تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائم على حل المشكلات "*PBL*" باستخدام ثلاثي الأبعاد بيجفليب المهني "*3D Pageflip Professional*" لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية

رسالة الماجستير

مقدمة لإكمال الشروط المقررة

على درجة الماجستير (S2) في قسم تعليم اللغة العربية

إعداد :

النساء الف رحمة

٢٣٠٣١٤٨٠٠١٠

كلية الدراسات العليا قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

٢٠٢٤

التصريح

الموقعة في هذه الرسالة الماجستيرية:

الاسم : النساء الف رحمة

رقم الجامعة : ٢٣٠٣١٤٨٠٠١٠

قسم التعليم :الدراسات العليا في قسم تعليم اللغة العربية

صرحت بالصدق والأمانة أن هذا الاقتراح بموضوع:

" تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائم على حل المشكلات "*PBL* باستخدام ثلاثي الأبعاد بيجفليب المهني "*3D Pageflip Professional*" لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية"

هو الذي كتبته الباحثة نفسها ولا يتضمن الآراء من المتخصصين إلا أن تكون أجزء معينة مأخوذة من المصادر كمراجع لهذا البحث العلمي.

سمارنج، ٩ ديسمبر ٢٠٢٤

المصرحة

النساء الف رحمة

رقم القيد: ٣٠٣١٤٨٠٠١٠

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.fitk.walisongo.ac.id

PBA 0

PENGESAHAN PERBAIKAN
OLEH MAJELIS PENGUJI UJIAN TESIS

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

Nama	: **ANISA ALFUROCHMATIN**
NIM	: **23031480010**
Studi	: **Magister Pendidikan Bahasa Arab**
Judul	: تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائم على حل المشكلات "PBL" باستخدام ثلاثي الأبعاد بيجفليب المهني "3D Pageflip Professional" لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية

Telah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan pada saat Ujian Tesis yang diselenggarakan pada : Jumat, 13 Desember 2024 dan dinyatakan LULUS.

NAMA	TANGGAL	TANDATANGAN
Dr. Mahfudz Siddiq, Lc.M.A Ketua/Penguji	20/12-2024	
Dr. Naifah, M.S.I Penguji/Sekretaris	20/12-2024	
Dr. Suja'i, M.Ag Penguji	20/12-2024	
Dr. Alis Asikin, M.A. Penguji	20/12-2024	
Dr. Ahmad Musthofa, M.Pd.I Penguji	20/12-2024	

Dipindai dengan CamScanner

موافقة المشرف الأوّل

ألى سيادة سمارانج، ٩ ديسمبر ٢٠٢٤

عميد كلية التربية و التدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

من المعلوم بأنني قد قمت بإرشادات وتوجيهات وتصحيحات لرسالة الماجستير التي كتبها:

الاسم : النساء الف رحمة

رقم الطالبة : ٢٣٠٣١٤٨٠٠١٠

قسم : الدراسات العليا في قسم تعليم اللغة العربية

الموضوع : " **تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائم على حل المشكلات" *PBL*" باستخدام ثلاثي الأبعاد بيجفليب المهني "*3D Pageflip Professional*" لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية**"

أعتبر أنه يمكن تقديم اقتراح رسالة الماجستير إلى الدراسات العليا في قسم تعليم اللغة العربية جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج لاختبارها في ندوة اقتراح الرسالة.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

المشرف الأول

الدكتور الحاج محفوظ صديق الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٨٠٢٢٧٢٠٠٠٠٣١٠٠١

موافقة المشرفة الثانية

سمارانج، ٩ ديسمبر ٢٠٢٤

ألى سيادة

عميد كلية التربية و التدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

من المعلوم بأنني قد قمت بإرشادات وتوجيهات وتصحيحات لرسالة الماجستير التي كتبها:

الاسم : النساء الف رحمة

رقم الطالبة : ٢٣٠٣١٤٨٠٠١٠

قسم : الدراسات العليا في قسم تعليم اللغة العربية

الموضوع : "**تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائم على حل المشكلات "*PBL*" باستخدام ثلاثي الأبعاد بيجفليب المهني "*3D Pageflip Professional*" لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية**"

أعتبر أنه يمكن تقديم اقتراح رسالة الماجستير إلى الدراسات العليا في قسم تعليم اللغة العربية جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج لاختبارها في ندوة اقتراح الرسالة.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

المشرفة الثانية

الدكتورة نائفة الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٩١٦٢٠٠٧١٠٢٠٠٧

الملخص

الموضوع : تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائم على حل المشكلات "PBL" باستخدام ثلاثي الأبعاد بيجفليب المهني "٣D Pageflip Professional"لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية رقمية قائمة على حل المشكلات (Problem-Based Learning)باستخدام تطبيق *3DP*، وذلك لترقية دوافع الطلاب وتحسين فهمهم لمادة "طرق تعليم اللغة العربية ."تم إجراء البحث باستخدام نموذج البحث والتطوير DDD-E (R&D) (التحديد، التصميم، التطوير، والتقييم). في مرحلة التحديد، تم تحليل احتياجات الطلاب من خلال استبيان عبرGoogle Form ، الذي أظهر أن ٩٥,٢٪ من الطلاب يواجهون صعوبات في فهم الكتاب المدرسي التقليدي "منهجية تعلم اللغة العربية ."في مرحلة التصميم، تم إعداد الوسيلة الرقمية بتكييف محتوى الكتاب المدرسي مع خطة التعلم الفصلي(RPS) ، وشملت الوسيلة ٦ فصول رئيسية تحتوي على تعليمات، مخططات تعليمية، وأنشطة قائمة على حل المشكلات.في مرحلة التطوير، خضعت الوسيلة لاختبار التحقق من الصحة من قبل خبراء المواد والوسيلة، وحصلت على تقييم بنسبة ٩٤,٤٪ من خبراء الوسيلة و٨٨,٩٪ من خبراء المواد، مما يضعها ضمن فئة "جيد جدًا."في مرحلة التقييم، أظهرت النتائج ارتفاع دافعية الطلاب من ٥٤,٢٪ إلى ٨٧٪ بعد استخدام الوسيلة، مع نسبة تطبيق عملي بلغت ٩٩,١ .%

خلص البحث أن الوسيلة الرقمية القائمة على حل المشكلات باستخدام ٣ D PageFlip Professional فعّالة ومناسبة لتحسين الدافعية وتسهيل عملية التعليم والتعلم.

كلمات المفتاح لهذا البحث هي : وسيلة التعلّم الرقمية ، ثلاثي الأبعاد بيجفليب المهني ،التعلم القائم على حل المشكلات، دوافع الطلاب .

الشعار

''سَابِقُوا إِلىٰ مَغْفِرَةٍ مِنْ رَبِّكُمْ''

Berlomba-lombalah kamu kepada (mendapatkan) ampunan dari Tuhanmu [Qs. Al-Hadid : 21][1]

[1] Naifah, *Idiom Qur'ani : Dalam Bahasa Arab Kontemporer* (Malang: Lisan Arabi, 2021).

الإهداء

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أهدي هذا العمل إلى والدي العزيزين، اللذين كانا دائمًا مصدر دعم ومحبة لي، اللذين ساهما في تربيتي وتعليمي منذ الصغر، وكانا دومًا مصدر إلهام لي في كل خطوة أخطوها. أشكرهما من أعمق قلبي على دعمهما اللامحدود.

وأيضًا إلى أستاذي المشرف و أستاذتي المشرفة اللذين لم يبخلا عليّ بتوجيهاتهما القيمة وإرشاداتهما. جزاهما الله خيرًا على صبرهما واهتمامهما في تطوير عملي.

كما أهدي هذا العمل إلى أصدقائي الأعزاء وأفراد عائلتي الذين كانوا دائمًا بجانبي، يساندونني في أوقات الحاجة ويشجعونني على الاستمرار في طريقي الأكاديمي.

كلمة الشكر و التقدير

الحمد لله الذي هدانا لهذا وما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله، له الحمد والشكر على نعمه التي لا تعد ولا تحصى، ولولا عونه وتوفيقه ما استطعت أن أكمل هذا العمل. وأصلي وأسلم على سيد الخلق وإمام الأنبياء، سيدنا محمد ﷺ، الذي كان نورًا وهدًى للعالمين.

وبقلوب ممتلئة بالامتنان والتقدير، أود أن أعبر عن شكري العميق لكل من كان له دور في إتمام هذا البحث:

١. الأستاذ الدكتور نزار الماجستير، كمدير الجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارنج
٢. الأستاذ الدكتور فتاح شكور الماجستير، كعميد كلية علوم التربية و التدريس بجامعة والي سونجو الاسلامية الحكومية سمارنج
٣. الدكتور محفوظ صديق الماجستير، كرئيس قسم التعليم اللغة العربية في برنامج الماجستير بجامعة والي سونجو الاسلامية الحكومية سمارنج والمشرف الأول .الذي كان دليلًا ومعينًا، يسدد خطواتي ويصوب مسيرتي بعلمه الغزير وخبرته العميقة.
٤. الدكتورة نائفة الماجستير، ككاتبة قسم التعليم اللغة العربية في برنامج الماجستير بجامعة والي سونجو الاسلامية الحكومية سمارنج والمشرفة الثانية. قد أشرفتني كلمة بعد كلمة في إيجاد هذه الرسالة الماجستيرية من الإبتداء حتى الإنتهاء. وكانت موجهة ومعلمة لي بكل صبر وأناة.
٥. الأساتذة الذين درسوني مختلف العلوم خلال دراستي في هذه الجامعة من المستوى الأول حتى الآن. عسى أن يكون ما يقدمونه من علم نافع لنا في الدارين، آمين.
٦. الأسرة المحبوبة أبي شريف الدين و أمي محسنة و أختي الكبيرتين نور سحياتي و زائدة سيداتون، أخي الكبير زيدون فوزي و فاضلي سباتيني و إخلاص فؤادي.
٧. أصدقاى بقسم تعليم اللغة العربية بكلية دراسة العليا العام الدراسي ٢٠٢٣، الذين قد جاهدوا معي من البداية حتى النهاية

٨. و جمع الذين قد ساعدوني عن إيجاد هذه الرسالة الماجستيرية ولم أستطيع أن أذكرهم جميعا

أسأل الله أن يجعل كل جهد بذلوه في ميزان حسناتهم، وأن يبارك لهم في أعمارهم وأعمالهم، ويجعلهم من السعداء في الدنيا والآخرة.

محتويات البحث

التصريح ..... ب
موافقة المشرف الأول ..... د
موافقة المشرفة الثانية ..... هـ
الملخص ..... و
الشعار ..... ز
الإهداء ..... ح
كلمة الشكر و التقدير ..... ط
محتويات البحث ..... ك
الباب الأول المقدمة ١
أ. خلفية البحث ١
ب. أسئلة البحث ٦
ج. أهدف البحث و فوائده ٧
د. مواصفات المنتج ٩
هـ. افتراضات التصميم ١٠
الباب الثاني الإطار النظري ١٢
أ. الوصف النظري ١٢

1. وسيلة التعلّم ١٢
2. التعلّم القائم على حل المشكلات (PBL) ١٤
3. دوافع التعلم ١٦
4. مؤشرات دوافع التعلُّم ١٨
5. تطبيق 3D PP (3D Pageflip Professional) ١٩
ب. الدراسات السابقة ٢٢
ج. إطار التفكير ٣٣
الباب الثالث منهج البحث ٣٤
أ. نموذج التطوير ٣٤
ب. السكان والعينة ٤٨
ج. تقنيات جمع البيانات ٤٨
د. تقنية تحليل البيانات ٥٢
الباب الرابع وصف البيانات و تحليلها ٥٦
أ. تحديد(Decide) ٥٦
ب. التصميم(Design) ٦٨
ج. التطوير (Development) ٧٣
د. التقييم(Evaluate) ٩٨
الباب الخامس خاتمة ١٢٠

أ. الإستنتاجات ١٢٠
ب. الاقتراحات ١٢١
المراجع ١٢٣
الملاحق ١٣٣

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

في عصر العولمة ، لا بد من استخدام التكنولوجيا في التعليم [٢] حتى يمكن الطلاب من التعلم الذاتي كما يعبر المنهج الدراسي الحرّ.[٣] في تطبيق عملية التعليم والتعلم، يعمل المنهج الدراسي كونه دليلا للمعلمين.[٤] نعرف أن تغييرات المناهج الدراسية ترتبط ارتباطًا وثيقًا بالتقدم في العصر الرقمي.[٥] إن ظهور العصر الرقمي له دور مهم في تشكيل إنشاء منهج دراسي يعطي الأولوية للتعلم المستقل.[٦]

---

[2] Aiman Faiz and Imas Kurniawaty, "Urgensi Pendidikan Nilai Di Era Globalisasi," *Jurnal Basicedu Research & Learning in Elemantary Education* 6, no. 3 (2022): 3222–29, https://doi.org/10.37598/pjpp.v7i1.597.

[3] D L Anggraini et al., "Peran Guru Dalam Mengembangan Kurikulum Merdeka," *... Ilmu Pendidikan Dan ...*, 2022, http://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/jipsi/article/view/53.

[4] D Lestari, M Asbari, and E E Yani, "Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan," *Journal of Information Systems and ...* (jisma.org, 2023), https://jisma.org/index.php/jisma/article/download/840/142.

[5] Rameyanti Tampubolon, Yona Gulo, and Rosma Nababan, "Pengaruh Reformasi Kurikulum Pendidikan Indonesia Tehadap Kualitas Pembelajaran," *Jurnal Darma Agung* 30, no. 2 (2022): 389, https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i2.1748.

[6] Hendrik Legi and Antonius Wamo, "Merdeka Mengajar Di Era Digital," *Pedagog Jurnal Ilmiah* 1, no. 2 (2023): 16–20, https://jurnal.stkipkw.ac.id/index.php/pji/article/view/50.

في المنهج الدراسي الحرّ ، يصبح الطلاب قادرين على التفكير النقدي والنشط والديناميكي.[٧] تفكير النقدي هو كيفية الحصول على المعرفة ذات مفيدة وموثوقة.[٨] يحتوي التفكير النقدي بشكل مثالي على عدة معايير تُعرف اختصارًا باسم ***FRISCO***، وهي التركيز ، الأسباب ، الاستنتاج، الحالة.[٩] جهود لترقية مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب في تطبيق وسيلة التعلم الصحيح.[١٠] وفقًا للباحثة ، فإن نموذج التعلم الذي توجد فيه مؤشرات لتقييم مهارات التفكير النقدي هو نموذج التعلم القائم على حل المشكلات ***(PBL)***.[١١]

Problem Based Learning هو نموذج يعلم الطلاب البحث عن معرفتهم بشكل مستقل ويمكنه تطوير مهارات أعلى والاستفسار و ترقية الثقة بالنفس. يجب نموذج ***(PBL)*** من الطلاب التعاون مع طلاب الآخرين لإنتهاء من المشكلة، وهو يمكن أن ينمي مهارات التفكير النقدي.

---

[7] Beverly Williams, "Self Direction in a Problem Based Learning Program," *Nurse Education Today* 24, no. 4 (2004): 277–85, https://doi.org/10.1016/j.nedt.2004.01.008.

[8] Anggraini et al., "Peran Guru Dalam Mengembangan Kurikulum Merdeka."

[9] Williams, "Self Direction in a Problem Based Learning Program."Anggraini et al., "Peran Guru Dalam Mengembangan Kurikulum Merdeka."

[10] F Jannah, T Irtifa'Fathuddin, and ..., "Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022," *Al Yazidiy: Jurnal …*, 2022,
https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/AY/article/view/36.

[11] Javier Gonzalez-Argote and William Castillo-González, "Problem-Based Learning (PBL), Review of the Topic in the Context of Health Education," *Seminars in Medical Writing and Education* 3 (2024): 57, https://doi.org/10.56294/mw202457.

يعتبر استخدام التطبيقات في العصر الرقمي أمراً ضرورياً لترقية الاهتمام الطلاب[١٢] و دوافع التعلُّم[١٣] و إنجاز التعلُّم.[١٤] من المهم لجيل القرن الحادي والعشرين *21* ، وخاصة طلاب تعليم اللغة العربية، لتحقيق الاستفادة الكاملة من التكنولوجيا. أحد العوامل المهمة التي تساهم في تدني مستوى مشاركة الطلاب وإنجاز التعليم هو استخدام المواد التعليمية الكلاسيكية، خاصة في مادة طرق تعليم اللغة العربية يؤدي إلى سأم الطلاب.[١٥] طرق تعليم اللغة العربية هي أحد من مادة الجامعة التي يجب أن يدرسها طلاب الليسانس في تخصص تعليم اللغة العربية في جامعة والي سونجو سمارانج. وفي هذه الحالة، التطبيقات الرقمية دورًا في التغلب على هذه المشاكل، فمن المهم جدًا تقديم مادة '' طرق تعليم اللغة العربية '' بطريقة مشوقة الرقمية من خلال استخدام وسيلة التعلّم *3D Pageflip Professional* لترقية دوافع التعلُّم. يتماشى هذا النهج مع متطلبات العصر الرقمي الذي نعيشه اليوم.

---

[12] Apri Widodo and Yusman Wiyatmo, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Xi Sma N 1 Jetis Pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar," *Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2017): 147–54, https://journal.student.uny.ac.id/pfisika/article/view/7415/7056.

[13] Fatimah, Maftah Rozani Al 'Am, and Nur Hidayatur Rohmah, "Pemanfaatan Aplikasi Solite Kids Terhadap Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Kelas V Mi Al Qur'an Al Hikmah," *Al-Fakkaar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2024): 143–52, https://doi.org/10.52166/alf.v5i1.6161.

[14] Zulfa Ribkhin Aziimah and Farikh Marzuki Ammar, "Pengaruh Media Digital Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 3798–3804, https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4144.

[15] Abdul Manan and Ulyan Nasri, "Tantangan Dan Peluang Pendidikan Bahasa Arab: Perspektif Global," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 1 (2024): 256–65, https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2042.

*3D Pageflip Professional (3D PP)*هو التطبيقات بميزة تصميم الكتب الرقمي والمرنة والفعالية لأنه يدمج النصوص والصورة والصوت والفيديو في شكل رقمي. مخترع *3D Pageflip Professional* هو شركة صينية تدعى *Co., Ltd*. تقوم الشركة بتطوير العديد من المنتجات البرمجية لإنشاء كتب إلكترونية وكتب ثلاثية الوجه.*3D PP* هو أحد من المنتجات المميزة التي تسمح للمستخدمين بتغير *PDF* أو مستندات أخرى إلى كتب ثلاثية الوجه مع تأثيرات متحركة واقعية.[١٦]

استخدام *3D PP* غير مشهور في الأكاديميين أو المؤسسات التعليمية، خاصة في مادة طرق تعليم اللغة العربية. ويتضح ذلك من الدراسة السابقة ± ١٠٠ مقالة قرأ الباحثة باستخدام *google scholar* ، *consensus*، *perplexity*، *semantic scholar*، *crosreef*، *perish* .تُستخدم معظم من قبل خبراء العلوم، ربما واوان كورنياوان وآخرون[١٧] في تطوير وسيلة تعلم باستخدام *3D PP* في مواد العلوم، وتيلاومباناو وآخرون[١٨] في تطوير وحدات إلكترونية باستخدام *3D PP* في مواد السيرة الذاتية، ويسار رحمي وآخرون[١٩] في

---

[16] Ayu Hidayati, Dedy Irfan, and A Huda, *Development of Desktop Application with Three Dimensional (3D) Pageflip Professional Based on Network Design and Construction Class XI TKJ*, 2022, https://doi.org/10.30865/json.v4i1.4396.

[17] Wawan Kurniawan et al., *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Software 3D Pageflip Professional Untuk Mengatasi Masalah Keterbatasan Bahan Ajar Sekolah*, 2021, https://doi.org/10.15294/panjar.v3i1.52951.

[18] Daniel Juli Kristian Telaumbanua, Imansudi Zega, and Arozatulo Bawamenewi, *Pengembangan E-Modul Menggunakan 3D Pageflip Professional Pada Materi Biografi Di Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli*, 2022, https://doi.org/10.55927/mudima.v2i10.1535.

[19] Yusar Rahmi, Asni Johari, and Ali Sadikin, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan 3D Pageflip Professional Pada Materi Penentuan Jenis Kelamin Serangga Untuk Kelas XII SMA," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi (BIODIK)* 08, no. 01 (2022): 72–79, https://doi.org/10.22437/bio.v8i1.16151.

تطوير وسائط متعددة تفاعلية باستخدام *3D PP* في مواد تحديد جنس الحشرات، وسيتي ريحان وآخرون[٢٠] في تطوير كتب إلكترونية لمواد العلوم استنادًا إلى منهج ميرديكا، إلخ. من نتائج البحوث المذكورة السابقة، لا يزال هناك عدد قليل جدًا من الذين يدرسون مادة *3D PP* في تعليم اللغة العربية، خاصة في المجال الأكاديمي.

كما توصلت نتائج الاستبيانات الطلاب الذين لا يفهمون المواد المكتوبة في الكتاب المقرر أي كتاب عبد العزيز بن إبراهيم العسيلي لأنه لا يزال يستخدم النص العربي الكامل ولم يتم تزويده بمقاطع فيديو وصور مشوقة وذات صلة بالمادة. من ٦٢ الطلاب ما زال ٩٥,٢٪ يجدون صعوبة في فهم الكتاب المقرر الرئيسي ويحتاجون إلى مساعدة من المحاضر، كما أن ٩٣,٥٪ من الطلاب أقل دوافع في هذه المادة بسبب استخدام الكتاب المقرر الرئيسي التي لا تزال كلاسيكية.

استنادًا إلى خلفية البحث السابقة، فإن تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* في مادة طرق تعليم اللغة العربية في مساعدة لترقية دوافع التعلُّم لدى طلاب تعليم اللغة العربية كداعم الكتاب المقرر.

من خلال تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* في مادة طرق تعليم اللغة العربية أن يوفر تجربة أكثر جدوى وملاءمة

[20] Siti Raihan, H Haryono, and F Ahmadi, "Development of Scientific Learning E-Book Using 3D Pageflip Professional Program," *Innovative Journal of Curriculum and Education Technology* 7, no. 1 (2018): 7–14, https://doi.org/doi.org/10.15294/ijcet.v7i1.24793.

وقابلية للتطبيق للطلاب. كما سيكتسبون مهارات عملية جاهزة للتطبيق في عالم التعليم، سواء في تصميم المناهج الدراسية أو في تنفيذ تعليم أكثر فعالية.[٢١]

ب. أسئلة البحث

بناء على خلفية البحث السابقة ركز هذا البحث على المسائل كما يلي:

١. كيف تقرير تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات (*PBL*) باستخدام *3D PP* لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية ؟
٢. كيف تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية ؟
٣. كيف تطوير وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية و تحقيق صحتها من الخبراء ؟
٤. كيف تقويم وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية ؟

---

[21] Shorihatul Inayah et al., *PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DI PERGURUAN TINGGI Teori Dan Praktik*, ed. Tim Penerbit (Malang: CV. Edupedia Publisher, 2024), https://www.researchgate.net/profile/Shorihatul-Inayah/publication/383241039_PEMBELAJARAN_BERBASIS_PROYEK_DI_PERGURUAN_TINGGI_Teori_dan_Praktik/links/66c484ab84297b4b3ba5a912/PEMBELAJARAN-BERBASIS-PROYEK-DI-PERGURUAN-TINGGI-Teori-dan-Praktik.pdf.

ج. أهداف البحث و فوائده

١. أهداف البحث

بناء على المسائل السابقة ، تعيّن الباحثة أهدافا كمايأتي :

١. لمعرفة تقرير تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات (*PBL*) باستخدام *3D PP* لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية.

٢. لمعرفة تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية.

٣. لمعرفة تطوير وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية و تحقيق صحتها من الخبراء.

٤. لمعرفة تقويم وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية.

٢ .فوائد البحث

بناء على الأهداف السابقة، يرجي أن يؤتي هذا البحث الفوائد الكثيرة و منها:

١. **الفوائد النظرية**

أ. لاستفادة المراجع أو الفكر و منبع المعلومات العلمية منه في وسيلة التعليم اللغة العربية.

ب. يمكن استخدام نتائج هذا البحث التنموي كمواد مقارنة لباحثي التصميم اللاحقين الذين سيأخذون نفس الموضوع.

ت. يمكن تقويم نتائج هذا البحث وتطويرها في البحث الذي ستقومه الباحثة الآخرون الأفضل.

ب. الفوائد العملية

سوى الفوائد النظرية يرجى هذا البحث أن يعطي الفوائد العملية لجميع الأطراف الذين لهم ذو علاقة به، وهي:

١) للجامعة

يرجي الاستفادة من نتاج هذا البحث عملياً في المؤسسات الأكاديمية ، وكذلك المؤسسات الأخرى من تحسين التعليم، خاصة في مؤسسات اللغة العربية.

٢) للمعلمين

يرجي لمنتجات هذا البحث أن تساعد وتسهل على المعلمين في تنفيذ التعلم الفعال لتحقيق أهداف التعليم.

٣) للطلاب

يرجى منتج من هذا البحث تستخدمه الطلاب ليكونوا قادرين على التعلم الذاتي. أن يكون المنتج قادرًا على إثارة اهتمام الطلاب و دوافع لدراسة مادة طرق تعليم اللغة العربية.

٤) للمؤلف

يرجى منتج من هذا البحث تستخدمه المؤلفين لتحسين قدرتهم على إجراء البحوث في مجال تعليم اللغة العربية من خلال الاستفادة من تطور تكنولوجيا القرن الحادي والعشرين.

٥) للباحثين الآخرين

عسى هذا البحث أن يكون له دورا في زيادة رؤية الباحثة في تقويم التعليم خاصة في وسيلة تعليم ، و الزيادة المعرفة عن الابتكارات الجديدة في عالم التعليم التفاعلي.

د. مواصفات المنتج

المنتج الذي تم تطويره هو وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية لدى طلاب برنامج الليسانس في المستوى الثالث(*S1 PBA 3A ; S1 PBA 3 ICP)* . توضحة الباحثة هذا المنتج الخصائص فيما يلي:

١. هذه وسيلة التعلّم الرقمية تسمى *E-MPBA* القائمة على(*PBL*) باستخدام باستخدام *3D PP* .

٢. تصميم *E-MPBA* باستخدام تطبيق *3D PP* ، الذي يسمح بالعرض في شكل كتب رقمية مع ميزات مثل تقليب الصفحات (صفحات يمكن تقليبها مثل الكتب المادية)، والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، وسيلة التعلّم الرقمية الداعمة. يجمع هذا التصميم التعليمي بين النصوص والصورة ومقاطع الفيديو والرسوم المتحركة التي يمكن للطلاب الوصول إليها بسهولة من خلال المنصات الرقمية. يمكن ربط كل فصل أو وحدة منظمة في شكل صفحات ثلاثية الأبعاد بتقليب الصفحات بمصادر خارجية، مثل المقالات العلمية ذات الصلة أو مقاطع الفيديو التعليمية.

٣. تركز المواد المدرجة على وسيلة التعلّم الرقمية فقط على مخرجات التعليم وأهدافه في الوحدة التعليمية *(RPS)* مادة طرق تعليم اللغة العربية.

هـ. افتراضات التصميم

تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات (***PBL***) باستخدام ***3D PP*** لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية لطلبة لدى طلاب برنامج الليسانس في المستوى الثالث(*S1 PBA 3A ; S1 PBA 3 ICP)* . وذلك بناءً على الافتراضات التالية :

١. .يمكن أن يساعد إثراء وسيلة التعلّم الرقمية في شكل تطبيقات احترافية *3D PP*
٢. هناك حاجة إلى وسيلة التعلّم الرقمية التي يمكن أن تشجع الطلاب على التفكير الإبداعي والنقدي والتعاوني وفقًا لاحتياجات التعلم التي يجب امتلاكها في هذا اليوم وهذا العصر.
٣. لم توجد وسيلة التعلّم الرقمية تدعم استخدام الكتاب المقرر لتسهيل عملية التعليم ومساعدة الطلاب على التعلم الذاتي.
٤. اختيار وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* نموذج التطوير *DDD-E* الذي يتكون من مراحل (التقرير، التصميم، التطوير، التقويم). وتتميز هذه وسيلة التعلّم الرقمية بمزايا من بين وسيلة التعليم الأخرى، وهي سهولة استخدامها في أي مكان وزمان، كما أن تكلفة إنتاجها رخيصة نسبيًا، أن تحتوي على محتوى كامل، ليس فقط النص بل أيضًا رسوم توضيحية مصورة جذابة، ومزودة بميزات كاملة.

من هذه الافتراضات، يبدو أن هناك حاجة إلى تطوير وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* لترقية الدوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية الذي يدعم الكتاب المقرر. ومع ذلك، في تصميم وسيلة التعلّم الرقمية ، بطبيعة الحال، هناك قيود على البحث لأن التنفيذ لا يزال ضمن نطاق محدود. القيود الموجودة في هذا البحث والتطوير فيما يلي:

١. منتج وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* لترقية الدوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية مخصص للطلاب جامعة والي سونجو سمارنج.

٢. موضوع البحث هم لدى طلاب برنامج الليسانس في المستوى الثالث *(S1 PBA 3A ; S1 PBA 3 ICP).*

٣. .يتألف المنهج التعلم القائمة على حل المشكلات من ٥ مكونات، وهي المشكلة، والتعاون، والاستقصاء، والعرض، والتقييم.

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. الوصف النظري

١. وسيلة التعلّم

وسيلة التعلم هي في الأساس أداة تستخدم في عملية التعليم والتعلم.[٢٢] كل ما يمكن استخدامه لتحفيز أفكار الطلاب ومشاعرهم وانتباههم ومهاراتهم يعمل على تشجيع عملية التعلم. لوسائل الإعلام دور مهم في أنشطة التعلم، ولكن في كثير من الأحيان يعتمد التعلم بشكل أكبر على دور المعلم. في مثل هذه الظروف، غالبًا ما يتم استخدام وسائل الإعلام كوسيلة مساعدة للتعلم فقط، دون بذل أي جهد لتعظيم إمكانات وسائل الإعلام في عملية التعلم. من ناحية أخرى، هناك أيضًا التعلم الذي لا يتطلب وجود المعلم، وهو ما يشار إليه بالتعلم الذاتي ، والذي يتم توجيهه من قبل مصمم وسيلة التعلّم الرقمية.[٢٣]

مع تطور التكنولوجيا التعليمية، تزداد أهمية دور وسيلة التعلّم الرقمية التعليمية. وتعتبر وسيلة التعليم القائمة على التكنولوجيا أو الأجهزة الآلية من تطبيقات العلم، في شكل وسيلة إلكترونية أو غيرها من أدوات التعليم، ولها دور استراتيجي في تسهيل وتسريع عملية التعليم. كما أن التعليم أصبح أوسع انتشاراً (التعليم عن بعد) وأسرع

---

[22] M. Rizal Rizki, " فعالية استخدام وسيلة التعليم بطاقة السحر لترقية فهم القواعد في الفصل العاشر بمدرسة العالية دار العلوم كوريك ساري وارو سيدوأرجو", *Al-Fakkaar* 4, no. 1 (February 24, 2023): 87–108, https://doi.org/10.52166/alf.v4i1.4066.

[23] Olivia Feby Mon Harahap, Mastiur Napitupulu, and Novita Sari Batubara, *Media Pembelajaran: Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran*, 2023.

من خلال الإنترنت أو الوصول إلى الحاسوب، بحيث تساهم تكنولوجيا التعليم مساهمة كبيرة في دعم عملية التعلم.[٢٤]

الوظيفة الرئيسية لوسيلة التعليم في كونها مصدرًا لتلقي الطلاب الرسائل والمعلومات من المعلم، بحيث يسهل فهم المادة التي يتم تدريسها وتزيد معرفة الطلاب. تشمل فوائد وسيلة التعليم ما يلي: (١) توفير الإرشاد للمعلمين لتحقيق أهداف التعلم من خلال تجميع المواد بشكل منظم، وكذلك المساعدة في عرض المادة لتكون أكثر تشويقًا وتحسين جودة التعلم، (٢) ترقية دوافع الطلاب واهتمامهم بالتعلم، بحيث يمكنهم التفكير وتحليل المادة الدراسية بشكل أفضل في جو تعليمي ممتع، وتسهيل فهم الدروس المنقولة.[٢٥]

تشير كلمة *E-Media* إلى وسيلة التعليم الإلكترونية، وهي وسيلة التعلّم الرقمية التي تستخدم الأجهزة الإلكترونية. وتتطور وسيلة التعلّم الرقمية الإلكترونية بأشكال مختلفة وفقاً للتقدم في تكنولوجيا الإعلام الإلكتروني، مثل وسيلة التعلّم الرقمية الإلكترونية التقليدية التي تشمل الأشرطة التعليمية والبرامج التلفزيونية التعليمية، ووسيلة التعلّم الرقمية الإلكترونية المعتمدة على الحاسوب مثل الأقراص المدمجة والأقراص المدمجة *MP3* وأقراص الفيديو المدمجة وأقراص الفيديو الرقمية وأقراص الفيديو الرقمية، وسيلة التعلّم الرقمية الإلكترونية المعتمدة على الإنترنت مثل الأخبار الإلكترونية والمجلات الإلكترونية والكتب الإلكترونية والمستشارين الإلكترونيين والدردشة ومجموعات الأخبار وغيرها. ويعد استخدام وسائل الإعلام أحد العوامل المهمة في التواصل الناجح. ويرى الخبراء في ذلك فرصة لتطوير أشكال

---

[24] Henny Sanulita et al., *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Metode Pembelajaran Efektif* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

[25] Sepling Paling et al., *Media Pembelajaran Digital* (Makassar: CV. Thoha Media, 2024).

مختلفة من وسيلة التعلّم الرقمية الإلكترونية بهدف توفير نماذج تعليمية بديلة تتسم بالمرونة ولا تتقيد بالزمان والمكان.[٢٦]

٢. التعلّم القائم على حل المشكلات *(PBL)*

يتميز التعليم الفعال بالأنشطة التي توفر خبرة حقيقية ومباشرة للطلاب.[٢٧] يتم تطوير وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* من خلال نتائج تعلّم واضحة، ومواد سياقية وموجزة، وواجبات ذات صلة، وتمارين اختبارية. وقد صُممت هذه وسيلة التعلّم الرقمية لتسهيل فهم المستخدمين لمواد منهجية التعلم باللغة العربية، وتشجيع التعليم النشط والمستقل، وتدريب الطلاب على تحديد المشاكل التعليمية وتطوير حلول قابلة للتطبيق في العالم الحقيقي، ودمج التكنولوجيا في التعليم، وتنمية مهارات التفكير النقدي والتعاوني، وترقية الالدوافع وأهمية التعليم، وتوفر وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على *(PBL)* الترقية حقيقية للطلاب لمواجهة هذه التحديات بطرق مبتكرة وقابلة للتكيف.[٢٨]

وقد اجتذب نهج التعلم القائمة على حل المشكلات اهتمام العديد من المعلمين كما يتضح من العدد المتزايد من المنشورات المتعلقة بالتعليم القائمة على

---

[26] Ferny M Tumbel and Femmy Kawuwung, *Buku Ajar Media Pembelajaran* (Yogyakarta, 2023).

[27] Alexander Skulmowski, "Learning by Doing or Doing Without Learning? The Potentials and Challenges of Activity-Based Learning," *Educational Psychology Review* 36, no. 1 (2024): 1–26, https://doi.org/10.1007/s10648-024-09869-y.

[28] Ibnu Fitrianto, "Innovation and Technology in Arabic Language Learning in Indonesia : Trends and Implications," *International Journal Of Post Axial Futuristic Teaching and Learning* 2, no. 3 (2024): 134–50, https://doi.org/doi.org/10.59944/postaxial.v2i3.375.

(PBL). ويزداد الطلب على منهجية التعلم القائمة على *(PBL)* بسبب تركيزها على التعلم النشط والتطبيقي، وقدرتها على الدوافع الطلاب.[٢٩] يشرح هذا البحث مفهوم التعلّم القائمة على التعلّم المبني التطبيقي القائمة على (*PBL*)، ويميزه عن غيره من المناهج التجريبية الأخرى، ويناقش أهداف التعلّم ، وكذلك العملية التعليمية بالتفصيل.

تصميم التعليم القائمة على حل المشكلات (*PBL*) لتوفير خبرات تعليمية منظمة من خلال حل المشكلات المعقدة في العالم الحقيقي. ووفقًا لسيندي إ. هملو وميشيل فيراري[٣٠] *Cindy E. Hmelo and Michel Ferrari* ، فإن للتعلم القائمة على حل المشكلات عدة أهداف رئيسية منها:

١. بناء فهم عميق ومرن في مختلف مجالات المعرفة;
٢. تطوير المهارات في حل المشكلات بفعالية;
٣. تحسين مهارات التعليم الذاتي في المجموعة;
٤. لترقية القدرة على العمل الجماعي؛.
٥. تحفيز الطلاب على التعليم الجوهري.

---

[29] Ronaldo Maulana, Bayu NUansa Segara, and Wuliono, "Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di SMPN 2 Mojosari," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 02 (2024): 3897–3906, https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14713.

[30] Cindy E. Hmelo and Michel Ferrari, "The Problem-Based Learning Tutorial: Cultivating Higher Order Thinking Skills," *Journal for the Education of the Gifted* 20, no. 4 (June 1, 1997): 401–22, https://doi.org/10.1177/016235329702000405.

تتضمن خطوات التعليم القائمة على حل المشكلات *5 (PBL)* مراحل[٣١]، وهي:

الجدول ٢: التعليم القائمة على حل المشكلات

Tabel 1. Sintaks model PBL

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
Arahkan peserta didik pada masalah.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan persyaratan penting yang harus disediakan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.
Aturlah peserta didik untuk belajar.	Membantu peserta didik mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan tugas belajar terkait dengan masalah.	Peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah.
Penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok.	Guru memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi, perilaku yang sesuai percobaan, mencari penjelasan dan solusi.	Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
Penyajian hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model, dan membantu mereka berbagi pekerjaan mereka dengan perserta didik yang lain.	Peserta didik merencanakan dan mempersiapkan karya dan membagi pekerjaan dengan peserta didik lain.
Analisis dan Evaluasi proses penyelesaian	Guru membantu peserta didik untuk merefleksikan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.	Peserta didik merefleksikan penyelidikan dan proses yang digunakan.

٣. دوافع التعلم

تعد دوافع التعلُّم أحد العوامل الرئيسية التي تؤثر على نجاح الطلاب في عملية التعليم. وفقًا لجوشوا ل هوارد وآخرون (Joshua L. Howard et.al) ، يمكن تعريف دوافع التعلم بأنها عملية تؤثر على كثافة الأفراد واتجاههم في التعليم. لا تعمل

[31] Resti Ardianti, Eko Sujarwanto, and Endang Surahman, "Problem-Based Learning: Apa Dan Bagaimana," *DIFFRACTION* 3, no. 1 (January 11, 2022): 27–35, https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416.

هذه الدوافع كقوة دافعة في تحقيق أهداف التعليم ، بل تؤثر أيضًا على اتجاهات الطلاب نحو عملية التعليم نفسها.[٣٢]

هناك نوعان من الدوافع غالبًا ما يتم تحديدهما في الأدبيات التعليمية: الدافع الجوهري والدافع الخارجي. يشير الدافع الجوهري إلى الدافع الذي ينبع من داخل الطالب، مثل الفضول أو الاهتمام أو الرضا الشخصي في تعليم شيء ما. أما الدافع الخارجي، من ناحية أخرى، فهو الدافع الذي يأتي من خارج الطالب، مثل الجوائز أو المدح أو إنجاز الأكاديمية. الطلاب الذين لديهم دوافع ذاتية و اهتمام أعمق بالتعليم ويكونون أكثر استعدادًا لمواجهة تحديات التعلم، و أن الدافع الخارجي الطلاب لتحقيق النتائج المطلوبة، في بعض الأحيان لمجرد الحصول على جائزة.[٣٣]

بالإضافة على ذلك، أوضح جونول ساكيز *(Gonul Sakiz)* أن نظرية التحفيز في سياق التعليم غالبًا ما ترتبط بعدة مناهج رئيسية، أحدها نظرية الهدف. في هذه النظرية، يمكن تحفيز الطلاب من خلال الأهداف الموجهة نحو الإتقان أو الأهداف الموجهة نحو الأداء. الطلاب الموجهون نحو الإتقان إلى التركيز على فهم وتطوير المهارات، بينما يركز الطلاب الموجهون نحو الأداء بشكل أكبر على النتيجة النهائية، مثل الحصول على انجاز التعليم المرتفع أو التفوق على زملائهم في الفصل.[٣٤]

---

[32] Joshua L. Howard et al., "Student Motivation and Associated Outcomes: A Meta-Analysis From Self-Determination Theory," *Perspectives on Psychological Science* 16, no. 6 (November 16, 2021): 1300–1323, https://doi.org/10.1177/1745691620966789.

[33] Edward L. Deci, Richard Koestner, and Richard M. Ryan, "Extrinsic Rewards and Intrinsic Motivation in Education: Reconsidered Once Again," *Review of Educational Research* 71, no. 1 (March 1, 2001): 1–27, https://doi.org/10.3102/00346543071001001.

[34] Gonul Sakiz, "An Interview with Dale Schunk," *Educational Psychology Review* 20, no. 4 (December 5, 2008): 485–91, https://doi.org/10.1007/s10648-008-9084-5.

أثر دوافع التعلُّم بالعوامل الاجتماعية والبيئية والنفسية. ووفقاً لويغفيلد وإكليس *(Wigfield & Eccles)* فإن الدعم المقدم من الأسرة والأقران والمعلمين مهم جداً في ترقية دوافع الطلاب للتعليم. كما يمكن لبيئة التعليم المواتية والمشاركة الفعالة في عملية التعليم أن تزيد من دوافع الطلاب للتعليم.[٣٥]

يؤكد البحث الأخير غوبالان وآخرون *(Gopalan et al)* على أهمية أساليب التعلّم التكيّفية لترقية دوافع الطلاب إلى أقصى حد. استخدام التكنولوجيا أن يشجع وأساليب التعليم الأكثر مرونة، مثل التعلم القائمة على حل المشكلات، على ترقية دوافع الذاتية من خلال منح الطلاب الحرية والاستقلالية في اختيار أساليب التعلم التي تناسب احتياجاتهم.[٣٦]

٤. مؤشرات دوافع التعلُّم

مؤشرات دوافع التعلُّم إلى العلامات التي توضح مدى ترقية الطالب للتعلُّم. تتضمن بعض مؤشرات دوافع التعلم وفقاً لساردیمان، والتي عدّلها فتري ميلينا في مقالها[٣٧] أن الدوافع الموجودة لدى الجميع لها خصائص، وهي المثابرة في التعلم،

---

[35] Allan Wigfield and Jacquelynne S. Eccles, "Expectancy–Value Theory of Achievement Motivation," *Contemporary Educational Psychology* 25, no. 1 (January 2000): 68–81, https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1015.

[36] A. Zulkifli Valarmathie Gopalan, J. A. Bakar, "A REVIEW OF MOTIVATION THEORIES, MODELS AND INSTRUMENTS IN LEARNING ENVIRONMENT," *Journal of Education, Computer Science, Psychology* 7, no. 06 (April 1, 2020), https://doi.org/10.31838/jcr.07.06.100.

[37] Fitria Meilina, "Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Fisika SD (Lanjutan) Melalui Pembelajaran Pemecahan Masalah (Problem Solving)," *Jurnal*

والمرونة في مواجهة الصعوبات، والعمل الجاد، والإبداع والابتكار. لذلك، يمكن تقييم دوافع التعلم لدى الطالب من خلال هذه المؤشرات الأربعة. نتائج الملاحظات حول دوافع التعلم لدى الطالب من الجدول التالي:[٣٨]

الجدول.٣: مؤشرات دوافع التعلُّم

Variabel	Aspek penilaian
Tekun	a. Mencatat serta mencari informasi-informasi untuk menunjang proses pembelajaran
	b. Memperhatikan penjelasan dengan baik
Rata-rata	
Ulet menghadapi kesulitan	a. Berusaha menyelesaikan masalah yang muncul
	b. Berusaha untuk mencapai tujuan belajar
Rata-rata	
Kerja keras	a. Giat dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar
	b. Berperan aktif dalam proses pembelajaran
	c. Saling bekerja sama untuk memecahkan masalah
Rata-rata	
Kreatif dan inovatif	a. Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi
	b. Bertukar pikiran sesama teman
	c. Menemukan konsep sendiri dalam memahami materi

٥. تطبيق *3D PP (3D Pageflip Professional)*

تطبيق *3D PP* عبارة عن برنامج مصمم لإنشاء منشورات رقمية بتنسيق ثلاثي الأبعاد، مثل الكتب الإلكترونية والمجلات الرقمية والكتيبات والكتالوجات وأنواع أخرى مختلفة من وسيلة التعلّم الرقمية. يسمح البرنامج للمستخدمين

Pendidikan Dan Konseling (JPDK) 5, no. 4 (August 21, 2023): 515–19, https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.17531.

[38] I. Istichomah et al., "DEVELOPMENT OF E-MODULE WITH PROFESSIONAL 3D PAGEFLIP APPLICATION TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES," *Statistika, Učet i Audit* 85, no. 2 (June 15, 2022): 107–21, https://doi.org/10.51579/1563-2415.2022-2.13.

بتحويل مستندات *PDF* وملفات *Microsoft Office* والصورة إلى منشورات رقمية بتأثيرات ثلاثية الأبعاد واقعية. تزداد أهمية هذا التطبيق في عالم التعليم والتسويق والنشر الرقمي، حيث تلعب الصورة الجذابة دوراً مهماً في جذب انتباه الجمهور.[٣٩]

١. تأثير الكتاب ثلاثي الأبعاد

تتمثل إحدى الميزات الرئيسية لبرنامج *3D PP* في قدرته على إنشاء تأثيرات ثلاثية الأبعاد للكتب ثلاثية الأبعاد، مما يوفر تجربة قراءة تشبه تقليب صفحات الكتاب فعليًا. وهذا يجعل المنشورات الرقمية أكثر وجاذبية للمستخدمين. عرض تأثير الكتاب ثلاثي الأبعاد فيما يلي:

الصورة ١ : الكتاب ثلاثي الأبعاد

٢. تكامل وسيلة التعلّم الرقمي المتعددة

يتيح التطبيق دمج العديد من عناصر وسيلة التعلّم الرقمية المتعددة، مثل الصوت والفيديو والرسوم المتحركة. يزيد هذا من الجاذبية البصرية ويعزز تجربة

---

[39] Muhammad Jhoni, Tasya Afrizah, and Nadia Rahma, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN FISIKA FLIPBOOK MENGGUNAKAN 3D PAGEFLIP PROFESSIONAL PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPLUS," *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika* 9, no. 1 (May 11, 2023): 141, https://doi.org/10.31764/orbita.v9i1.13871.

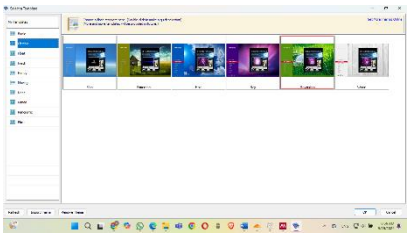
المستخدم، خاصة في السياق التعليمي، تقديم المواد التعليمية في شكل أكثر ديناميكية.[٤٠] عرض تكامل وسيلة التعلّم الرقمية المتعددة لتطبيق *3D PP* التالي:

الصورة٢ : تكامل وسيلة التعلّم الرقمي المتعددة

٣. تخصيص التصميم

يوفر تطبيق *3D PP* أدوات تخصيص سهلة الاستخدام، مما يسمح للمستخدمين باختيار السمات والخلفيات والتخطيطات التي تناسب احتياجاتهم. يمكن للمستخدمين أيضًا إضافة شعارات الشركة أو المؤسسة، مما يجعله مناسبًا للاستخدام الاحترافي. فيما يلي عرض لتخصيص التصميم في تطبيق *3D PP*:

الصورة٣: تكامل وسيلة التعلّم الرقمي المتعددة



[40] A Y Putra and F Mufit, "Literature Review of Learning Media Development Using 3d Pageflip in Physics Learning," *Konstan-Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 2022, http://jurnalkonstan.ac.id/index.php/jurnal/article/view/88.

٤. تطبيقات في التعليم

في السياق التعليمي، يمكن استخدام *3D PP* لإنشاء كتب مدرسية رقمية وعروض تقديمية للمشاريع ومواد الدراسة الذاتية. من خلال دمج عناصر وسيلة التعلّم الرقمية المتعددة، يمكن للطلاب التعلم بطريقة أكثر متعة ويمكن أن يزيد من المشاركة في التعلم والتحفيز.[٤١] فيما يلي مشروع كتاب رقمي:

الصورة٤: شكل كتاب رقمي

ب. الدراسات السابقة

تعد مراجعة الأدبيات جزءًا أساسيًا من كتابة تقرير بحثي. ويعرض هذا القسم المصادر المرجعية المستخدمة كأساس نظري في تحديد مشاكل البحث. ولا تقتصر مراجعة الأدبيات على استعراض البحوث السابقة لإيجاد أوجه التشابه والاختلاف فحسب، بل تحدد أيضًا موقف البحث الذي يتم إجراؤه، وما إذا كان يعمل على تعزيز أو دحض النتائج السابقة، وما إلى ذلك. وشملت المراجع المستخدمة في مراجعة الأدبيات هذه أطروحات

---

[41] K Koderi et al., "Developing Electronic Student Worksheet Using 3D Professional Pageflip Based on Scientific Literacy on Sound Wave Material," *Journal of Physics: Conference Series* 1467, no. 1 (February 1, 2020): 012043, https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012043.

ومقالات صحفية ذكرت أبحاثًا مشابهة. وقد حصر الباحثة المراجع في المنشورات الحديثة خلال السنوات الخمس الأخيرة. وفيما يلي استعراض للأدبيات التي جمعتها الباحثة في هذا البحث.:

١. تهدف هذه الأطروحة التي كتبها بدراتون نيسا بعنوان تطوير وسائط تعلم الفيزياء باستخدام مادة المرونة وقانون هوك على مستوى المدرسة الثانوية ، إلى تصميم ومعرفة مستوى جدوى وسائط تعلم الفيزياء باستخدام مادة المرونة وقانون هوك على مستوى المدرسة الثانوية ، وتستخدم هذه الدراسة نوع البحث والتطوير (*R&D*) مع نموذج *ADDIE*. يحتوي نموذج *ADDIE* على عدة مراحل، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كانت الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة هي أوراق التحقق من صحة خبير الإعلام وخبير المواد وأوراق الاستبيان. وبلغت النتائج التي تم الحصول عليها من التحقق من صحة خبراء وسيلة التعلّم الرقمية ٩٤٫٨٪ وخبراء المواد ٩٧٫٤٪ بمعايير مجدية للغاية. يمكن استنتاج أنه يمكن استخدام وسائط التعلم باستخدام *3D PP* في عملية التعلم.[٤٢]

٢. المقالة التي كتبتها أوتزنجر موراليس وشيتني جوانان وآخرون بعنوان تطوير وسائط الكتاب الإلكتروني العربي باستخدام تطبيق *Flip PDF* الاحترافي للطلاب. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير كتب إلكترونية باللغة العربية باستخدام تطبيق *Flip PDF* الاحترافي لطلاب المرحلة الإعدادية. وقد استخدم الباحثة طريقة البحث والتطوير باستخدام نموذج بورغ وجال (*R&D*)، حيث استخدم الباحثة طريقة البحث والتطوير باستخدام نموذج بورغ وجال، وشملت ١٢٥ طالبًا من طلاب المرحلة

---

[42] Badratun Nisa, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA DENGAN 3D PAGEFLIP PROFESSIONAL PADA MATERI ELASTISITAS DAN HUKUM HOOKE TINGKAT SMA/MA," *Thesis*, 2023, 1–120, https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/.

الإعدادية كموضوعات بحثية. أظهرت نتائج التجربة على نطاق واسع أن الكتاب الإلكتروني المطور زاد من استقلالية التعلّم لدى الطلاب بمتوسط نسبة ٨٢٪ (فئتي ''جيد'' و''مرتفع''). بالإضافة إلى ذلك، أظهرت التجربة صغيرة النطاق اهتمام الطلاب بالكتاب الإلكتروني بنسبة مئوية متوسطة بلغت ٨٥٪ (الفئتان ''جيد'' و''مرتفع''). تشير هذه النتائج إلى أن الكتب الإلكترونية فعالة في زيادة استقلالية التعلم لدى الطلاب واهتمامهم بالتعلم.[٤٣]

٣. المقالة التي كتبتها ماجلون فرديناند بانامتوان بعنوان تطوير مواد تدريسية قائمة على الكتاب الإلكتروني باستخدام تطبيق *Pageflip 3D* القياسي في التعليم العالي. الغرض من هذا البحث هو تطوير مادة تدريسية قائمة على الكتاب الإلكتروني باستخدام تطبيق *Pageflip 3D* القياسي في مقرر أساسيات التعليم. ويستخدم هذا البحث أسلوب البحث والتطوير (البحث والتطوير)، وهو أسلوب بحثي يستخدم لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه المنتجات. والنموذج المستخدم في هذا البحث هو النموذج رباعي الأبعاد، وهو مرحلة التحديد؛ ومرحلة التصميم؛ ومرحلة التطوير؛ ومرحلة النزع. النتائج التي تم الحصول عليها من هذه الدراسة هي التحقق من صحة الخبراء الماديين بنسبة ٧٧٫١٪ بمعايير لائقة؛ التحقق من صحة الخبراء الإعلاميين بنسبة ٨٣٪ بمعايير مجدية جدًا. حصلت نتائج التجربة في طلاب الفصل *G* من قسم التربية الدينية المسيحية في كلية ولاية كوبانج الدينية المسيحية

[43] Utzinger Morales, Schittny Joanan, and Hirsiger Julia, "Development of Arabic E-Book Media Based on Flip PDF Professional Application for Students," *Journal International of Lingua and Technology* 2, no. 1 (2023): 40–59, https://doi.org/10.55849/jiltech.v2i1.243.

على عدد إجمالي ٧٧٤ بنسبة ٩١,١٪، وبالتالي فإن المعايير التي تم الحصول عليها في تجربة المنتج كانت مجدية للغاية.[٤٤]

٤. المقالة التي كتبتها نورول حكمة وآخرون بعنوان تطوير التعليمات العملية القائمة على وسائط ***Pageflip*** الاحترافية ثلاثية الأبعاد على المواد الحمضية والقاعدية في المدرسة الثانوية الحكومية سوعي كاكاف. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد جدوى التعليمات العملية القائمة على وسائط ***Pageflip*** ثلاثية الأبعاد المستندة إلى وسيلة التعلّم الرقمية ثلاثية الأبعاد على المواد الحمضية والقاعدية، استنادًا إلى نتائج اختبار الخبراء واستجابات المعلمين. هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير (***R&D***) الذي يعتمد نموذج التطوير ***ADDIE***. موضوع هذا البحث هو التعليمات العملية المستندة إلى وسائط ***Pageflip*** ثلاثية الأبعاد القائمة على وسيلة التعلّم الرقمية ثلاثية الأبعاد حول المواد الحمضية والقاعدية التي تم اختبارها على ٦ معلمين يساعدون جميع معلمي الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية سوعي كاكاف. أدوات جمع البيانات المستخدمة هي أوراق تقييم الجدوى واستبيانات استجابة المعلمين. تُظهر نتائج معالجة البيانات أن التعليمات العملية القائمة على وسيلة التعلّم الرقمية ثلاثية الأبعاد المستندة إلى وسيلة التعلّم الرقمية المطورة ثلاثية الأبعاد قابلة للاستخدام في التدريب العملي من حيث النسبة المئوية للمادة في جانب جدوى المحتوى ٨٥,٩٢٪ وجانب العرض ٨٩,٣٢٪، والنسبة المئوية للغة ٩٠,٥٥٪ والنسبة المئوية لجدوى وسيلة التعلّم الرقمية ٨٢,٥٨٪. بناءً على نتائج الحساب،

---

[44] Maglon Ferdinand Banamtuan, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi 3d Pageflip Standar," *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen Negeri Kupang* 2, no. 1 (2021): 16–25, https://doi.org/10.52220/sikip.v2i1.71.

بلغت النسبة المئوية لاستجابة المعلم للاستبيان ٨٤,٨٥٪. تُصنف استجابة المعلم لتعليمات التدريب العملي القائمة على وسائط *3D PP* كفئة عالية جدًا.[٤٥]

٥. المقالة التي كتبتها يسار رحمي وآخرون بعنوان تطوير وسيلة التعلّم الرقمية المتعددة التفاعلية باستخدام *3D PP* على مادة تحديد جنس الحشرات للصف الثاني عشر في المدرسة الثانوية . تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط تعليمية تفاعلية متعددة وسيلة التعلّم الرقمية باستخدام برنامج *3D PP*. وتناقش وسيلة التعلّم الرقمية المطورة مادة حول تحديد جنس الحشرات، ويندرج هذا البحث ضمن نوع البحث والتطوير باستخدام طريقة *ADDIE*. أُجري البحث في مدينة في المدرسة الثانوية الحكومية جامبي في سبتمبر ٢٠٢١. تم الحصول على بيانات البحث من خلال توزيع استبيانات عبر استمارة جوجل على الطلاب ومعلمي الأحياء. تم إجراء تقنيات تحليل البيانات من الناحيتين النوعية والكمية. وقد أفادت نتائج التحقق من صحة النتائج من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام بأن هذه وسيلة التعلّم الرقمية صُنفت على أنها ''جيدة جدًا''. ذكرت نتائج التجربة على الطلاب (المجموعات الصغيرة والمجموعات الكبيرة) والمعلمين، أن وسائط التعلم التفاعلية القائمة على وسيلة التعلّم الرقمية المتعددة باستخدام برنامج *3D PP* صُنفت على أنها ''جيدة جدًا''. وبناءً على ذلك، يمكن استنتاج أن المنتج مناسب للاستخدام كوسيلة تعليمية.[٤٦]

٦. المقالة التي كتبتها سيتي ريحان وآخرون بعنوان تطوير كتاب إلكتروني للتعلم العلمي باستخدام برنامج احترافي ثلاثي الأبعاد لتصفح الصفحات. واستناداً إلى الدراسة

---

[45] N Hikmah et al., "PENGEMBANGAN PETUNJUK PRAKTIKUM BERBASIS MEDIA 3D PAGEFLIP PROFESSIONAL MATERI ASAM DAN BASA," *Jurnal Education and Development* 11, no. 2 (2023): 121–27, https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4583.

[46] Rahmi, Johari, and Sadikin, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan 3D Pageflip Professional Pada Materi Penentuan Jenis Kelamin Serangga Untuk Kelas XII SMA."

الأدبية، يتميز هذا البرنامج بمزايا في تصميم الكتاب التفاعلي الرقمي والمرونة والكفاءة والفعالية لأنه يدمج النص والصورة والصوت والفيديو. تم إجراء هذا البحث بهدف توفير جهود حل المشكلات من خلال تطوير الكتب الإلكترونية لتعلم العلوم. واستخدم الباحثة نموذج *ADDIE* للبحث والتطوير مع التدفق: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وقد جاءت نتائج البحث في شكل منتجات كتب إلكترونية لتعلم العلوم تم الإعلان عن جدواها من قبل فريق من الخبراء (٩٧,٣٣٪ خبراء مواد و٩٨,٧٪ خبراء وسائط) والممارسين (٩٧,٣٣٪ مشرفين) و٩٠,٦٪ من فئات تصور المعلم الجيد جدًا. من الناحية العملية، يمكن أن يكون هذا البحث مفيدًا للمعلمين والحكومة والباحثة في مجال الخبرة في تقديم الخدمات في شكل ابتكار المنتجات في التعليم.[٤٧]

٧. المقالة التي كتبتها سونيا فيسكا د.ب وآخرون بعنوان تطوير مواد تدريس وسيلة التعلّم الرقمية المتعددة باستخدام التعلم القائمة على حل المشكلات باستخدام *3D PP* في درس الهندسة. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير مواد تدريس وسيلة التعلّم الرقمية المتعددة القائمة على التعلم القائمة على حل المشكلات باستخدام *3D PP* في مادة الهندسة واختبار فعاليتها. نموذج التطوير المستخدم هو نموذج *ADDIE* الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم إجراء التجربة من خلال التحقق من صحة التجربة من قبل خبراء المواد وخبراء وسيلة التعلّم الرقمية، واختبارها على المعلمين والطلاب في مجموعات صغيرة وكبيرة. وقد أظهرت النتائج أن ٩٠,٣٢٪ من الطلاب حققوا الحد الأدنى من معايير الإنجاز، مع

[47] Raihan, Haryono, and Ahmadi, "Development of Scientific Learning E-Book Using 3D Pageflip Professional Program."

وجود تصورات إيجابية للغاية لدى الطلاب وحماسهم أثناء عملية التعلم. وبالتالي، تُستخدم هذه المادة التعليمية بفعالية في تعلم الهندسة.[٤٨]

٨. المقالة التي كتبتها توتي باتماواتي وعبد خليق بعنوان تطوير كتاب إلكتروني ثلاثي الأبعاد *E-FIST* كمادة تعليمية للتعلم الإلكتروني في مادتي الحرارة والحرارة. يهدف هذا البحث إلى وصف مدى صلاحية كتاب الفيزياء الإلكتروني (*E-FIST*)، وهو كتاب فيزياء قائم على العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات (*STEM*)، كمادة تعليمية إلكترونية للتعلم الإلكتروني لمواد الحرارة والحرارة. ويقتصر تطوير هذا البحث على مرحلة صلاحية وسيلة التعلّم الرقمية دون التجارب العملية والفعالية، وذلك بسبب منع انتشار فيروس كوفيد-١٩. تم تطوير *E-FIST* باستخدام نموذج *DDD-E* الذي يتضمن أربع مراحل: التخطيط والتصميم والتطوير والتقييم. وأُجريت عملية التحقق من الصحة من قبل ثلاثة محاضرين خبراء قاموا بتقييم الجوانب التعليمية والمادية واللغوية والإعلامية. وأظهرت النتائج أن نموذج *E-FIST* صالح للغاية وقابل للاستخدام في التعلم. كما يوفر هذا البحث أيضًا نظرة ثاقبة في استخدام تكنولوجيا الكتب الإلكترونية في تطوير المواد التعليمية، بالإضافة إلى فتح الفرص لإجراء المزيد من البحوث المتعلقة باختبار الفعالية والتطبيقات العملية.[٤٩]

وبناءً على نتائج البحث السابقة، فإن حداثة هذا البحث الذي يحمل عنوان وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* لترقية دوافع الطلاب في مادة طرق تعليم اللغة العربية لعام ٢٠٢٤/٢٠٢٥ لتعلم منهجية تعلم اللغة العربية على

---

[48] Sonya Fiskha Dwi Patri and Sonya Heswari, "Development of Multimedia Teaching Materials with PBL Using 3D Pageflip Professional in Geometry Lesson Abstract," *Edumatica* 9, no. 2 (2019): 23–33, https://doi.org/10.22437/edumatica.v9i02.6717.

[49] Tuti Patmawati and Abd. Kholiq, "Development of 3D E-FIST as A Teaching Material for E-Learning on Temperature and Heat Materials," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2021): 70–81, https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2854.

مستوى الطلاب لم يسبق أن قام به باحثون سابقون لم يتم بحث *(PBL)* على نطاق واسع في العديد من الدراسات. النموذج البحثي باستخدام *DDD-E* على تطبيق *3D PP* لطلبة الليسانس في تعليم اللغة العربية الفصل الدراسي الثالث لم تتم دراسته من قبل باحثين سابقين.

فيما يلي مقارنة بين الدراسة السابقة وهذ البحث لتحديد أوجه التشابه والاختلاف:

الجدول ١: مقارنة بين الدراسة السابقة وهذ البحث

	الدراسة السابقة			هذ البحث
رقم	اسم البحث وأهدافه	طرق البحث	مواد البحث ونتائجه	المعادلة:
١.	بدرتون نيسا (٢٠٢٣) :تطوير وسائط تعلم الفيزياء باستخدام تطبيق *3D Pageflip Professional*	نموذج *ADDIE*	المرونة وقانون هوك التحقق من صحة وسيلة التعلّم الرقمية ٩٤,٨٪، والمادة ٩٧,٤٪ (ممكن جدًا)	١. يستخدم الباحثة تطبيق *3D Pageflip Professional* لاختلافات: ١. موضوع البحث هم لدى طلاب برنامج الليسانس في المستوى الثالث *(S1 PBA 3 ICP ;*
٢.	أوتنجرموراليس	بورغ وجال	استقلالية	

	وآخرون(2023) تطوير كتاب إلكتروني باللغة العربية باستخدام تطبيق 3D *Pageflip Professional*	*R&D*في المرحلة الإعدادية	التعلم باللغة العربية ٨٢٪، والاهتمام بالتعلم ٨٥٪ (''جيد'' و''مرتفع'')	*S1 PBA 3A*). ٢. يستخدم نموذج البحث DDD-E ٣. استخدمت مادة مادة طرق تعليم اللغة العربية. ٤. تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)*
٣.	ماجلون فرديناند بانامتوان *(2021)* تطوير مواد تعليمية قائمة على الكتب الإلكترونية باستخدام تطبيق *3D Pageflip Professional*	البحث والتطوير باستخدام النموذج رباعي الأبعاد في التعليم العالي	المصادقة على أساسيات وسائط التعليم ٨٣٪، والمواد ٧٧,١٪، ونتائج التجربة ٩١,١٪ (ممكنة جداً)	
٤.	نور الحكمة وآخرون تطوير كتيبات مختبرية ثلاثية الأبعاد قائمة على	نموذج *ADDIE*	جدوى محتوى الأحماض والقواعد ٨٥,٩٢٪، العرض	

	الصفحات			التقديمي ٨٩,٣٢٪، استجابة المعلم ٨٤,٨٥%
٥.	يسار رحمي وآخرون(2023) تطوير وسيلة التعلّم الرقمية المتعددة التفاعلية على أساس *3D Pageflip Professional*	نموذج *ADDIE*	تحديد جنس الحشرة تحديد جنس الحشرة التحقق من صحة المواد ووسيلة التعلّم الرقمية ''جيد جدًا''، نتائج التجربة ''جيدة جدًا''	
٦.	سيتي ريحان وآخرون تطوير كتاب إلكتروني لتعلم العلوم باستخدام تطبيق *3D Pageflip*	نموذج *ADDIE*	تصديق خبير المواد العلمية ٩٧,٣٣٪، خبير إعلامي ٩٨,٧٪، تصور المعلم ٩٠,٦%	

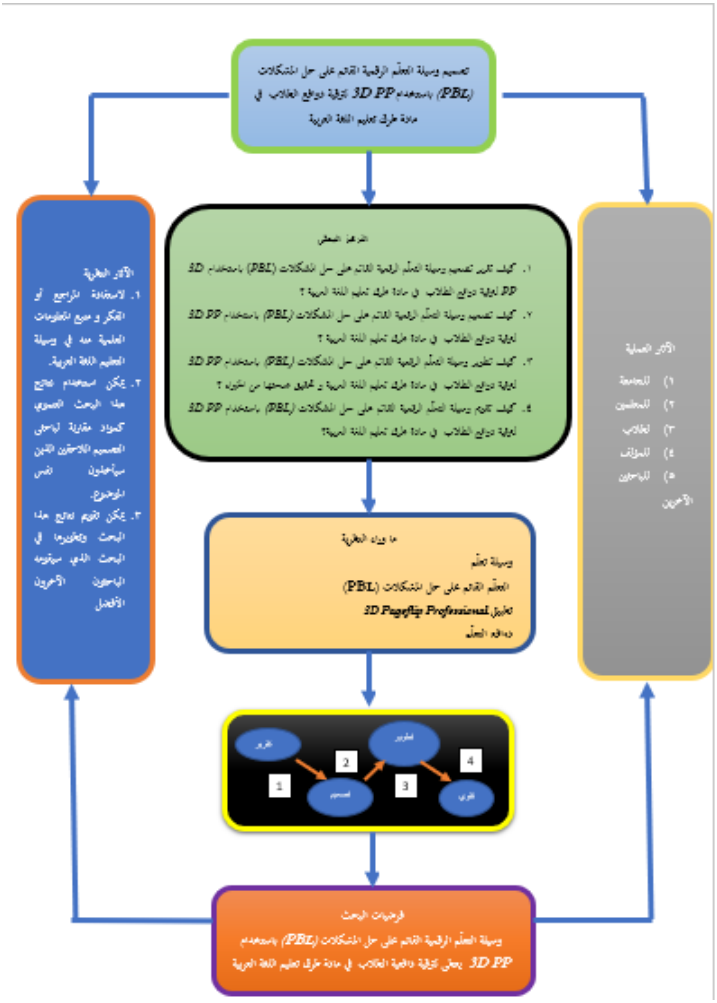
	Professional			
٧.	سونيا فيسكا د.ب وآخرون *(2019)* تطوير مواد تدريسية متعددة وسيلة التعلّم الرقمية قائمة على التعلم القائمة على التعلم القائمة على حل المشكلات باستخدام تطبيق *3D Pageflip Professional*	نموذج *ADDIE*	حقق ٩٠,٣٢٪ من الطلاب في مادة الهندسة الحد الأدنى من معايير الإكمال، وكانت تصورات الطلاب إيجابية للغاية	
٨.	توتي باتماواتي وآخرون*(2021)* تطوير *3D E-FIST*	نموذج *DDD-E*	تعتبر *E-FIST* صالحة جدًا وقابلة للاستخدام في التعلم.	

إطار التفكير هو تصميم مفاهيمي يشرح التدفق المنطقي للبحث، ويصف العلاقة بين المتغيرات التي ستتم دراستها، ويوفر التوجيه في الإجابة عن أسئلة البحث.

يتم إعداد إطار التفكير بناءً على المراجعة النظرية ومراجعة الأدبيات التي يقوم عليها البحث.

ج. إطار التفكير

الصورة٥ : إطار التفكير



الباب الثالث

مناهج البحث

أ. نموذج التطوير

لإنتاج منتجات تطوير وسيلة التعلّم الرقمية ، إستخدمت الباحثة نوعًا من البحث يعرف باسم البحث والتطوير (*R&D*).[٥٠] ويشيع استخدام هذا الأسلوب في التعليم لتصميم واختبار وتنفيذ نماذج التعلم أو وسيلة التعلّم الرقمية[٥١]. ويستند اختيار هذا التصميم البحثي على اعتبار أن هذا المنهج يتم تطويره بطريقة منظمة ويستند إلى نظرية تصميم التعلم. ويشمل هذا البحث طلاب برنامج الليسانس في المستوى الثالث(*S1 PBA 3A ; S1 PBA 3 ICP)* ، بينما يقع البحث في جامعة والي سونجو سمارانج في مقرر منهجية التعليم باللغة العربية الذي تدرسه الدكتورة نائفة الماجستير في العلوم الاجتماعية، مع التركيز على استخدام وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات من خلال تطبيق *3D PP* الاحترافي ثلاثي الأبعاد من أجل ترقية دوافع الطلاب.

---

[50] Felisia Hemilia, Agus Wedi, and Henry Praherdhiono, "Pengembangan Modul Digital Menggunakan Pendekatan Collaborative Learning Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Belajar," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 05, no. 03 (August 10, 2022): 223–31, https://doi.org/10.17977/um038v5i32022p223.

[51] Aulia Akhrian Syahidi et al., "TOLSYASUPI-EduMed: Development of Educational Media Using the Problem-Posing Learning Model for Basic Programming Subjects," *Journal of Information Technology and Computer Science* 4, no. 2 (September 30, 2019): 137–55, https://doi.org/10.25126/jitecs.201942106.

بحوث البحث والتطوير (*R&D*) هي طريقة تهدف إلى تطوير منتجات أو أنظمة جديدة والتحقق من صحتها. ويعد نموذج *DDD-E* (تقرير، تصميم، تطوير، تقييم) أحد نماذج التطوير في بحوث البحث والتطوير الذي يركز على تطوير وسيلة التعلّم الرقمية أو أنظمة التعلم بشكل منهجي.[٥٢] كل مرحلة في هذا النموذج–تقرير (تحديد الاحتياجات والأهداف)، تصميم (تصميم الحلول)، تطوير (تطوير المنتجات)، تقييم (تقييم الفعالية).

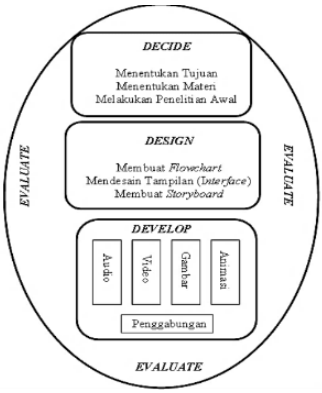
التقييم (تقييم الفعالية). للمساعدة في ضمان أن وسيلة التعلّم الرقمية المطورة ملائمة ومناسبة لاحتياجات المستخدمين. ووفقًا لكارين س. إيفرز وآن إي بارون، يعد نموذج *DDD-E* أداة فعالة في تطوير وسيلة التعلّم الرقمية التي يمكن تكييفها مع سياقات التعلمية المختلفة.[٥٣]

---

[52] Nina Ikhwati Wahidah et al., "Game Based Learning: Design a Multimedia with DDD-E Model for Mathematics Education," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)* 15, no. 21 (November 16, 2020): 277, https://doi.org/10.3991/ijet.v15i21.16353.

[53] Karen S Ivers and Ann E Barron, *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing and Assessing Third Edition*, *Library Review*, vol. 56, 2007, https://doi.org/10.1108/00242530710736145.

الصورة٦: نموذج *DDD-E*



نموذج *DDD-E* إذا تم تطبيقه بعنوان " وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* في مادة طرق تعليم اللغة العربية في مساعدة لترقية دوافع التعلُّم لدى طلاب تعليم اللغة العربية كداعم الكتاب المقرر"، وسيتم شرح الخطوات على النحو التالي:

١. ***DECIDE***

في هذه المرحلة، يجب على الباحثة في هذه المرحلة تحديد الأهداف والمواد وإجراء بحث أولي لوسيلة التعلّم التي سيتم تطويرها.[٥٤] وفي الوقت نفسه، يتم في هذه المرحلة القيام بالأنشطة التالية:

أ. **تحديد أهداف التعليم**

في هذه الخطوة، يحدد المطور النتائج المراد تحقيقها من خلال البرنامج أو المواد التعليمية. يجب أن تكون أهداف التعلم هذه محددة، وقابلة للقياس، وذات صلة،

[54] Ivers and Barron.

ومتماشية مع احتياجات المتعلمين. هذا أمر مهم حتى يمكن توجيه التعلم المصمم ووفقًا للكفاءات المتوقعة. والهدف المراد تحقيقه هو زيادة الدوافع للتعلم لدى طلاب برنامج الليسانس في المستوى الثالث *(S1 PBA 3 ICP ; S1 PBA 3A)* في جامعة والي سونجو سمارانج.

ب. تحديد المادة

بعد تحديد أهداف التعليم، تتمثل الخطوة التالية في تحديد المادة التي سيتم تدريسها لتحقيق هذه الأهداف. يمكن أن تكون هذه المادة في شكل نظرية أو ممارسة أو أمثلة حالة أو وحدات الرقمية تدعم التعلم. يجب أن يتم تعديل اختيار وسيلة التعليم بما يتناسب مع المواد و الأهداف وملاءمتها لقدرات المشاركين.[٥٥] تشير المواد التي سيتم تطويرها إلى نظام تقييم الأداء مادة طرق تعليم اللغة العربية . هناك ١١ فصلاً سيتم تطويرها تشمل الأساس النظري لتعليم اللغة، ومناهج تعليم اللغة العربية، وتاريخها، وتعريفها، وكيفية التقديم، ومزايا وعيوب طريقة القوايد والترجمة، وتاريخها، وتعريفها، وكيفية التقديم، ومزايا وعيوب الطريقة المباشرة، وهكذا.

ج. إجراء الدراسة السابقة

قبل تصميم البرنامج وتطويره، يتم إجراء بحث أولي لاكتساب فهم أعمق للجمهور وسياق التعلم والأدوات والأساليب الفعالة. قد يشمل هذا البحث تحليل

[55] Ivers and Barron.

الاحتياجات، ومراجعة الأدبيات بالإضافة إلى جمع البيانات من المستخدمين المحتملين أو المتدربين.

وقد أجرى الباحثة الدراسة السابقة من خلال توزيع استبيانات تحليل الاحتياجات على الطلاب المعنيين بنتائج تحليل ٦٢ طالباً وطالبة ٩٥,٢٪ من الطلاب لا يزالون يجدون صعوبة في فهم الكتاب الرئيسي ويحتاجون إلى مساعدة من المحاضر، ٩٣,٥٪ من الطلاب أقل تحفيزاً لهذه المادة بسبب استخدام الكتب الدراسية التي لا تزال كلاسيكية، ٩٦,٨٪ من الطلاب لا يزالون ضعفاء في قراءة وترجمة النصوص العربية الكاملة وخاصة الكتاب الرئيسي، ٩١,٩٪ من الطلاب أقل حرصاً على دراسة مادة منهجية تعلم اللغة العربية بشكل الذاتي لأن قائمة الكتب أقل تنوعاً. استنادًا إلى تحليل الاحتياجات السابق، من الضروري تطوير وسيلة التعلّم يمكن أن تدعم دوافع التعلم لدى الطلاب. ولذلك، ستقوم الباحثة تصميم وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات *(PBL)* باستخدام *3D PP* في مادة طرق تعليم اللغة العربية في مساعدة لترقية دوافع التعلُّم لدى طلاب تعليم اللغة العربية كداعم الكتاب المقرر.

الصورة ٧: *Rubric Decide*

Rubric Penelitian Awal				
Kriteria	**0**	**1**	**2**	**3**
Kejelasan Pertanyaan Penelitain	Tidak ada pertanyaan penelitian yang dinyatakan	Pertanyaan tidak jelas dan sulit dipahami	Pertanyaan agak jelas, tetapi dapat lebih tepat	Pertanyaan jelas dan spesifik
Skor:				
Jawaban yang mendukung	Tidak ada jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan	Hanya sedikit jawaban yang mendukung pertanyaan penelitian	Sebagian besar jawaban mendukung pertanyaan yang diajukan	Jawaban secara langsung mendukung pertanyaan yang diajukan
Skor:				
Sumber Daya	Hanya satu atau tidak ada sumber bereputasi yang digunakan	Dua sumber yang memiliki reputasi baik digunakan	Tiga sumber bereputasi digunakan	Empat atau lebih sumber yang memiliki reputasi baik digunakan
Skor:				
Ketepatan (Akurasi)	Informasi kurang dan tidak akurat	Informasi mengandung lebih dari satu pernyataan yang tidak akurat	Informasi mengandung satu pernyataan yang tidak akurat	Informasi akurat
Skor:				
Informasi Bibliografi	Informasi kurang dan tidak akurat	Informasi mengandung lebih dari satu pernyataan yang tidak akurat	Informasi mengandung satu pernyataan yang tidak akurat	Informasi akurat
Skor:				
Brainstorming	Aktivitas tidak dimulai	Aktivitas kekurangan lebi dari satu elemen yang diperlukan	Aktivitas kekurangan satu elemen yang diperlukan	Informasi lengkap
Skor:				
Total				

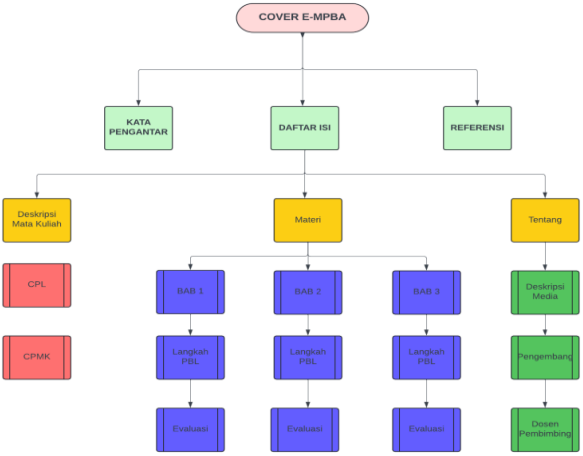
٢. *DESIGN*

أ. إنشاء *Flowchart*

المخطط الانسيابي هو تمثيل مرئي يوضح تدفق أو تسلسل عملية التعلم. في سياق تصميم التعليم، يساعد المخطط الانسيابي على توضيح كيفية تنظيم محتوى أو أنشطة التعلم وتقديمها، بما في ذلك تسلسل تقديم المواد وتفاعل المستخدم ونقاط التقييم.[٥٦] يمكن رؤية المخطط الانسيابي التالي الذي سيتم تطويره من قبل الباحثة في الشكل:[٥٧]

[56] Ivers and Barron.
[57] Ivers and Barron.

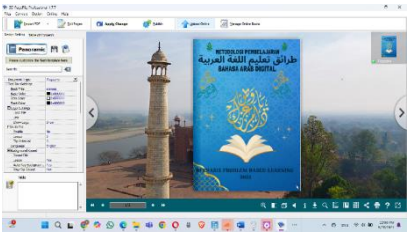
الصورة ٨: إنشاء *Flowchart*



ب. تصميم العرض

بمجرد تخطيط تدفق التعليم، تتمثل المرحلة التالية في تصميم الواجهة. يتضمن ذلك جوانب بصرية مثل اختيار الألوان والطباعة والتخطيط والأيقونات. يجب أن يكون تصميم الواجهة جذابًا وبديهيًا ويدعم تجربة المستخدم المثلى. يمكن رؤية الواجهة الأولية التي سيتم استخدامها في الصورة ٨

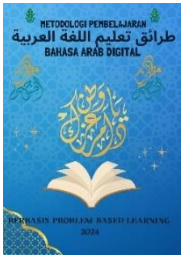
الصورة ٩ : تصميم العرض



ج. إنشاء *Storyboard*

لوحة القصة المصورة هي سلسلة من الصورة أو الرسومات التي تصور كل خطوة أو مشهد من المادة التعليمية.[٥٨] في سياق التعلّم القائمة على التكنولوجيا أو تطوير وسيلة التعلّم الرقمية ، تعمل القصة المصورة كخريطة مرئية توضح كيفية عرض كل عنصر من عناصر التعلّم على الشاشة، مما يساعد المطورين على فهم كيفية عمل عملية التعلّم.[٥٩]

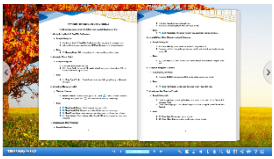
الجدول.٤: *Storyboard E-MPBA*

١.		يحتوي غلاف *E-MPBA* على عنوان واضح وغني بالمعلومات، وإضافة عناوين فرعية وصور ذات صلة وشعار المؤسسة واختيار الخط المناسب والعناصر الرمزية

[58] Rizwana Wahid and Ahtisham Aziz, "STORYBOARDING: A MODEL TECHNIQUE FOR THE LANGUAGE LEARNING PROCESS," *LLT Journal: A Journal on Language and Language Teaching* 25, no. 2 (October 3, 2022): 497–504, https://doi.org/10.24071/llt.v25i2.4253.

[59] Menrisal, "Digital Learning Media: Review," *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION* 1, no. 4 (October 1, 2022): 131–39, https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i4.32.

٢.		يتبع جدول المحتويات القائمة الموجودة في الكتاب المقرر الرئيسي.
٣.		تحتوي وحدة التدريس على اسم المقرر الدراسي، ونتائج تعلم الخريجين (*CPMK*)، ونتائج تعلم المقرر الدراسي (*CPMK*) ووصف المقرر الدراسي.
٤.		إضافة وسيلة التعليم على شكل مقاطع فيديو *PBL*
٥.	 	العرض في بداية كل فصل سيتم إدراج مادة في الداخل بالنص العربي الذي تم تيسيره بواسطة الحركات، والترجمة، والتقييم الإضافي

إرشادات الاستخدام: صفحة إرشادات الاستخدام، وتحتوي على معلومات عن الخطوات العملية لتشغيل الوسيلة الرقمية، بالإضافة إلى الأجهزة والتطبيقات المطلوبة لهذا الغرض.		

الصورة ١٠: *Rubric Design*

Rubric Flowchart				
Kriteria	**0**	**1**	**2**	**3**
Struktur	Flowchart tidak lengkap atau hilang	Flowchart tidak memiliki struktur	Struktur tidak sesuai dengan tujuan/konten proyek	Struktur sesuai dengan tujuan dan konten proyek
Skor:				
Percabangan	Tidak ada percabangan	Percabangan tidak lengkap	Percabangan lengkap, tetapi penggambaran tidak jelas	Percabangan lengkap dan digambarkan dengan jelas
Skor:				
Label	Tidak ada elemen flowchart yang diberi tabel	Lebih dari satu elemen tidak diberi tabel	Semua elemen diberi tabel tetapi sulit dipahami	Setiap elemen diberi tabel dengan jelas dan mudah dipahami
Skor:				
Simbol	Tidak ada symbol yang digunakan	Lebih dari satu simbol yang salah lalu digunakan	Satu symbol salah lalu digunakan	Semua symbol benar lalu digunakan
Skor:				
Kemudahan Penggunaan	Flowchart tidak dapat diikuti	Flowchart sulit diikuti dan mudah menyesatkan	Flowchart agak mudah diikuti dan lebih jelas	Flowchart mudah diikuti dan dipahami
Skor:				
Total				

Rubric Storyboard				
Kriteria	**0**	**1**	**2**	**3**
Layar	Lebih dari dua layar yang dibutuhkan tidak disertakan	Dua layar yang dibuatkan tidak disertakan	Semua kecuali satu layer yang dibutuhkan disertakan	Semua layer yang dibutuhkan disertakan
Skor:				
Tautan	Tidak ada tautan yang di tunjukan dan tidak ada deskripsi	Lebih dari satu tautan atau deskripsi tidak lengkap	Satu tautan atau deskripsinya lengkap	Semua tautan ditunjukkan dan dijelaskan
Skor:				
Konten	Konten hilang atau tidak lengkap	Konten lengkap tetapi tidak akurat	Konten lengkap tetapi sulit dibaca dan di pahami	Konten lengkap, factual, menarik, dan mudah dipahami
Skor:				
Tata Letak	Desain tidak konsisten di lebih dari satu area	Desain tidak konsisten di satu area	Desain konsisten tapi tidak jelas	Desain konsisten dan jelas
Skor:				
Elemen Media	Elemen media tidak disertakan	Beberapa elemen media disertakan dan dijelaskan	Semua elemen media disertakan tetapi tidak semuanya dijelaskan	Elemen media yang diperlukan telah disertakan dan dijelaskan
Skor:				
Font, Latar Belakang dan Transisi	Font, latar belakang dan transisi tidak lengkap	Dua dari persyaratan tidak lengkap	Salah satu persyaratan tidak lengkap	Semua font, latar belakang dan transisi lengkap dan disertakan
Skor				
Total				

٣. *DEVELOP*

مرحلة التطوير هي يبدأ فيها تحقيق جميع العناصر التي تم تصميمها في شكل وسيلة فعلية. في هذه المرحلة، يستمر الباحثة في صناعة وسيلة التعلّم الرقمية من خلال تطوير المكونات المختلفة التي تم تجميعها في مرحلة التصميم، وتشمل المكونات التي تم تطويرها الصورة والرسوم المتحركة والصوت والفيديو بالإضافة إلى برامج التطبيقات. تنقسم مرحلة التطوير إلى ٣ مراحل، وهي:

١. مرحلة قبل الإنتاج

تبدأ هذه المرحلة بإعداد المواد اللازمة لإنتاج وسيلة التعلّم الرقمية. وتتضمن المواد التي تم إعدادها مواد تعليمية مأخوذة من الكتاب الرئيسي، وهو كتاب ''طرق تعليم اللغة العربية '' لعبد العزيز إبراهيم العصيلي ووحدات تعليمية أو *RPS*. يتم أخذ المادة من الكتاب الذي يستخدمه المحاضر في الأنشطة التعليمية الصفية. وبمجرد توفر المواد التعليمية، فإن الخطوة التالية هي إعداد العناصر التوضيحية ذات الصلة لإدراجها في تطبيق *3D PP* الاحترافي مثل الصورة والرسوم التوضيحية والرسومات التي تم إنشاؤها من خلال *Canva*.

٢. مرحلة الإنتاج

تبدأ عملية الإنتاج باتباع الإرشادات الخاصة بالمخطط الانسيابي وتصميم العرض ولوحة القصة المصورة. يتم إجراء تعديلات على الخصائص والخلفية من خلال اختيار نظام ألوان مطابق. خلال مرحلة الإنتاج،

يتأكد الباحثة أيضًا من أن جميع العناصر في وسيلة التعلّم الرقمية تعمل على النحو الأمثل.

٣. مرحلة بعد الإنتاج

بعد اكتمال عملية الإنتاج، تتم مرحلة ما بعد الإنتاج من خلال تحميل وسائط التعلم الرقمية التي تم إنتاجها. وتهدف هذه الخطوة إلى تمكين المحاضرين والطلاب من الوصول الفوري إلى وسيلة التعلّم الرقمية من خلال الرابط المقدم.

بعد الانتهاء من المراحل الثلاث في عملية التطوير، ستقوم الباحثة بإجراء اختبار للتحقق من صحة وسيلة التعلّم الرقمية بمشاركة خبير مواد وخبير وسائل. يتضمن التحقق من صحة وسيلة التعلّم الرقمية تقييم المادة المعروضة والتصميم الذي تم تطويره. في التحقق من صحة وسيلة التعلّم الرقمية، سيختار الباحثة في التحقق من صحة وسيلة التعلّم الرقمية خبيراً في التحقق من صحة وسيلة التعلّم الرقمية التعليمية. أما بالنسبة للتحقق من صحة المواد، سيختار الباحثة مدققين من ذوي الخبرة في التحقق من صحة محتوى وسيلة التعلّم الرقمية المتعددة.

الصورة ١١ : *Rubric Development*

Content Rubric

CRITERIA	0	1	2	3
Objective:				
Objective:				
Objective:				
Structure: Begins with an introduction, uses students' own words, and ends with a conclusion.	Does not use students' own words.	Uses students' own words, but intro and conclusion are missing.	Uses students' own words, but intro or conclusion is missing.	Meets all of the require-ments.
Flow: Chunks information in a meaningful way, text is easy to follow and understand.	Information is scattered and difficult to understand.	Information is somewhat organized, but difficult to understand.	Information is somewhat organized and easy to understand.	Meets all of the require-ments.
Mechanics: Spelling, grammar, and punctuation are correct.	More than four spelling, grammar, or punctuation mistakes are made.	Three or four spelling, grammar, or punctuation mistakes are made.	One or two spelling, grammar, or punctuation mistakes are made.	Meets all of the require-ments.
				Total _____

Design Rubric

CRITERIA	0	1	2	3
Continuity	Project does not follow storyboards or flowchart.	Project follows some of the storyboards.	Project follows the storyboards but not the flowchart.	Project follows the storyboards and flowchart exactly.
Layout	The layout is not clear and is inconsis-tent.	The layout is clear but is inconsistent.	The layout is somewhat clear and is consistent.	The layout is very clear and consis-tent.
Purpose of media elements	More than two media elements are not meaningful.	All but two of the media elements are meaningful and add to the project.	All but one of the media elements are meaningful and add to the project.	All media elements are meaningful and add to the project.
Text clarity	Text is not easy to read and doesn't contrast with the background.	The text is not easy to read but contrasts with the background.	The text is easy to read but doesn't contrast with the background.	All text is easy to read and contrasts with the background.
Navigation buttons	None of the navigation buttons are easy to understand.	Some of the navigation buttons are easy to understand.	Most of the navigation buttons are easy to understand.	Navigation buttons are clearly marked and identified.
Feedback	Feedback is not consistent or appropriate.	Feedback is consistent but not appropriate.	Feedback is not consis-tent, but it is appropriate.	Feedback is consistent and appropriate.
				Total _____

٤. *EVALUATE*

تهدف مرحلة التقييم إلى التأكد من أن وسيلة التعلّم الرقمية التي تم تطويرها تتوافق مع الأهداف المحددة مسبقاً وأنها فعالة في دعم التعلم من عدمه، نموذج التطوير *DDD-E*، تتم عملية التقييم في كل مرحلة من مراحل التطوير، وهي مرحلة اتخاذ القرار ومرحلة التصميم ومرحلة التطوير. في مرحلة اتخاذ القرار، يهدف التقييم إلى ضمان المواءمة بين أهداف التعلم والمواد وتحليل الاحتياجات. في مرحلة التصميم، يتم إجراء التقييم عملية صنع المخطط الانسيابي وتصميم العرض ولوحة القصة المصورة. أما في مرحلة التطوير، فيشمل التقييم في مرحلة التطوير خبراء المواد وخبراء وسيلة التعلّم الرقمية للتحقق من صحة وسيلة التعلّم الرقمية المطورة وتقييم جدواها. في مرحلتي اتخاذ القرار والتصميم، يمكن إجراء

التقييم بشكل الذاتي، مسترشدين في ذلك بالنموذج الخاص بالتقييم في نموذج *DDD-E*.

في المرحلة النهائية، ستجري الباحثة تقييما نهائيا من خلال التصديق من صحة المنتاج قبل خبراء التطوير. سيتم تقييم نتائج وسيلة التعليم من قبل خبراء التطوير من جميع عناصر *DDD-E* . ولتأكيد نتائج تصميم وسيلة التعليم ، ثم قياس مستوى الدافعية و لتقوية دوافع التعلّم لدى الطلاب. ثم من خلال جمع البيانات من خلال استبيانات وتوزيعها باستخدام استمارة جوجل المعدة. ثم المقارنة مع الاستبيان قبل وبعد إعطاء دوافع التعلّم من خلال وسيلة التعلّم الرقمية. وقد تم توجيه الاستبيان إلى طلاب المرحلة الجامعية *PBA 3 ICP* و *PBA 3A*. سيتم استخدام النتائج لتحديد ما إذا كانت وسيلة التعلّم الرقمية هذه تزيد من دوافع التعلم أم لا.

الصورة١٢: *Rubric Evaluate*

Teacher Evaluation				
CRITERIA	0 to .99	1 to 1.99	2 to 2.99	3
Storyboards (see Storyboard Rubric)				
Design (see Design Rubric)				
Content (see Content Rubric)				
Technical (see Technical Rubric)				
Daily journal entries				
Bibliographical information				

ب. السكان والعينة

المشاركون في هذه الدراسة هم المدققون الخبراء وطلاب الليسانس في برنامج تعليم اللغة العربية المستوى الثالث*(S1 PBA 3A ; S1 PBA 3 ICP)* بكلية التربية والتدريس، جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج الذين شاركوا طواعية في ملء الاستبيان عبر الإنترنت والمشاركة في المقابلات. تم استخدام تقنية أخذ العينات الانتقائية من خلال توزيع الاستبيانات عبر الإنترنت باستخدام نماذج جوجل على الطلاب.

ج. تقنيات جمع البيانات

أ. البيانات الأولية

استخدمت الباحثة أربع تقنيات لجمع البيانات، وهي مقابلة ، ملاحظة ، توثيق و استبيانات. وسيتم عرض شرح كل تقنية على النحو التالي:

١) مقابلة

تقنيات جمع البيانات من خلال المقابلات في مرحلة الدراسة السابقة لاستكشاف الإمكانات والمشكلات والحصول على معلومات في شكل تصورات الطلاب عن منهجيات التعلم ووسيلة التعلّم الرقمية المستخدمة وكذلك آراء المحاضرين فيما يتعلق بالظروف والعقبات التي تواجههم في التعلم. استخدمت المقابلات التي أجريت مع الطلاب والمحاضرين نفس الأداة في شكل تحليل الاحتياجات.

٢) ملاحظة

للحصول على لمحة عامة عن عملية التعلم الجارية، تم إجراء الملاحظات في مرحلة تحليل الاحتياجات. تهدف الملاحظة إلى معرفة

الظروف الحالية والمشاكل التي يواجهها الطلاب لإيجاد حلول لها من خلال هذا البحث التطويري.

٣) توثيق

تم استخدام أسلوب التوثيق في تحليل الاحتياجات من خلال فحص الوثائق في شكل الكتاب المقرر ومعرفة المقرر الدراسي ومنهجية التعلم الذاتي.

٤) استبيان

يعرف على انه أداة لجمع البيانات تتمثل في مجموعة من الأسئلة المكتوبة تتعلق بظاهرة ما يطلب من المستجيب الإجابة عليها.[٦٠] وهو عبارة عن مجموعة من الأسئلة المكتوبة التي تعد بقصد الحصول على معلومات أو آراء المبحوثين حول ظاهرة أو موقف معين[٦١] ملحق الاستبيان بهذا البحث فيما يلي:

أ. استبيان تحليل الاحتياجات لتصميم وسيلة التعلّم الرقمية باستخدام *(PBL)* تطبيق *3D PP* في مادة طرق تعليم اللغة العربية.

---

[٦٠] فايز and نبيل ,أساليب البحث العلمي منظور تطبيقي) عمان : الأردن , دار أحمد للنشر و التوزيع: جامعة صالح النجار, ٢٠٠٩.(

[٦١] محمد عبديت and محمد أبو نصار ,منهجية البحث العلمي - القواعد و المراحل و التطبيقات) الجامعة الأردنية , كلية الاقتصاد و العلوم الإدارية, ١٩٩٩.(

الجدول.٥: تحليل الاحتياجات

Pertanyaan	YA	TIDAK
1. Saya merasa kesulitan untuk memahami buku ajar "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab" karya عبد العزيز بن إبراهيم العيصيلي karena menggunakan Bahasa Arab murni.		
2. Saya kurang termotivasi dengan mata kuliah "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab" karena masih menggunakan buku klasik karya عبد العزيز بن إبراهيم العيصيلي yang kurang menarik.		
3. Saya masih lemah dalam membaca dan menerjemahkan teks Arab full terutama buku ajar "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab" karya عبد العزيز بن إبراهيم العيصيلي		
4. Saya kurang bersemangat untuk mempelajari materi "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab" karya عبد العزيز بن إبراهيم العيصيلي secara mandiri karena menu buku tersebut kurang bervariatif .		
5. Saya kurang bersemangat mengikuti pembelajaran "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab" menggunakan buku karya عبد العزيز بن إبراهيم العيصيلي karena tidak dilengkapi instrumen evaluasi atau soal-soal latihan.		
6. Saya kurang bersemangat belajar menggunakan buku "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab" karya عبد العزيز بن إبراهيم العيصيلي karena tidak dilengkapi gambar dan link video.		
7. Saya lebih suka pembelajaran dengan menggunakan media yang dapat diakses menggunakan PC atau Android.		
8. Saya bersemangat apabila pembelajaran dikemas berbasis masalah (Problem Based Learning).		
9. Saya merasa perlu dikembangkan buku ajar "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab" berbasis PBL menggunakan 3D Page Flip Proffesional.		

ب. استبيان دوافع التعلّم لدى طلاب برنامج الليسانس في المستوى الثالث *(S1 PBA 3 ICP ; S1 PBA 3A)* بكلية التربية والتدريس، جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.

الجدول.٦: استبيان دوافع التعلم

No	Variabel	Aspek Penilaian
1	Tekun	a. Mencatat serta mencari informasi-informasi untuk menunjang proses pembelajaran
		b. Memperhatikan penjelasan dengan baik
2	Ulet menghadapi kesulitan	a. Berusaha menyelesaikan masalah yang muncul
		b. Berusaha untuk mencapai tujuan belajar
3	Kerja keras	a. Giat dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar
		b. Berperan aktif dalam proses pembelajaran
		c. Saling bekerja sama untuk memcahkan masalah
4	Kreatif dan inovatif	a. Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi
		b. Bertukar pikiran sesame teman
		c. Menemukan konsep sendiri dalam memahami materi

ج. **استبيان اختبار التحقيق من صحة المواد و وسيلة التعلّم لاختبار صلاحية تصميم وسيلة التعلّم الرقمية في مادة طرق تعليم اللغة العربية.**

استبيان وفقًا لمعيار نموذج *DDD-E* باستخدام مقياس ليكرت المكون من أربعة خيارات، يبدأ من رقم ٠ الذي يعني '' أقل من جيد '' وينتهي برقم ٣ الذي يعني ''جيد جدًا''.

الجدول٤: استبيان اختبار التحقيق من صحة وسيلة التعلّم

Kriteria	**0**	**1**	**2**	**3**
Kontinuitas	Proyek tidak mengikuti storyboard atau alur kerja	Proyek mengikuti sebagian storyboard	Proyek mengikuti storyboard tetapi tidak mengikuti alur kerja	Proyek mengikuti storyboard dan alur kerja dengan tepat
Tata Letak	Tata letak tidak jelas dan tidak konsisten	Tata letak jelas tetapi tidak konsisten	Tata letak agak jelas dan konsisten	Tata letak sangat jelas dan konsisten
Tujuan Elemen Media	Lebih dari dua elemen media tidak bermakna	Semua kecuali dua elemen media bermakna dan menambah nilai pada proyek	Semua kecuali satu elemen media bermakna dan menambah nilai pada proyek	Semua elemen media bermakna dan menambah nilai pada proyek
Kejelasan Teks	Teks tidak mudah dibaca dan tidak kontras dengan latar belakang	Teks tidak mudah dibaca tetapi kontras dengan latar belakang	Teks mudah dibaca tetapi tidak kontras dengan latar belakang	Semua teks mudah dibaca dan kontras dengan latar belakang
Tombol Navigasi	Tidak ada tombol navigasi yang mudah dimengerti	Beberapa tombol navigasi mudah dimengerti	Sebagian besar tombol navigasi mudah dimengerti	tombol navigasi jelas dan teridentifikasi
Umpan Balik	Umpan balik tidak konsisten dan tidak tepat	Umpan balik konsisten tetapi tidak tepat	Umpan balik tidak konsisten tetapi tidak tepat	Umpan balik konsisten dan tep**at**

الجدول٥: استبيان اختبار التحقيق من صحة المواد التعلّم

Rubric Ahli Materi dan Media				
Kriteria	**0**	**1**	**2**	**3**
Tujuan	Tidak ada tujuan yang jelas	Ada tujuan tetapi kurang jelas	Tujuan ada tetapi kurang spesifik	Memenuhi semua persyaratan tujuan
Struktur	Tidak menggunakan kata-kata yang di mengerti oleh mahasiswa	Menggunakan kata-kata yang di mengerti oleh mahasiswa pada awal dan akhir, tetapi inti atau kesimpulan hilang	Menggunakan kata-kata yang di mengerti oleh mahasiswa pada awal atau akhir, tetapi inti atau kesimpulan hilang	Memenuhi semua persyaratan struktrur
Alur	Informasi tersebar dan sulit dimengerti	Informasi terorganisir tetapi masih sulit dimengerti	Informasi terorganisir dan agak mudah dimengerti	Memenuhi semua persyaratan akhir
Mekanika	Lebih dari empat kesalahan ejaan, tata bahasa atau tanda baca	Tiga atau empat kesalahan ejaan, tata bahasa atau tanda baca	Satu atau dua kesalahan ejaan, tata bahasa atau tanda baca	Memenuhi semua persyaratan mekanika

ب.البيانات الثانوية

يمكن أن تكون البيانات الثانوية على شكل مراجع مكتوبة في شكل كتب ومجلات ومقالات وتقارير بحثية.

د. تقنية تحليل البيانات

في هذا البحث الخاص لتصميم وسيلة التعلّم الرقمية ، يتم استخدام الأسلوب المختلط، وبالتالي فإن تقنيات تحليل البيانات المستخدمة تتكون أيضًا من نوعين، وهما تقنيات التحليل الوصفي النوعي وتقنيات التحليل الوصفي الكمي.

أ. تحليل الوصفي النوعي

استخدمت هذه التقنية لمعالجة البيانات التي سيتم الحصول عليها من الملاحظة والتوثيق. يشير أسلوب التحليل المستخدم إلى نموذج التحليل الذي وضعه مايلز وهوبرمان والذي يتكون من ثلاث خطوات، وهي اختزال البيانات، وعرض البيانات، والاستنتاجات.[٦٢]

وقد تم تجميع البيانات واختيارها وتحليلها وعرضها في شكل وصفي ثم الاستنتاجات. في المرحلة الأولية، تم تحليل البيانات النوعية المستقاة من الملاحظة والتوثيق لفهم احتياجات التعلم، وخصائص الطلاب، وسيلة التعلم المستخدمة. ثم أستخدمت نتائج هذا التحليل كأساس لصياغة تصميم المنتج ومواصفاته.

---

[62] Patrick J. Hopkinson, "Book Reviews : QUALITATIVE DATA ANALYSIS. AN EXPANDED SOURCEBOOK, 2nd EDITION Matthew B. Miles & Michael Huberman," *International Journal of Social Psychiatry* 43, no. 1 (March 1, 1997): 73–73, https://doi.org/10.1177/002076409704300109.

في المرحلة التالية، ثم استخدام التحليل النوعي مرة أخرى لمعالجة البيانات في شكل ملاحظات من المدققين والملاحظات الميدانية، والتي اتخدمتت بعد ذلك كمرجع لتحسين المنتج.

ب. تحليل الوصفي الكمي

استخدام تقنيات التحليل الوصفي الكمي لمعالجة البيانات في شكل نتائج التحقيق من صحة المواد و وسيلة التعلّم الرقمية التي تم الحصول عليها من خلال الاستبيانات في شكل نسب مئوية وصفية. يحتوي الاستبيان الذي تم إعطاؤه لموضوع التجربة على تقييم يشير إلى مقياس ليكرت بالمعايير التالية:[٦٣]

الجدول٧: تفسير القياس

النيجة	الفئة
٣	جيد جدا
٢٫٩٩-٢	جيد
١٫٩٩-١	جيد بما يكف
٠٫٩٩-٠	أقل من جيد

وتُستخدم الرمز لحساب النسبة المئوية لكل مادة على النحو التالي:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x\ 100\ \%$$

Keterangan:

P : *Presentase*

$\sum x$: *Jumlah skor*

$\sum xi$: *Jumlah skor maksimal ideal*

---

[63] Ivers and Barron, *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing and Assessing Third Edition.*

ثم لحساب النسبة المئوية الإجمالية للموضوع، تكون الصيغة المستخدمة كما يلي:

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

P : *Presentase*

F : *Jumlah presentase keseluruhan subjek*

N : *Banyak subjek*

لتحليل نتائج التقييم، تم تحويل البيانات الكمية إلى شكل نوعي مع توفير المعايير التالية:

الجدول٨: معايير الأهلية

Skor	*Kualifikasi*	*Presentase*
0≤skor<1	ناقص جدا	*0%≤skor<33,33%*
1≤skor <2	ناقص	*33,33%≤skor <66,7%*
2≤skor <3	جيد	*66,7%≤skor < 99,9%*
3	جيد جدا	*100%*

ج. تقنية تحليل اختبار *T-test*

تُستخدم تقنية تحليل اختبار *t-test* لاستخلاص النتائج من خلال دراسة العينات المرصودة. تُستخدم تقنية التحليل هذه لمعالجة بيانات ما قبل و بعد دوافع الطلاب لتحديد ما إذا كان هناك فرق كبير بين نتائج ما قبل و بعد دوافع الطلاب. ويمكن أن تُظهر نتائج التحليل بعد ذلك ما إذا كان هناك تأثير لاستخدام وسيلة التعلّم الرقمية للطالب لترقية دوافع التعلم لدى الطالب أم لا.

التحليل الإحصائي المستخدم هو اختبار *t-test* التابع، حيث توجد مجموعتان من الدرجات من نفس المادة التي يُفترض وجود علاقة بينهما.[٦٤]

Keterangan :

δ = rata-rata deviasi (selisih sampel sebelum dan sampel sesudah)

SDδ = Standar deviasi dari δ (selisih sampel sebelum dan sampel sesudah)

n = banyaknya sampel DF = n-1

يتم الانتهاء من معالجة البيانات عن طريق اختبار الفرضية. يتم اختبار الفرضيات من خلال مقارنة قيمة t وجدول t مع مستوى الدلالة.

H_0 = لا يوجد فرق في دوافع التعلم لدى الطلاب بين ما قبل وبعد استخدام وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات من خلال تطبيق *3D PP* الاحترافي ثلاثي الأبعاد من أجل ترقية دوافع الطلاب.

H_a = هناك فرق في دوافع التعلم لدى الطلبة بين ما قبل وبعد استخدام وسيلة التعلّم الرقمية القائمة على حل المشكلات من خلال تطبيق *3D PP*.معايير قبول الفرضية *H0* أو رفض الفرضية *Ha* عند مستوى دلالة ٥٪ هي إذا كان عدد t أصغر من جدول t أو كان رقم الدلالة أكثر من ٠,٠٥ يتم قبول الفرضية العدمية. وعلى العكس من ذلك، إذا كان عدد t أكبر من جدول t أو كان رقم الدلالة أصغر من ٠,٠٥، يتم رفض الفرضية العدمية وقبول الفرضية البديلة.

---

[64] Ibnu Hadjar, "Dasar-Dasar Statistika Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial Dan Humaniora," 2016, 1–23.

الباب الرابع

وصف البيانات و تحليلها

استخدمت عملية تطوير الوسيلة الرقمية في هذه الدراسة أسلوب البحث والتطوير باستخدام نموذج DDD-E الذي يتكون من أربع مراحل رئيسية، وهي: اتخاذ القرار (تحليل الاحتياجات)، والتصميم ، والتطوير، والتقويم. وقد تم تنفيذ جميع هذه المراحل بشكل منهجي لضمان جودة وملاءمة وسيلة التعليم المطورة. وقد تم تنفيذ المرحلة الأولى، وهي مرحلة تحديد الاحتياجات، لتحديد احتياجات المستخدم والمشاكل التي تمت معالجتها من خلال وسيلة التعليم. أما المرحلة الثانية، التصميم، فتتضمن عملية التصميم الأولي للوسائط، بما في ذلك تحديد المفهوم والهيكل والسمات الرئيسية التي تم تنفيذها. بعد ذلك، في مرحلة التطوير، يتم تصميم وسيلة التعليم وتطويرها بمزيد من التفصيل لإنتاج منتج قابل للاستخدام. أخيرًا، يتم إجراء مرحلة التقييم لتقييم الزيادة في دافعية التعلم واختبار مدى قابلية وسيلة التعليم للتطبيق العملي، بالإضافة إلى تقديم مدخلات للتحسين بحيث يكون المنتج الناتج متوافقًا مع أهداف البحث واحتياجات المستخدم. وقد تم تنفيذ أربع مراحل في هذا البحث، منها

أ. تحديد (Decide)

تهدف مرحلة تحليل الاحتياجات في هذا البحث إلى تحديد احتياجات التعلم وتحديد المشاكل التي يواجهها المستخدمون المستهدفون. في هذه المرحلة، يتم إجراء عملية تحديد متعمقة لمختلف المشاكل التي تنشأ في عملية التعلم. وعلاوة على ذلك، يتم تحليل المشاكل التي تم تحديدها لاختيار المشاكل الرئيسية التي تعتبر الأكثر صلة وأهمية للبحث فيها. بالإضافة إلى ذلك، تهدف هذه المرحلة أيضًا إلى صياغة حلول مناسبة وفعالة للتغلب على هذه المشاكل. وتكون نتيجة تحليل الاحتياجات هذه عبارة عن تخطيط لاحتياجات التعلم

المصممة لتتناسب مع أهداف التعلم التي تم تحديدها. ستصبح هذه النتائج فيما بعد مرجعًا مهمًا في مرحلة التصميم، حيث سيتم تطوير تصميم وسائط التعلم بناءً على الاحتياجات المحددة مسبقًا. وبالتالي، فإن مرحلة تحليل الاحتياجات لها دور استراتيجي كأساس أولي في عملية تطوير وسائط التعلم المبتكرة وذات الصلة.

وفيما يلي الأمور التي تم القيام بها في مرحلة تحليل الاحتياجات وهي

١. تحليل المنهج الدراسي، بما في ذلك وصف المقرر الدراسي، CPMK، والموضوع;

أ. توصيف المقرر

استنادًا إلى خطة تنفيذ التعلم (RPP)، يوصف مقرر ''طرق تعليم اللغة العربية'' الذي يحمل الرمز PBA-602014 بأنه أحد المقررات الأساسية في برنامج دراسة تعليم اللغة العربية في جامعة واليسونغو سيمارانغ. صُممت هذه الدورة لتزويد الطلاب بالفهم النظري والعملي المتعلق بمختلف أساليب تعليم اللغة العربية الفعالة، خاصة في سياق التعلم لغير الناطقين باللغة العربية. ويشمل محور التعلم المفاهيم والمبادئ والاستراتيجيات الأساسية لتعليم اللغة العربية المتكيفة مع احتياجات التعلم الحديث. بالإضافة إلى ذلك، فإن الطلاب مدعوون أيضًا إلى تطوير القدرة على التحليل النقدي لطرق التدريس القائمة، وتطبيق هذه الطرق في ممارسات التعلم ذات الصلة. ومن خلال هذا النهج، يُتوقع من الطلاب أن يكونوا قادرين على تصميم وتنفيذ أساليب تعليم اللغة العربية المبتكرة والمتوافقة مع احتياجات الطلاب.

ب. نتائج تعلم الخريجين

نتائج تعلم الخريجين للبرنامج الدراسي التي تتوافق مع مقرر ''طرق تعليم اللغة العربية'' هي:

جدول الصياغة: مخرجات التعلم (CPL) للبرنامج الدراسي PBA S2 في مقرر طرق تعليم اللغة العربية

الرقم	رمز مخرجات التعلم	مخرجات التعلم للخريجين
١	مخرجات التعلم-١	يمتلك القدرة على العمل كأكاديمي في المؤسسات التعليمية المدرسية أو الجامعية بشخصية حسنة، متدينة، ذات رؤية توحيدية للعلوم، ومطلعة على أحدث المعارف في مجال تخصصه.
٢	مخرجات التعلم-٤	يمتلك مهارات الثقافة الرقمية في تحليل الاحتياجات وتصميم وتقييم الكتب التعليمية للغة العربية وفقًا للنظريات والمفاهيم اللغوية واكتساب اللغة الثانية والثقافة العابرة والتربية.
٣	مخرجات التعلم-٥	يمتلك الكفاءة في ترجمة النظريات والمفاهيم اللغوية واكتساب اللغة الثانية والثقافة العابرة والتربية إلى تطوير المناهج، الخطط الدراسية، المواد التعليمية، تصميم التدريس، وتقييم تدريبات اللغة العربية، إضافة إلى القدرة على تقييمها بالثقافة الرقمية.

٤	مخرجات التعلم-٦	يمتلك مهارات الثقافة الرقمية في تصميم المناهج والمواد التعليمية للغة العربية وتقييمها استنادًا إلى النظريات والمفاهيم اللغوية واكتساب اللغة الثانية والثقافة العابرة والتربية.

ج. أهداف المادة (CPMK)

١) القدرة على شرح تاريخ، وتعريف، وطريقة عرض، ومزايا وعيوب طريقة القواعد والترجمة (Grammar- Translation Method/ GTM)، ومزاياها وعيوبها.

٢) القدرة على شرح تاريخ وتعريف وكيفية تقديم ومزايا وعيوب الطريقة الطبيعية (Natural Method/ NM) .

٣) القدرة على شرح تاريخ الطريقة المباشرة(Direct Method/ DM) وتعريفها وكيفية تقديمها ومزاياها وعيوبها.

٤) القدرة على شرح تاريخ وتعريف وكيفية تقديم ومزايا وعيوب طريقة القراءة (Reading Method/ RM) .

٥) القدرة على شرح تاريخ وتعريف وكيفية تقديم ومميزات وعيوب الطريقة السمعية الشفهية (Audiolingual Methode/ALM).

٦) القدرة على شرح تاريخ وتعريف وكيفية تقديم ومزايا وعيوب طريقة الاستجابة الجسدية الكلية (TPR/Total Physical Response).

٢. تحليل مصادر التعلم

في مرحلة تحليل مصادر التعلم، هناك عدة جوانب مهمة يجب أخذها بعين الاعتبار لضمان فعالية عملية التعلم. أولاً، توافر مصادر التعلم، والتي تضمن سهولة الوصول إلى المواد أو الوسيلة التعليمية المطلوبة من قبل المعلمين والمتعلمين. ثانيًا، ملاءمة مصادر التعلم، والتي تقيّم مدى ملاءمة المواد أو الوسيلة المستخدمة لأهداف التعلم واحتياجات المتعلمين وخصائص المقرر الذي يتم تدريسه. ثالثًا، سهولة الاستخدام، والتي تشمل مدى إمكانية استخدام مصادر التعلم عمليًا وبكفاءة في دعم أنشطة التعلم، سواء داخل الفصل الدراسي أو خارجه. ومن خلال الاهتمام بهذه الجوانب الثلاثة، يهدف تحليل مصادر التعلم إلى التأكد من أن الوسيلة أو المواد المختارة تدعم بالفعل تحقيق أهداف التعلم على النحو الأمثل.

٣. تحليل احتياجات الطلاب

في هذا التحليل، تم ملء استبيان (الرابط (https://bit.ly/AngketAnalisisKebutuhanMediaDigitalThuruqTalim) من قبل ٦٢ طالبًا لمعرفة احتياجات ومشاكل الطلاب في عملية التعلم.

وفيما يلي وصف لنتائج ملء استبيان تحليل الاحتياجات:

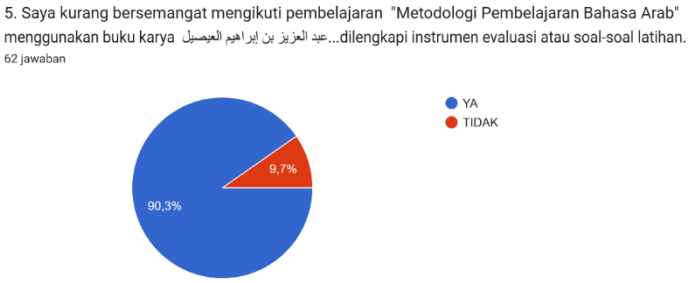
استنادًا إلى الرسم البياني السابق، بلغ إجمالي عدد المبحوثين ٦٢ مبحوثًا من طلاب المرحلة الجامعية لتعليم اللغة العربية الصف الثالث الابتدائي والثالث الثانوي. ومن بين هؤلاء، ذكر ٩٥،٢٪ من المستجيبين أنهم واجهوا صعوبة في فهم الكتاب المدرسي ''منهجية تعلم اللغة العربية'' لمؤلفه عبد العزيز بن إبراهيم الجسيلي. وترجع هذه الصعوبة إلى استخدام اللغة العربية الفصحى في الكتاب، والتي تعتبر غير كافية لدعم فهم الطلاب. في المقابل، ذكر ٤،٨٪ فقط من المشاركين أنهم لم يواجهوا أي مشاكل في فهم الكتاب المدرسي. وتعكس هذه النتيجة الحاجة إلى تطوير وسائط تعليمية بديلة تدعم احتياجات الطلاب بشكل أفضل، مثل الوسيلة التي توفر عناصر الترجمة أو التلخيص أو التصور لتحسين قابلية القراءة والفهم.

استنادًا إلى نتائج استبيان شمل ٦٢ مستجيبًا من طلبة البكالوريوس في برنامج البكالوريوس في اللغة العربية في الصف الثالث الابتدائي والصف الثالث أ، ذكر ٩٣,٥٪ منهم أنهم شعروا بحافز أقل في دراسة مقرر ''منهجية تعلم اللغة العربية''. ويرجع ذلك إلى استخدام الكتاب الكلاسيكي لعبد العزيز بن إبراهيم الجليلي الذي يعتبر أقل إثارة للاهتمام كمادة تعليمية رئيسية. ذكر ٦,٥٪ فقط من المشاركين أنهم لم يواجهوا انخفاضًا في الدافعية المتعلقة باستخدام الكتاب. تُظهر هذه النتيجة الحاجة إلى تطوير وسائط تعليمية أكثر تشويقًا وابتكارًا وملاءمة لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب في المقرر الدراسي.

أظهرت نتائج الاستبيان الذي شمل ٦٢ مبحوثًا من طلبة البكالوريوس في برنامج البكالوريوس في اللغة العربية في الصفوف الدراسية في برنامج اللغة العربية في المرحلة الجامعية الأولى والصف الثالث أ، أن ٩٦,٨٪ من الطلبة لا يزالون يشعرون بالضعف في قراءة وترجمة النصوص العربية الكاملة، خاصة تلك الواردة في كتاب ''منهجية تعلم اللغة العربية''

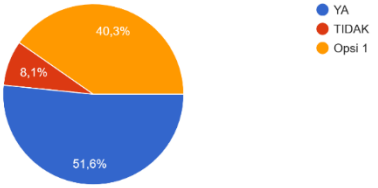
لمؤلفه عبد العزيز بن إبراهيم الجريسي. وهذا يشير إلى أن القدرة المحدودة على قراءة وترجمة النصوص العربية البحتة تشكل عائقًا كبيرًا في فهم المادة من الكتاب المدرسي. ورأى ٣,٢٪ فقط من المشاركين أنهم لا يواجهون أي صعوبة في هذا الصدد. تعزز هذه النتيجة الحاجة الملحة لتطوير وسائط تعليمية أكثر تكيفًا، مثل تلك المزودة بترجمات أو شروح إضافية أو أدلة مرئية لمساعدة الطلاب على التغلب على العوائق اللغوية وتحسين فهم المواد التعليمية.

بناءً على نتائج الاستبيان الذي شمل ٦٢ طالبًا من الصفوف الجامعية PBA 3 ICP و 3 A، ذكر ٩١,٩٪ من المشاركين في الاستبيان أنهم أقل حرصًا على دراسة مادة كتاب ”منهجية تعلم اللغة العربية“ لعبد العزيز بن إبراهيم الجسيلي بشكل مستقل. ويرجع ذلك إلى المظهر والقائمة الموجودة في الكتاب المدرسي والتي تعتبر أقل تنوعًا، لذا فهي غير قادرة على جذب الطلاب للدراسة بشكل مستقل. وفي الوقت نفسه، رأى ٨,١٪ فقط من المستجيبين أنهم لا يواجهون أي مشاكل في هذا الصدد. تُظهر هذه النتيجة الحاجة إلى الابتكار في توفير وسائط تعليمية أكثر تفاعلية وتنوعًا وتشويقًا لزيادة دافعية الطلاب لتعلم المادة بشكل مستقل.



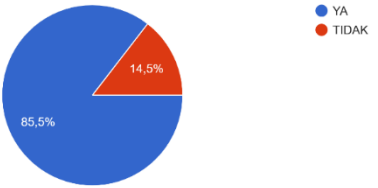
أظهرت نتائج الاستبيان الذي شمل ٦٢ طالبًا من طلاب الصفوف الجامعية في برنامجي ''منهج تعلم اللغة العربية ٣'' و''٣ أ'' أن ما يصل إلى ٩٠,٣٪ من المشاركين في الاستبيان شعروا بحماس أقل للمشاركة في دورة ''منهجية تعلم اللغة العربية''. ويرجع السبب الرئيسي في ذلك إلى أن الكتاب المدرسي الذي ألفه عبد العزيز بن إبراهيم الجسيلي المستخدم في المحاضرات غير مزود بأدوات تقييم أو أسئلة تدريبية كافية. وذكر ٩,٧٪ فقط من المشاركين في الاستطلاع أنهم لا يزالون متحمسين على الرغم من وجود هذه القيود في الكتاب المدرسي. تشير هذه النتيجة إلى الحاجة إلى تطوير وسائط تعليمية مزودة بخصائص التقييم وأسئلة الممارسة لدعم فهم أفضل للمادة وزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب.

6. Saya kurang bersemangat belajar menggunakan buku "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab" karya عبد العزيز بن إبراهيم العيسيلي karena tidak dilengkapi gambar dan link video.
62 jawaban



أظهرت نتائج الاستبيان الذي شمل ٦٢ طالبًا من الصفوف الجامعية PBA 3 ICP و 3 A أن ٥١,٦٪ من المشاركين في الاستبيان شعروا بحماس أقل للتعلم باستخدام كتاب ''منهجية تعلم اللغة العربية'' لمؤلفه عبد العزيز بن إبراهيم الرسيلي. وذلك لأن الكتاب غير مزود بالصور أو روابط الفيديو الداعمة التي يمكن أن تزيد من الجاذبية والفهم. اختار ما مجموعه ٤٠,٣٪ من المجيبين إجابة كان يجب أن تعني ''نعم'' (بسبب خطأ مطبعي تقني في الخيار)، وبالتالي فإن ما مجموعه ٩١,٩٪ من المجيبين وافقوا على أن غياب العناصر المرئية والوسيلة التفاعلية كان عائقًا. وقال ٨,١٪ فقط من المشاركين أنهم ما زالوا متحمسين لاستخدام الكتاب. تؤكد هذه النتيجة على أهمية تطوير وسائط تعليمية أكثر تفاعلية وغنية بالعناصر المرئية والرقمية لزيادة تحفيز الطلاب.

7. Saya lebih suka pembelajaran dengan menggunakan media yang dapat diakses menggunakan PC atau Android.
62 jawaban



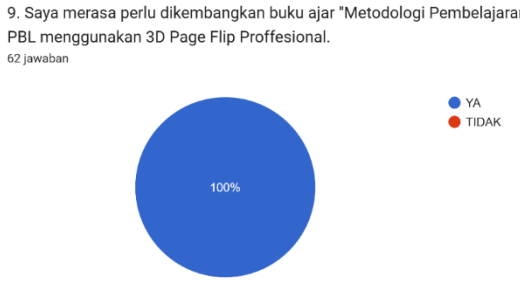
يوضح هذا الرسم البياني نتائج الاستبيان المتعلق بتفضيلات وسائل التعلم التي يمكن الوصول إليها باستخدام أجهزة الكمبيوتر الشخصية أو الهواتف الذكية التي تعمل بنظام أندرويد. من بين ٦٢ مستجيبًا، يتألفون من طلاب بكالوريوس تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في المستوى الثالث PBA 3 ICP ، 3 A أشار ٨٥٫٥٪ (٥٣ مستجيبًا) بـ "نعم"، حيث إنهم يفضلون التعلم من خلال وسائل يمكن الوصول إليها باستخدام أجهزة الكمبيوتر الشخصية أو الهواتف الذكية التي تعمل بنظام أندرويد. بينما أجاب ١٤٫٥٪ (٩ مستجيبين) بـ "لا"، مما يدل على أنهم لا يفضلون وسائل التعلم من هذا النوع. تظهر هذه النتائج أن غالبية الطلاب يفضلون وسائل التعلم التقنية التي تدعم مرونة استخدام الأجهزة.

استنادًا إلى نتائج استبيان شمل ٦٢ طالبًا من برنامج التعلّم القائم على حلّ المشكلات (PBA 3 A) وبرنامج التعلّم القائم على حلّ المشكلات (PBA 3 ICP)، أظهر غالبية المشاركين حماسًا للتعلّم القائم على حلّ المشكلات. وتعكس الإجابات أسبابًا إيجابية مختلفة، مثل:

١. يعتبر التعلم القائم على حل المشكلات قادرًا على زيادة روح التعلم.
٢. تسهل هذه الطريقة الفهم لأنها أكثر تنظيماً وتستند إلى حالات حقيقية.
٣. تُعتبر هذه الطريقة أكثر تشويقًا وتشجيعًا ومتعة، وبالتالي تزيد من الدافعية.
٤. ذكر بعض المجيبين أن طريقة التعلم القائم على حل المشكلات ساعدت على استيعاب وفهم المادة بسهولة أكبر.

تشير هذه النتائج إلى أن تطبيق نظرية التعلم القائم على حل المشكلات (PBL)، عند دمجها مع تطوير الوسيلة الرقمية، يمكن أن يكون استراتيجية فعالة في دعم

عملية التعلم. هذا المزيج لديه القدرة على زيادة مشاركة الطلاب، وتوفير تجربة تعليمية أكثر جدوى، وتسهيل الوصول إلى المواد التعليمية وتطبيقها.



استنادًا إلى الرسم البياني السابق، أعطى جميع المشاركين في الاستطلاع، أي ٦٢ طالبًا وطالبة من المرحلة الجامعية الأولى من برنامج البكالوريوس في برنامج البكالوريوس في مادة ''منهج تعلم اللغة العربية ٣ أ'' وبرنامج البكالوريوس في برنامج البكالوريوس في مادة ''منهج تعلم اللغة العربية ٣ أ'' الإجابة بـ ''نعم'' (١٠٠٪) على ضرورة تطوير كتاب مدرسي قائم على حل المشكلات في ''منهجية تعلم اللغة العربية'' باستخدام جهاز ''فليب بيج فليب'' ثلاثي الأبعاد. وتعكس هذه النتيجة الإجماع الكامل بين الطلاب على أهمية الابتكار في تطوير كتب دراسية لا تستند فقط إلى نظرية التعلم القائم على حل المشكلات بل تستخدم أيضًا التكنولوجيا الرقمية التفاعلية لتعزيز تجربة التعلم. ويُظهر هذا الدعم الكامل أن الطلاب لديهم توقعات عالية لوسائط تعليمية أكثر حداثة وتشويقًا وملاءمة لاحتياجاتهم التعليمية.

ب. التصميم (Design)

بناءً على نتائج تحليل الاحتياجات، تتمثل المرحلة التالية في الدخول في عملية تصميم الوسيلة الرقمية. تعد مرحلة التصميم هذه خطوة مهمة في دورة تطوير الوسيلة التعليمية، لأنها تهدف إلى تصميم الإطار الأولي وسير العمل (مخطط انسيابي) للوسائط الرقمية المراد تطويرها. يتم التخطيط يدويًا لضمان الدقة والتوافق مع الاحتياجات التي تم تحديدها.

يتضمن إطار عمل الوسيلة الرقمية المصمم ٦ فصول رئيسية، حيث يتكون كل فصل من ٦ فصول فرعية. تم تصميم هذا الهيكل لدعم تقديم المواد بطريقة منهجية ومنظمة، مما يسهل على المستخدمين فهم المحتوى وإتقانه. يهدف هذا التصميم أيضًا إلى الربط بين نظرية التعلم القائم على حل المشكلات (PBL) وتطبيق الوسيلة الرقمية التفاعلية، باستخدام تقنية مثل 3D Page Flip Professional التي تم اقتراحها بناءً على نتائج الاستبيان السابق.

لا تتضمن مرحلة التصميم هذه إنشاء بنية المواد فحسب، بل تتضمن أيضًا تحليلًا متعمقًا لاحتياجات المستخدم، وتكامل المحتوى، وتفاعل الوسيلة. وبالتالي، من المتوقع أن يدعم إطار عمل الوسيلة الرقمية الناتج عن ذلك عملية التعلم الفعالة والممتعة وذات الصلة باحتياجات الطلاب.

كجزء من النهج القائم على البحث، يعتمد كل قرار في مرحلة التصميم هذه على البيانات التجريبية المستمدة من استجابات الطلاب بالإضافة إلى مبادئ التصميم المتمحور حول المتعلم. مع وجود إطار عمل واضح ومخطط انسيابي واضح، يمكن أن تسير عملية تطوير الوسيلة الرقمية بشكل أكثر كفاءة وهادف، مما يؤدي إلى منتج يلبي الأهداف التعليمية.

إطار عمل الوسيلة الرقمية لمنهجية التعلم القائم على حل المشكلات في تعلم اللغة العربية

الباب ١ طريقة القواعد والترجمة (GTM)

أهداف التعلم:

١. أن يكون الطلاب قادرين على شرح تاريخ نشأة طريقة القواعد والترجمة.
٢. أن يكون الطلاب قادرين على شرح غرض طريقة القواعد والترجمة وملامحها.
٣. أن يكون الطلاب قادرين على شرح النظريات والمناهج المتعلقة بطريقة القواعد والترجمة.
٤. أن يكون الطلاب قادرين على التفريق بين أدوار المعلمين والمتعلمين والمواد التعليمية.
٥. أن يكون الطلاب قادرين على شرح خطوات تعلّم طريقة القواعد والترجمة.
٦. أن يكون الطلاب قادرين على شرح مزايا وعيوب طريقة القواعد والترجمة.

الباب ٢ الطريقة الطبيعية (NM)

أهداف التعلم:

١. أن يكون الطلاب قادرين على شرح تاريخ نشأة الطريقة الطبيعية.
٢. أن يكون الطلاب قادرين على شرح غرض الطريقة الطبيعية وملامحها.
٣. أن يكون الطلاب قادرين على شرح النظريات والمناهج المتعلقة بالطريقة الطبيعية.
٤. أن يكون الطلاب قادرين على التفريق بين أدوار المعلمين والمتعلمين والمواد التعليمية.
٥. أن يكون الطلاب قادرين على شرح خطوات تعلّم الطريقة الطبيعية.
٦. أن يكون الطلاب قادرين على شرح مزايا وعيوب الطريقة الطبيعية.

الباب ٣ الطريقة المباشرة (DM)

أهداف التعلم:

١. أن يكون الطلاب قادرين على شرح تاريخ نشأة الطريقة المباشرة.
٢. أن يكون الطلاب قادرين على شرح غرض الطريقة المباشرة وملامحها.
٣. أن يكون الطلاب قادرين على شرح النظريات والمناهج المتعلقة بالطريقة المباشرة.
٤. أن يكون الطلاب قادرين على التفريق بين أدوار المعلمين والمتعلمين والمواد التعليمية.
٥. أن يكون الطلاب قادرين على شرح خطوات تعلّم الطريقة المباشرة.
٦. أن يكون الطلاب قادرين على شرح مزايا وعيوب الطريقة المباشرة.

الباب ٤ طريقة القراءة (RM)

أهداف التعلم:

١. أن يكون الطلاب قادرين على شرح تاريخ نشأة طريقة القراءة.
٢. أن يكون الطلاب قادرين على شرح غرض طريقة القراءة وملامحها.
٣. أن يكون الطلاب قادرين على شرح النظريات والمناهج المتعلقة بطريقة القراءة.
٤. أن يكون الطلاب قادرين على التفريق بين أدوار المعلمين والمتعلمين والمواد التعليمية.
٥. أن يكون الطلاب قادرين على شرح خطوات تعلّم طريقة القراءة.
٦. أن يكون الطلاب قادرين على شرح مزايا وعيوب طريقة القراءة.

الباب ٥ الطريقة السمعية –الشفهية (ALM)

أهداف التعلم:

١. أن يكون الطلاب قادرين على شرح تاريخ نشأة الطريقة السمعية –الشفهية.
٢. أن يكون الطلاب قادرين على شرح غرض الطريقة السمعية –الشفهية.
٣. أن يكون الطلاب قادرين على شرح النظريات والمناهج المتعلقة بالطريقة السمعية – الشفهية.
٤. أن يكون الطلاب قادرين على التفريق بين أدوار المعلمين والمتعلمين والمواد التعليمية.
٥. أن يكون الطلاب قادرين على شرح خطوات تعلّم الطريقة السمعية –الشفهية.
٦. أن يكون الطلاب قادرين على شرح مزايا وعيوب الطريقة السمعية –الشفهية.

الباب ٦ الاستجابة الجسدية الكلية (TPR)

أهداف التعلم:

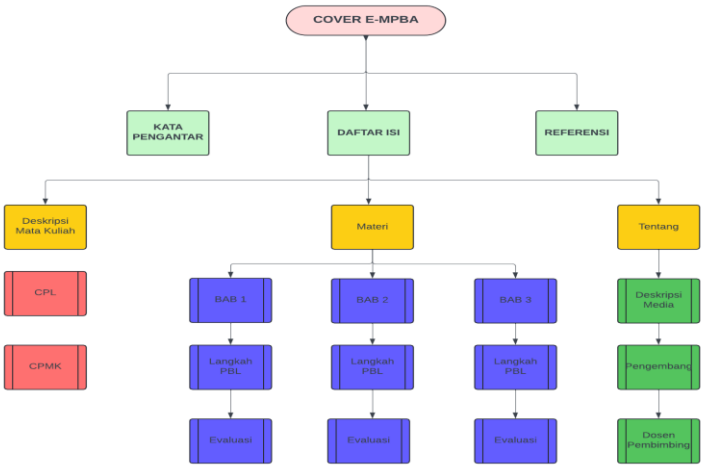
١. أن يكون الطلاب قادرين على شرح تاريخ نشأة الاستجابة الجسدية الكلية.
٢. أن يكون الطلاب قادرين على شرح غرض الاستجابة الجسدية الكلية.
٣. أن يكون الطلاب قادرين على شرح النظريات والمناهج المتعلقة بالإستجابة الجسدية الكلية.
٤. أن يكون الطلاب قادرين على التفريق بين أدوار المعلمين والمتعلمين والمواد التعليمية.
٥. أن يكون الطلاب قادرين على شرح خطوات تعلّم الطريقة الاستجابة الجسدية الكلية.
٦. أن يكون الطلاب قادرين على شرح مزايا وعيوب الطريقة الاستجابة الجسدية الكلية.

صُممت الوسيلة الرقمية التي سيتم إنتاجها في هذا البحث من خلال دمج عناصر التعلم الرقمي المنظم، وفقًا للمخطط الانسيابي الموضح التالي. المخطط الانسيابي هو عبارة عن تمثيل مرئي للمراحل والعلاقات بين العناصر في الوسيلة، وهو مصمم لتسهيل تجربة تعلم تفاعلية ومنهجية وفعالة.

يهدف استخدام المخططات الانسيابية كدليل في عملية تطوير الوسيلة الرقمية إلى ضمان ترتيب وتنظيم كل عنصر وخطوة في الوحدة بشكل منطقي. يسمح ذلك للمستخدمين بفهم تدفق التعلم بوضوح، بدءًا من مقدمة المادة، واستكشاف المفهوم، وحتى التقييم النهائي. بالإضافة إلى ذلك، يساعد المخطط الانسيابي المطور على تحديد العقبات المحتملة، بحيث يمكن تصميم الحلول منذ المراحل الأولى من التطوير.

لا تقتصر هذه الوسيلة الرقمية على تقديم المواد فحسب، بل إنها مصممة أيضًا لتشجيع المشاركة النشطة للمستخدم من خلال عناصر تفاعلية، مثل التمارين القائمة على حل المشكلات، والوسيلة المتعددة الداعمة، وميزات التصفح سهلة الاستخدام. من خلال اتباع المخطط الانسيابي، من المتوقع أن تستوعب هذه الوحدة الرقمية أنماط التعلم المختلفة للطلاب، وتزيد من فعالية التعلم، وتسهل الوصول إلى المواد التعليمية.

إن تنفيذ هذا التدفق الواضح والقابل للقياس هو أحد نقاط القوة في الوسيلة الرقمية المطورة، بما يتماشى مع مبادئ تصميم التعلم القائم على التكنولوجيا. وبالتالي، فإن هذه الوسيلة الرقمية ليست ذات صلة باحتياجات التعلم الحالية فحسب، بل تساهم أيضًا في تطوير تعليم أكثر ابتكارًا وتنافسية في العصر الرقمي.



ج. التطوير (Development)

في مرحلة التطوير، يتم تصميم الوسيلة الرقمية بناءً على النتائج التي تم الحصول عليها من مراحل التحليل والتصميم السابقة. وتعد هذه العملية تطبيقاً لإطار العمل الذي تم إعداده، باستخدام برنامج 3D PageFlip Professional الإصدار ١,٧,٧ كأداة رئيسية لتطوير الوسيلة الرقمية. وقد تم اختيار استخدام هذا البرنامج نظراً لقدرته على إنتاج كتب رقمية تفاعلية ذات تأثيرات واقعية للصفحات، مما يدعم تقديم مواد جذابة بصرياً ويسهل الوصول إليها.

وفي عملية التطوير، تم تنفيذ سلسلة من مراحل التحرير لضمان جودة الوسيلة الرقمية المنتجة. وتتضمن مرحلة التحرير إعدادات التخطيط، ودمج الوسيلة المتعددة (مثل الصور ومقاطع الفيديو والرسوم المتحركة)، وتعديلات التصفح بحيث يمكن استخدام الوسيلة على النحو الأمثل من قبل الطلاب. يشير كل عنصر تم تجميعه في الوسيلة الرقمية إلى مبادئ التصميم التعليمي القائم على حل المشكلات (PBL)، وبالتالي دعم التعلم المتكامل القائم على حل المشكلات.

يتيح استخدام برنامج 3D PageFlip Professional للمطورين إنشاء تجارب تعليمية أكثر تفاعلية وغامرة وفقًا لاحتياجات المستخدم. تم تصميم الوسيلة الرقمية لتوفير وصول مرن وسريع الاستجابة من خلال أجهزة الكمبيوتر والأجهزة المحمولة على حد سواء، مما يدعم التعلم الأكثر شمولاً وفعالية.

تتضمن مرحلة التطوير هذه أيضًا تقييمًا دوريًا للتأكد من أن الوسيلة التي تم إنشاؤها لا تفي بالمعايير التقنية فحسب، بل تتناسب أيضًا مع الاحتياجات التربوية التي تم تحديدها في مرحلة التحليل. وباتباع نهج منهجي قائم على البيانات، من المتوقع أن تكون الوسيلة الرقمية المنتجة أداة تعليمية مبتكرة وفعالة تتماشى مع تطور تكنولوجيا التعليم الحديثة. خطوات إعداد الوسائل التعليمية الرقمية باستخدام 3D PageFlip Professional 1.7.7

فيما يلي الخطوات النظامية لإعداد الوسائل التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق 3D PageFlip Professional

أ. يبدأ إعداد الوسائل التعليمية باستخدام برنامج Microsoft Word لتسهيل تحرير النصوص والصور في الوسيلة التعليمية. يتضمن المادة المعدة مؤشرات على قدرة حل

المشكلات. يمكن الوصول إلى نسخة Word من الوسيلة التعليمية عبر الرابط المتاح في GoogleDrive (https://bit.ly/MediaPembelajaranDigitalE-MPBA)

ب. تم استخدام برامج إضافية مثل Canva و Lucidchartو Savefrom لتحرير الصور وإنشاء مخططات سير العمل، وتحميل المواد الرقمية من مصادر مختلفة على الإنترنت.

ج. بعد الانتهاء من إعداد الوسيلة التعليمية، تم حفظ الملف بتنسيق PDF للحفاظ على جودة الوثيقة وتوافقها.

د. تبدأ الخطوة الأولى في 3D PageFlip بفتح البرنامج، ثم اختيار خيار Create New.بعد ذلك، يتم اختيار المشروع المراد إنشاؤه، ثم النقر على OK للمتابعة.

هـ. تمت عملية استيراد مستند PDF عن طريق النقر على زر Browse ، واختيار ملف PDF الذي تم إعداده، ثم استيراد المستند عن طريق اختيار خيار Import Now.

و. تبدأ مرحلة تحرير الصفحات بالنقر على زر .Edit Pages في هذه المرحلة، يتم إضافة العناصر التفاعلية مثل الميزات الرقمية، الرسوم المتحركة الفلاش، الصوتيات، الروابط، والعناصر الأخرى حسب متطلبات التعليم.

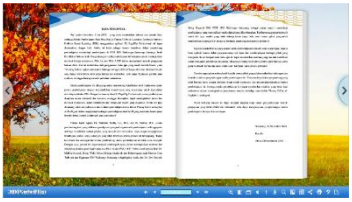
ز. بعد الانتهاء من جميع التعديلات، يتم تطبيق التغييرات باختيار زر Apply Change، الذي يستغرق حوالي ٨٠ ثانية للمعالجة.

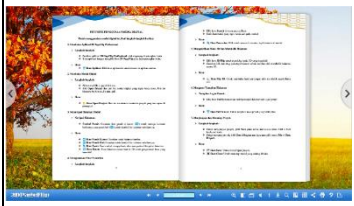
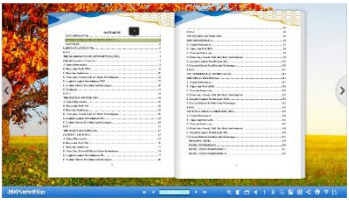
ح. يمكن حفظ المشروع المكتمل عن طريق اختيار قائمة File وخيار.Save Project

ط. تم نشر الوسيلة التعليمية عن طريق النقر على Convert، ثم اختيار Publish. يمكن للمستخدم أيضًا تحديد امتداد ملف الوسيلة الرقمية، مثل .exe، لتسهيل الوصول إلى الوحدة التعليمية.

اللوحة القصصية "الوسيلة التعليمية الرقمية القائمة على التعلم القائم على المشكلات لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة طرق تدريس اللغة العربية"

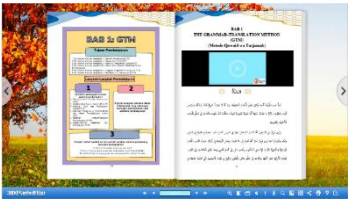
أما اللوحة القصصية لـ "الوسيلة التعليمية الرقمية القائمة على التعلم القائم على المشكلات لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة طرق تدريس اللغة العربية"، فيمكن الاطلاع عليها في الجدول التالي:

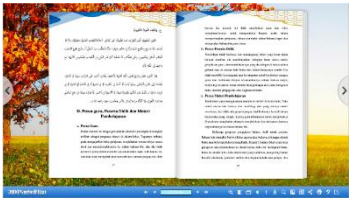
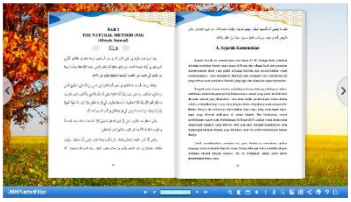
رقم	الوصف	التصور
١.		تحتوي غلاف E-MPBA على عنوان واضح ومعلوماتي، إضافة إلى عنوان فرعي، صورة ذات صلة، شعار المؤسسة، اختيار خطوط مناسبة، وعناصر رمزية.
٢.		كلمة المقدمة تتضمن صفحة المقدمة تمهيداً أو مقدمة كتبها المؤلف كصفحة افتتاحية في الوسيلة الرقمية.

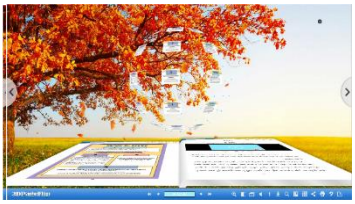
٣.		إرشادات الاستخدام تتضمن صفحة إرشادات الاستخدام معلومات حول الخطوات العملية لتشغيل الوسيلة الرقمية، وكذلك الأجهزة والتطبيقات المطلوبة لهذه الغاية.
٤.		قائمة المحتويات تحتوي الوسيلة الرقمية على ٦ عناوين فصول، تتفرع إلى ٦ عناوين فرعية لكل فصل .الفصل الأول: طريقة القواعد والترجمة (GTM) (٦ عناوين فرعية)، الفصل الثاني:

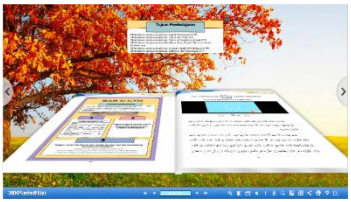
		الطريقة الطبيعية (NM) (٦ عناوين فرعية)، الفصل الثالث: الطريقة المباشرة (DM) (٦ عناوين فرعية)، الفصل الرابع: طريقة القراءة (RM) (٦ عناوين فرعية)، الفصل الخامس: الطريقة السمعية الشفوية (ALM) (٦ عناوين فرعية)، الفصل السادس: الاستجابة الجسدية الكاملة (TPR)(٦ عناوين فرعية). يتم تعديل قائمة المحتويات وفقاً لتصميم مخطط الانسياب. يبلغ إجمالي الصفحات ١٨٠ صفحة.
٥.		**خطوات PBL** بعد ذلك يتم عرض تركيب أو خطوات التعلم القائم على المشكلات (PBL) والتي تشمل: ١. توجيه الطلاب نحو المشكلة، ٢. تنظيم الطلاب للتعلم، ٣. توجيه الاستقصاء الفردي والجماعي،

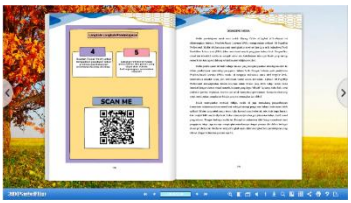
		٤. تطوير وتقديم النتائج، ٥. تحليل وتقييم عملية حل المشكلات.
٦.		يبدأ كل فصل في هذا الكتاب بصفحة تتضمن رقم الفصل وعنوانه بشكل واضح. بالإضافة إلى ذلك، يبدأ كل فصل بشرح عن أهداف التعلم المراد تحقيقها، بحيث يفهم القارئ التركيز الرئيسي للمادة المقدمة. إلى جانب ذلك، هناك أيضًا وصف للخطوات التعليمية المصممة بشكل منهجي. تتبع هذه الخطوات باستمرار خمسة أوامر التعلم القائم على المشكلات (PBL)التي تم شرحها سابقًا، مما يوفر هيكلًا منظمًا لدعم عملية التعلم.

٧.		ستكون كل بداية فصل مزودة بفيديو يدعم عملية التعلم ويعزز المادة. في هذا الوسيط التعليمي، تتوفر الحركات والترجمة والتقييم في نهاية كل جزء فرعي.
٨.		في هذا الوسيط الرقمي، يتم توفير رابط فيديو ذي صلة بالموضوع أو عنوان الفصل الذي تتم مناقشته، قبل بدء نشاط استكشاف المادة. صُممت هذه الروابط بحيث يسهل على المستخدمين الوصول إليها، مما يسهل عملية التعلم. يعمل الفيديو كإضافة ودعم في تقديم المادة، مما يوفر بُعدًا بصريًا وصوتيًا يدعم فهم المستخدم للمحتوى. بالإضافة إلى ذلك، تُعرض لقطة شاشة من غلاف الفيديو في هذا الوسيط لزيادة الجاذبية البصرية، مما لا يعزز فقط من جمالية الوسيط، ولكن أيضًا يساعد في جذب المستخدمين وتحفيزهم للوصول إلى الفيديو.

٩.	 	يتكون كل فصل من ٦ أجزاء فرعية ثابتة تشم ١. تاريخ ظهور الطريقة ٢. الأهداف والملامح ٣. النظرية والمقاربة ٤. دور المعلم، المتعلم والمادة التعليمية ٥. خطوات التعليم بطريقة GTM ٦. مميزات وعيوب طريقةGTM

١٠.		في نهاية كل فصل، يقدم الوسيط التعليمي تعليمات توجه الطلاب لتنفيذ الخطوة الرابعة في نموذج التعلم القائم على المشكلات (PBL). تطلب هذه الخطوة من كل مجموعة إعداد عرض تقديمي باستخدام PowerPoint كوسيلة لعرض الإجابات أو الحلول للمشاكل التعليمية التي تمت مناقشتها. بالإضافة إلى ذلك، يتم توجيه الطلاب للانتقال إلى الخطوة الأخيرة في نموذج PBL، والتي تشمل نشاط التأمل، حيث يطلب من المتعلمين التفكير في عملية الاستقصاء وتقييم الأساليب المستخدمة خلال عملية حل المشكلات. وأخيراً، يتضمن نهاية الفصل تقييماً عبارة عن مسابقة تفاعلية مقدمة عبر منصة Quizizz لقياس فهم الطلاب للمادة التي تمت دراستها.

١١.		إحدى الميزات البارزة التي يقدمها هذا الوسيط الرقمي هي العرض ثلاثي الأبعاد (3D) أو التصميم البصري ثلاثي الأبعاد. تتيح هذه الميزة إنشاء كائنات، بيئات، شخصيات، أو أشياء بتمثيل بصري ثلاثي الأبعاد باستخدام برامج متخصصة. في التصميم ثلاثي الأبعاد، يتم تصميم كل كائن بأبعاد الطول والعرض والارتفاع، مما ينتج عنه وهم واقعي ويعطي عمقًا في العرض البصري تشمل عملية إنشاء التصميم ثلاثي الأبعاد تطوير وسائط رقمية تفاعلية، مما يسمح للمستخدمين بمشاهدة وتنظيم الكائنات من زوايا متعددة. يمكن أيضًا التلاعب بالنموذج بطرق مختلفة، مثل الدوران، النقل، أو تغيير الحجم، مما

		يجعله ميزة جذابة وديناميكية لدعم التعليم أو الاستكشاف البصري
١٢.	 	في نهاية كل فصل يتم إضافة وصف للوسيلة التعليمية ورمز QR لتسهيل وصول الطلاب إلى أسئلة التقييم على منصة Quizizz كجزء من تقييم المادة.
١٣.		**ملف المطوِّر** النساء الف رحمة هي طالبة في برنامج الماجستير (S2) في قسم تعليم اللغة العربية .(PBA) كمطوِّرة، أظهرت تفانيها وكفاءتها في إنشاء أعمال ذات صلة في

		مجالها. مع خلفية أكاديمية عميقة، تركزت اهتمامتها على تطوير وسائل تعليمية مبتكرة وفعالة، باستخدام التكنولوجيا الرقمية لدعم العملية التعليمية، وخاصة في تعليم اللغة العربية.

في وسيلة التعلّم الرقمية المطورة، تم تضمين إرشادات الاستخدام على شكل خطوات كما يلي:

١. **فتح تطبيق 3D PageFlip Professional**

- **الخطوات:**
  - تأكد من تثبيت تطبيق 3D PageFlip Professional على جهازك.
  - افتح التطبيق بالنقر على أيقونة 3D PageFlip على شاشة جهازك.
- **الأيقونة:**
  - **أيقونة التطبيق** :انقر على هذه الأيقونة للدخول إلى التطبيق الرئيسي.

٢. **فتح الوسيلة الرقمية**

- **الخطوات:**
  - اختر قائمة File في الزاوية اليسرى العليا.
  - انقر على Open Project وابحث عن ملف النموذج الرقمي الذي تريد الوصول إليه. عادة ما يكون هذا الملف بصيغة flp. أو.pdf.

- **الأيقونة:**
  - 📂 **أيقونة فتح المشروع** :تساعد هذه الأيقونة في فتح المشاريع المحفوظة على الجهاز.

٣. **التنقل بين صفحات النموذج**

- **التنقل بين الصفحات:**
  - زر السهم: اتخدمت أيقونة السهم الأيمن (➡️) للتوجه إلى الصفحة التالية أو السهم الأيسر (⬅️) للعودة إلى الصفحة السابقة.

- **الأيقونة:**
  - ➡️ **أيقونة السهم الأيمن** :اتخدمتها للصفحة التالية.

- ⬅️ **أيقونة السهم الأيسر** :استخدمها للعودة إلى الصفحة السابقة.
- 🔍 **أيقونة التكبير** :لتكبير أو تصغير عرض الصفحة.
- 🔄 **أيقونة التدوير** :لتدوير الصفحة في شكل ثلاثي الأبعاد لتجربة قراءة تفاعلية.

٤. **استخدام ميزة البحث**

- **الخطوات:**
  - انقر على أيقونة Search في القائمة العلوية للتطبيق.
  - اكتب الكلمة المفتاحية التي تريد البحث عنها في النموذج.
- **الأيقونة:**
  - 🔍 **أيقونة البحث** :انقر للبحث عن كلمة أو موضوع معين في النموذج.

٥. **تفعيل وضع ثلاثي الأبعاد وتقليب الصفحات**

- **الخطوات:**
  - انقر على أيقونة 3D Flip للدخول إلى الوضع التفاعلي ثلاثي الأبعاد.

- استخدم النقر والسحب على حافة الصفحة لمشاهدة تأثير التقليب ثلاثي الأبعاد.

- **الأيقونة:**

- 📖 **أيقونة التقليب ثلاثي الأبعاد** :لفتح الصفحة مع تأثير التقليب كما في الكتاب الأصلي.

-

٦. **تنظيم عرض الصفحة**

- **عرض ملء الشاشة:**

- انقر على أيقونة Full Screen لمشاهدة النموذج في وضع ملء الشاشة.

- **الأيقونة:**

- 🖥️ **أيقونة ملء الشاشة** :لعرض واضح في وضع ملء الشاشة.

٧. **حفظ وإغلاق المشروع**

- **الخطوات:**

- لحفظ المشروع، اختر Save من القائمة الرئيسية أو اضغط Ctrl +S على لوحة المفاتيح.

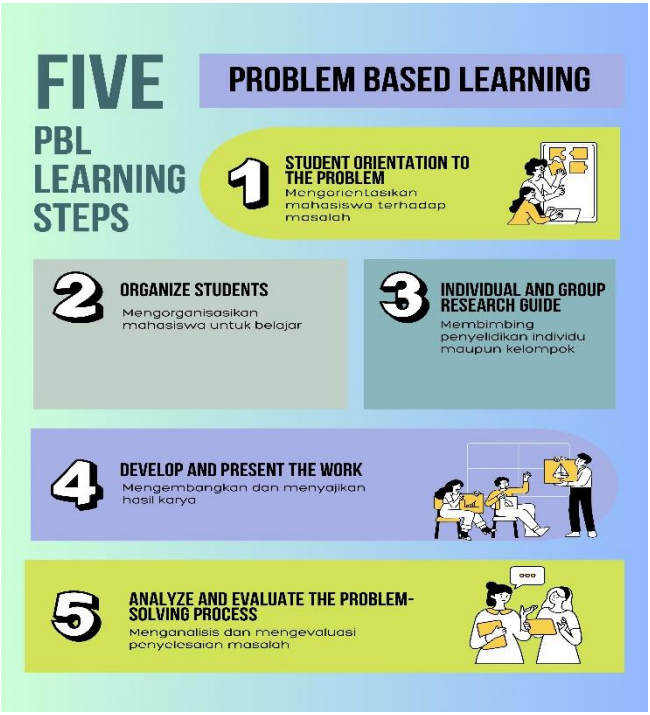
- لإغلاق المشروع، انقر على Close في الجزء العلوي من الشاشة أو اختر File > Close Project.

- **الأيقونة:**

- **أيقونة الحفظ** :لحفظ المشروع.

- **أيقونة الإغلاق** :لإغلاق النموذج الذي يتم فتحه.

تم تطوير هذه الوسيلة الرقمية بتطبيق خطوات التعلم القائم على المشكلات (PBL) في المحاضرات، والتي تشمل الأنشطة الخمسة التالية:



المرحلة الأخيرة في عملية تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية القائمة على التعلم القائم على المشكلات (PBL) هي ضمان أن الوسيلة التي تم تصميمها وتطويرها يمكن الوصول إليها بسهولة من قبل المستخدمين المستهدفين. بعد الانتهاء من إعداد الوسيلة، تتمثل الخطوة التالية في تحميلها على منصة Google Drive ككتاب بصيغة .PDF يتم ذلك لتسهيل وصول الطلاب والأطراف الأخرى التي تحتاج إلى المواد في أي وقت ومن أي مكان.

مع اكتمال مرحلة التحميل، يمكن اعتبار عملية تطوير الوسيلة الرقمية قد انتهت تمامًا. ومع ذلك، لا تتوقف مراحل البحث هنا. تتمثل الخطوة التالية في إجراء التحقق من صحة المنتج النهائي. تهدف هذه التحقق من الصحة إلى ضمان أن الوسيلة تلبي معايير الجودة والملاءمة والفعالية في دعم التعلم وفقًا لمبادئ منهج التعلم القائم على المشكلات (PBL).

٣. إختبار منتج الوسيلة التعليمية

بعد الانتهاء من تطوير المنتج على شكل فيديو تعليمي مستند إلى الوسيلة الرقمية، تكون الخطوة الهامة التالية قبل مرحلة التقييم النهائي هي تنفيذ اختبار الجدارة من قبل الخبراء الذين يمتلكون الخبرة في المجالات ذات الصلة. يعتبر اختبار الجدارة هذا مرحلة حاسمة لضمان أن الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها قد استوفت معايير الجودة المتوقعة. تبدأ هذه المرحلة بمشاركة خبراء المادة وخبراء الوسيلة الذين يقومون بتقييم جوانب المضمون وجودة الوسيلة التعليمية الرقمية.

يهدف تقييم خبراء المادة إلى تحديد الأخطاء أو النواقص المحتملة في المحتوى وتقديم المادة التعليمية. إذا تم العثور على محتوى غير ذي صلة أو غير دقيق، يمكن إجراء تعديلات قبل استخدام الوسيلة في الأنشطة التعليمية في الفصل. تهدف هذه العملية أيضًا إلى

ضمان أن الوسيلة التعليمية المطورة تتوافق مع المناهج الدراسية المصممة مسبقًا. هذا مهم لضمان بقاء الوسيلة مركزة على الموضوعات المتوافقة مع أهداف التعلم دون التشتت أو إدخال معلومات غير ذات صلة. بذلك، يلعب اختبار الجدارة من قبل خبراء المادة دورًا هامًا في الحفاظ على ملاءمة وترابط وفعالية الوسيلة التعليمية الرقمية وفقًا للأهداف التعليمية المحددة.

أ. نتائج التحقق من صحة خبراء المادة

تمت عملية التحقق من صحة المادة في هذا البحث من قبل الدكتورة دوي إستيان،الماجستير ، التي تشغل منصب رئيس قسم برامج إعداد المعلمين في كلية التربية بجامعة . كخبيرة في مجال المنهجية وتقييم التعلم، قدمت الدكتورة دوي إستيان تقييماً شاملاً للوسائط التعليمية الرقمية التي تم تطويرها. تهدف عملية التحقق من الصحة هذه إلى ضمان توافق المحتوى مع معايير المناهج الدراسية، دقة المعلومات، وملاءمة المادة مع احتياجات تعلم الطلاب. يشمل التقييم الجوانب العلمية، تكامل المادة، ودعم الأهداف التعليمية. تعتبر الملاحظات المقدمة مرجعاً مهماً في تحسين الوسيلة التعليمية بحيث يمكن استخدامها بفعالية لدعم اكتساب المفاهيم والمهارات في المحاضرات.

تم عرض البيانات الكمية التي تم الحصول عليها من نتائج التحقق في شكل جدول لتسهيل فهم مستوى توافق المادة أو المحتوى الموجود في المنتج الرقمي التعليمي .

تم عرض البيانات الكمية لنتائج التحقق وفقاً لمعايير DDD-E في الجدول التالي:

Kriteria	0	1	2	3	S	N	P%	Validasi
Tujuan	Tidak ada tujuan yang jelas	Ada tujuan tetapi kurang jelas	Tujuan ada tetapi kurang spesifik	Memenuhi semua persyaratan tujuan	3	3	100 %	Sangat baik
				√				
Struktur	Tidak menggunakan kata-kata yang di mengerti oleh mahasiswa	Menggunakan kata-kata yang di mengerti oleh mahasiswa pada awal dan akhir, tetapi inti atau kesimpulan hilang	Menggunakan kata-kata yang di mengerti oleh mahasiswa pada awal atau akhir, tetapi inti atau kesimpulan hilang	Memenuhi semua persyaratan struktrur	3	3	100 %	Sangat baik
				√				
Mekanika	Lebih dari empat kesalahan ejaan, tata bahasa atau tanda baca	Tiga atau empat kesalahan ejaan, tata bahasa atau tanda baca	Satu atau dua kesalahan ejaan, tata bahasa atau tanda baca	Memenuhi semua persyaratan mekanika	2	3	66,7 %	Baik
			√					
Total					17	18	94,4 %	Sangat Baik

التوضيح:

P = نسبة مستوى الصلاحية

S = مجموع درجات إجابات المدققين من خبراء المادة

N = مجموع الدرجات الأعلى

$$P = S/\mathrm{N} \times 100\%$$

$$P = 17/18 \times 100\%$$

$$P = 94.4\%$$

استنادًا إلى نتائج التحقق من صحة المادة، حصلت الوسيلة التعليمية على درجة ٩٤,٤٪، مما يعني أنها جيدة أو صالحة. ومع ذلك، لا تزال بحاجة إلى تحسينات في بعض الأجزاء وفقًا للتعليقات والاقتراحات التالي

جدول النقد والاقتراحات من خبير المادة

الرقم	نوع الخطأ	إجراءات التصحيح
١	قلة التنوع في الوسيلة، مما يجعلها رتيبة بالنسبة للطلاب.	إضافة عناصر مثل الفيديوهات، الصور التفاعلية، والاختبارات القصيرة لجعل عملية التعلم أكثر جذباً
٢	ترتيب المادة العلمية لا يتبع تماماً مراحل منهج	إعادة تنظيم المادة العلمية بحيث تتوافق مع مراحل التعلم القائم على المشكلات، بدءاً من تحديد المشكلة وحتى انعكاس نتائج التعلم.

	التعلم القائم على المشكلات (PBL).	
٣	التركيز على الجانب النظري بشكل مفرط دون التأكيد على التطبيق العملي.	تبسيط الجانب النظري وإضافة أنشطة عملية مثل محاكاة طرق التدريس داخل الفصل.
٤	غموض في إرشادات استخدام الوسيلة.	توفير دليل مختصر لاستخدام الوسيلة في البداية لتسهيل وصول الطلاب إلى المادة العلمية.

استنادًا إلى نتائج التحقق من صحة مادة الوسيلة التعليمية الرقمية لمنهجية التعلم باللغة العربية القائمة على منهجية التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم في بيئة التعلم. يُظهر التحقق من صحة المادة من قبل خبراء المواد أن الوسيلة الرقمية صالحة ويمكن تطبيقها في عملية التعلم. تُظهر نتائج الاختبار أن مستوى الصلاحية يصل إلى ٩٤,٤٪ من الدرجة القصوى البالغة ١٠٠٪، مما يشير إلى أن المادة الموجودة على هذه الوسيلة التعليمية الرقمية قد استوفت جميع المعايير المحددة.

ب. نتائج التحقق من صحة خبير تصميم الوسيلة

يتم بعد ذلك تقديم منتج التطوير الذي تم الانتهاء منه إلى خبير الوسيلة للتحقق من صحته. تكون الوسيلة التعليمية المقدمة في شكل وسائط رقمية تعمل على تسهيل عملية الفهم في أساليب تعلم اللغة العربية. تم إجراء عملية التحقق من صحة الوسيلة من قبل خبراء الوسيلة في ٢٠ نوفمبر ٢٠٢٤، بمشاركة الأستاذ الدكتور محفوظ جنيدي، ماجستير في

اللغة العربية، نائب العميد للشؤون الأكاديمية والمؤسسية في كلية التربية وكيغوروان جامعة واليسونغو سيمارانغ كخبير وسائط تعليمية قام بالتحقق من صحة الوسيلة الرقمية المطورة. هذه المصادقة مهمة للتأكد من أن تصميم الوسيلة التعليمية قادر على تلبية المعايير الجيدة، سواء من حيث المظهر المرئي وسهولة الاستخدام وملاءمته لاحتياجات الطلاب.

تعد عملية التحقق هذه جزءًا من تطبيق نموذج التطوير DDD-E (قرر، صمم وطور وقيّم) الذي يمثل إطار عمل البحث. في مرحلة التطوير يهدف التحقق من صحة الوسيلة من قبل خبراء الوسيلة إلى تحديد نقاط الضعف والقوة في وسائط التعلم بحيث يمكن تنقيحها قبل استخدامها على نطاق واسع. ويستخدم هذا التحقق من الصحة أدوات تم تصميمها بشكل منهجي بناءً على المؤشرات ذات الصلة.

يشدد نموذج DDD-E على أهمية مشاركة الخبراء في كل مرحلة من مراحل عملية التطوير لضمان أن المنتج الناتج ليس مبتكرًا فحسب، بل أيضًا ملائمًا وفعالًا في السياق التعليمي. وفي هذه الحالة، فإن مشاركة خبير مثل الأستاذ الدكتور محفوظ الجنيدي، ماجستير في اللغة العربية، يعزز مصداقية عملية التحقق من صحة المنتج ويضمن أن الوسيلة الرقمية تتماشى مع احتياجات تعلم اللغة العربية ويضمن دقة الوسيلة وملاءمتها لمستوى قدرة المستخدم النهائي. وبالتالي، لا تقتصر هذه العملية على تقييم جدوى الوسيلة فحسب، بل توفر أيضًا توجيهات استراتيجية لتحسين جودة المنتج، وفقًا لمبادئ نموذج DDD-E.

يتم عرض نتائج التحقق من الصحة من قبل خبراء تصميم وسائط التعلم بشكل وصفي لتقديم نظرة عامة على جودة تصميم المنتج المطور. تتم عملية جمع البيانات من خلال طريقة استبيان تعتمد على أداة استبيان. تم تصميم هذه الأداة لقياس جوانب التصميم

المختلفة التي تشمل التخطيط، واختيار الألوان، والوحدات الرقمية، والرسوم التوضيحية، والصوت، والعناصر الرسومية الأخرى الموجودة في الفيديو التعليمي.

سيتم عرض البيانات الكمية من نتائج التحقق من الصحة وفقًا لمعيار DDD-E في الجدول التالي:

Kriteria	0	1	2	3	S	N	P%	Validasi
Kontinuitas	Proyek tidak mengikuti storyboard atau alur kerja	Proyek mengikuti sebagian storyboard	Proyek mengikuti storyboard tetapi tidak mengikuti alur kerja	Proyek mengikuti storyboard dan alur kerja dengan tepat	3	3	100 %	Sangat baik
				√				
Tata Letak	Tata letak tidak jelas dan tidak konsisten	Tata letak jelas tetapi tidak konsisten	Tata letak agak jelas dan konsisten	Tata letak sangat jelas dan konsisten	3	3	100 %	Sangat baik
				√				
Tujuan Elemen Media	Lebih dari dua elemen media tidak bermakna	Semua kecuali dua elemen media bermakna dan menambah nilai pada proyek	Semua kecuali satu elemen media bermakna dan menambah nilai pada proyek	Semua elemen media bermakna dan menambah nilai pada proyek	3	3	100 %	Sangat baik
				√				

Kejelasan Teks	Teks tidak mudah dibaca dan tidak kontras dengan latar belakang	Teks tidak mudah dibaca tetapi kontras dengan latar belakang	Teks mudah dibaca tetapi tidak kontras dengan latar belakang	Semua teks mudah dibaca dan kontras dengan latar belakang	3	3	100 %	Sangat baik
				√				
Tombol Navigasi	Tidak ada tombol navigasi yang mudah dimengerti	Beberapa tombol navigasi mudah dimengerti	Sebagian besar tombol navigasi mudah dimengerti	tombol navigasi jelas dan teridentifikasi	2	3	66,7 %	Baik
			√					
Umpan Balik	Umpan balik tidak konsisten dan tidak tepat	Umpan balik konsisten tetapi tidak tepat	Umpan balik tidak konsisten tetapi tepat	Umpan balik konsisten dan tepat	2	3	66,7 %	Baik
			√					
Total					16	18	88,9 %	Sangat Baik

الوصف:

P = نسبة مستوى الصلاحية

S = مجموع درجات إجابات المدققين من خبراء المادة

N = مجموع الدرجات الأعلى

$$P = S/\mathrm{N} \times 100\%$$

$$P = 16/18 \times 100\%$$

$$P = 88{,}9\%$$

استنادًا إلى نتائج التحقق من الصحة، حصلت الوسيلة الرقمية على درجة ٨٨,٩٪، وهي مدرجة في فئة ''جيد جدًا''. وقد جاء في تعليقات خبير تصميم الوسيلة أن الوسيلة الرقمية كانت ذات صلة كبيرة بمحاضرة منهجية التعلم في برنامج دراسة تعليم اللغة العربية. وتعتبر هذه الوسيلة مفيدة جدًا وهادفة في دعم عملية التعلم.

د. التقييم (**Evaluate**)

تهدف هذه المرحلة التقييمية إلى تقييم فعالية منتجات الوسيلة التعليمية الرقمية الخاصة بمنهجية تعلم اللغة العربية القائمة على منهجية التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على حل المشكلات في اللغة العربية التي تم تطويرها، خاصة مادة ''طريقة الترجمة النحوية'' لطلاب الفصل الدراسي الثالث من برنامج التعلّم القائم على حل المشكلات في اللغة العربية. ويتم التقييم من خلال قياس الزيادة في دافعية التعلم لدى الطلاب كمؤشر على نجاح استخدام الوسيلة التعليمية.

تتضمن عملية جمع البيانات لتقييم الزيادة في دافعية التعلم لدى الطلاب استبياناً لدافعية التعلم تم إعطاؤه للطلاب وملاحظات المحاضر الذي يدرّس المقرر. وقد تم إعداد استبيان دافعية التعلم لقياس مستوى حماس الطلاب وفهمهم للمادة ودافعيتهم لحضور المحاضرات.

بالإضافة إلى ذلك، ركزت ملاحظة المحاضر على اتجاهات الطلاب أثناء عملية التعلم في مقرر منهجية تعلم اللغة العربية، بما في ذلك قدرة الطلاب على فهم أساليب تدريس اللغة العربية المختلفة، وتطبيق هذه الأساليب في محاكاة التعلم، وتطوير استراتيجيات التعلم التي تناسب احتياجات الطلاب. ومن خلال الجمع بين البيانات المستقاة من استبيانات دافعية الطلاب ونتائج ملاحظة المحاضر، يتم الحصول على معلومات أكثر شمولاً عن تأثير وسائط التعلم الرقمية القائمة على منهجية تعلم اللغة العربية على زيادة دافعية الطلاب للتعلم في فهم وتحليل وتطبيق أساليب تعليم اللغة العربية بفعالية.

فيما يلي عرض لبيانات نتائج استبيان دافعية التعلم التي ملأها طلاب الصفوف الدراسية (PBA 3 A) ، (PBA 3 ICP)، وكذلك نتائج ملاحظات المحاضر لمشاركة الطلاب أثناء عملية التعلم باستخدام الوسيلة الرقمية لمنهجية التعلم العربي القائمة على منهجية التعلم باللغة العربية القائمة على PBL. ومن المتوقع أن تقدم هذه البيانات صورة واضحة عن فعالية الوسيلة في زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب.

١. نتائج تحليل الاستبيان الذي أجري على طلاب الصف الثالث الابتدائي (PBA 3 A) ، (PBA 3 ICP)، من برنامج التعلّم القائم على حل المشكلات في مادة اللغة العربية في صفّي التعلّم القائم على حل المشكلات في الوسيلة الرقمية في زيادة دافعية التعلّم لدى الطلاب.

بعد التجربة الميدانية، تم الحصول على بيانات تم تحليلها بعد ذلك لتقييم فعالية استخدام وسائط التعلم الرقمية القائمة على التعلم القائم على حل المشكلات في مقرر ''طرق تعليم اللغة العربية''. وقد تم إجراء التقييم من خلال استبيان تم توزيعه على ٥٥ طالبًا، منهم ٢٢ طالبًا من صف (PBA 3 ICP) ٣٣ طالبًا من صف (PBA 3 A). وقد صُمم هذا الاستبيان لقياس مستوى دافعية التعلم لدى الطلاب قبل وبعد استخدام الوسيلة الرقمية كأداة للتعلم.

وتتضمن البيانات التي تم الحصول عليها تقييم الطلاب واستجابتهم فيما يتعلق بتجربتهم في استخدام وسائط التعلم الرقمية القائمة على التعلم القائم على التعلم القائم على حل المشكلات. ويتم التركيز في القياس على التغيرات في دافعية التعلم، وملاءمة المواد، وفعالية تقديم التعلم. من المتوقع أن توفر نتائج تحليل البيانات هذه نظرة عامة على تأثير تطبيق وسائط التعلم الرقمية على عملية التعليم والتعلم، بالإضافة إلى أساس لمزيد من التطوير في تحسين جودة التعليم القائم على التكنولوجيا. فيما يلي نتائج استبيان دوافع التعلم قبل عرض وسائط التعلم الرقمية:

رقم	الاسم	الجوانب التي تم تقييمها					S	N	P%	التقييم
		١	٢	٣	٤	٥				
١	إليزا حلمي نورخاليس	٣	١	١	٢	٢	٩	٢٠	٤٥٪	مقبول
٢	ميلا فايزا مهارغندي	٢	٢	٢	١	٢	٩	٢٠	٤٥٪	مقبول
٣	نائلة أميليا	٤	١	٢	١	١	٩	٢٠	٤٥٪	مقبول
٤	بوتري حليمة السعدية	١	٢	١	٤	٢	١٠	٢٠	٥٠٪	مقبول

٥	قيصارة رحمة الصغيرة	٣	٢	١	١	٢	٩	٢٠	٪٤٥	مقبول
٦	أريني	٢	١	٣	٢	١	٩	٢٠	٪٤٥	مقبول
٧	ريا حيداني	١	٣	٢	٤	٣	١٣	٢٠	٪٦٥	جيد
٨	مثلي أسيرا	٤	٢	١	٣	١	١١	٢٠	٪٥٥	مقبول
٩	رزكا مولينا	١	١	٢	٣	٣	١٠	٢٠	٪٥٠	مقبول
١٠	تور يحيى	١	١	١	٢	٢	٧	٢٠	٪٣٥	ضعيف
١١	ويبان سيناتريا	٢	٣	٤	٢	١	١٢	٢٠	٪٦٠	مقبول
١٢	درة النظيفه	١	٢	١	١	١	٦	٢٠	٪٣٠	ضعيف
١٣	ندى حميدينة	٢	٣	١	٤	١	١١	٢٠	٪٥٥	مقبول
١٤	صدقية ملاهيتي ممتازة	٣	١	٤	١	١	١٠	٢٠	٪٥٠	مقبول
١٥	ستي مرضية	٤	٢	١	١	٣	١١	٢٠	٪٥٥	مقبول
١٦	محمد فهر الدين علوي	١	١	٢	٢	١	٧	٢٠	٪٣٥	ضعيف
١٧	فيصل عمار حميدي	٢	٢	١	٣	٢	١٠	٢٠	٪٥٠	مقبول
١٨	عابد محفوظ رزق	١	٢	٢	١	٤	١٠	٢٠	٪٥٠	مقبول
١٩	نور مغفيرة	٢	٣	١	١	٢	٩	٢٠	٪٤٥	مقبول
٢٠	ابن عبيد الله	١	٣	١	٢	١	٨	٢٠	٪٤٠	مقبول
٢١	فدورا سالسابيلا	٤	١	٢	١	١	٩	٢٠	٪٤٥	مقبول
٢٢	أنيس شريفة	٢	٣	٢	١	٢	١٠	٢٠	٪٥٠	مقبول
S1 PBA 3 ICP										
١	أحمدة رحماداني	٤	٣	٢	١	١	١١	٢٠	٪٥٥	مقبول
٢	أسوة حسنة	٢	١	١	٢	٣	٩	٢٠	٪٤٥	مقبول

٣	فاطمة الزهراء	٤	٢	٤	١	١	١٢	٢٠	٦٠٪	مقبول
٤	ألديفا منزلة الخيريه	٤	٣	٢	١	١	١١	٢٠	٥٥٪	مقبول
٥	بوتري زهرة النساء	٢	٤	٣	١	٢	١٢	٢٠	٦٠٪	جيد
٦	فرحان نورمولانا	٢	٣	١	٢	٣	١١	٢٠	٥٥٪	مقبول
٧	نور عليشيا أهدى سبيلا	٤	٣	٢	١	٢	١٢	٢٠	٦٠٪	جيد
٨	فينا خروتل عيني كوسوما وارداني	٢	٣	٤	١	٢	١٢	جيد	٦٠٪	جيد
٩	نادية منى الزهراء	٣	٤	١	٢	٣	١٣	جيد	٦٥٪	جيد
١٠	ديا أوليا هداية	٢	٤	٣	١	٤	١٤	جيد	٧٠٪	جيد
١١	إكا خسنل صفاترياوان	٤	٣	٣	٢	٢	١٤	٢٠	٧٠٪	جيد
١٢	محمد ثورق رضلا الفواز	٣	٢	١	٤	٣	١٣	٢٠	٦٥٪	جيد
١٣	مريتل حسنى	٢	٣	٢	١	١	٩	٢٠	٤٥٪	مقبول
١٤	نيلة خير نائلة	٣	٤	٢	١	٢	١٢	٢٠	٦٠٪	جيد
١٥	باقوس رانو ويجايا	٣	٤	٢	٣	١	١٣	٢٠	٦٥٪	جيد
١٦	إيلين أوليا	٢	٣	٤	٢	١	١٢	٢٠	٦٠٪	جيد
١٧	نيلة سعدة زين	١	١	٢	٣	٤	١١	٢٠	٥٥٪	مقبول
١٨	محمد مرزا صفيلة الفلسفي	٢	٣	٤	١	٢	١٢	٢٠	٦٠٪	جيد
١٩	نيلة فوزية بلقس	٤	٤	٤	١	١	١٤	٢٠	٧٠٪	جيد
٢٠	فجر صديق	٢	١	١	٢	٣	٩	٢٠	٤٥٪	مقبول
٢١	كريمة آية نور العيني	٢	٣	١	٤	٢	١٢	٢٠	٦٠٪	جيد

٢٢	ريخة رشيدة	٣	٣	١	٢	٤	١٣	٢٠	٦٥٪	جيد
٢٣	إعانة الزلفى رحمية	٤	٤	٢	٢	٢	١٢	٢٠	٦٠٪	جيد
٢٤	عريفة نور العيني	٢	٤	٣	١	٢	١٢	٢٠	٦٠٪	جيد
٢٥	زكية عفة النساء	٣	٣	٣	٢	١	١٢	٢٠	٦٠٪	جيد
٢٦	رزقي نور فوزية رمضان	١	١	٢	٣	٢	٩	٢٠	٤٥٪	مقبول
٢٧	ريما نهاية العيدة	٢	٢	٢	١	١	٨	٢٠	٤٠٪	مقبول
٢٨	سيفانا أندرياتني	٣	٣	٢	٤	٤	١٦	٢٠	٨٠٪	ممتاز
٢٩	ويسنو رهارجو	٢	٢	٣	١	١	٩	٢٠	٤٥٪	مقبول
٣٠	ديا سينتيا مهداويكا نورليلي	٤	٢	٢	٤	٤	١٦	٢٠	٨٠٪	ممتاز
٣١	ستي رضي الله	٣	٣	٢	٢	١	١٠	٢٠	٥٠٪	مقبول
٣٢	إكا ديوي مسيطه	١	٢	١	٣	٣	١٠	٢٠	٥٠٪	مقبول
٣٣	فؤاد فخر الغفور	٤	٤	٢	١	١	١٢	٢٠	٦٠٪	جيد
المجموع							٥٩٦	١١٠٠	٥٤،٢٪	مقبول
S1 PBA 3 A										

وصف الأداة:

١. البحث عن المعلومات: أسجل الملاحظات وأبحث عن المعلومات لدعم عملية التعلم.
٢. المرونة: أواصل محاولة تحقيق أهدافي التعليمية على الرغم من مواجهة الصعوبات.
٣. الحماس: أنا نشيط ومتحمس للمشاركة في عملية التعليم والتعلم.
٤. التعاون: أتعاون مع الأصدقاء لحل المشاكل في التعلم.
٥. المبادرة بطرح الأسئلة: غالبًا ما أطرح أسئلة تتعلق بالمواد التعليمية.

الوصف:

P = نسبة مستوى الصلاحية

S = مجموع درجات إجابات المدققين من خبراء المادة

N = مجموع الدرجات الأعلى

$$P = S/\mathrm{N} \times 100\%$$

$$P = 596/1100 \times 100\%$$

$$P = 54{,}2\%$$

جدول معايير التقييم

الرقم		
١	١٠٠٪ – ٨٠٪	ممتاز (م)
٢	٨٠٪ – ٦٠٪	جيد (ج)
٣	٦٠٪ – ٤٠٪	مقبول (مق)
٤	٤٠٪ – ٢٠٪	ضعيف (ض)

تُظهر نتائج الاستبيان قبل استخدام وسائط التعلم الرقمية في مقرر ''ثورق تعليم اللغة العربية'' أن متوسط مستوى دافعية التعلم لدى الطلاب في فئة جيد بما فيه الكفاية بنسبة ٥٤,٢٪ من إجمالي القيمة القصوى البالغة ١٠٠٪.

وكان معظم الطلاب (٢٩ طالبًا) في فئة جيد إلى حد ما، و٢٢ طالبًا في فئة جيد إلى حد ما، وطالبين فقط في فئة جيد جدًا. بينما كان طالبان آخران في فئة ضعيف.

تشير هذه النتائج إلى أن دافع التعلم لدى الطلاب قبل استخدام وحدات التعلم الرقمية لا يزال غير مثالي. لذلك، قام الباحثون بتطوير وسائط تعلم رقمية أكثر تشويقًا، ووفقًا لاحتياجات الطلاب لدعم عملية التعلم بشكل فعال. ومن المتوقع أن يؤدي ذلك إلى زيادة دافعية التعلم بالإضافة إلى نتائج التعلم الخاصة بهم.

فيما يلي نتائج استبيان دافعية التعلم بعد عرض وسائط التعلم الرقمية عليهم:

رقم	الاسم	الجوانب التي تم تقييمها					S	N	P%	التقييم
		١	٢	٣	٤	٥				
١	إليزا حلمي نورخاليس	٣	١	١	٢	٢	٩	٢٠	٩٥	ممتاز
٢	ميلا فايزا مهارغندي	٢	٢	٢	١	٢	٩	٢٠	٨٠	ممتاز
٣	نائلة أميليا	٤	١	٢	١	١	٩	٢٠	٩٥	ممتاز
٤	بوتري حليمة السعدية	١	٢	١	٤	٢	١٠	٢٠	٩٠	ممتاز
٥	قيصارة رحمة الصغيرة	٣	٢	١	١	٢	٩	٢٠	٩٠	ممتاز
٦	أريني	٢	١	٣	٢	١	٩	٢٠	٨٥	ممتاز
٧	ريا حيداني	١	٣	٢	٤	٣	١٣	٢٠	٩٠	ممتاز
٨	مثلي أسيرا	٤	٢	١	٣	١	١١	٢٠	٩٥	ممتاز
٩	رزكا مولينا	١	١	٢	٣	٣	١٠	٢٠	٩٠	ممتاز
١٠	تور يحيي	١	١	١	٢	٢	٧	٢٠	١٠٠	ممتاز

١١	ويبان سيناتريا	٢	٣	٤	٢	١	١٢	٢٠	١٠٠	ممتاز
١٢	درة النظيفه	١	٢	١	١	١	٦	٢٠	١٠٠	ممتاز
١٣	ندى حميدينة	٢	٣	١	٤	١	١١	٢٠	١٠٠	ممتاز
١٤	صدقية ملاهيتي ممتازة	٣	١	٤	١	١	١٠	٢٠	٨٥	ممتاز
١٥	ستي مرضية	٤	٢	١	١	٣	١١	٢٠	١٠٠	ممتاز
١٦	محمد فهر الدين علوي	١	١	٢	٢	١	٧	٢٠	٧٥	جيد
١٧	فيصل عمار حميدي	٢	٢	١	٣	٢	١٠	٢٠	٨٥	ممتاز
١٨	عابد محفوظ رزق	١	٢	٢	١	٤	١٠	٢٠	٧٥	جيد
١٩	نور مغفيرة	٢	٣	١	١	٢	٩	٢٠	٨٥	ممتاز
٢٠	ابن عبيد الله	١	٣	١	٢	١	٨	٢٠	١٠٠	ممتاز
٢١	فدورا سالسابيلا مالفالينا	٤	١	٢	١	١	٩	٢٠	٨٠	ممتاز
٢٢	أنيس شريفة	٢	٣	٢	١	٢	١٠	٢٠	٧٥	جيد
S1 PBA 3 ICP										
١	أحمدة رحماداني	٣	٤	٤	٤	٤	١٩	٢٠	٪٩٥	ممتاز
٢	أسوة حسنة	٣	٤	٤	٤	٤	١٩	٢٠	٪٩٥	ممتاز
٣	فاطمة الزهراء	٣	٣	٤	٤	٣	١٧	٢٠	٪٨٥	ممتاز
٤	ألديفا منزلة الخيريه	٣	٤	٤	٤	٤	١٩	٢٠	٪٩٥	ممتاز
٥	بوتري زهرة النساء	٣	٤	٤	٣	٣	١٧	٢٠	٪٨٥	ممتاز
٦	فرحان نورمولانا	٣	٤	٤	٤	٤	١٩	٢٠	٪٩٥	ممتاز
٧	نور عليشيا أهدى سبيلا	٣	٣	٤	٤	٣	١٧	٢٠	٪٨٥	ممتاز
٨	فينا خروتل عيني كوسوما وارداني	٣	٤	٤	٤	٤	١٩	٢٠	٪٩٥	ممتاز

٩	نادية منى الزهراء	٤	٤	٤	٤	٤	٢٠	٢٠	١٠٠ %	ممتاز
١٠	ديا أوليا هداية	٣	٣	٣	٣	٤	١٦	٢٠	٨٠٪	ممتاز
١١	إكا خسنل صفاترياوان	٣	٣	٤	٤	٤	١٨	٢٠	٩٠٪	ممتاز
١٢	محمد ثورق رضلا الفواز	٣	٣	٣	٣	٣	١٥	٢٠	٧٥٪	جيد
١٣	مريتل حسنى	٣	٤	٣	٤	٣	١٧	٢٠	٨٥٪	ممتاز
١٤	نيلة خير نائلة	٣	٣	٣	٣	٣	١٥	٢٠	٧٥٪	جيد
١٥	باقوس رانو ويجايا	٣	٤	٤	٤	٤	١٩	٢٠	٩٥٪	ممتاز
١٦	إيلين أوليا	٣	٣	٣	٣	٣	١٥	٢٠	٧٥٪	جيد
١٧	نيلة سعدة زين	٣	٣	٤	٤	٣	١٧	٢٠	٨٥٪	ممتاز
١٨	محمد مرزا صفيلة الفلسفي	٤	٤	٤	٤	٤	٢٠	٢٠	١٠٠ %	ممتاز
١٩	نيلة فوزية بلقس	٣	٣	٤	٤	٣	١٧	٢٠	٨٥٪	ممتاز
٢٠	فجر صديق	٢	٣	٣	٣	٣	١٤	٢٠	٧٠٪	جيد
٢١	كريمة آية نور العيني	٣	٣	٣	٤	٣	١٦	٢٠	٨٠٪	ممتاز
٢٢	ريخة رشيدة	٣	٤	٣	٤	٤	١٨	٢٠	٩٠٪	ممتاز
٢٣	إعانة الزلفى رحمية	٣	٣	٣	٣	٣	١٥	٢٠	٧٥٪	جيد
٢٤	عريفة نور العيني	٣	٣	٣	٣	٣	١٥	٢٠	٧٥٪	جيد
٢٥	زكية عفة النساء	٣	٣	٣	٤	٣	١٦	٢٠	٨٠٪	ممتاز
٢٦	رزقي نور فوزية رمضان	٣	٣	٤	٤	٤	١٨	٢٠	٩٠٪	ممتاز
٢٧	ريما نهاية العيدة	٣	٣	٤	٣	٤	١٧	٢٠	٨٥٪	ممتاز

٢٨	سيفانا أندرياتني	٤	٤	٤	٤	٤	٢٠	٢٠	٪٩٥	ممتاز
٢٩	ويسنو رهارجو	٣	٤	٤	٤	٣	٢٠	١٨	١٠٠ %	ممتاز
٣٠	ديا سينتيا مهداويكا نوريلي	٤	٤	٤	٤	٤	٢٠	٢٠	٪٩٠	ممتاز
٣١	ستي رضي الله	٢	٢	٣	٣	٣	٢٠	١٣	١٠٠ %	ممتاز
٣٢	إكا ديوي مسيطه	٣	٣	٣	٣	٣	٢٠	١٥	٪٧٥	جيد
٣٣	فؤاد فخر الغفور	٢	٣	٣	٣	٣	٢٠	١٤	٪٧٥	جيد
المجموع							١١٠٠	٩٥٨		
S1 PBA 3 A										

وصف الأداة:

١. البحث عن المعلومات: أسجل الملاحظات وأبحث عن المعلومات لدعم عملية التعلم.
٢. المرونة: أواصل محاولة تحقيق أهدافي التعليمية على الرغم من مواجهة الصعوبات.
٣. الحماس: أنا نشيط ومتحمس للمشاركة في عملية التعليم والتعلم.
٤. التعاون: أتعاون مع الأصدقاء لحل المشاكل في التعلم.
٥. المبادرة بطرح الأسئلة: غالبًا ما أطرح أسئلة تتعلق بالمواد التعليمية.

P = نسبة مستوى الصلاحية

S = مجموع درجات إجابات المدققين من خبراء المادة

N = مجموع الدرجات الأعلى

$$P = S/\mathrm{N} \times 100\%$$

$$P = 958/1100 \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

أظهرت نتائج استبيان دافعية التعلم لدى الطلاب بعد استخدام وسائط التعلم الرقمية القائمة على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم في مقرر ''طرق تعليم اللغة العربية'' ارتفاعًا ملحوظًا حيث بلغ متوسط نسبة دافعية التعلم ٨٧٪ في فئة جيد جدًا.

معظم الطلاب (٣٥ شخصًا) في فئة جيد جدًا، بينما كان ١٤ طالبًا في فئة جيد جدًا، ولم يكن أي منهم في فئة مقبول أو أقل.

في الختام، من تحليل دافعية التعلم لدى الطلاب قبل وبعد استخدام الوسيلة التعليمية الرقمية القائمة على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم في مقرر ''دروس اللغة العربية'' فإن هناك زيادة كبيرة. قبل استخدام الوسيلة الرقمية، كان متوسط دافعية التعلم لدى الطلاب قبل استخدام الوسيلة الرقمية في فئة جيد بما فيه الكفاية بنسبة ٥٤,٢٪. وكان معظم الطلاب (٢٩ طالبًا) في فئة

جيد بما فيه الكفاية، و٢٢ طالبًا في فئة جيد، وطالبان في فئة جيد جدًا، وطالبان آخران في فئة أقل جودة.

بعد استخدام الوسيلة التعليمية الرقمية القائمة على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم (PBL)، زادت دافعية التعلم بشكل ملحوظ بمتوسط ٨٧٪ والتي تندرج ضمن فئة جيد جدًا. كان معظم الطلاب (٣٥ شخصًا) في فئة جيد جدًا، و١٤ طالبًا في فئة جيد جدًا، ولم يكن هناك أي طالب في فئة مقبول أو أقل.

تُظهر هذه الزيادة أن تطوير وسائط التعلم الرقمية القائمة على التعلم القائم على التعلم القائم على حل المشكلات (PBL) فعال للغاية في زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. فقد نجحت وسائط التعلم المثيرة للاهتمام وذات الصلة والتفاعلية في تشجيع الطلاب على المشاركة بنشاط أكبر في التعلم، مما زاد من حماسهم وتعاونهم ومرونتهم في التعامل مع عملية التعلم. وهذا يثبت أن الابتكار في وسائط التعلم الرقمية يمكن أن يساهم بشكل كبير في جودة التعلم ونتائج تعلم الطلاب. فيما يلي رابط استبيان دافع التعلم لدى الطلاب بعد عرض وسائط التعلم الرقمية:
https://bit.ly/AngketMotivasiBelajarMahasiswaS1PBA3AdanPBA3ICP

٢. استبيان الاختبار العملي للوسائط الرقمية لتعلم اللغة العربية القائم على التعلم القائم على حل المشكلات في مقرر ''طرق تعليم اللغة العربية

في الفترة من ٢٢-٢٦ نوفمبر ٢٠٢٤، تم توزيع استبيان حول الاختبار العملي لوسائط التعلم الرقمية القائمة على التعلم القائم على حل المشكلات في مقرر ''ثورق

تعليم اللغة العربية". وقد تم جمع البيانات من خلال استمارة جوجل، حيث تم جمع البيانات من خلال استمارة جوجل، حيث قام ٥٦ طالبًا وطالبة من المشاركين في الاستبيان الذي سبق أن قاموا بملء استبيان في مرحلة تحليل احتياجات التطوير.

توفر نتائج ملء استبيان اختبار التطبيق العملي هذا صورة موضوعية عن مدى قدرة وسائط التعلم الرقمية المطورة على تحقيق الجانب العملي في دعم عملية التعلم. يتم تخزين البيانات التي تم الحصول عليها من هذا الاستبيان بشكل منهجي ويمكن الوصول إليها من خلال الرابط التالي https://bit.ly/AngketUjiKepraktisanE-MPBA . واستنادًا إلى تحليل البيانات التي تم جمعها، تبين أن وسائط التعلم الرقمية المطورة تتمتع بقيم عملية متنوعة ذات صلة باحتياجات الطلاب وتدعم فعالية عملية التعليم والتعلم.

تعتبر هذه الوسيلة قادرة على توفير سهولة الاستخدام، ودعم عملية التعلم التعاوني، وتسهيل فهم الطلاب لمادة "دروس اللغة العربية". وهذا يشير إلى أن الوسيلة التعليمية المصممة ليست مبتكرة فحسب، بل فعالة في تطبيقها في البيئة الأكاديمية.

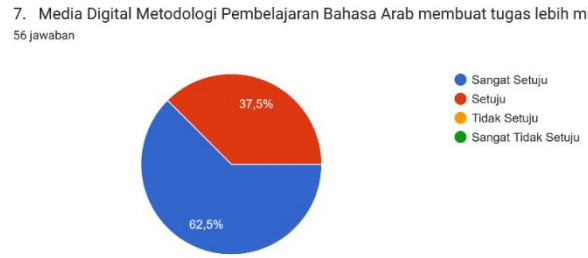
ومن خلال نتائج ملء الاستبيان، يُعرف أن الوسيلة الرقمية المطورة تتمتع بالقيم العملية التالية:

أ. يمكن أن يحسن عملية اكتساب المعرفة وفهم مواد منهجية تعلم اللغة العربية

بناءً على الرسم البياني السابق، تُظهر نتائج الاختبار العملي لوسائط التعلم الرقمية القائمة على التعلم القائم على حل المشكلات في مقرر "ثورق تعليم اللغة العربية" أن معظم الطلاب أعطوا ردودًا إيجابية على وسائط التعلم. فقد وافق ٥٨,٩٪ من الطلاب بشدة على أن هذه الوسيلة الرقمية ساعدتهم على اكتساب المعرفة بشكل أسرع. بالإضافة إلى ذلك، أجاب ٤١,١٪ من الطلاب بموافقتهم، وهو أيضًا مؤشر على القبول الجيد لوسائط التعلم.

لم يكن هناك طلاب غير موافقين أو غير موافقين بشدة، لذلك يمكن استنتاج أن هذه الوسيلة الرقمية القائمة على التعلم القائم على التعلم القائم على حل المشكلات (PBL) تحقق بنجاح الجانب العملي في دعم عملية التعلم. تشير هذه النتيجة إلى أن الوسيلة فعالة في تسريع فهم الطلاب للمادة التي يتم تدريسها.

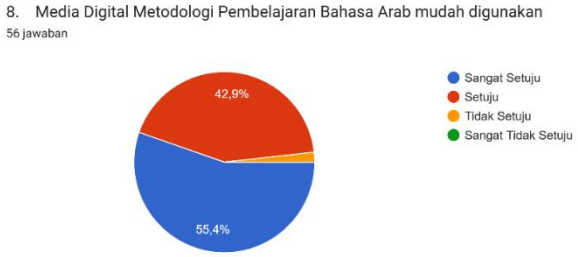
ب. يمكن أن تساعد الطلاب في أداء الواجبات التي يعطيها المحاضر.



استنادًا إلى الرسم البياني السابق، تُظهر نتائج الاختبار العملي لوسائط التعلم الرقمية القائمة على التعلم القائم على حل المشكلات في مقرر ''ثورق تعليم اللغة العربية'' أن هذه الوسيلة تساعد الطلاب في إنجاز المهام بسهولة أكبر. ومن بين إجمالي ٥٦ طالبًا ممن قاموا بملء الاستبيان، وافق ٦٢,٥٪ منهم بشدة، بينما وافق ٣٧,٥٪ آخرون على العبارة القائلة بأن هذه الوسيلة الرقمية تسهل تنفيذ المهام.

لم يكن هناك طلاب أجابوا بـ ''غير موافق'' أو ''غير موافق بشدة''. وهذا يشير إلى أن الوسيلة الرقمية القائمة على التعلم القائم على حل المشكلات التي تم تطويرها قد حققت أقصى قدر من الجانب العملي في مساعدة الطلاب على إنجاز مهامهم بكفاءة وفعالية أكبر.

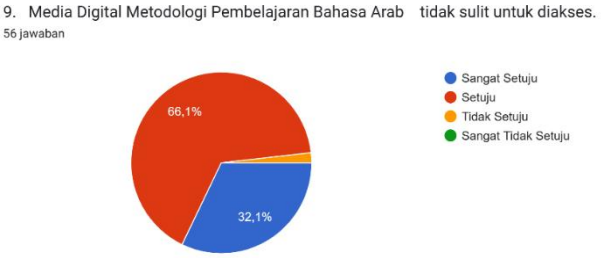
ج. سهولة استخدام وسائط التعلم الرقمي



أظهرت نتائج اختبار التطبيق العملي لوسائط التعلم الرقمية القائمة على التعلم القائم على حل المشكلات في مقرر ''ثورق تعليم اللغة العربية''، الذي شارك فيه ٥٦ طالبًا من صف PBA 3A ، PBA 3 ICP، أن هذه الوسيلة تعتبر سهلة الاستخدام. واستنادًا إلى الرسم البياني السابق، وافق ٥٥,٤٪ من الطلاب بشدة على سهولة استخدام هذه الوسيلة التعليمية، بينما أجاب ٤٢,٩٪ منهم بالموافقة.

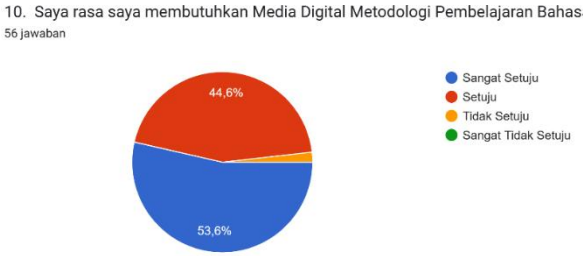
ولم تذكر سوى نسبة ضئيلة من الطلاب أنهم غير موافقين بنسبة منخفضة جدًا، ولم يذكر أي طالب أنه غير موافق بشدة. تُظهر هذه البيانات أن وسائط التعلم الرقمية القائمة على التعلم القائم على التعلم القائم على حل المشكلات (PBL) التي تم تطويرها قد استوفت معايير سهولة الاستخدام، لذا يمكن تطبيقها بفعالية في عملية التعلم.

د. سهولة الوصول إلى وسائط التعلم الرقمي



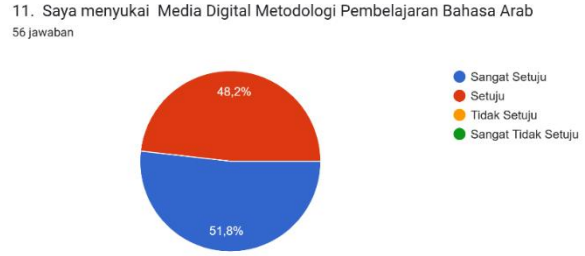
استنادًا إلى نتائج استبيان اختبار التطبيق العملي الذي ملأه ٥٦ طالبًا من الصفوف الجامعية PBA 3A، PBA 3 ICP ، ذكر غالبية المستجيبين أن منهجية الوسيلة الرقمية لتعلم اللغة العربية ليست صعبة المنال. فقد ذكر ما يصل إلى ٦٦,١٪ من المستجيبين ''موافق''، وذكر ٣٢,١٪ من المستجيبين ''موافق بشدة'' على العبارة. وهذا يدل على أن الوسيلة الرقمية تتمتع بمستوى عالٍ من العملية من حيث إمكانية الوصول إليها. لم يختر أي من المشاركين ''غير موافق'' أو ''غير موافق بشدة''، مما يشير إلى أن الوسيلة مصممة بشكل جيد لتلبية احتياجات المستخدمين من حيث سهولة الوصول إليها. تعزز هذه النتيجة تفوق الوسيلة الرقمية كأداة تعليمية فعالة وسهلة الاستخدام.

هـ. حاجة المستجيبين لوسائط التعلم الرقمية.



استنادًا إلى نتائج استبيان اختبار التطبيق العملي الذي ملأه ٥٦ طالبًا من الصفوف الجامعية PBA 3A، PBA 3 ICP ، شعر غالبية المجيبين بالحاجة إلى الوسيلة الرقمية لمنهجية تعلم اللغة العربية. فقد أجاب ٥٣,٦٪ من المجيبين بـ ''موافقون بشدة''، بينما أجاب ٤٤,٦٪ من المجيبين بـ ''موافقون''، في حين اختار مجيب واحد فقط (١,٨٪) الإجابة بـ ''لا''. وفي الوقت نفسه، اختار مجيب واحد فقط (١,٨٪) ''غير موافق''، ولم يختر أحد ''غير موافق بشدة''. تُظهر هذه النتيجة أن معظم الطلاب يدركون أهمية وأهمية هذه الوسيلة الرقمية كأداة تعليمية.

و. يفضل المستجيبون وسائط التعلم الرقمية.



يوضح هذا الشكل نتيجة الاستطلاع أن وسائط التعلم الرقمي مفضلة لدى المجيبين. فقد ذكر ما مجموعه ٥١,٨٪ من المجيبين ''موافقون بشدة'' و٤٨,٢٪ من المجيبين ''موافقون'' أنهم يحبون هذه الوسيلة الرقمية، مما يشير إلى أن هذه الوسيلة تلقى قبولاً جيدًا من غالبية المستخدمين. وبشكل عام، تُظهر هذه النتيجة أن وسائط التعلم الرقمي تحظى بمستوى عالٍ من القبول من قبل المستجيبين.

نتائج استبيان الاختبار العملي لمنهجية الوسيلة الرقمية لتعلم اللغة العربية

الرقم	البُعد	المؤشر	أوافق تماماً (%)	أوافق (%)	لا أوافق (%)	لا أوافق إطلاقاً (%)
١	الفائدة	١ .أستطيع اكتساب المعرفة بشكل أسرع	٥٨,٩٪	٤١,١٪	٠٪	٠٪

		بفضل وجود الوسيلة الرقمية لمنهجية تعليم اللغة العربية.				
		٢. الوسيلة الرقمية لمنهجية تعليم اللغة العربية تجعل المهام أسهل.	٦٢,٥٪	٣٧,٥٪	٠٪	٠٪
٢	السهولة	٣. الوسيلة الرقمية لمنهجية تعليم اللغة العربية سهلة الاستخدام.	٥٥,٤٪	٤٢,٩٪	١,٨٪	٠٪
		٤. الوسيلة الرقمية لمنهجية تعليم اللغة العربية ليست صعبة الوصول.	٦٦,١٪	٣٢,١٪	١,٨٪	٠٪

٣	الرضا	٥. أعتقد أنني بحاجة إلى الوسيلة الرقمية لمنهجية تعليم اللغة العربية.	٥٣,٦٪	٤٤,٦٪	١,٨٪	٠٪
		٦. أحب الوسيلة الرقمية لمنهجية تعليم اللغة العربية.	٥١,٨٪	٤٨,٢٪	٠٪	٠٪

الباب الخامس

خاتمة

أ. الإستنتاجات

ومن نتائج البحث والتصميم المقامة يحصل على الاستنتاجات التالية:

١. تبدأ مرحلة التحديد بتحليل المنهج الدراسي (وصف المقرر الدراسي، كفأة المتخرجين،)، ثم تحديد مصادر التعلم ثم تحليل احتياجات الطلاب. يتم تحليل الاحتياجات من خلال الملاحظة واستبيان استمارة جوجل (https://bit.ly/AngketAnalisisKebutuhanMediaDigitalThuruq Talim). من الاستبيان الذي شمل ٦٢ مستجيبًا، تبين أن ٩٥,٢٪ من الطلاب واجهوا صعوبات في فهم الكتاب المدرسي ''منهجية تعلم اللغة العربية'' لمؤلفه عبد العزيز بن إبراهيم الرسيلي. من الاستبيان، أجاب المشاركون في الاستبيان بـ ''نعم'' (١٠٠٪) للحاجة إلى تطوير كتاب مدرسي ''منهجية تعلم اللغة العربية'' القائم على حل المشكلات باستخدام أداة "3D Page Flip Professional ''.

٢. تتضمن مرحلة تصميم المنتج اختيار المواد الرئيسية من الكتاب المدرسي الكلاسيكي الذي تم تكييفه مع خطة التعلم الفصلي (RPS)، بالإضافة إلى عمل مخططات انسيابية ولوحات قصصية. تم تصميم إطار الوسيلة الرقمية ليشمل ٦ فصول رئيسية، حيث يتكون كل فصل من ٦ فصول فرعية. تم تجهيز الوسيلة الرقمية بتعليمات للاستخدام، ووصف للوسائط وتدفق التعلم القائم على حل المشكلات.

٣. تتضمن مرحلة التطوير معالجة المحتوى، وتعديلات تصميم الوسيلة المتعددة، استناداً إلى المخطط الانسيابي ولوحة القصة المصورة التي تم تجميعها في مرحلة التصميم.

علاوة على ذلك، تم تنفيذ مرحلة اختبار التحقق من الصحة من قبل مدققي خبراء المواد وخبراء الوسيلة. حصلت قيمة مدقق خبير الوسيلة على نسبة ٩٤,٤٪، وقيمة مدقق خبير المواد على نسبة ٨٨,٩٪. وبالتالي تم تصنيف جميع قيم نتائج التحقق من الصحة في فئة ''جيد جداً''.

٤. تظهر مرحلة التقييم جانب زيادة الدافعية للتعلم في استخدام الوسيلة الرقمية، فقبل عرض الوسيلة الرقمية تظهر نسبة الدافعية ٥٤,٢٪ ''جيد جداً'' وبعد عرض الوسيلة الرقمية تظهر نسبة الدافعية ارتفاعاً إلى ٨٧٪ ''جيد جداً''، أما جانب التطبيق العملي في استخدام الوسيلة الرقمية، فقد بلغ متوسط قابلية الاستخدام ٦٠,٧٪ (موافق بشدة) و ٣٩,٣٪ (موافق)، والراحة ٦٠,٧٥٪ (موافق بشدة) و ٣٧,٥٪ (موافق) ١,٨٪ (غير موافق)، والرضا ٥٢,٧٪ (موافق بشدة) ٤٦,٤٪ (موافق) ٠,٩٪ (غير موافق). من هذا الشكل، حصل مستوى التطبيق العملي للوحدة على نسبة إجمالية متوسطة تبلغ ٩٩,١٪. وبالتالي، تم تصنيف الوسيلة المطورة في فئة ''عملي جدًا''. استنادًا إلى بحث جودة الوسيلة التعليمية الرقمية القائمة على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم باستخدام التطبيق المهني ثلاثي الأبعاد لصفحة التقليب في مقرر ''ثورق تعلم اللغة العربية''، فإن الوسيلة التي تم صنعها قابلة للتطبيق العملي للاستخدام في عملية التعليم والتعلم.

ب. الاقتراحات

من الاستنتاجات السابقة، فإن الاقتراحات المقدمة هي كما يلي:

١. من خلال المنتجات التي تم تطويرها، يمكن للباحثين توسيع مجال تجارب منتجات الوحدات التعليمية الرقمية في نفس المقرر في جميع الصفوف الدراسية.

٢. في منتجات التطوير الإضافية، يمكن تضمين أسئلة تدريبية متنوعة بحيث يمكن للطلاب استخدامها بشكل مستقل في المنزل.

المراجع

Anggraini, D L, M Yulianti, S Nurfaizah, and ... “Peran Guru Dalam Mengembangan Kurikulum Merdeka.” *… Ilmu Pendidikan Dan …*, 2022. http://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/jipsi/article/view/53.

Ardianti, Resti, Eko Sujarwanto, and Endang Surahman. “Problem-Based Learning: Apa Dan Bagaimana.” *DIFFRACTION* 3, no. 1 (January 11, 2022): 27–35. https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416.

Aziimah, Zulfa Ribkhin, and Farikh Marzuki Ammar. “Pengaruh Media Digital Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 3798–3804. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4144.

Banamtuan, Maglon Ferdinand. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi 3d Pageflip Standar.” *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen Negeri Kupang* 2, no. 1 (2021): 16–25. https://doi.org/10.52220/sikip.v2i1.71.

Deci, Edward L., Richard Koestner, and Richard M. Ryan. “Extrinsic Rewards and Intrinsic Motivation in Education: Reconsidered Once Again.” *Review of Educational Research* 71, no. 1 (March 1, 2001): 1–27. https://doi.org/10.3102/00346543071001001.

Faiz, Aiman, and Imas Kurniawaty. “Urgensi Pendidikan Nilai Di Era Globalisasi.” *Jurnal Basicedu Research & Learning*

in Elemantary Education 6, no. 3 (2022): 3222–29. https://doi.org/10.37598/pjpp.v7i1.597.

Fatimah, Maftah Rozani Al 'Am, and Nur Hidayatur Rohmah. "Pemanfaatan Aplikasi Solite Kids Terhadap Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Kelas V Mi Al Qur'an Al Hikmah." *Al-Fakkaar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2024): 143–52. https://doi.org/10.52166/alf.v5i1.6161.

Fitrianto, Ibnu. "Innovation and Technology in Arabic Language Learning in Indonesia : Trends and Implications." *International Journal Of Post Axial Futuristic Teaching and Learning* 2, no. 3 (2024): 134–50. https://doi.org/doi.org/10.59944/postaxial.v2i3.375.

Gonzalez-Argote, Javier, and William Castillo-González. "Problem-Based Learning (PBL), Review of the Topic in the Context of Health Education." *Seminars in Medical Writing and Education* 3 (2024): 57. https://doi.org/10.56294/mw202457.

Hadjar, Ibnu. "Dasar-Dasar Statistika Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial Dan Humaniora," 2016, 1–23.

Harahap, Olivia Feby Mon, Mastiur Napitupulu, and Novita Sari Batubara. *Media Pembelajaran: Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran*, 2023.

Hemilia, Felisia, Agus Wedi, and Henry Praherdhiono. "Pengembangan Modul Digital Menggunakan Pendekatan Collaborative Learning Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Belajar." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 05, no. 03 (August 10, 2022): 223–31. https://doi.org/10.17977/um038v5i32022p223.

Hendrik Legi, and Antonius Wamo. “Merdeka Mengajar Di Era Digital.” *Pedagog Jurnal Ilmiah* 1, no. 2 (2023): 16–20. https://jurnal.stkipkw.ac.id/index.php/pji/article/view/50.

Hidayati, Ayu, Dedy Irfan, and A Huda. *Development of Desktop Application with Three Dimensional (3D) Pageflip Professional Based on Network Design and Construction Class XI TKJ*, 2022. https://doi.org/10.30865/json.v4i1.4396.

Hikmah, N, Rini Muharini, Rody Putra Sartika, Hairida Hairida, and I Lestari. “PENGEMBANGAN PETUNJUK PRAKTIKUM BERBASIS MEDIA 3D PAGEFLIP PROFESSIONAL MATERI ASAM DAN BASA.” *Jurnal Education and Development* 11, no. 2 (2023): 121–27. https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4583.

Hmelo, Cindy E., and Michel Ferrari. “The Problem-Based Learning Tutorial: Cultivating Higher Order Thinking Skills.” *Journal for the Education of the Gifted* 20, no. 4 (June 1, 1997): 401–22. https://doi.org/10.1177/016235329702000405.

Hopkinson, Patrick J. “Book Reviews : QUALITATIVE DATA ANALYSIS. AN EXPANDED SOURCEBOOK, 2nd EDITION Matthew B. Miles & Michael Huberman.” *International Journal of Social Psychiatry* 43, no. 1 (March 1, 1997): 73–73. https://doi.org/10.1177/002076409704300109.

Howard, Joshua L., Julien S. Bureau, Frédéric Guay, Jane X. Y. Chong, and Richard M. Ryan. “Student Motivation and Associated Outcomes: A Meta-Analysis From Self-

Determination Theory." *Perspectives on Psychological Science* 16, no. 6 (November 16, 2021): 1300–1323. https://doi.org/10.1177/1745691620966789.

Inayah, Shorihatul, Lika Mariya, Dominikus Djago Doa, and Dll. *PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DI PERGURUAN TINGGI Teori Dan Praktik*. Edited by Tim Penerbit. Malang: CV. Edupedia Publisher, 2024. https://www.researchgate.net/profile/Shorihatul-Inayah/publication/383241039_PEMBELAJARAN_BERBASIS_PROYEK_DI_PERGURUAN_TINGGI_Teori_dan_Praktik/links/66c484ab84297b4b3ba5a912/PEMBELAJARAN-BERBASIS-PROYEK-DI-PERGURUAN-TINGGI-Teori-dan-Praktik.pdf.

Istichomah, I., S. Utaminingsi, Zh.E. Bagdaulet, and E.A. Ismaya. "DEVELOPMENT OF E-MODULE WITH PROFESSIONAL 3D PAGEFLIP APPLICATION TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES." *Statistika, Učet i Audit* 85, no. 2 (June 15, 2022): 107–21. https://doi.org/10.51579/1563-2415.2022-2.13.

Ivers, Karen S, and Ann E Barron. *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing and Assessing Third Edition*. *Library Review*. Vol. 56, 2007. https://doi.org/10.1108/00242530710736145.

Jannah, F, T Irtifa'Fathuddin, and ... "Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022." *Al Yazidiy: Jurnal …*, 2022. https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/AY/article/view/36.

Jhoni, Muhammad, Tasya Afrizah, and Nadia Rahma. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN

FISIKA FLIPBOOK MENGGUNAKAN 3D PAGEFLIP PROFESSIONAL PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPLUS." *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika* 9, no. 1 (May 11, 2023): 141. https://doi.org/10.31764/orbita.v9i1.13871.

Koderi, K, S Latifah, J Fakhri, A Fauzan, and YP Sari. "Developing Electronic Student Worksheet Using 3D Professional Pageflip Based on Scientific Literacy on Sound Wave Material." *Journal of Physics: Conference Series* 1467, no. 1 (February 1, 2020): 012043. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012043.

Kurniawan, Wawan, Astalini Astalini, Jufrida Jufrida, Febrika Rahmat Basuki, and D A Kurniawan. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Software 3D Pageflip Professional Untuk Mengatasi Masalah Keterbatasan Bahan Ajar Sekolah*, 2021. https://doi.org/10.15294/panjar.v3i1.52951.

Lestari, D, M Asbari, and E E Yani. "Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan." *Journal of Information Systems and …*. jisma.org, 2023. https://jisma.org/index.php/jisma/article/download/840/142.

Manan, Abdul, and Ulyan Nasri. "Tantangan Dan Peluang Pendidikan Bahasa Arab: Perspektif Global." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 1 (2024): 256–65. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2042.

Maulana, Ronaldo, Bayu NUansa Segara, and Wuliono. "Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Pada

Pembelajaran IPS Di SMPN 2 Mojosari." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 02 (2024): 3897–3906. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14713.

Meilina, Fitria. "Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Fisika SD (Lanjutan) Melalui Pembelajaran Pemecahan Masalah (Problem Solving)." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5, no. 4 (August 21, 2023): 515–19. https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.17531.

Menrisal. "Digital Learning Media: Review." *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION* 1, no. 4 (October 1, 2022): 131–39. https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i4.32.

Morales, Utzinger, Schittny Joanan, and Hirsiger Julia. "Development of Arabic E-Book Media Based on Flip PDF Professional Application for Students." *Journal International of Lingua and Technology* 2, no. 1 (2023): 40–59. https://doi.org/10.55849/jiltech.v2i1.243.

Naifah. *Idiom Qur'ani : Dalam Bahasa Arab Kontemporer*. Malang: Lisan Arabi, 2021.

Nisa, Badratun. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA DENGAN 3D PAGEFLIP PROFESSIONAL PADA MATERI ELASTISITAS DAN HUKUM HOOKE TINGKAT SMA/MA." *Thesis*, 2023, 1–120. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/.

Paling, Sepling, Fatqurhohman, Alfhian Makmur, Yati, Muhammad Albar, and Agus Milu Susetyo. *Media Pembelajaran Digital*. Makassar: CV. Thoha Media, 2024.

Patmawati, Tuti, and Abd. Kholiq. “Development of 3D E-FIST as A Teaching Material for E-Learning on Temperature and Heat Materials.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2021): 70–81. https://doi.org/10.20527/jipf.v5i1.2854.

Patri, Sonya Fiskha Dwi, and Sonya Heswari. “Development of Multimedia Teaching Materials with PBL Using 3D Pageflip Professional in Geometry Lesson Abstract.” *Edumatica* 9, no. 2 (2019): 23–33. https://doi.org/10.22437/edumatica.v9i02.6717.

Putra, A Y, and F Mufit. “Literature Review of Learning Media Development Using 3d Pageflip in Physics Learning.” *Konstan-Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 2022. http://jurnalkonstan.ac.id/index.php/jurnal/article/view/88.

Rahmi, Yusar, Asni Johari, and Ali Sadikin. “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan 3D Pageflip Professional Pada Materi Penentuan Jenis Kelamin Serangga Untuk Kelas XII SMA.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi (BIODIK)* 08, no. 01 (2022): 72–79. https://doi.org/10.22437/bio.v8i1.16151.

Raihan, Siti, H Haryono, and F Ahmadi. “Development of Scientific Learning E-Book Using 3D Pageflip Professional Program.” *Innovative Journal of Curriculum and Education Technology* 7, no. 1 (2018): 7–14. https://doi.org/doi.org/10.15294/ijcet.v7i1.24793.

Rizki, M. Rizal. “ فعالية استخدام وسيلة التعليم بطاقة السحر لترقية فهم القواعد في الفصل العاشر بمدرسة العالية دار العلوم كوريك ساري وارو سيدوأرجو.” *Al-Fakkaar* 4, no. 1 (February 24, 2023): 87–108. https://doi.org/10.52166/alf.v4i1.4066.

Sakiz, Gonul. “An Interview with Dale Schunk.” *Educational Psychology Review* 20, no. 4 (December 5, 2008): 485–91. https://doi.org/10.1007/s10648-008-9084-5.

Sanulita, Henny, Syamsurijal, Welly Ardiansyah, Vandan Wiliyanti, and Ruth Megawati. *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Metode Pembelajaran Efektif*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Skulmowski, Alexander. “Learning by Doing or Doing Without Learning? The Potentials and Challenges of Activity-Based Learning.” *Educational Psychology Review* 36, no. 1 (2024): 1–26. https://doi.org/10.1007/s10648-024-09869-y.

Syahidi, Aulia Akhrian, Herman Tolle, Ahmad Afif Supianto, and Tsukasa Hirashima. “TOLSYASUPI-EduMed: Development of Educational Media Using the Problem-Posing Learning Model for Basic Programming Subjects.” *Journal of Information Technology and Computer Science* 4, no. 2 (September 30, 2019): 137–55. https://doi.org/10.25126/jitecs.201942106.

Tampubolon, Rameyanti, Yona Gulo, and Rosma Nababan. “Pengaruh Reformasi Kurikulum Pendidikan Indonesia Tehadap Kualitas Pembelajaran.” *Jurnal Darma Agung* 30, no. 2 (2022): 389. https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i2.1748.

Telaumbanua, Daniel Juli Kristian, Imansudi Zega, and Arozatulo Bawamenewi. *Pengembangan E-Modul Menggunakan 3D Pageflip Professional Pada Materi Biografi Di Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli*, 2022. https://doi.org/10.55927/mudima.v2i10.1535.

Tumbel, Ferny M, and Femmy Kawuwung. *Buku Ajar Media*

Pembelajaran. Yogyakarta, 2023.

Valarmathie Gopalan, J. A. Bakar, A. Zulkifli. “A REVIEW OF MOTIVATION THEORIES, MODELS AND INSTRUMENTS IN LEARNING ENVIRONMENT.” *Journal of Education, Computer Science, Psychology* 7, no. 06 (April 1, 2020). https://doi.org/10.31838/jcr.07.06.100.

Wahid, Rizwana, and Ahtisham Aziz. “STORYBOARDING: A MODEL TECHNIQUE FOR THE LANGUAGE LEARNING PROCESS.” *LLT Journal: A Journal on Language and Language Teaching* 25, no. 2 (October 3, 2022): 497–504. https://doi.org/10.24071/llt.v25i2.4253.

Wahidah, Nina Ikhwati, Wiwin Rita Sari, Ike Festiana, and Nasir Nasir. “Game Based Learning: Design a Multimedia with DDD-E Model for Mathematics Education.” *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)* 15, no. 21 (November 16, 2020): 277. https://doi.org/10.3991/ijet.v15i21.16353.

Widodo, Apri, and Yusman Wiyatmo. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Xi Sma N 1 Jetis Pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2017): 147–54. https://journal.student.uny.ac.id/pfisika/article/view/7415/7056.

Wigfield, Allan, and Jacquelynne S. Eccles. “Expectancy–Value Theory of Achievement Motivation.” *Contemporary Educational Psychology* 25, no. 1 (January 2000): 68–81. https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1015.

Williams, Beverly. “Self Direction in a Problem Based Learning Program.” *Nurse Education Today* 24, no. 4 (2004): 277–85. https://doi.org/10.1016/j.nedt.2004.01.008.

محمد أبو نصار. *منهجية البحث العلمي - القواعد و المراحل و التطبيقات*. الجامعة الأردنية , كلية الاقتصاد و العلوم الإدارية, ١٩٩٩. ,and ,عبديت, محمد

نبيل. *أساليب البحث العلمي منظور تطبيقي*. عمان : الأردن , دار أحمد للنشر و التوزيـع: جامعة صالح النجار, ٢٠٠٩. ,and ,فايز

الملاحق

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: http://fitk.walisongo.ac.id

Nomor :4559 /Un.10.3/K/KM.00.11/10/2024 17 Oktober 2024
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.
Dosen Mata Kuliah Thuruq Ta'lim al-Lughah al-Aarabiyyah
di UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir pada Mahasiswa S2 Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Anisa Alfurochmatin
NIM : 23031480010
Semester : 3
Judul Tesis : Desain Pengembangan Media Pembelajaran Digital Pada Mata Kuliah Thuruq Ta'lim Al Lughah Al Arabiyyah Berbasis PBL

Dosen Pembimbing : Dr. Mahfudz Siddiq, Lc, M.A dan Dr. Naifah, M.S.I

Untuk melaksanakan penelitian/riset di UIN Walisongo Semarang yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset/penelitian dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas pada tanggal 20 Oktober 2024 – 1 Desember 2024

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

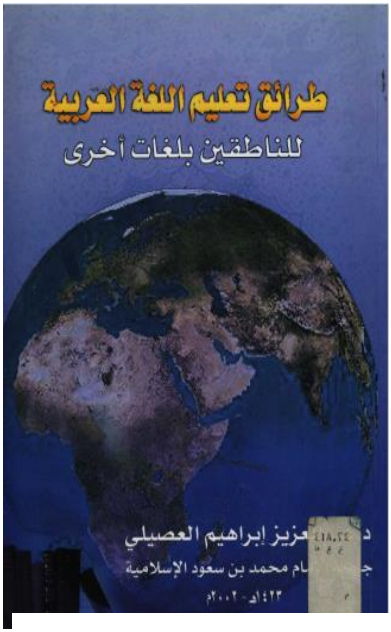
an.Dekan
Wadek Bag. Tata Usaha

Siti Khotimah

Tembusan Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Dipindai dengan CamScanner

الملاحق : الكتاب المقرر و المقرر الدراسي



محتويات الكتاب

مقدمة ٧
تمهيد ١٢
طريقة القواعد والترجمة ٣٣
الطريقة الطبيعية ٥١
الطريقة المباشرة ٦٠
طريقة القراءة ٧٦
الطريقة السمعية الشفهية ٩٠
المذهب المعرفي ١١٩
الاستجابة الجسدية الكاملة ١٣٣
المذهب الاتصالي ١٤٥
المذهب الطبيعي ١٦٩
تعلم لغة الجماعة ١٨٩
الطريقة الصامتة ٢٠٨

الطريقة المباشرة

The Direct Method

النشأة

ذكرنا في موضع سابق[1] أن النظرة الطبيعية إلى اللغة وتعلمها وتعليمها نشأت نتيجة التذمر من طريقة القواعد والترجمة القائمة على المبادئ المنطقية الفلسفية، وذكرنا أن هذه النظرة بدأ تطبيقها في أوائل القرن التاسع عشر الميلادي، من خلال الطريقة الطبيعية التي تحدثنا عنها في الصفحات السابقة، ومثلت بشكل أوضح بالطريقة المباشرة، التي هي موضوع حديثنا الآن.

ففي أواخر القرن التاسع عشر وأوائل القرن العشرين، تطورت الدراسات العلمية في علم اللغة وعلم النفس، اللذين اتضحت معالمهما وتكونت مناهجهما ومدارسهما، ثم بدأت تؤثر في ميادين التعليم، وبخاصة تعليم اللغات الأجنبية. وكان الاعتقاد السائد آنذاك هو أن تطبيق المعارف العلمية، في علم اللغة وعلم النفس، على تعليم اللغة سوف يكون أسرع في التعلم، وأفضل في النتائج، من الاعتماد على تقدم اللغة بطريقة عفوية غير معدة ولا مخطط لها، كما هو الحال في الطريقة الطبيعية.

تطبيقاً لهذه المبادئ؛ بدأت محاولات حادة للاستفادة من مزايا الطريقة الطبيعية، وتنظيمها وتقنينها بناء على ما توصلت إليه الدراسات

الطريقة الطبيعية

The Natural Method

النشأة

يعود تاريخ هذه الطريقة إلى أوائل القرن التاسع عشر الميلادي؛ نتيجة الاهتمام بالتفكير العلمي الذي ظهر في أوربا، ونتيجة البحث عن طرائق طبيعية؛ تهتم بالفرد وتراعي طبيعته الإنسانية، وتكون بديلة عن الطرائق التي تعتمد على النظرات الفلسفية المنطقية وتقوم على الترجمة.

انطلاقاً من هذا المبدأ، بدأ التفكير في تعليم اللغة الثانية على أساس من أن الشيء الطبعي أفضل من الشيء المتكلف. بناء على ذلك، فإن اللغة الثانية ينبغي أن تعلم للأجنبي بالأسلوب الذي يكتسب به الطفل لغته الأم، وأن تهيأ له الظروف المشابهة للظروف التي يمر بها الطفل، وأن ترتب له المواد اللغوية والعلمية وغيرها ترتيباً يشابه المراحل التي يمر بها الطفل في أثناء اكتسابه لغته الأم.

ولكي تتحقق هذه الأمور، ينبغي أن يفهم المتعلم المنطوق أولاً، ثم يتحدث ثانياً، وبعد فترة يبدأ في القراءة فالكتابة؛ لأن هذا هو الترتيب الطبعي لنمو لغة الطفل.

وينبغي ألا تدرس القواعد للمتعلم إطلاقاً، بل يتعلمها نتيجة تعرضه اليومي للغة المنطوقة، وقراءاته المكثفة؛ فيتوصل إلى هذه القواعد بنفسه من خلال مواقف طبعية، وسياقات غير مصنوعة. أما المفردات فينبغي أن

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prodi S1 Pembelajaran Bahasa Arab
Jl. Prof. Hamka Kampus II UIN Walisongo Semarang Jawa Tengah Indonesia

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2023/2024

No. Dokumen: S2.3.01	No. Revisi: 002	Halaman: 1-12	Tanggal Terbit: 1 Agustus 2024

Mata Kuliah: Nama Tk Ilm al-Loghah al-Arabiyyah /Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab)	Kode MK: PBA- 6020814	Semester: 3 Tahun 2024/2025	Bobot: 2 SKS	Sifat MK: Wajib	MK Prasyarat: -	Bidang Kealihan: Ilmu Bahasa Arab

Otorisasi	Dosen Pengampu	Koordinator Rumpun Mata Kuliah (RMK)	Ketua Prodi
	Dr. Nafik, M.Ed NIP 1980091820097102007	Ahmad Muthoifin, M. Ag, M.A. NIP. 197501202006041001	Tsni Qurrotul Aini, M.Si. NIP. 197110181997032001

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Sikap
1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang MPBA secara mandiri;
2. Menunjukkan sikap kritis, sistematis, dan inovatif dalam implementasi dan evaluasi bidang MPBA

Pengetahuan
1. Menguasai konsep perencanaan, pengelolaan, dan penilaian pembelajaran dan manajemenkurikulum dalam pembelajaran bahasa Arab yang mendalik dan inovatif dengan mengintegrasikan ilmu keislaman, teknologi, dan kearifan lokal pada pendidikan dasar dan menengah (CPL-02)
2. Mengembangkan struktur, konsep, pola pikir keilmuan, kurikulum dan materi pendidikan bahasa Arab secara kreatif dan adaptif dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan masyarakat sebagai refleksi dalam bidang penelitian, pengembangan, khat, dan pengembangan teknologi pembelajaran Bahasa Arab (CPL-09)
3. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan bidang MPBA secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah dengan kesempurnaan yang dimiliki

Keterampilan Umum:
4. Mampu menerapkan konsep teoritis, bersatu, dan terukur dalam bidang MPBA;

Keterampilan Khusus:
5. Mampu menerapkan konsep teoritis dalam ranah bidang MPBA serta mengaplikasikan penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) untuk meselesaikan pekerjaannya tugas pemanusia.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
1. Menjelaskan Konsep, Tujuan dan Komponen Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (MPBA), Dasar-dasar teoritispengetorian bahasa, Memberikan Pendekatan, Metode, teknik dan strategi pembelajaran. Macam-macam metode pembelajaran bahasa asing, Implementasi berbagai metode dalam pembelajaran bahasa asing
2. Terampil memilih dan menerapkan metode pembelajaran bahasa Arab yang efektif sesuai kondisi yang dihadapidalam lembaga pendidikan di Indonesia.
3. Mengintemalisasi sikap ilmiah, bertanggung jawab, mandiri, dan inventif melalui kajian konsep, implementasi dan observasi MPBA

Deskripsi Mata Kuliah
Mata kuliah Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (MPBA) membekali mahasiswa untuk dapat mengunasi dan menentukan berbagai metode dan strategi aktif pembelajaran bahasa Arab khusu mungun modern, baik pembelajaran empat keterampilan bahasa asanya pembelajaran cultures-cultural bahasa Arab serta dapat menerapkannya di lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia. Kajiannya berbasis Problem Based Learning (PBL), yang asanya mengintegrasi nilai-nilai keislaman ke mesh teoris ad sciences. Evaluasi mata kuliah ini yaitu melalui kuis, tugas mandiri, UTS, dan UAS.

Daftar Pustaka
1. Syaiful Ghamil, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif* (Surabaya: PT Refika Aditama, 2010).
2. Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2005).
3. Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Humaniora, 2009)

4. Aidh Bratawo, *Panduan Kreatif Memahasi Bahasa Ajar Inovatif Menyiapkan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan* (Jogjakarta: Diva Press, 2015)
5. Bertanya Mumbe, *Desain Pembelajaran* (Yogyakarta: *Center for Teaching Staff Development* (CTSD) UIN Sunan Kalijaga, 2014).
6. Buchari Alma dkk., *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2009).
7. Dedih Wahyudin, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab berdasarkan Teori Unit dan Paralel* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020).
8. Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching & Learning* (California: Corwin Press, Inc., 2002).
9. Henry Guntur Tarigan, *Metodologi Pengajaran Bahasa* (Bandung: Angkasa, 1991).
10. Hisyam Zaini dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: *Center For Teaching Staff Development* (CTSD) UIN Sunan Kalijaga, 2012).
11. Imam Asyari, *Model Berketerampilanbasi Bahasa Arab* (Surabaya: Hilal pustaka, 2009).
12. Imam Asyari, *Analisis Permasalan Pengajaran Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya: Hilal Pustaka, 2008).
13. M. Abdul Hamid dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media* (Malang: UIN-Malang Press, 2008).
14. Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Penerbit Nuansadia, 2006).
15. Mohammad Kholison, *Panduan Praktis Berbicara Bahasa Arab* (Malang: CV. Lisan Arabi, 2015)
16. Miftahi, *Arah Baru Pengajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017).
17. Miftahi, Abdul Wahab, *Epistemologi dan Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah, 2008).
18. Nadhi, *"Evaluasi" Terampil Alat Mitri Metode Pembelajaran Bahasa Arab Efektif Aplikatif* (Semarang : Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2012).
19. Nanang Hanafiah, dkk. *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Refika Aditama, 2009).
20. Sri Utari Subyakto-Nababan, *Metodologi Pengajaran Bahasa* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1993).
21. Suharsimi Arikunto *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010).
22. M. Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya* (Jakarta: PT Bumi Aksara 2008).
23. Soenardi Djiwandono, *Tes Bahasa: Pengangan bagi Pengajar Bahasa.* Jakarta: PT. Indeks, 2008).
24. Nadhi, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab* (Semarang: CV Karya Abadi Jaya, 2021)
25. Abdul Mujeb, 2017. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2017)
26. Surve Subroto, 1996. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996)
27. Ahmad Qurotul Aini, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014)
28. Omar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA* (Bandung: Sinar Baru, 2001)
29. عبد العزيز بن إبراهيم العصيلي ، مؤلف تاريخ اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى (جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية ، ٢٠٠٧م)
30. أحمد عبد عبد. **مدخل تعليم اللغة العربية دراسة مسحية نقدية** (المملكة العربية السعودية: وزارة التعليم العالي، جامعة أم القرى، ٢٠٠٠م)
31. سليم صبر الشيوخ. **تعليم اللغة العربية في تعليم اللغة الثانية** (الرياض: مركز الملك عبد الله بن عبد العزيز الدولي لخدمة اللغة العربية ٢٠١٠م)
32. **اتجاهات عالمية في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى** (السجل العلمي لمؤتمر المركز الدولي الثالث لخدمة اللغة العربية بجامعة الملك سعود، ٦ - ٨ مارس ٢٠١٢م الموافق ٢٩ - ٣٠ ربيع الأول ١٤٣٣هـ)
33. نايف عرفات. **الأهداف في تعليم اللغات الثانية ومستوياتها** (الكويت: دار الفرقان، ١٩٨٦)
34. **الدليل الإرشادي لتصميم البحث المتعلق** (المملكة العربية السعودية: وزارة التربية والتعليم، بمعاونة جامعة الملك الإمام محمد بن سعود الإسلامية، إدارة الإشراف التربوي، ١٤٢٣)
35. هادية عرفات وآخرون. **مدخل المداخل الحديثة في تعليم اللغة العربية: من تعليم اللغة إلى تعليم الشريعة باللغة** (الطبعة الأولى عدد ٣٣، بمعهد ٢٠١٠ جامعة الملك عبد العزيز بجدة، ج٢، الجزائر)
36. عاطف أبو حاج صبري وسعد محمود أبو النور، ٢٠٠١، **التقويم التربوي أسسه وأدواته الحديثة**، الرياض: مكتبة الرشد
37. محمد عبد الحافظ سقف، ١٩٧٧، **الجديد في اللغة**، الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية
38. سعاد علي الجوزي، ٢٠٠٠، **الاتجاهات الحديثة** الرياض: دار الفلاح

Minggu	Sub-CPMK	Materi Pokok Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Penilaian	Alokasi waktu (menit)	Sumber Belajar Pendukung
1	Mahasiswa mampu merencanakan dan mengelola strategi dan waktu belajar secara mang lingkup dan tugas perkuliahan.	1. Deskripsi dan tujuan mata kuliah 2. Ruang Lingkup 3. Kebijakan Pelaksanaan Perkuliahan 4. Kebijakan Penilaian Hasil Belajar 5. Tugas	• Mahasiswa mencermati RPS dan Dosen. • Penyegaran tentang Visi Misi Prodi. • Penyegaran tentang Visi Misi UIN WS • Mahasiswa mencermati daftar literatur pembelajaran yang tercantum di RPS. • Mahasiswa mencelah literatur pembelajaran.	Non Tes	1x90 menit	1. Dokumen Visi Misi UIN WS 2. Dokumen Visi Misi Prodi 3. Dokumen literatur pembelajaran MK
2	1.Mahasiswa mengenal berbagai istilah penting dalam bidang kajian MPBA. 2.Mahasiswa memahami pengertian dan perbedaan pendekatan (approach), metode, teknik dan strategi.	a) Berbagai istilah penting dalam bidang kajian MPBA. b) Konsep dan pengertian pendekatan (approach). c) Konsep dan pengertian metode pembelajaran. d) Konsep dan pengertian teknik pembelajaran.	• Mahasiswa menganuti materi penyelesaian dosen. • Mahasiswa mendengarkan pemaparan materi melalui video, PPT dan mempelajari materi tertulis. • Mahasiswa menyimpan paparan materi dan bertanya-jawab dengan dosen.	Tes tertulis.	1x90 menit	1. Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), hlm. 6-9 2. Abd Aziz Ibrahim Tuhaili, *Thoraiqu Ta'lim Lughah Arabiyah li Nathiqin bi Lughat Ukhra* (Riyadh: Maktabah al-Malik Fahd al-Wathoniyah, 2002) 3. Edward M. Anthony, *Approach, Methods and Techniques*. (1963). 4. Jack C. Richard a 5. nd Theodore S. Rodgers, *Approaches & Methods in Language Teaching*. 2nd ed., (USA: Cambridge University Press, 2001). 6. Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000.
3	• Sejarah, Pengertian, cara mempelajari, kedudukan dan kebermanfaatan Metode *Qawaid wa Tarjamah* (القواعد والترجمة) • Mahasiswa mempresentasikan makalah mulalui media pilihan. • Mahasiswa mendengarkan pemaparan materi dan mempelajari materi tertulis. • Mahasiswa menyimpan paparan materi dan aktif dalam diskusi kelas.	Tes tertulis	1x90 menit	1. Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), hlm. 28-31 2. Ibu Umi Baroroh-Nababan, *Metodologi Pengajaran Bahasa* (Jakarta: Gramedia, 1993), hlm. 12-14 3. Fathi A Yunus & A Abd Rauf Syalth, *Manhi Ta'lim Lughah Arabiyah li Ghairi Nathiqin bi Lughat Ukhra* (Riyadh: Maktabah al-Malik Fahd al-Wathoniyah, 2002) hlm. 79-72
4	• Sejarah, Pengertian, cara mempelajari, kedudukan dan kebermanfaatan Metode Natural (الطريقة الطبيعية) • Mahasiswa mempresentasikan makalah mulalui media pilihan. • Mahasiswa mendengarkan pemaparan materi dan mempelajari materi tertulis. • Mahasiswa menyimpan paparan materi dan aktif dalam diskusi kelas.	Tes tertulis	1x90 menit	1. Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), hlm. 55-60. 2. Ibu Umi Baroroh-Nababan, *Metodologi Pengajaran Bahasa* (Jakarta: Gramedia, 1993), hlm. 14-18. 3. Fathi A Yunus & A Abd Rauf Syalth, *Manhi Ta'lim Lughah Arabiyah li Ghairi Nathiqin bi Lughat Ukhra*, hlm. 72-74.
5	Mahasiswa mampu memahami Sejarah, Pengertian, cara mempelajari, kedudukan dan kebermanfaatan Metode Natural (Alami)	Sejarah, Pengertian, cara mempelajari, kedudukan dan kebermanfaatan Metode Mesbara (طريقة المباشرة)	• Mahasiswa mempresentasikan makalah mulalui media pilihan. • Mahasiswa mendengarkan pemaparan materi dan mempelajari materi tertulis. • Mahasiswa menyimpan paparan materi dan aktif dalam diskusi kelas.	Tes tertulis	1x90 menit	1. Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), hlm. 40-45. 2. Ibu Umi Baroroh-Nababan, *Metodologi Pengajaran Bahasa* (Jakarta: Gramedia, 1993), hlm. 18-24.

DECIDE

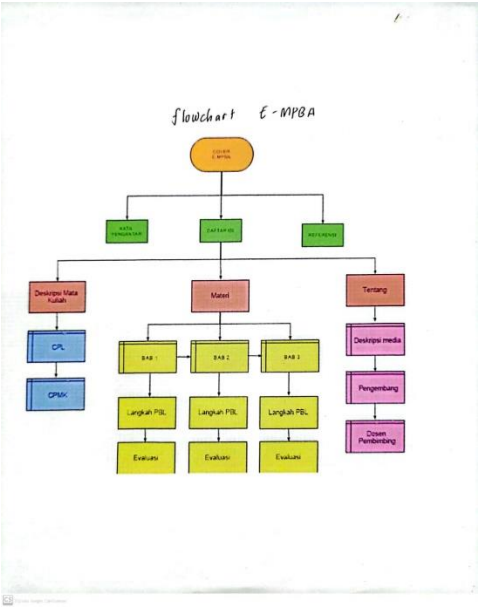
RUBRIK DESIGN

Rubric Flowchart

Kriteria	0	1	2	3
Struktur	Flowchart tidak lengkap atau hilang	Flowchart tidak memiliki struktur	Struktur tidak sesuai dengan tujuan/konten proyek	Struktur sesuai dengan tujuan dan konten proyek
Skor:				✓
Percabangan	Tidak ada percabangan	Percabangan tidak lengkap	Percabangan lengkap, tetapi penggambaran tidak jelas	Percabangan lengkap dan digambarkan dengan jelas
Skor:				✓
Label	Tidak ada elemen flowchart yang diberi tabel	Lebih dari satu elemen tidak diberi tabel	Semua elemen diberi tabel tetapi sulit dipahami	Setiap elemen diberi tabel dengan jelas dan mudah dipahami
Skor:				✓
Simbol	Tidak ada symbol yang digunakan	Lebih dari satu simbol yang salah lalu digunakan	Satu symbol salah lalu digunakan	Semua symbol benar lalu digunakan
Skor:				✓
Kemudahan Penggunaan	Flowchart tidak dapat diikuti	Flowchart sulit diikuti dan mudah menyesatkan	Flowchart agak mudah diikuti dan lebih jelas	Flowchart mudah diikuti dan dipahami
Skor:				✓

Rubric Storyboard

Kriteria	0	1	2	3
Layar	Lebih dari dua layar yang dibutkan tidak disertakan	Dua layar yang dibutkan tidak disertakan	Semua kecuali satu layer yang dibutuhkan disertakan	Semua layer yang dibutuhkan disertakan
Skor:				✓
Tautan	Tidak ada tautan yang di tunjukan dan tidak ada deskripsi	Lebih dari satu tautan atau deskripsi tidak lengkap	Satu tautan atau deskripsinya lengkap	Semua tautan ditunjukkan dan dijelaskan
Skor:				✓
Konten	Konten hilang atau tidak lengkap	Konten lengkap tetapi tidak akurat	Konten lengkap tetapi sulit dibaca dan di pahami	Konten lengkap, factual, menarik, dan mudah dipahami
Skor:				✓
Tata Letak	Desain tidak konsisten di lebih dari satu area	Desain tidak konsisten di satu area	Desain konsisten tapi tidak jelas	Desain konsisten dan jelas
Skor:				✓
Elemen Media	Elemen media tidak disertakan	Beberapa elemen media disertakan dan dijelaskan	Semua elemen media disertakan tetapi tidak semuannya dijelaskan	Elemen media yang diperlukan telah disertakan dan dijelaskan
Skor:				✓
Font, Latar Belakang dan Transisi	Font, latar belakang dan transisi tidak lengkap	Dua dari persyaratan tidak lengkap	Salah satu persyaratan tidak lengkap	Semua font, latar belakang dan transisi lengkap dan disertakan
Skor				✓



RUBRIK DEVELOPMENT

Instrumen Angket Uji Validitas Materi Buku Digital

Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab

Identitas Ahli

1. Nama Lengkap : Dr. Dwi Istiyani, M.Ag
2. Bidang Keahlian : Evaluasi Pembelajaran
3. Institusi : UIN Walisongo Semarang
4. Jabatan : Kaprodi PPG FITK
5. Kontak : 0857 3532 9212
6. Tanggal Pengisian : 19 November 2024

Petunjuk Pengisian!
Instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas materi Buku Digital Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab yang Anda telaah. Mohon Bapak/Ibu mengisi setiap butir pertanyaan dengan memberikan penilaian pada skala berikut:

0 = Sangat kurang
1 = Kurang
2 = Baik
3 = Sangat baik
Silakan berikan tanda (✓) pada kolom sesuai penilaian Anda.

Kriteria	0	1	2	3	Jumlah
Tujuan	Tidak ada tujuan yang jelas	Ada tujuan tetapi kurang jelas	Tujuan ada tetapi kurang spesifik	Memenuhi semua persyaratan tujuan	
				✓	
Struktur	Tidak menggunakan kata-kata yang di mengerti oleh mahasiswa	Menggunakan kata-kata yang di mengerti oleh mahasiswa pada awal dan akhir, tetapi inti atau kesimpulan hilang	Menggunakan kata-kata yang di mengerti oleh mahasiswa pada awal atau akhir, tetapi inti atau kesimpulan hilang	Memenuhi semua persyaratan struktrur	
				✓	
Alur	Informasi tersebar dan sulit dimengerti	Informasi terorganisir tetapi masih sulit dimengerti	Informasi terorganisir dan agak mudah dimengerti	Memenuhi semua persyaratan akhir	
				✓	
Mekanika	Lebih dari empat kesalahan ejaan, tata bahasa atau tanda baca	Tiga atau empat kesalahan ejaan, tata bahasa atau tanda baca	Satu atau dua kesalahan ejaan, tata bahasa atau tanda baca	Memenuhi semua persyaratan mekanika	
				✓	
Total					

CATATAN : .....

.....

keren, kembangkan lagi !

.....

Semarang, 19 November 2024

(Dwi Istiyani)

Instrumen Angket Uji Validitas Media Buku Digital

Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab

Identitas Ahli

1. Nama Lengkap : Prof. Dr. Maufur Junaedi, M.Ag
2. Bidang Keahlian : Media
3. Institusi : UIN WALISONGO SEMARANG
4. Jabatan : WAKIL DEKAN 1 FITK
5. Kontak : 0813 2672 2099
6. Tanggal Pengisian : 20 November 2024

Petunjuk Pengisian!
Instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas media Buku Digital Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab yang Anda telaah. Mohon Bapak/Ibu mengisi setiap butir pertanyaan dengan memberikan penilaian pada skala berikut:

0 = Sangat kurang
1 = Kurang
2 = Baik
3 = Sangat baik
Silakan berikan tanda (✓) pada kolom sesuai penilaian Anda.

Kriteria	0	1	2	3	Jumlah
Kontinuitas	Proyek tidak mengikuti storyboard atau alur kerja	Proyek mengikuti sebagian storyboard	Proyek mengikuti storyboard tetapi tidak mengikuti alur kerja	Proyek mengikuti storyboard dan alur kerja dengan tepat	
				✓	
Tata Letak	Tata letak tidak jelas dan tidak konsisten	Tata letak jelas tetapi tidak konsisten	Tata letak agak jelas dan konsisten	Tata letak sangat jelas dan konsisten	
				✓	
Tujuan Elemen Media	Lebih dari dua elemen media tidak bermakna	Semua kecuali dua elemen media bermakn	Semua kecuali satu elemen media bermakna dan menambah nilai pada	Semua elemen media bermakna dan menambah nilai pada	
			a dan menambah nilai pada proyek	proyek	proyek	
					✓	
Kejelasan Teks	Teks tidak mudah dibaca dan tidak kontras dengan latar belakang	Teks tidak mudah dibaca tetapi kontras dengan latar belakang	Teks mudah dibaca tetapi tidak kontras dengan latar belakang	Semua teks mudah dibaca dan kontras dengan latar belakang	
				✓	
Tombol Navigasi	Tidak ada tombol navigasi yang mudah dimengerti	Beberapa tombol navigasi mudah dimengerti	Sebagian besar tombol navigasi mudah dimengerti	tombol navigasi jelas dan teridentifikasi	
			✓		
Umpan Balik	Umpan balik tidak konsisten dan tidak tepat	Umpan balik konsisten tetapi tidak tepat	Umpan balik tidak konsisten tetapi tepat	Umpan balik konsisten dan tepat	
			✓		
Total					

CATATAN : .....

Sangat baik. useful and meaningful

.....

Semarang, 20 November 2024

(Maufur Junaedi)

EVALUATE

AICIS
2024
CONFERENCE
Redefining the Roles of Religion
in Addressing Human Crisis
PARALLEL
DISCUSSION

Anisa Alfurochmatin

"Kun Fayakun"

Contact :

+62 85600115143

alfutin99@gmail.com

Jl. Gang Sawo RT 07/03, Wates, Ngaliyan

anisa alfurochmatin

Skill :

- Driving
- Problem Solving
- Design Thinking

Education :

- TK Hidayatus Sibyan
- MI Robithotut Talamidz
- MTs N Tambak, Banyumas
- MA N Sumpiuh
- UIN Walisongo Semarang
- Pascasarjana UIN Walisongo Semarang

Experience :

- part-time job
  2017-2021
- Lecturer's Personal Assistant
  2021-2024