تطوير لعبة العجلة الدّوارة كوسائل تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الإبتدائية

رسالة الليسانس

إعداد:

ووني مي سورينغسه

رقم القيد: ١٧١١٠٢٠١٧٨

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و التعليم

جامعة رادين اينتان الإسلامية الحكومية لمفونج

سنة ١٤٤٣ هـ/ ٢٠٢١ م

تطوير لعبة العجلة الدّوارة كوسائل تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الإبتدائية

رسالة الليسانس

مقدمة لتوفير الواجبات و الشروط اللازمة للحصول على شهادة الليسانس

في علم التربية و التعليم

إعداد

الطالبة : ووني مي سورينغسه

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠١٧٨

المشرفة الأول الدكتورة أومي هجرية ، الماجستيرة

المشرف الثاني الدكتور كمران اسعات ارشادي ، الماجستير

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و التعليم

جامعة رادين اينتان الإسلامية الحكومية لمفونج

سنة ١٤٤٣ هـ/ ٢٠٢١ م

ملخص الباحث

تطوير لعبة العجلة الدّوارة كوسائل تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الإبتدائية

ووني مي سورينغسه

انطلق هذا البحث من واقع قلة دوافع الطلبة في تعلم اللغة العربية خاصة المفردات بسبب مزة الوسائل العلمية الخاصة لها . تم إجراء هذا البحث بهدف: (١) تطوير لعبة عجلة دوارة كوسائل لتعلم المفردات العربية ، (٢) معرفة جدوى لعبة عجلة الدوارة كوسائل لتعلم المفردات العربية و (٣) معرفة الطلاب ردود الفعل على لعبة عجلة الدوارة كوسائل لتعلم مفردات اللغة العربية.

استخدم الباحثة طريقة (R&D) أو البحث والتطوير من خلال اعتماد نموذج تطوير ADDIE الذي يتكون من: (١) التحليل) ، (٢) التصميم ، (٣) التطوير ، (٤) التنفيذ و (٥) التقييم .استخدمت أدوات جمع البيانات في هذه الدراسة أوراق التحقق من الصحة والاستبيانات للردود من الطلاب والمعلمين مع تحليل البيانات الوصفية النوعية. تم تطوير لعبة عجلة دوار في شكل تطبيق اندرويد. يعتمد اختيار هذا التطبيق على سهولة استخدامه.

تتضمن نتائج البحث والتطوير التي تم إجراؤها (١) وسائل عجلة دوارة قائمة على اللعبة في شكل تطبيق أندرويد كوسيط لتعلم المفردات العربية ، (٢) وتم الحصول على جدوى وسائل العجلة الدوارة بناءً على تقييم خبراء المواد ٨٣٪ وخبراء الإعلام ٩١,٦٦٪ بمعايير "جدوى" حصلت نتائج تقييم استجابات الطلاب للتجارب الصغيرة على نسبة ٨٧,٠٤٪ وحصلت التجارب واسعة النطاق على ٨٢,٨١٪

واستجابات المعلمين ٩٧٪ بمعايير "مثيرة جداً للاهتمام". (٣) بناءً على هذه النتائج ، يمكن استنتاج أن وسائل العجلة الدوارة القائمة على اللعبة في شكل تطبيق أندرويد مناسبة للاستخدام كوسيلة لتعلم المفردات العربية.

الكلمات الرئيسية: ***وسائل تعليمية ، لعبة دوار، مفردات***

إقرار

أنا الموقع أدناه :

إعداد : ووني مي سورينغسه

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠١٧٨

قسم : تعليم اللغة العربية

يذكر أن الرسالة بعنوان " تطوير لعبة العجلة الدّوارة كوسائل تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الإبتدائية ". هو في الواقع عمل الباحثة نفسه ، وليس تكرارًا أو تكييفاً لعمل شخص آخر ، باستثناء الأجزاء التي تمت الإشارة إليها وذكرها في الحاشية السفلية أو الببليوغرافيا. إذا ثبت في أي وقت آخر وجود مخالفات في هذا العمل ، فإن المسؤولية الكاملة تقع على عاتق الباحثةين.

وهكذا ، أدليت بهذا البيان حتى يمكن فهمه.

بندر لامبونج ٣٠ أغسطس ٢٠٢١

الكاتب،

إعداد:

ووني مي سورينغسه

رقم القيد: ١٧١١٠٢٠١٧٨

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Tlp, (٠٧٢١) ٧٠٣٢٦٠

ورقة موافقة

تمت الموافقة على هذا البحث المعنون :

تطوير لعبة العجلة الدّوارة كوسائل تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الإبتدائية

إعداد: ووني مي سورينغسه

رقم القيد: ١٧١١٠٢٠١٧٨

وتلك لمناقشة والقاع عنه امام لجنه المناقشة بقسم اللغة في كلية التربية وواعداد المدرسين بجامعة رادين انتان الاسلامية بلابونج

تحريرا لامبونج ٢٠اكتوبر ٢٠٢١م

المشرفة الأولى

الدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة

رقم الموظيف: ١٩٧٢٠٥١٥١٩٩٧٠٣١٠٠٤

المشرف الثاني

الدكتور كمران أسعد إرشادي، املاجستر

الرقم الموظيفي: ١٩٧٨٠٤١٣٢٠١١٠١١٠٠٣

رئيسة قسم تعليم اللّغة العربيّة

الدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة

رقم الموظيف: ١٩٧٢٠٥١٥١٩٩٧٠٣١٠٠٤

وزارة الشؤون الدّينيّة
كلّيّة التّربيّة والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلاميّة الحكوميّة لامفونج
العنوان : شارع لتكول اندرو سوراتمين سوكارامي بندار لمفونج، رقم الحاتف : (٠٧٢١) ٧٠٣٢٨٩

تصديق لجنة المناقشة

تمت المناقشة على البحث العلمي تحت الموضوع: **"تطوير لعبة العجلة الدّوارة كوسائل تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الإبتدائية"** التي كتبها اسم الطالبة: ووني مي سورينغسه، ١٧١١٠٢٠١٧٨ بقسم تعليم اللغة العربية قد ناقشتها لجنة المناقشة بكلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لمبونج يوم الجمعة في التاريخ ٢٤ من نوفمبر ٢٠٢١ م.

لجنة المناقشة:

رئيس المناقش : الدكتور ذوالحنان، الماجستير ( )

سكرتير : أحمد إقبال، الماجستير ( )

المناقش الأول : الدكتور محمّد أكمانشاه، الماجستير ( )

المناقشة الثانية : الدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة ( )

المناقش الثالث : كمران أسعد إرشادي، الماجستير ( )

عميدة كلية التربية و التعليم

الأستاذة الدكتورة نيرفا ديانا، الماجستيرة

رقم التوظيف: ١٩٦٤٠٨٢٨١٩٨٨٠٣٢٠٠٢

هـ

شعار

الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ (٤) عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ (٥) (العلق: ٤-٥)

"الدّنيا كالظل لو لاحقتها تهرب منك و لو اعطيتها ظهرك تلاحقك."

(ابن قيم الجوزية)

إهداء

الحمد لله ولله الحمد والشكر لله سبحانه وتعالى على وفرة فضله وتوجيهاته حتى يتمكن الباحثة من استكمال المرحلة النهائية من هذه الرسالة العلمية. هذا العمل مخصص ومخصص للأشخاص الذين يقدمون دائمًا الحب والصلاة والدعم ، لا سيما من أجل:

١. والداي الحبيبان ، وهما السيد سومادي والسيدة سري أورباني اسيه ، اللذان اهتماني بصبر ورعايتهما وتعليمهما وتربيتي بحب وعاطفة لا نهائية ودعوات قيلت دائمًا للنجاح في حياتي ، جزاهم الله سبحانه وتعالى للجميع. أنواع الذبائح التي قدمت في الدنيا والآخرة.

٢. إخوتي وأخواتي الأعزاء: عارف بودي واسكيتو ، سيتي مفتاح الجنة ، عارف ريدو كورنيوان ، محمد فيصل بدري ، وأختي أحمد رودي نورشيو، الذين يقدمون الدعم والتشجيع والمشاركة في الدعاء من أجل النجاح.

٣. إخواني وأخواتي الذين ساهموا وساهموا في استكمال هذه الدراسة.

٤. أصدقائي الأعزاء ، بلا استثناء ، الذين قدموا بأمانة التشجيع والدعم والمساعدة حتى تتم كتابة هذه لرسالة العلمية بشكل صحيح.

٥. الجهات ذات العلاقة ، ومنها "موس ميديا" التي ساهمت في عملية صناعة الإعلام في هذا البحث.

٦. مدرستي هي كلية التربية وتدريب المعلمين ، بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج.

بندر لامبونج ٣٠ أغسطس ٢٠٢١ الكاتب،

ووني مي سورينغسه

١٧١١٠٢٠١٧٨

ترجمة الباحثة

وُلدت **ووني مي سورينغسه** في باندونج بارو. في ٦ مايو ١٩٩٩. هي الخامسة من بين ستة أطفال ولدوا للسيد سومادي والسيدة سري أورباني اسيه.

الإخوة, هم عارف بودي واسكيطا ، سيتي مفتاح الجنة ، عارف ريضا كورنياوان ، محمّد فيصل بدري ، والأخ الأصغر أحمد رودي نورشهيو الذين شجّعواني دائمًا حتى تكون الباحثة حريصةً على تقديم الأفضل.

بدأت الباحثة تاريخه التعليمي على مستوى المدرسة الابتدائية في المدرسة بندونج بارو، فرنجساو في ٢٠٠٥-٢٠١١. ثم تابعت دراستها الإعدادية في مدرسة الثانوية ١ سوكاحرجا في ٢٠١١-٢٠١٤. ثم في نفس العام واصلت تعليمها الثانوي في سوكاحرجا مدرسة العالية في ٢٠١٤-٢٠١٧. وأخيراً درست في جامعة الدولة الإسلامية في رادن إنتان لامبونج في العام الدراسي ٢٠١٧ باختيار برنامج دراسة تعليم اللغة العربية في كلية التربية وتدريب المعلمين من خلال مسار الامتحان المحلي المستقل.

أجرت الباحثة محاضرات العمل الحقيقي من المنزل (KKN-DR) في قرية توتوكارتو ، منطقة أديلويه ، برينجسو ريجنسي. ثم تابعت برنامج الخبرة الميدانية (PPL) في مدرسة الثانوية محمدية بندر لامبونج.

خلال الفترة التي قضاها كطالب ، كان الباحثة نشطًا في العديد من الأنشطة الداخلية والإضافية لكلية التربية وتدريب المعلمين في بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج.

بندار لمبونج ٣٠ أغسطس ٢٠٢١

ووني مي سورينغسه

مقدمة

بسم الله الرحمن الرحيم

تود الباحثة أن تثني وتشكر الله سبحانه وتعالى الذي أعطاها نعمته هداياه .صلاوات وتحيات دائما تسكب على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم الذي نقل العقل البشري من عالم الجهل إلى عالم المعرفة ، حتى تتمكن الباحثة من إكمال الرسالة العلمية بعنوان "تطوير وسائل الإعلام العربية على أساس ألعاب عجلة الدوار باللغة العربية. تعلم المفردات في المدارس الإبتدائية".

وبهذه المناسبة تتقدم الباحثة بالشكر لمن ساعدها لتتمكن من استكمال هذه لرسالة العلمية ، ومن هذه الأطراف:

١. عميد كلية التربية وتدريب المعلمين في بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج ، أ.د . دكتور. هجرية. نيرفا ديانا ، الماجستيرة ، السيد والسيدة نائب العميد ، السيد والسيدة المحاضرون في كلية التربية وتدريب المعلمين بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج ، وكذلك الموظفين والموظفات في كلية التربية و تدريب المعلمين بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج الذين ساعدوا الباحثة في إجراء البحث اللازم لكتابة هذه لرسالة العلمية.

٢. السيدة أومي هجرية ، الماجستيرة كرئيسة لبرنامج دراسة تعليم اللغة العربية والسيد إروانداني ، الماجستير كسكرتير لبرنامج الدراسة التي قد مّت العلوم والتوجيهات للباحثة أثناء تعليمه في الكلية من تربية وتدريب المعلمين في بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج بالإضافة إلى الموظفين وموظفي برنامج دراسة تعليم اللغة العربية الذين يساعدون في العملية الإدارية.

٣. السيدة أومي هجرية، الماجستيرة كمشرفة الثانية قضى الكثير من الوقت والأفكار والطاقة في التوجيه حتى يمكن إكمال هذه لرسالة العلمية.

٤. السيد شريف الدين ، الماجستير كرئيس مدرسة الإبتدائية 2 فرنجساوو ومجلس المعلمين بأكمله ، وخاصة السيدة يولينتي فرتيوي رتنو ، الماجستيرة كمدرس لغة عربية ساعد وأعطى الإذن لـ يقوم الباحثة بإجراء البحوث المطلوبة في كتابة وإعداد هذه لرسالة العلمية.

٥. جميع العاملين في المكتبة الإقليمية ، مكتبة جامعة الدولة الإسلامية في رادن إنتان لامبونج ، غرفة القراءة في برنامج دراسة تعليم اللغة العربية الذين ساعدوا الكاتب في العثور على مراجع في إكمال هذه لرسالة العلمية.

٦. كلا الوالدين ، وكذلك الأسرة الكبيرة التي أدت الكثير من الصلوات ، وكذلك الدافع للمؤلف ، حتى يتمكن الباحثة من إكمال هذه لرسالة العلمية.

٧. الزملاء الرفاق في فصل تعليم اللغة العربية ٢٠١٧ الذين تعاونوا ودرسوا معاً في متابعة التعليم.

لا تزال هذه لرسالة العلمية بها العديد من أوجه القصور ، ومن المتوقع أن يؤدي النقد والاقتراحات البناءة من جميع الأطراف إلى تحسينها. أخيرًا ، نسأل الله سبحانه وتعالى ، ونأمل أن نحصل جميعاً على شفاعته. آمين يا ربعل الأمين.

بندر لامبونج ٣٠ أغسطس ٢٠٢١

الكاتب

ووني مي سورينغسه

محتويات البحث

صفحة عنوان الكتاب ..... أ
ملخص ..... ب
الإقرار ..... د
ورقة الموافقة ..... هـ
شعار ..... ز
إهداء ..... ح
ترجمة الباحثة ..... ط
كلمة شكر و تقدير ..... ي
محتويات البحث ..... ل
قائمة جداول ..... ي
قائمة الصور ..... س
قائمة الملاحق ..... ع
باب الأول مقدمة
أ. تأكيد العنوان ١
ب. خلفية البحث ٢
ج. تعيين البحث ٨
د. تحديد البحث ٨
هـ. صياغة البحث ٩
و. أهداف البحث ٩
ز. فوائد البحث ٩
ح. الدراسات البحثية السابقة ذات الصلة ١١

الباب الثاني الإطار النظري

أ. طبيعة وسائل التعلم ١٣

١. تعريف وسائل الإعلام التعليمية ١٣

٢. الغرض من استخدام وسائل التعلم ١٧

٣. فوائد ووظائف وسائل الإعلام التعليمية ١٨

٤. أنواع وسائل التعلم ٢١

٥. تصنيف وسائل الإعلام التعليمية ٢٢

٦. خصائص وسائل التعلم ٢٥

ب. لعبة عجلة دوار ٢٧

١. طبيعة لعبة عجلة الدوار ٢٧

٢. خطوات استخدام وسائل عجلة دوار ٣٢

٣. مزايا وعيوب وسائل العجلة الدوارة ٣٤

ج. المفردات العربية ٣٦

١. فهم المفردات العربية ٣٦

٢. مؤشرات إتقان المفردات العربية ٣٩

٣. أهداف تعلم المفردات العربية ٤٠

د. موذج التنمية ٤٠

هـ. مواصفات المنتج ٤٦

الباب الثالث طرق البحث

أ. أنواع البحث ٤٩

ب. مكان وزمان تطوير البحث ٥٠

ج. إجراءات تطوير البحث ٥٠

١. التحليل ٥١

٢. التصميم ٥١
٣. تطوير المنتجات والتصنيع ٥٢
٤. التنفيذ ٥٣
٥. التقييم ٥٣
د. موضوعات البحث والتطوير التجريبي ٥٣
هـ. أدوات البحث ٥٣
و. أدوات جمع البيانات ٦٠
ز. تجربة المنتج ٦١
ح. تقنيات تحليل البيانات ٦٣

الباب الرابع نتائج البحث والمناقشة

أ. وصف نتائج البحث والتطوير ٧٣
ب. نتائج التحقق من المنتج ٩٠
ج. مراجعة المنتج ١١٢
د. مناقشة ١١٢

الباب الخامس الاستنتاجات والاقتراحات

أ. استنتاج ١١٧
ب. الاقتراحات ١١٨

المراجع

التعلق

قائمة جداول

الجدول ٢.١: مؤشرات المفردات العربية ٢١

الجدول ٣.١: شبكة الأدوات لخبراء المواد ٣٠

الجدول ٣.٢: شبكة الأدوات لخبراء الإعلام ٣١

الجدول ٣.٣: شبكة أدوات استبيان استجابة المعلم ٣٣

الجدول ٣.٤: شبكة أوراق استبيان إجابات الطلاب ٣٣

الجدول ٣.٥: قواعد التسجيل ٣٦

الجدول ٣.٦: تحويل الدرجات إلى قيم على مقياس ٣٧

الجدول ٣.٧: تحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية بمقياس ٣٨

الجدول ٣.٨: تفسير نقاط استبيان التحقق من الصحة ٣٩

الجدول ٣.٩: تفسير درجات استبيان المعلم والطالب ٤٢

الجدول ٤.١: لوحة العمل لوسائل التعلم عجلة دوار ٥٢

الجدول ٤.٢: جدولة نتائج المرحلة الأولى للتحقق المادي من خبير المواد ... ٥٢

الجدول ٤.٣: جدولة المرحلة الثانية من نتائج التحقق من صحة خبير المواد . ٥٣

الجدول ٤.٤: نتائج التحقق من صحة خبير المواد ٥٤

الجدول ٤.٥: جدولة نتائج التحقق من صحة خبير الوسائل في المرحلة الأولى ٥٥

الجدول ٤.٦: جدولة نتائج التحقق من صحة خبير المواد للمرحلة الثانية .. ٥٦

الجدول ٤.٧: بيانات نتائج التحقق من صحة خبير الوسائل ٥٦

الجدول ٤.٨: نتائج التحقق من صحة خبير المواد المنقح ٥٧

الجدول ٤.٩: نتائج مراجعة التحقق من صحة خبراء الوسائل ٥٨

الجدول ٤.١٠: بيانات نتائج التجارب الصغيرة الحجم ٦٠

الجدول ٤.١١: البياناتنتائج محاكمة واسعة النطاق ٦٢

الجدول ٤.١٢: النتائجتقييم استجابة المعلم ٦٣

قائمة الصور

الشكل ٢.١: مخطط عملية الاتصال الإعلامي ٩
الشكل ٢.٢: نموذج تطوير برج وغال ٢٣
الشكل ٢.٣: نموذج تطوير كيمب ٢٣
الشكل ٢.٤: نموذج تنمية ديك وكاري ٢٤
الشكل ٢.٥: نموذج تطوير حنفين وبيك ٤
الشكل ٢.٦: نموذج بحث تطوير ADDIE ٢٥
الشكل ٣.١: خطوات نموذج تطوير ٢٧
الشكل ٤.١: المواد 1-3 ..... ٤٣
الشكل ٤.٢: تصميم وسائل العجلة الدوارة ٤٤
الشكل ٤.٣: التصميم الأولي لقائمة التحميل ٤٨
الشكل ٤.٤: التصميم الأولي للقائمة الرئيسية ٤٨
الشكل ٤.٥: التصميم الأولي لتعليمات استخدام الوسائل ٤٨
الشكل ٤.٦: التصميم الأولي لصفحات الكفاءة الأساسية والجوهرية ٤٩
الشكل ٤.٧: عرض التصميم الأولي للعناوين الفرعية ومواد المفرودات ٤٩
الشكل ٤.٨: العرض المبدئي للمحتوى والمفرودات ٤٩
الشكل ٤.٩: تصميم الملف الشخصي للباحث ٥٠
الشكل ٤.١٠: عرض التصميم الأولي للعبة عجلة دوار ٥٠
الشكل ٤.١١: عرض دليل وسائل عجلة المفرودات الدوارة ٥١
الشكل ٤.١٢: رسم بياني لنتائج التحقق من صحة خبراء المواد وخبراء الإعلام ٥٧
الشكل ٤.١٣: رسم بياني لإجابات الطلاب والمعلمين ٦٥

قائمة الملاحق

الملحق ١: تصريح البحث ٧٧
الملحق ٢: رسالة استجابة البحث ٧٨
الملحق ٣: منهج التعلم ٧٩
الملحق ٤: RPP ١٠١
الملحق ٥: ورقة اختبار خبير المواد ١ ..... ١٠٧
الملحق ٦: ورقة اختبار خبير المواد ٢ ..... ١١٠
الملحق ٧: ورقة اختبار خبير الوسائل ١ ..... ١١٣
الملحق ٨: ورقة اختبار خبير الوسائل ٢ ..... ١١٦
الملحق ٩: ورقة اختبار تقييم المعلم ١٢٢
التذييل ١٠: عجلة دوار الملحق تجربة المنتج من الفئة الرابعة ١٢٧
التذييل ١١: توثيق اختبار التحقق من صحة خبير الوسائل وخبير المواد والتحقق ١٣١
بالإضافة إلى أنشطة التصوير مع رئيس المدرسة ١٣١
الملحق ١٣: ملف المدرسة ١٣٣
الملحق ١٤: استبيان رد الطالب ١٣٥

باب الأول

مقدمة

أ. تأكيد العنوان

في هذا الفصل الفرعي ، سيشرح الباحثة الغرض من عنوان هذه الرسالة حتى لا يتسبب في سوء فهم للقارئ في فهم العنوان .هذه الرسالة بعنوان "تطوير وسائل التعلم بالاعتماد على لعبة عجلة الدوار في تعلم المفردات العربية في المدرسة الإبتدائية ."المصطلحات التي يجب شرحها هي:

١. الوسائل التعليمية هي أداة لفهم المواد التي يقدمها المعلمون في شكل وسائل مطبوعة أو إلكترونية
، وهذه الوسائل هي أيضًا أداة لتسهيل تطبيق مكونات نظام التعلم ، بحيث يمكن أن تستمر عملية التعلم لفترة طويلة و تكون فعالة أو أي شيء يمكن استخدامه[1] .لتوجيه الرسائل من المرسل إلى المتلقي وذلك لتحفيز أفكار ومشاعر ومخاوف واهتمامات ورغبة الطلاب بطريقة تحدث عملية التعلم من أجل تحقيق أهداف التعلم بشكل فعال .والتطوير في شكل لعبة في شكل تطبيق قائم على نظام اندرويد.

٢. لعبة عجلة الدوار هي أداة /وسائل تم تطويرها في تعلم المفرودات على شكل تطبيق قائم على نظام أندرويد ، بالإضافة إلى احتوائها على ألعاب ، هناك أيضًا مواد تسهل على المستخدمين إمكانية اللعب في أي وقت وفي أي مكان.

[1] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajara* (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani Anggota IKAPI, ٢٠١١). ٢٩

٣. المفردات تعني المفردات.[٢] معنى آخر للمفردات أو المفردات هويضع قل مملوكة لشخص ما أو شخصية آخر ، أو جزء منلغة المؤكد .يتم تعريف مفردات الشخص على أنها مجموعة من جميع الكلمات التي يفهمها ذلك الشخص أو جميع الكلمات التي من المحتمل أن يستخدمها هذا الشخص لبناءجملة او حكم علىجديد. [٣]

بناءً على بعض الأوصاف أعلاه ، يمكن للكاتب أن يستنتج أن المقصود من عنوان هذه الرسالة هو تطوير وسائل تعلم تعتمد على الألعاب اللغوية تسمى العجلة الدوارة والمخصصة لتعلم المفردات العربية .وبالتالي ، سيجري الباحثة بحثاً حول تطوير الوسائل بناءً على لعبة عجلة الدوار في تعلم المفردات العربية في الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية.

ب. خلفية البحث

اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي يدرسها الإندونيسيون على نطاق واسع .لذلك من الضروري دراسة وجود تعلم لغة مناسب لغير العرب .يمكن تعلم اللغات الأجنبية ، بما في ذلك العربية ، بطرق وأساليب مختلفة .وبالمثل ، فإن تعلم المفردات مفردة.

المفردات هي أحد عناصر اللغة التي يجب أن يمتلكها متعلمي اللغة الأجنبية بما في ذلك اللغة العربية .يمكن للمفردات المناسبة للغة العربية أن تدعم الشخص في التواصل والكتابة بتلك اللغة.

وبالتالي ، يمكن القول إن التحدث والكتابة ، وهما مهارات لغوية ، يجب أن تكون مدعومة بالمعرفة وإتقان مفردات غنية ومنتجة وفعلية.

---

[2] https://kbbi.web.id/kosakata Kamus Besar Bahasa Indonesia

[3] Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas. https://id.wikipedia.org/wiki/kosakata diakses tanggal ٧ Februari ٢٠٢١.٠٩.٢٥ WIB

تعتبر إضافة مفردات الشخص بشكل عام جزءًا مهمًا ، سواء في عملية تعلم لغة أو تطوير قدرات الفرد في لغة تم إتقانها .غالباً ما يتم تعليم طلاب المدارس كلمات جديدة كجزء من مواضيع معينة ويعتبر العديد من البالغين تكوين المفردات نشاطًا تعليمياً مثيرًا للاهتمام .لذلك نحن بحاجة إلى الطريقة الصحيحة في سياق تعلم المفردات العربية بحيث يمكن تحقيق الحاجة إلى المفردات في تعلم اللغة العربية.

لهذا السبب ، يتم إعداد اللغة العربية في المدارس لتحقيق الكفاءات اللغوية الأساسية ، والتي تشمل أربع مهارات لغوية يتم تدريسها بشكل متكامل ، وهي الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة .ومع ذلك ، في المرحلة الابتدائية من التعليم)الابتدائي (ينصب التركيز على مهارات الاستماع والتحدث كأساس للغة .في مرحلة التعليم الثانوي)متوسط (، يتم تدريس المهارات اللغوية الأربع بطريقة متوازنة .أما بالنسبة للمستوى المتقدم للتعليم ، فهو يركز على مهارات القراءة والكتابة ، بحيث يُتوقع من الطلاب أن يكونوا قادرين على الوصول إلى مراجع اللغة العربية المختلفة[٤].

تعد المفردات أحد عناصر اللغة الأجنبية التي من المهم جدًا أن يتقنها المتعلمون .إتقان المفردات العربية هو أحد مفاتيح إتقان اللغة العربية .أحد نقاط ضعف المتعلمين في إتقان اللغة العربية هو نقص المفردات لديهم حتى يشعر المتعلمون أن تعلم اللغة صعب للغاية وممل .بينما يلعب إتقان المفردات دورًا مهمًا في المهارات اللغوية الأربع .وفقًال فالت ، تعتمد قدرة الشخص على فهم المهارات اللغوية الأربع على إتقان المفردات التي يمتلكها.[٥]

---

[4]Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Sebuah Analisis Isi Penerapan Kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah Untuk Menghasilkan Bahan Ajar*, (Surabaya: CV. Gemilang. ٢٠١٨) hlm. ٢٣-٢٥

[5] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaraan Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press, ٢٠١١), hlm.٦

في تعلم المفردات ، لا يقتصر التدريس على تدريس المفردات ثم مطالبة الطلاب بحفظها .ومع ذلك ، يعتبر الطلاب قادرين على إتقان المفردات إذا وصلوا إلى مؤشرات إتقان المفردات ، وقد ذكر مصطفى أدناه بعض مؤشرات إتقان المفردات (١ .قدرة الطلاب على ترجمة نماذج المفردات بشكل جيد (٢ .أن يكون الطلاب قادرين على نطق المفردات وإعادة كتابتها بشكل صحيح وصحيح (٣.[٦] يكون الطلاب قادرين على استخدام المفردات في الرقم الجملة بشكل صحيح ، سواء في الكلام أو الكتابة .

يمكن للمفردات إعادة كتابة المفردات بشكل صحيح، لا يمكن تحديد عدد مفردات اللغة العربية التي يجب أن يتقنها طلاب مدرسة ابتدائية بأرقام دقيقة لأن مفردات اللغة العربية عديدة ومتنوعة للغاية ، ولكنها تستند إلى منهج المستوى الأساسي الذي في نهاية البرنامج الطلاب.يحتوي مستوى المدرسة الإبتدائية على ٦٠٠-٧٥٠ مفردة على الأقل.[٧]

يصل إتقان الكلمات للمبتدئين إلى ٥٠٠ كلمة إلى ١٠٠٠ كلمة ، ويتم استخدام المفردات دائمًا في المهارات الاستقامة ، والكتاب ، والقرعة ، والكلام .(قالت إندراواتي إن المعيار الرئيسي في اختيار المفردات هو المفردات التي تم تضمينها في ٢٠٠٠ كلمة عالية التردد .يعزز هذا رأي ثورنبيري الذي يقول أن مقدار المفردات يعتمد على عوامل تشمل :مستوى الطالب)مبتدئ ، متوسط أو متقدم (، يتعرف الطلاب على الكلمة أم لا ، صعوبة الكلمات)كلمة مجردة أو حقيقية (، صعوبة الكلمات في تعليمها)سهل أو بسيط .(يصعب شرحه أو عرضه (، سيتم تعلم الكلمات من

---

[6] Hanifah Nur Azizah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall*, Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab, vol. ١, No. ١, April ٢٠١٨

[7] Ibid, hlm. ١١٥

أجل الإنتاج التحدث والكتابةأو فقط للفهم الاستماع والقراءة.[٨] في تعلم المفردات ، يستهدف الطلاب في الصفوف ٣-١ لإتقان ٩-٨ مفردات في كل دار ، بينما الهدف في الصفوف ٦-٤ هو ٢٤ مفردًا لكل دار .يتم التعلم بشكل مستمر من خلال توفير تمارين للطلاب حتى يتمكنوا من تطبيق المفردات في تواصل شفهي وكتابي بسيط.[٩]

بدأت إندونيسيا الآن في تنفيذ استخدام وسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا ، مثل العديد من المدارس في لامبونج .يسمح العديد من الطلاب باستخدام الهواتف الذكية أثناء عملية التعلم .بالنظر إلى الظروف التي يتم تطويرها حالياً ، فإن استخدام وسائل التعلم القائمة على التعلم المتنقل يحتاج حقاً إلى التطوير كوسيلة تعليمية تتوافق مع العصر.

يمكن أن يساعد استخدام الوسائل في التعلم في القيود المفروضة على المعلمين في نقل المعلومات والقيود المفروضة على ساعات الدراسة .تعمل وسائل الإعلام كمصدر للمعلومات حول المواد التعليمية وكمصدر لأسئلة الممارسة .يمكن إنشاء الوسائل التعليمية وتصميمها وفقاً للتطورات التكنولوجية الحالية.

استناداً إلى البحث المسبق والملاحظات التي أجراها باحثون في مدرسة الإبتدائية ٢ فرنجساو، فيما يتعلق بوسائل التعلم القائمة على اندريد، يسُمح للطلاب باستخدام الهواتف الذكية أثناء عملية التعلم ، ولكن لا يزال وفقاً لإذن المعلم المعني .ومع ذلك ، فمن المعروف أن طريقة التدريس لمعلمي اللغة العربية لا تزال تميل إلى أن تكون رتيبة وقليلة استخدام وسائل الإعلام ، إلا أن القليل من المعلمين يدركون أهمية استخدام الوسائل في

---

[8] Nurul Isnaini, Nurul Huda, *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Press, ٢٠٢٠) hlm. ٥

[9] Azkia Muharom Albantani, *Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah : Sebuah Ide Terobosan*, Attadrib Journal Of Elementary Education, Vol. ٣ (٢), Desember ٢٠١٨

عملية التدريس والتعلم ، على الرغم من التعلم على مستوى المدرسة الابتدائية يحتاج إلى استخدام وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام للطلاب ، لأنه في هذا العمر يكون الطلاب سعداء بأشياء مثيرة للاهتمام بما في ذلك وسائل التعلم التي تهمهم، [١٠]

من نتائج المقابلات المباشرة التي أجراها باحثون مع أحد مدرسي اللغة العربية في الصف الرابع مدسة الإبتدائية ٢ فرنجساو، تبين أنه في عملية تعلم المفرودات ، قام المعلم بتدوين مفردات اللغة العربيةومعناها على السبورة ثم قام الطلاب بتدوين الملاحظات و حفظه في الاجتماع التالي الطلاب حفظ المفردات ما تم تعلمه في الاجتماع السابق .متوسط عدد المفردات التي يتم حفظها هو ٨ مفردات لكل مفردات[١١] –لا تزال الوسائل المستخدمة محدودة ، مثل بطاقات الصور واللوحات البيضاء وورق المفرودات .ومع ذلك ، يدرك اختصاصيو التوعية أن الوسائل المستخدمة لا تزال غير فعالة .يمكن إثبات ذلك من خلال إتقان المفردات المنخفض لدى الطلاب .لذلك ، من المهم للمعلمين تعزيز اهتمام الطلاب وجاذبيتهم في عملية التعلم بمساعدة وسائل التعلم.

هناك حاجة ماسة لاستخدام وسائل التعلم في تعلم المفرودات ، لذلك من الضروري إجراء البحوث المتعلقة باستخدام وسائل التعلم كحل لتعزيز اهتمام الطلاب وجاذبيتهم والقدرة على المساعدة في إتقان مادة المفرودات .تطور هذه الدراسة وسائل التعلم على شكل لعبة عجلة دوارة تعتمد على تطبيق أندرويد لتعلم المفرودات.

عجلة الدوار هي امتداد للعبة عجلة الحظ .وفقاً لجنيس ، هذه الوسيلة عبارة عن عجلة مقسمة إلى قطاعات بها عدد من بطاقات الأسئلة .قال

---

[10] Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustun, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: Refika Aditama ٢٠١١). Hlm. ٣٧

[11] Retno Yulianti Pratiwi, *"Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab"*, Wawancara, Desember ١, ٢٠٢٠

غنيس إن هذه الوسائل هي لعبة ذات ميزة صعبة ، مثل عرض ألعاب على التلفزيون مألوف للغاية ، ويحفز معظم الطلاب[١٢] ستكون مكونات العجلة الدوار جذابة قدر الإمكان ، مصحوبة بألوان وصور مختلفة .ذات الصلة بالموضوع .وسائل العجلة الدوار هي عمل تم تطويره من مبدأ الوسائل السمعية والبصرية القائمة على الحركة في شكل ألعاب تسُتخدم على وجه التحديد في التعلم .تسمح وسائل العجلة الدوار بالمشاركة النشطة للطلاب .باستخدام هذه الوسائل ، سيهيمن الطلاب على التعلم.

اللعبة عبارة عن إستراتيجية جديدة يتم تطبيقها في عملية تعلم اللغة العربية ، ونتائج اللعبة لها تأثير إيجابي للغاية على إتقان المهارات اللغوية ، لأنه في الأساس في عملية تعلم لغة أجنبية يتطلب الأمر وضعاً لطيفًا .من الممكن أيضًا أن تكون قادرًا على استكشاف الإمكانات الموجودة داخل الطلاب إلى أقصى حد في فصول تعلم اللغة ، لأن الطلاب خاصة المبتدئين لا يزالون جزءًا لا يتجزأ من الروح للتنافس والمنافسة [١٣].يتم استخدام هذه الوسائل من خلال تبني خطوات يمكن لعب المسابقة من تصميم بعناية والاهتمام بخصائص احتياجات الطلاب الذين لا يزالون يلعبون ويتحركون ويفضلون العمل في مجموعات[١٤].يمكن المساعدة في غموض المواد المقدمة من خلال تقديم وسائل الإعلام كوسيط .يمكن تبسيط كمية المفردات التي سيتم نقلها للطلاب بمساعدة وسائل الإعلام .يمكن لوسائل الإعلام أن تمثل ما لا يستطيع المعلم قوله من خلال كلمات أو جمل معينة .يسمح هذا النوع من وسائل التعلم للطلاب بالتعلم على

[12] Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar* (Jakarta: PT Indeks, ٢٠١٦), h. ١٩٠

[13] Jauhar Ali, *Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (STAIN Pekalongan: 2016), hlm. ٣

[14] Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers, ٢٠١٥)

سبيل المثال لا الحصر بالزمان والمكان من خلال تطبيقات مثيرة للاهتمام[١٥].

بناءً على الوصف أعلاه ، يهتم الباحث **تطوير لعبة العجلة الدّوارة كوسائل تعليم المفردات لتلاميذ المدرسة الإبتدائية.**

ج. تحديد البحث

بناءً على الخلفية البحثية الموصوفة أعلاه ، يمكن تحديد عدة مشاكل ، وهي على النحو التالي:

١. هناك حاجة لوسائل تعليمية إبداعية ومبتكرة لدعم عملية تعلم تدريس اللغة العربية في تعلم المفرودات.
٢. الحاجة إلى تطوير الإعلام بما يتناسب مع مراحل تطور الطالب
٣. عدم توفر وسائل المفرودات ذات العجلة الدوارة على شكل تطبيق أندرويد في تعلم المفرودات.

د. نطاق البحث

بناءً على تحديد البحث أعلاه بحيث يمكن معالجة البحث بشكل محدد وتحقيق الهدف البحثي المنشود من قبل الباحثة .حدود البحث في هذه الدراسة هي كما يلي:

١. المنتج الذي تم تطويره في شكل لعبة في شكل تطبيق يسمى اندريدعجلة الدوران.
٢. تحتوي القائمة الموجودة في وسائل الوسائل الدوارة هذه على شكل تطبيق على مواد وألعاب عجلة دوارة.

---

[15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif Dan R&D,* (Bandung: Alfabeta. ٢٠١١) hlm. ١٢٨

٣. تركز هذه الوسائل على المواد التي تمت دراستها في الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية مسترشدة بكتاب اللغة العربية لمناهج الصف الرابع ٢٠١٣ مراجعة ٢٠٢٠، وهي مادة الفصل الثاني حول: أُحِبُّ إِنْدُوْنِيْسِيَا, فِيْ الْبَيْتِ, أَفْرَادُ الْأُسْرَةِ.

هـ. مشكلة البحث

كانت مشكلة البحث في هذه الدراسة على النحو التالي:

١. كيف تطوير لعبة عجلة الدوار كوسيلة لتعلم المفردات في الصف الرابع مدرسة الإبتدائية؟
٢. كيف تكون لعبة عجلة الدوار كوسيلة لتعلم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف الرابع مدرسة الإبتدائية؟
٣. كيف رغبة الطلبة والمعلمين للعب عجلة الدوار في تعلم المفردات في الصف الرابع مدرسة الإبتدائية؟

و. اهداف البحث

بناءً على صياغة البحث أعلاه ، فإن الغرض من هذا البحث والتطوير هو تطوير وسائل تعلم المفردات العربية بناءً على ألعاب عجلة الدوار في الصف الرابع مدرسة الإبتدائية.

ز. فوائد البحث

من نتائج البحث والتطوير يتوقع أن تعود بفوائد منها:

١. الفوائد النظرية

من المتوقع أن يقدم هذا البحث فوائد لتطوير تعلم اللغة ، خاصة في تعلم المفردات العربية ويمكن استخدامه كمواد لمزيد من البحث.

٢. الفوائدالعملية

أ. للباحثين

مع تنفيذ هذه الدراسة ، اكتشف الباحثون تدريجياً وسائل التعلم المناسبة للاستخدام علىمستوى المدرسة .بالإضافة إلى ذلك ، يمكن للباحثين معرفة كيفية الآثار المترتبة على استخداموسائل التعلم ذلك مثيرة للاهتمام لتعلم اللغة العربية على مستوى المدرسة .وأيضًا كشرط للباحثين كمعلمين محتملين ، بحيث يكونون مستعدين لتنفيذ المهام في المجال كباحثين يقومون بأعمال الفصل.

ب. عن مؤسسات جامعة الدولة الإسلامية رادين إنتان لامبونج

جعل نتائج هذا البحث التنموي وسيلة لجمع البيانات في أنشطة تعليمية فعالة وفعالة وممتعة كشكل من أشكال المشاركة في تطوير وبناء جودة التعليم في إندونيسيا.

ج. للمؤسسات مدرسة الإبتدائية ٢ فرنجساو و

من المتوقع أن يحسن جودة تعلم اللغة العربية بحيث يمكن أن تزيد من تحفيز الطلاب على التعلم .من خلال تحسين جودة التعلم ، من المأمول أن يكون المجتمع أكثر

حماسًا لإدراج أطفالهم في المدرسة .تكوين شخصية الطلاب القادرين على التفوق لتحسين جودة المدرسة الإبتدائية.

د. للطالب

مع تنفيذ هذا البحث ، من المأمول أن يتمكن من تحسين إتقان المفردات العربية وتحفيز الطلاب على التعلم في المواد العربية بالإضافة إلى زيادة تجربة التعلم.

ح. الدراسات السابقة

بعد إجراء بحث على لرسالة العلمية السابقة ، توصلت الباحثة إلى عدة أطروحات ذات صلة بالبحث والتي سيدرسها الباحث ، ومنها:

أولا، أطروحة من قبل ريا نوفيانتي ، طالبة تخصص في جامعة ريو ، في عام ٢٠١٥ بعنوان "تطوير ألعاب عجلة الدوران لتحسين القدرة على عد الأعداد للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات ."أظهرت نتائج هذه الدراسة زيادة في المهارات الحسابية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات بعد اللعب بالعجلة الدوارة .يكمن التشابه مع هذا البحث في وسائل التعلم ذات العجلة الدوارة ونوع البحث والتطوير ، بينما يكمن الاختلاف في أهداف البحث والموضوعات المدروسة.

ثانيا ،أطروحة أنديتيا الزهراني فردوس ، طالبة في قسم تعليم اللغة العربية ، كلية التربية وتدريب المعلمين في بجامعة سونن كلجع الإسلامية الحكومية جعجاكرتا ، بعنوان "تجربة وسائل التعلم ذات العجلات الدوارة لتحسين القدرة على فهم النصوص العربية لطلاب الفصل ١٠ من مدرسة العالية تاكل مدينة للعام الأكاديمي ٢٠١٨/٢٠١٩ ." نتيجة هذا البحث أن التجربة باستخدام وسائل العجلة الدوارة مقبولة .التشابه مع هذا البحث هو وسائل التعلم ذات العجلة الدوارة ، بينما يكون الاختلاف في نوع

البحث وأهداف البحث .في هذه الدراسة، تم إجراؤها للقدرة على فهم النص بينما كان الباحثة يتقن المفردات العربية.

ثالث،أطروحة من قبل نبيلا يوسي رصقي ، طالبة في قسم التربية الإسلامية ، كلية التربية وتدريب المعلمين في بجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج في " ٢٠١٨ تطوير وسائل التعلم بناءً على لعبة لعب قوس حول مواضيع التعليم الدين الإسلام في مدرسة كتربان ٥ بارا ، نجنجوك ريجنسي ."هذا البحث هو بحث وتطوير .تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن الوسائل مجدية للاستخدام وقد أثبتت فعاليتها في تدريس فئة التعليم الدين الإسلام ٤ في مدرسة كتربان ٥ ، منطقة ارا، نجنجوك ريجنسي .التشابه مع هذا البحث في نوع البحث والتطوير واستخدام الوسائل القائمة على الألعاب ، بينما يكمن الاختلاف في الموضوع .في دراسة موضوعات التعليم الدين الإسلام بينما كان مؤلفو المواد العربية.

باب الثاني
إطار النظري

أ. الوسائل التعليمية

١. تعريف وسائل التعليمية

تأتي كلمة وسائل من الكلمة اللاتينية " وسائل "والتي تعني "الوسط ."بشكل عام ، تعد الوسائل جميع أشكال الوسطاء لنشر الرسائل والأفكار وحملها ونقلها إلى المستلمين[١٦] .وسائل التعلم هي أداة تعمل على نقل رسائل التعلم .بينما التعلم هو عملية اتصال بين المتعلمين والمعلمين ومواد التدريس [١٧]

الله سبحانه وتعالى يعلم البشر بطريقتين .الأول من خلال قلم كتابة يجب أن يقرأه البشر ، والثاني من خلال التدريس المباشر بدون أدوات[١٨] .

الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ (٤) عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ (٥)

تعرف رابطة التعليم وتكنولوجيا الاتصالات (AECT) وسائل الإعلام بأنها جميع الأشكال والقنوات المستخدمة لنقل الرسائل أو المعلومات .تعرف الرابطة الوطنية للتعليم (NEA) وسائل الإعلام على أنها أي كائن يمكن التلاعب به ؛ يمكن رؤيتها أو سماعها أو قراءتها أو مناقشتها جنبًا إلى جنب مع الأدوات المستخدمة في هذه

---

[16] Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar ٢٠٠١), hlm. ٧٤

[17] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. .٩١

[18] M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah* (Jakarta: Lentera Hati, ٢٠٠٧), hlm. ٤٠٢

الأنشطة .يشير مدرسة الإبتدائية إلى وسائل الإعلام على أنها وسيط يتم تعريفه على أنه سبب أو أداة تتدخل في طرفين وتوفق بينهما .من خلال مصطلح الوسيط الإعلامي ، فإنه يظهر وظيفته أو دوره ، أي تنظيم العلاقة الفعالة بين الطرفين الرئيسيين في عملية التعلم – الطلاب ومحتوى الدرس .بالإضافة إلى ذلك ، يمكن للوسيط أيضًا أن يعكس فهم أن أي نظام تعليمي يؤدي دور الوساطة، باختصار ، تعد الوسائل أداة تنقل أو توصل رسائل التعلم .وفي الوقت نفسه ، وفقاً لأندرسون ، فإن وسائل التعلم هي وسائل.

تسمح بإدراك علاقة مباشرة بين عمل مطور المادة والطلاب . بشكل عام ، من الطبيعي أن يكون دور المعلم الذي يستخدم الوسائل التعليمية مختلفًا تمامًا عن دور المعلم "العادي[١٩] طرح Heinich وزملاؤه (١٩٨٢) مصطلح المدى كوسيط يقدم المعلومات.

بين المصدر والمتلقي .لذا فإن التلفزيون والأفلام والصور الفوتوغرافية والراديو والتسجيلاتالصوتية والصور المسقطة والمواد المطبوعة وما شابه ذلك هي وسائل .إذا كانت الوسائل تحمل رسائل تعليمية أو تحتوي على التعلم ، يطُلق على وسائل الإعلام اسم وسائل التعلم [٢٠].

تعد الوسائل التعليمية جزءًا من مورد التعلم وهو مزيج من البرامج مواد التدريس والأجهزة أدوات التعلم [٢١].يمكن أيضًا فهم وسائل التعلم على أنها أي شيء يمكنه نقل وتوزيع الرسائل من المصادر بطريقة مخططة ، وذلك لخلق بيئة تعليمية مواتية ، حيث يمكن

---

[19] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajara* (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani Anggota IKAPI. ٢٠١١) hlm.٣٠

[20] Cecep Kustandi dan Bambang Sujtipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia,), ٢٠١١

[21] Wina Sanjaya, "Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran", Kencana Pers (Jakarta, ٢٠٠٨.)

للمتلقي تنفيذ عملية التعلم بفعالية وكفاءة .لذلك ، يمكن استنتاج أن وسائل التعلم هي وسيلة تعليمية تساعد في نقل المواد ، بحيث يتم قبول الرسائل بسهولة أكبر وتجعل الطلاب أكثر حماسًا ونشاطًا[٢٢].

وفقاً لأزهر أرصياد ، تتمتع الوسائل التربوية بالخصائص العامة التالية:

أ. تتمتع الوسائل التعليمية بإحساس جسدي يعُرف اليوم باسم الأجهزة ، وهو شيء يمكن رؤيته أو سماعه أو لمسه بالحواس الخمس.

ب. الوسائل التعليمية لها معنى غير مادي يعُرف بالبرنامج ، أي محتوى الرسالة الموجود في الأجهزة وهو المحتوى الذي سيتم نقله إلى الطلاب.

ت. ينصب تركيز وسائل الإعلام التعليمية على المرئيات والمسموعة.

ث. الوسائل التعليمية لها معنى الوسائل المساعدة في عملية التعلم داخل وخارج الفصل الدراسي.

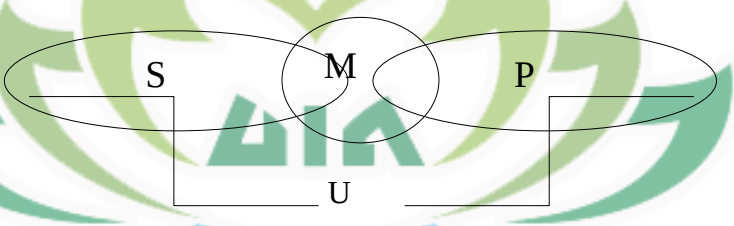
ج. يتم استخدام الوسائل التعليمية في سياق الاتصال والتفاعل بين المعلمين والطلاب في عملية التعلم.

ح. يمكن استخدام الوسائل التعليمية بكميات كبيرة مثل الراديو والتلفزيون والمجموعات الكبيرة والمجموعات الصغيرة على سبيل المثال :الأفلام والشرائح ومقاطع الفيديو و (OHP) أو الأفراد على سبيل المثال :الوحدات النمطية وأجهزة الكمبيوتر وأشرطة /أشرطة الراديو ومسجلات الفيديو.

---

[22] Siti Juariah, Irwandani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran*, Al-Biruni, ٥ (٢٠١٦), h ٣٤

يعتمد تعريف وسائل التعلم على النحو الوارد أعلاه على افتراض أن عملية التعليم /التعلم مطابقة لعملية الاتصال .في عملية الاتصال ، هناك مكونات متضمنة فيه ، وهي مصدر الرسالة ، والرسالة ، ومستلم الرسالة ، والوسائل ، وردود الفعل .مصدر الرسالة هو شيء شخص ينقل الرسالة .(الرسالة هي محتوى التعليم /التدريس المتضمن في المنهج الدراسي والذي يتم سكبه في رموز معينة)ترميز .(متلقو الرسائل هم طلاب من خلال تفسير هذه الرموز بحيث يتم فهمها على أنها رسائل)فك تشفير .الوسائل هي وسيط ينقل الرسائل من المصدر إلى مستلم الرسالة.يمكن وصف عملية الاتصال في شكل مخطط على النحو التالي:



الشكل ٢.١ : مخطط عملية الاتصال الإعلامي

معلومة:

س : مصدر الرسالة

م : وسائل الإعلام

ص :مستلم الرسالة

يو : ردود الفعل [٢٣]

استناداً إلى بعض الآراء التي تم طرحها ومن المخطط أعلاه ، يمكن الاستنتاج أن وسائل الإعلام لها دور مهم ، أي كونها رسولًا من المصدر إلى المتلقي حتى تكون قادرة على تكوين ردود الفعل ، في عملية التعلم ، يمكن لوسائل الإعلام توفير الوضوح بشأن المواد التي لا تزال مجردة.

٢.الغرض من استخدام وسائل التعليمية

يبدأ استخدام الوسائل في التعلم من النظرية التي تقول أن النسبة الإجمالية للمعرفة والمهارات والمواقف التي يمتلكها الشخص هي الأعلى والأعلى من خلال حواس الرؤية والخبرة المباشرة للقيام بذلك بنفسك ، بينما يكون الباقي من خلال حواس السمع والحواس الأخرى[٢٤].

الغرض الرئيسي من استخدام وسائل التعلم هو أن الرسالة أو المعلومات التي يتم توصيلها يمكن استيعابها قدر الإمكان من قبل الطلاب كمستلمين للمعلومات .وبالتالي ، ستكون المعلومات أسرع وأسهل في معالجتها من قبل الطلاب دون الحاجة إلى المرور بعملية طويلة تجعلها مشبعة، بالإضافة إلى أن التعلم سيكون أكثر فعالية وكفاءة[٢٥].

---

[23] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajara* (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani Anggota IKAPI. ٢٠١١) hlm.٣٠

[24] Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar ٢٠١٠), hlm. ٧٥

[25] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press ٢٠٠٩), hlm. ٢٨

٣.فوائد ووظائف وسائل التعليمية

في الأساس ، أظهرت فكرة وسائل الإعلام أن فوائد وسائل الإعلام هي تسهيل عملية التفاعل بين المعلمين والطلاب في عملية التدريس والتعلم ، بحيث يمكن مساعدة الطلاب على التعلم على النحو الأمثل .يحدد كيمب ودايتون فوائد الوسائل في عملية التدريس والتعلم على النحو التالي.

أ. يمكن أن يكون تقديم المواد موحدًا.

ب. تصبح عملية التدريس والتعلم أكثر متعة.

ت. عملية التعلم أكثر تفاعلية

ث. يصبح مقدار وقت التدريس والتعلم أكثر كفاءة.

ج. يمكن تحسين جودة التعلم بشكل أكبر.

ح. يمكن إجراء عملية التعلم ليس فقط في الفصل الدراسي.

خ. يمكن تحسين الموقف الإيجابي للطلاب تجاه المواد التعليمية وعملية التعلم

د. يتغير دور المعلم إلى اتجاه أكثر إيجابية وإنتاجية

وأشار إبراهيم إلى أنه يمكن استخدام وسائل الإعلام للتغلب على حواجز التعلم، وهي:

أ. تجنب اللفظية

ب. تثير الاهتمام /الدافع

ج. جذب انتباه الطلاب

د. التغلب على قيود المكان والزمان والحجم

هـ. تنشيط الطلاب في التعلم لجعل توفير التحفيز على التعلم فعالاً ؛

روستيية يضيف الذي –التي المنفعة وسائل لطالب يكون: (١) توسيع /زيادة انتباه الأطفال ، (٢) منع اللفظية ، (٣) توفير تجربة حقيقية ومباشرة ، (٤) المساعدة على تنمية التفكير /الفهم المنتظم والمنتظم ، (٥) تطوير موقف استكشافي)إجراء التجارب (، (٦) يمكن أن تكون موجهة مباشرة مع البيئة وتوفر الوحدة ، (٧) تولد الحافز لأنشطة التعلم وتوفر تجربة شاملة [٢٦].على وجه الخصوص ، وسائل التعلم لها وظائف وأدوار كما هو موضح أدناه:

١) التقاط شيء أو أحداث معينة .يمكن التقاط الأحداث المهمة أو الأشياء النادرة بالصور أو الأفلام أو التسجيلات عبر الفيديو أو الصوت ، ثم يمكن استخدام الحدث عند الحاجة.

٢) من خلال التلاعب بظروف أو أحداث أو أشياء معينة من خلال وسائل التعلم ، يمكن للمدرسين تقديم مواد تعليمية مجردة بشكل ملموس بحيث يسهل فهمها ويمكنهم التخلص من اللفظية .بالإضافة إلى ذلك ، يمكن أن تساعد وسائل التعلم أيضًا في عرض الأشياء الكبيرة جدًا التي لا يمكن عرضها في الفصل ، أو عرض الأشياء الصغيرة جدًا التي يصعب رؤيتها بالعين المجردة.

٣) وسائل الإعلام التعليمية لها قيمة عملية على النحو التالي :أولاً ، يمكن لوسائل الإعلام التغلب على الخبرة المحدودة للطلاب .ثانياً ، يمكن

[26] Darmanto, *Media Pembelajaran*, (repository UNIKAMA:) ٢٠١٥

لوسائل الإعلام التغلب على حدود الفصل الدراسي .هذا بشكل أساسي لتقديم المواد التعليمية التي يصعب فهمها مباشرة من قبل الطلاب .ثالثاً ، يمكن أن تسمح وسائل الإعلام بالتفاعل المباشر بين الطلاب وبيئتهم رابعاً ، يمكن لوسائل الإعلام إنتاج توحيد الملاحظات .خامس اً :يمكن لوسائل الإعلام أن تغرس المفاهيم الأساسية الصحيحة والواقعية والملائمة .سادساً ، يمكن لوسائل الإعلام أن تولد الدافع وتحفز المشاركين على التعلم الجيد .سابعا ، يمكن لوسائل الإعلام أن تولد رغبات واهتمامات جديدة .ثامناً ، يمكن لوسائل الإعلام التحكم في سرعة تعلم الطلاب . تاسعاً ، يمكن لوسائل الإعلام تقديم تجربة شاملة من الملموسة إلى التجريدية.

بناءً على الوصف أعلاه ، فإن استخدام وسائل التعلم له عدة وظائف على النحو التالي :[٢٧]

أ. وظيفة التواصل تسهيل الاتصال بين مرسل الرسالة ومتلقي الرسالة.

ب. وظيفة تحفيزية تسهل على الطلاب تعلم المادة الدراسية بحيث تزيد من حماس الطلاب للتعلم.

ج. دالة ذات مغزى جعل التعلم أكثر وضوحا.

د. وظيفة معادلة الإدراك ؛ مساواة تصور كل طالب ، بحيث يكون لكل طالب نفس وجهة النظر للمعلومات المقدمة.

هـ. وظيفة الفردانية ؛ يلبي احتياجات كل فرد لديه اهتمامات وأساليب تعلم مختلفة.

---

[27]Wina Sanjaya, *"Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran"*, Kencana Pers (Jakarta, 2008). Hlm. ٢٠٧-٢٠٩

تشير هذه الآراء المختلفة إلى أن وسائل الإعلام لا غنى عنها في التعلم .سيساعد استخدام الوسائل الطلاب كمواد تعليمية ، والمدرسين كميسرين /وسطاء ، وعملية التدريس والتعلم نفسها.

٤.أنواع وسائل التعليمية

وبحسب روني يوسرون في كتاباته ، فإن أنواع وسائل التعلم هي كما يلي:

١) الوسائل الأصلية /المألوفة

الأمثلة هي عينات من الكائنات الحية وغير الحية ، والأشياء الحقيقية غير الحية ، ونماذج تقليد الأشياء الحقيقية)التي يتم تصغيرها أو تكبيرها.

٢) الوسائل الجرافيكية

الوسائل الرسومية هي جميع الوسائل في شكل كتابة /صور ، بما في ذلك ؛ أ) مخطط الوسائل ، وهو عرض تقديمي تخطيطي بما في ذلك :مخطط الشجرة ، مخطط الجذر ، مخطط التدفق ، إرشادات /إرشادات الرسم البياني للوسائل ، مخطط زمني ، مخطط قطعة كبيرة ، مخطط شفاف .ب) الوسائل الرسومية :الرسوم البيانية الشريطية ، والرسوم البيانية المصورة أو الرسوم التوضيحية ، والرسوم البيانية الخطية ، والرسوم البيانية للخرائط ، والرسوم البيانية الدائرية .ج) وسائل الإعلام الملصق .د) الكاريكاتير .هـ) الصور الثابتة /الصور, و) وسائل المجلس .ز) وسائل الخريطة.

٣) وسائل الإسقاط

هناك نوعان ، وهما وسائل الإسقاط الثابتة والمتحركة ، وبعضها مصحوب بالصوتوسائل صوتية تشتمل

٤) الوسائل الصوتية على شرائط كاسيت وأقراص صوتية مضغوطة وراديو.

٥) الاستماع إلى وسائل المشاهدة /الوسائل المرئية والمسموعة الصامتة

هي شرائح صوتية وشرائح صوتية وشرائط أفلام وتلك التي تتحرك ، على سبيل المثال ، الفيديو والتلفزيون و VCD و .DVD.

٦) وسائل الاعلام المطبوعة

وسائل الإعلام المطبوعة مثل توزيعات الورق ، والكتب ، والوحدات النمطية ، والكتيبات ، والنشرات ، والمجلات ، والصحف ، والألبومات .كما يتم عرض وسائل الطباعة على جهاز كمبيوتر يحتوي على مواد تعليمية ومصادر أخرى من الإنترنت[٢٨]

٥.تصنيف وسائل التعليمية

بشكل كامل ، يصنف Bretz الوسائل إلى ثماني فئات ، وهي:

أ. وسائل الحركة المرئية والمسموعة ، هذه الوسائل هي أكثر الوسائل اكتمالاً لأنه يمكن الاستفادة من جميع القدرات التي يمكن تشغيلها بالصوت والصورة من خلال هذه

[28] Roni Yusron, *Jenis – Jenis Media Pembelajaran yang Patut Diketahui Guru*, (diakses tanggal ١٩ April)

الوسائل ، ومن الأمثلة على الوسائل المدرجة في هذه الفئة :الوسائل التلفزيونية ،

ب. الوسائل المرئية والمسموعة صامتة ، هذه الوسائل من حيث الاكتمال هي الوسيلة الثانية بعد الوسائل السمعية والبصرية المتحركة .الاختلاف هو فقط في القدرة على الحركة ، والقدرات الأخرى في هذا الوسط .على سبيل المثال :أشرطة أفلام صوتية ، شرائح صوتية ، كاريكاتير مع صوت.

ت. الوسائل الصوتية شبه المتحركة والوسائل الصوتية المصحوبة بحركة خطية ومتقطعة .ومن الأمثلة على ذلك كاتب الوسائل ، مورس ، وكلمة الوسائل .

ث. وسائل الحركة المرئية ، تؤكد هذه الوسائل على القدرات البصرية الصور /الأشكال والحركات ولكن بدون صوت وكيفية استخدامها بمساعدة المستخدم لتتناسب مع وظائفها ، على سبيل المثال ، الأفلام الصامتة.

ج.الوسائل المرئية الصامتة ، يمكن لهذه الوسائل تقديم المعلومات بصريًا دون أي حركة ، على سبيل المثال ، الأشكال الدقيقة والصور والرسومات وشرائط الأفلام والمطبوعات.

ح.الوسائل شبه الحركية ، هي وسائل قادرة على عرض حركة النقطة خطياً)الخطوط والكتابة (ولكن بدون صوت ، على سبيل المثال .teleaotograph

خ.الوسائل الصوتية هي وسائل تعرض الصوت فقط دون أي صور أو حركات .على سبيل المثال راديو ، هاتف ، شريط راديو)برنامج كاسيت (وأقراص صوتية.

د. وسائل الطباعة هي وسائل تعرض المعلومات من خلال الكلمات والرموز أو الرسوم التخطيطية فقط ، على سبيل المثال ، teletypeو papertape.[٢٩]

بناءً على تصنيف وسائل التعلم التي تم شرحها ، فإن وسائل المفرودات الدوارة هي وسائل تعليمية مصنفة على أنها وسائل سمعية وبصرية متحركة .تطبق وسائل المفرودات ذات العجلة الدوارة المبادئ الموجودة في الوسائل المرئية والمسموعة المتحركة ، وهي الوسائل التي يمكن رؤيتها وسماعها ويمكن للطلاب استخدام هذه الوسائل بشكل مباشر .وسائل المفرودات ذات العجلة الدوارة تحتاج حقاً إلى كائنات إلكترونية لتطبيقها لأن هذه الوسائل تعتمد على ألعاب على تطبيقات أندرويد .هذا النوع من الوسائل هو الأكثر اكتمالا لأنه يمكن الاستفادة من جميع الإمكانات التي يمكن تشغيلها بالصوت والصورة من خلال هذه الوسائل ، لذلك من الناحية النظرية يمكن القول أن وسائل العجلة الدوارة مناسبة إذا تم تصنيفها على أنها حركة سمعية بصرية وسائل .

[29] Arief Sukadi Sadiman, *Beberapa Aspek Pengembangan*, (Jakarta: PT Mediatama Sarana Perkasa, ١٩٨٩), hlm. ١٧٤- ١٧٦

٦.خصائص وسائل التعليمية

تشمل خصائص العديد من أنواع الوسائل المستخدمة بشكل شائع في أنشطة التدريس والتعلم ، خاصة في إندونيسيا ، ما يلي[٣٠]:

١. الوسائل الرسومية)بصرية صامتة (في عملية التعلم للوسائل المطبوعة والرسومات هي الوسائل الأكثر استخدامًا والأكثر استخدامًا .يتم تضمين هذه الوسائل أيضًا في الوسائل غير المسقطة التي تعمل على توجيه الرسائل من المانح إلى مستلم الرسالة.

٢. وسائل العرض ، هي الوسائل التي يمكن استخدامها بمساعدة جهاز عرض .على عكس الوسائل المرئية ، يجب أن تستخدم هذه الوسائل الأجهزة الإلكترونية لعرض المعلومات أو الرسائل .الوسائل التي تنتمي إلى مجموعة وسائل العرض كلاهما الاعتماد على المحفزات البصرية .غالباً ما يتم استخدام عدة أنواع من وسائل العرض ، بما في ذلك فيلم الإطار)الشرائح (، وشفافية فوق الرأس ، وجهاز عرض غير شفاف ، وميكروفيس ، وفيديو.

٣. الوسائل الصوتية أو الوسائل أو المواد التي تحتوي على رسائل في شكل سمعي)الحبال الصوتية أو الأقراص الصوتية التي يمكن أن تحفز أفكار ومشاعر المستمعين بحيث تحدث عملية التعلم.

٤. وسائل الكمبيوتر ، هي نوع من الوسائل التي يمكن أن توفر فعلياً استجابة فورية لنتائج التعلم التي يقوم بها

---

[30] *Ibid*, hlm. ٢١٣

الطلاب ، ولم تعد تقنية الكمبيوتر حالياً تستخدم فقط كوسيلة للحوسبة ومعالجة الكلمات)معالج الكلمات (ولكن أيضًا كوسيلة لتعلم الوسائل المتعددة أداة تسمح للطلاب بتصميم وهندسة المفهوم والعلم [٣١]

بناءً على الخصائص التي تم وصفها ، تؤدي وسائل المفردات الدوارة إلى خصائص الوسائل الرسومية لأن هذه الوسائل يجب أن تستخدم جهازًا إلكترونياً وهو الهاتف الذكي لعرض الألعاب بناءً على تطبيقات اندرويد.

أحد الأمثلة على الوسائل التي يمكن استخدامها في أنشطة التعلم هي الوسائل المرئية والمسموعة .يمكن أن تسهل هذه الوسائل فهم المفاهيم واستيعاب تعلم الطلاب ، وتساعد المعلمين على تقديم المواد بطريقة موجهة ومنهجية ومثيرة للاهتمام بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم .يمكن للوسائل المرئية والمسموعة أن تساعد أيضًا في عملية نقل المعلومات ، خاصة بالنسبة للأشياء الموضوعية .لذلك ، تم تضمين وسائل التعلم في هذه الدراسة في نوع الوسائل المرئية والمسموعة ، لأنه بالإضافة إلى العرض المرئي ، يوجد أيضًا صوت فيه بحيث يجعل هذه الوسائل مثيرة للاهتمام ليس فقط بسبب مظهرها ولكن بشكل عام.

بناءً على الشرح أعلاه ، يمكن فهم أن وسائل التعلم هي أداة يستخدمها المعلمون كجهاز إرسال للمواد التعليمية مع تصميمات مصممة لتحسين جودة التعلم

---

[31] Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran, Rajawali Pers", (Jakarta, ٢٠١٣) hlm. ١٥٣

.يمكن أن تساعد وسائل التعلم أيضًا المعلمين في تقديم المواد التي لا تزال مجردة بحيث تسهل على الطلاب فهمها.

وبالتالي ، يمكن الاستنتاج أن وسائل التعلم هي أداة أو أداة تستخدم كوسيط في إيصال المواد /المعلومات من أجل توضيح معنى الرسالة المنقولة حتى تتمكن من تحقيق أهداف التعلم المنشودة.

ب. لعبة عجلة الدوار

١. حقيقة لعبة عجلة الدوار

أ. لعبة

اللعب هو أداة للأطفال لاستكشاف عالمهم ، من المجهول إلى المعروف ، ومن بعيد المنال إلى القدرة على القيام بذلك .ووفقاً لما أوضحه السويدي ، فإن "اللعبة ليست مجرد لعبة ، ولكنها لعبة يمكن أن تحفز اهتمام الأطفال بالتعلم[٣٢] .وبحسب ساديمان وآخرون كوسيلة تعليمية ، فإن الألعاب لها العديد منالمزايا هي أ اللعبة هي شيء ممتع ، شيء ممتع وممتع.ب تسمح اللعبة بالمشاركة النشطة للطلاب في التعلم .ج يمكن أن توفر الألعاب ردود فعل فورية.د (تتيح الألعاب للطلاب حل المشكلات الحقيقية) .هـ (توفر اللعبة تجارب حقيقية ويمكن تكرارها عدة مرات حسب الرغبة، ويمكن تصحيح الأخطاء التشغيلية) .و (تكوين الطلاب لتحسين قدراتهم المعرفية) .ز(مساعدة الطلاب الذين يجدون صعوبة في التعلم بالطرق التقليدية) .ح (الألعاب مرنة ويمكن

[32] Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II*,SPEKTRUM PLS, ١ (٢٠١٣), h ٢٥٥.,

استخدامها لأغراض تعليمية مختلفة) .ط (يمكن إنشاء الألعاب وإعادة إنتاجها بسهولة[٣٣]

بناءً على هذا الرأي ، يمكن استنتاج أن الألعاب يمكن أن يكون لها تأثير على عملية التعلم ، واستخدام الألعاب كوسائل تعليمية قادر على خلق جو تعليمي ممتع وممتع بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم.

ب. عجلة

وفقاً للقاموس الإندونيسي ، فإن "العجلة "هي جسم دائري)دائري وعادة ما يكون ممنوعً ا ([٣٤].وفي الوقت نفسه ، وفقاً لـ ويكيبيديا الإندونيسية ، "العجلة "هي جسم دائري ، مع احتكاك صغير عن طريق التدحرج [٣٥].باللغة الإنجليزية "العجلة "تسمى العجلة.

ج. دوار

وفقاً للقاموس الإندونيسي ، فإن كلمة "الدوار "لها تعريف :حركة تدور أو تدور ؛ حول؛ غير الاتجاه؛ منعطف أو دور؛ حول [٣٦] في حين أن كلمة "*to spin*" في اللغة الإنجليزية تعني " الدوار."

د. لعبة العجلة الدوار كوسائل تعليمية

تعد وسائل /دعامة عجلة الدوار هذه تطورًا من لعبة الروليت ، وهي واحدة من أشهر الألعاب في العالم .تأتي لعبة الروليت من اللغة الفرنسية والتي تعني العجلة الصغيرة التي

---

[33] Selviana Khodizah, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar*. ٢٠١٨ hlm. ٢٠

[34] Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. hlm ٨٢٩

[35] https://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran, diakses pada hari Minggu, ١٩ April ٢٠٢٠ pukul ٢٠.٥٥

[36] Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. hlm ٧٨٢

اخترعها[٣٧] Blaise Pasca . تم تطوير وسائل العجلة الدوارة من الوسائل المرئية إلى الوسائل السمعية والبصرية المتحركة ، أي تطبيق اندريد، وهو وسيط يمكن أن يساعد الطلاب في حل مشكلة في عملية التعلم .أوضح بول جينيس أن وسائل العجلة الدوارة هي وسيلة ألعاب ذات ميزة صعبة ، مما يشجع الطلاب على المشاركة في حل المشكلات أو الأسئلة من عجلة الدوار . طور الباحثون عجلة دوارة تضمنت تطوير عجلة الثروة التي يستخدم كلاهما العجلة كوسيط ، فقط في هذه الدراسة ، تعتمد الوسائل على تطبيق اندرويد.

وذكر واهيوني أن وسائل عجلة الحظ عبارة عن وسيط على شكل عجلة دوارة تنقسم إلى عدة قطاعات /أقسام ويوجد بطاقات أسئلة [٣٨]. عجلة هي وسيلة إعلامية تركز على الأنشطة التي تشجع الطلاب على استخدام مهارات التصور لديهم في الإجابة عن الأسئلة ويمكن أن يقوم بها أفراد أو مجموعات بأعداد كبيرة.

يمكن أن نستنتج أن وسائل عجلة الحظ ووسيط العجلة الدوارة بينهما شيء مشترك ، ألا وهو استخدام عجلة أو دائرة مقسمة إلى عدة قطاعات بها بطاقة استفهام .سميت بالعجلة الدوارة لأن المكون الرئيسي في هذه الوسيلة هو جسم دائري مقسم إلى عدة قطاعات مرقمة ويمكن تدويرها

---

[37] Yuli wulansari dan Durinta Puspasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Pada Mata Pelajaran administrasi Kepegawaian Kelas XI*, hlm. ١

[38] Dwi Wahyuni, *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri ١ Cerme Tahun Ajaran ٢٠١٦/٢٠١٧*, *Jurnal Mandarin Unesa*, Vol. ٢ No. ٠٢ (٢٠١٧), h. ٢.

بحيث تسمى العجلة الدوارة .بالإضافة إلى ذلك ، تستخدم هذه الوسائل ترقيم الأسئلة على العجلة الدوارة ومكونات أخرى مثل مربعات الأسئلة ، بالإضافة إلى المواد .بعد ذلك ، يتم استخدام الرموز التعبيرية كنقاط مكافأة في عملية تنفيذ استخدام وسائل العجلة الدوارة في التعلم.

يمكن التعبير عن قدرة الإنسان على الامتصاص من استخدام الحواس بالنسب التالية : الشم ١٪ ، الذوق ٢,٥٪ ، اللمس ٣,٥٪ ، السمع ١١ ٪ ، والبصر ٨٢٪ [٣٩].من هذه النسبة ، تم تطوير وسائل العجلة الدوارة بما في ذلك القدرة على الامتصاص بالإضافة إلى حواس البصر والسمع .هذا يتماشى مع ما هو متوقع ، أي أن وسائل الإعلام يمكن أن توفر تجربة مباشرة ويمكن أن تخلق تعلمًا أكثر فائدة.

إحدى الوسائل التي يمكن للمدرسين استخدامها لإنشاء تعليم جيد هي وسائل التعلم على شكل ألعاب .من خلال هذه الوسائل سيتم إنشاء أنشطة مسرحية من قبل الطلاب .اللعب هو نشاط ممتع للشخص لتوجيه كل طاقاته وهواياته وكفاءاته حتى يحصل على نضارة جسدية ونفسية وعاطفية في حياته[٤٠].

يمكن تشغيل وسائل العجلة الدوارة في مجموعات أو بشكل فردي لأن الوسائل القائمة على الألعاب في شكل تطبيقات اندرويدسهلة الاستخدام ، وفي التعلم الذي يحدث يستخدم المعلمون هذه الوسائل في مجموعات باستخدام

---

[39] Nisrina Najla Izzatunnisa, *Pengembangan Roda Angka Sebagai Media Pembelajaran Tematik Bagi Peserta Didik Kelas V SD/MI*. (Lampung: Jurnal Repository Raden Intan, ٢٠١٩), hal. ٣٣

[40] Agoes Dariyo, *Penerapan Kegiatan Bermain Untuk Pengembangan Resiliensi Pada Penyandang Tuna Daksa Di Jakarta Barat, Pemberdayaan Masyarakat*, ٣ (٢٠١٦), h ١٤٤

طريقة المناقشة .هذا يتوافق مع خصائص الأطفال الذين يحبون العمل في مجموعات .يمكن للمعلمين تحفيز طلابهم في أنشطة التدريس والتعلم من خلال الجهود المبذولة لتقديم التقدير لما فعله الطلاب في المشاركة في التعلم .نظرًا لأن وسائل العجلة الدوارة هي أحد تطبيقات اندريد، فقد تم تصميم هذه الوسائل للطلاب الذين يجدون صعوبة في فهم المواد المقدمة ، يمكن تشغيل هذه الوسائل في أي مكان لتسهيل استخدامها والتي بالإضافة إلى إمكانية تشغيلها في الفصل الدراسي يمكن أيضًا تشغيلها خارج أنشطة الفصل الدراسي وحتى خارج بيئة المدرسة .هذه إحدى مزايا وسائل العجلة الدوارة.

في هذه الدراسة طورت الباحثة وسائل دوارة في تعلم المفردات العربية للصف الرابع تم تقسيمها إلى ثلاثة فصول ، الفصل الأول عن أفراد الأسرة ، والفصل الثاني عن الأنشطة في المنزل ، والفصل الثالث عن حب الدين والوطن .تحتوي وسائل العجلة الدوارة على العديد من القوائم في تطبيقها ، وهي لعبة عجلة الدوران ، والمواد ، والملفات الشخصية ، والمراجع ، وكذلك كتيبات إرشادات لاستخدام الوسائل .

لعبة العجلة الدوارة كوسيلة تعليمية يمكن استخدامها لتلبية احتياجات الطلاب في الحصول على مواد تعلم اللغة العربية .في رأي Mayke Tedjasaputro، يذُكر أن التعلم عن طريق اللعب يوفر فرصًا للأطفال للتلاعب والممارسة والحصول على مفاهيم وفهم لا حصر له ، وكذلك

في حل المشكلات في شكل أسئلة الممارسة في تعلم المفردات التي تم تقديمها من قبل المعلم[٤١].

٢. خطوات استخدام وسائل عجلة دوار

تعد وسائل عجلة الدوار تطورًا لوسائل ، في حين أن خطوات استخدام وسائل وفقاً لبول جينيس هي كما يلي:

أ. قم بعمل مجموعة من البطاقات مع مطالبة أو سؤال على جانب واحد ورقم على ظهره.

ب. اصنع "عجلة ثروة "من الورق المقوى قسّم العجلة إلى قطاعات عدداً من بطاقات الأسئلة وقم بتعيين رقم للقطاعات .قم بإجراء طلب من أسهم الكرتون وإبر الصنوبر .تبدو النتيجة النهائية مثل عجلة "تويستر."

ج. يجلس الطلاب في دائرة كبيرة .تنتشر البطاقات ووجهها لأسفل وتغطي الأرض مع إظهار الأرقام بوضوح.

د. يبدأ أحد المتطوعين ، ويمسك بالعجلة ويدور .تظهر الأرقام .يقف الطالب ويأخذ بطاقة حسب الرقم الموجود على العجلة ويجيب على السؤال أو السؤال.

هـ. دارت مناقشة قصيرة بين المعلم والفصل بأكمله .إذا قرروا أن الطالب قد أجاب بشكل كامل ودقيق ، يتم وضع البطاقات مكشوفة .هذا الرقم خسر الآن .إذا كانت الإجابة غير كاملة أو غير صحيحة، يتم إرجاع البطاقة وجهها لأسفل لشخص آخر لتجربة حظه.

---

[41] Zhul Fahmy Hasani, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu "Domira" Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pemalang*, (Yogyakarta: Lisanan Arabiya, ٢٠١٧), Vol. ١, No. ٢, hlm١٢٥

و. يتم إعطاء العجلة للشخص التالي .مرة واحدة يتم كشف المزيد من البطاقات .عندما يظهر رقم متفحم ،

يحتاج اللاعبون إلى إعطاء العجلة للطالب التالي وهم أحرار .لذا ، فإن اللعبة تزداد سرعة[٤٢] فيما يلي خطوات استخدام وسائل العجلة الدوارة في لعبة طورها باحثون في تعلم المفردات العربية وهي كالتالي:

١. اجعل عدة مجموعات من ٥-٤ طلاب.
٢. قم بإعداد الهاتف الذكي الذي سيتم استخدامه لتثبيت تطبيق عجلة الدوران.
٣. يشرح المعلم كيفية تشغيل وسائل العجلة الدوارة بالإضافة إلى قواعد اللعبة.
٤. كل مجموعة تفتح تطبيق المفرودات بالعجلة الدوارة ، يوجد واحد فقط هاتف ذكيتستخدم.
٥. يقسم كل عضو المهام والأدوار ، بما في ذلك :كلاعب يدير العجلة ، ويسجل الإجابات الصحيحة والخاطئة ، ويبحث عن الإجابات.
٦. يتم تكليف كل مجموعة بجمع أكبر عدد ممكن من إجابات المفردات الصحيحة . المفرودات التي نجحت أو فشلت في الإجابة بشكل صحيح تم تسجيلها في دفتر ملاحظات.
٧. تتم كتابة الإجابات على شكل أرقام الأسئلة والمفردات التي تظهر ومعانيها.

---

[42] Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*, h. ١٩٠-١٩١

٨. يلعب الطلاب لعبة العجلة حتى انتهاء المهلة المحددة.

٩. بعد ذلك ، تجمع كل المجموعات الإجابات إلى المعلم.

١٠. يأتي أحد ممثلي المجموعة إلى مقدمة الفصل لقراءة الإجابات.

١١. المجموعة التي تمكنت من جمع معظم إجابات المفردات بشكل صحيح ستكون هي الفائزة في اللعبة.

سيخلق استخدام الوسائل في شكل ألعاب تعلمًا ممتعاً .يتطلب جو التعلم اللطيف هذا من الطلاب أن يلعبوا دورًا نشطًا في عملية التعلم وسيثير إعجابهم لجذب اهتمام الطلاب للمشاركة بنشاط .في لعبة عجلة الدوار هذه ، يتعلم الطلاب العمل معاً في مجموعات .بالإضافة إلى ذلك ، يتعلم الطلاب أيضًا أن يكونوا صادقين ورياضيين لأن الطلاب هنا سيتنافسون .هذا دعم حتى يصبح الطلاب أكثر حماسًا وتصبح أنشطة التعلم أكثر متعة وليست مملة ، بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم على النحو الأمثل.

٣. مزايا وعيوب ألعاب عجلة الدوار

قال جينيس إن بعض مزايا عجلة الثروة هي كالتالي:

أ. يمكن لعجلة وسائل الإعلام هذه تشجيع الطلاب على المشاركة.

ب. إن عجلة وسائل الثروة هي لعبة تتميز بالتحدي مثل عرض الألعاب على التلفزيون .هذه اللعبة مألوفة للغاية ويمكن أن تحفز معظم الطلاب.

ج. هذه الوسائل جيدة جدًا للاستخدام في التحضير للامتحان.

د. يقوم هذا النشاط بتدريب مهارات الذاكرة وسرعة التفكير[٤٣]

في حين أن وسائل العجلة الدوارة لها مزايا وعيوب ، على النحو التالي:

١. إفراط

أ. تعد وسائل الدوار وسيلة جديدة في تعلم اللغة العربية ، وخاصة المفردات.

ب. يشارك جميع الطلاب في أنشطة اللعبة بحيث يتم استيعاب معارفهم جيدًا.

ج. قادرة على خلق جو تعليمي أكثر متعة وتنافسية.

د. ممارسة الصدق والتعاون بين الطلاب.

هـ. تدريب مهارات الذاكرة وسرعة التفكير.

و. نظرًا لأن وسائل العجلة الدوارة هي أحد تطبيقات اندريد، يمكن للطلاب والمعلمين استخدام الوسائل في المدرسة وخارج بيئة المدرسة.

ز. عرض وسائل جذابة وسهلة الاستخدام.

٢. نقص

أ. يتطلب توقيتاً كافياً في اللعب.

---

[43] Nisrina Najla Izzatunnisa, *Pengembangan Roda Angka Sebagai Media Pembelajaran Tematik Bagi Peserta Didik Kelas V SD/MI*. (Lampung: Jurnal Repository Raden Intan, ٢٠١٩), hal. ٤٢

ب. يتطلب مزيداً من الطاقة والمساحة والوقت ويصبح الفصل مزدحمًا لأن الطلاب يتمتعون بحرية التعبير عن أنفسهم ، لذلك يجب على المعلم أن يلعب دورًا في إدارة الفصل بشكل صحيح بحيث تستمر عملية التعلم في العمل دون إزعاج الفصول الأخرى.

ج. بالنسبة للطلاب الكسالى ، لا يمكن تحقيق الغرض من وسائل التعلم هذه.

د. يتطلب هاتفاً ذكياً بسعة ذاكرة كبيرة لأن حجم هذه الوسائل يبلغ ٢٢.٢ ميجابايت.

ج. المفردات

١. فهم المفردات

وفقاً لقاموس إندونيسيا الكبير ، فإن المفردات تعني المفردات .أو في اللغة العربية المعروفة باسم المفردات ، يشير مصطلح المفردات أيضًا إلى قائمة أو مجموعة كلمات خاصة بلغة معينة أو قائمة أو جهاز يستخدمه المتحدثون بلغة ما .قال أم سلمة أن المفردات لها معانٍ عديدة .أولاً ، يحتوي مكون اللغة على جميع المعلومات حول معنى الكلمات واستخدامها في اللغة .ثانياً ، ثراء الكلمات التي يمتلكها المتحدث أو الكاتب أو اللغة .ثالثاً ، قائمة الكلمات التي تم تجميعها بناءً على قاموس ، ولكن مع تفسيرات عملية [٤٤].المفردات في اللغة الإنجليزية هي "المفردات "التي تعني مجموعة من الكلمات أو كنزًا من

[44] Ibid, hlm. ١٢٦

الكلمات التي يعرفها شخص ما أو مجموعة عرقية أخرى هي جزء من لغة معينة [٤٥]

المفردات هي مجموعة من الكلمات أو المفردات التي يعرفها شخص أو كيان آخر ، أو جزء من لغة معينة .تعُرَّف مفردات الشخص على أنها مجموعة من جميع الكلمات التي يفهمها ذلك الشخص ومن المرجح أن يستخدمها لبناء جمل جديدة .تعتبر ثروة مفردات الشخص بشكل عام انعكاسًا لذكائه أو مستوى تعليمه.

وفقاً لهورن ، فإن المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تتكون منها اللغة .إن دور المفردات في إتقان المهارات اللغوية الأربع ضروري للغاية كما ذكر Vallet هو أن القدرة على فهم المهارات اللغوية الأربع تعتمد بشكل كبير على إتقان الفرد للمفردات .ومع ذلك ، فإن تعلم اللغة ليس مرادفاً لتعلم المفردات فقط .بمعنى امتلاك مهارات لغوية ، لا يكفي مجرد حفظ الكثير من المفردات ، فالمفردات هي مجموعة من الكلمات المعينة التي ستشكل لغة[٤٦].

الكلمات هي أصغر جزء مجاني في اللغة ، والمفردات هي أحد العناصر اللغوية التي يجب أن يمتلكها متعلمي اللغات الأجنبية ، بما في ذلك العربية .يمكن للمفردات المناسبة للغة العربية أن تدعم الشخص في التواصل والكتابة بتلك اللغة .وبالتالي ، يمكن القول إن التحدث والكتابة مهارات لغوية يجب أن تدعمها المعرفة وإتقان مفردات غنية ومثمرة وفعلية.

---

[45] Lailatur Risqi, *Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar*, (Malang: ٢٠١٥) hlm. viii

[46] Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Sebuah Analisis Isi Penerapan Kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah Untuk Menghasilkan Bahan Ajar*, ٢٣-٢٥

تعتبر إضافة مفردات الشخص بشكل عام جزءًا مهمًا ، سواء في عملية تعلم لغة أو تطوير قدرات الفرد في لغة تم إتقانها .غالباً ما يتم تعليم طلاب المدارس كلمات جديدة كجزء من مواضيع معينة ويعتبر العديد من البالغين تكوين المفردات نشاطًا تعليمياً مثيرًا للاهتمام .لهذا السبب ، هناك حاجة إلى طريقة مناسبة في سياق تعلم المفردات العربية بحيث يمكن تحقيق الحاجة إلى المفردات في تعلم اللغة العربية[٤٧].

تقترح سرتنة هرجانا في كتابها أنه من بين جميع جوانب اللغات الأجنبية التي يجب أن يتقنها الطلاب في عملية تعليم وتعلم اللغات الأجنبية ، فإن جانب المفردات يعتبر الأهم ، يعبر البشر عن أحداث وتجارب مختلفة في حياتهم اليومية باستخدام كلمات مرتبة في جمل .لهذا السبب ، فإن إتقان المفردات هو الشيء الرئيسي الذي يجب تعلمه وكشرط لأولئك الذين يريدون أن يكونوا بارعين في اللغة لأن جودة لغة الشخص تعتمد بشكل واضح على نوعية وكمية المفردات التي يمتلكها . كلما زاد عدد المفردات لديك ، زادت إمكانية إتقان اللغة[٤٨]

من حيث الوظيفة ، يمكن تقسيم المفردات إلى قسمين ، بما في ذلك:

١) المفردات هي مفردات لها معنى في القاموس كالكلمات.
٢) الوظفية المفردات هي مفردات تؤدي وظيفة معينة ، مثل حرف الجرة ، وربو العسيرة ، وربو المعشول ، والضمير ، وما إلى ذلك[٤٩].

بناءً على رأي الخبراء ، يمكن الاستنتاج أن المفردات هي مجموعة من عدة كلمات ستشكل لغة ، وإتقان

---

[47] Ibid, hlm. ٢٢

[48] Henry Tarigan Guntur dan Djago Tarigan, *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbicara* , (Bandung: Angkasa,)١٩٨٨

[49] Ibid, hlm. xi

المفردات له دور مهم في إتقان اللغة .في تعلم اللغة العربية ، تعد المفردات جانبًا مهمًا في إتقان المهارات العربية الأربع ، وهي الاستماع والتحدث الكلام (والقراءة)القرعة (والكتابة)الكتاب.

٢. مؤشرات المفردات

في تعلم المفردات ، لا يقتصر التدريس على تدريس المفردات ثم مطالبة الطلاب بحفظها .ومع ذلك ، يعتبر الطلاب قادرين على إتقان المفرودات إذا وصلوا إلى مؤشرات إتقان المفرودات.

بعض مؤشرات إتقان المفرودات التي طرحها مصطفى من خلال الجدول ٢.١ أدناه:

الجدول ٢.١

مؤشرات المفردات

مؤشرات المفردات العربية	النمرة.
يستطيع الطلاب ترجمة نماذج المفرودات باستخدام حسن.	١.
يستطيع الطلاب نطق المفرودات وإعادة كتابتها بشكل صحيح وصحيح.	٢.
يمكن للطلاب استخدام المفرودات في العدد[٥٠])الجمل(بشكل صحيح ، في كل من الشكل المنطوق والمكتوب	٣.

[50] Hanifah Nur Azizah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall*, Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab, vol. ١, No. ١, April ٢٠١٨

٣. أهداف تعلم المفردات

تتمثل الأهداف العامة لتعلم مفردات فيما يلي:

١. تقديم مفردات جديدة للطلاب.

٢. تدريب الطلاب على نطق المفردات بشكل صحيح وصحيح.

٣. القدرة على تقدير وعمل المفرودات في التعبير الشفوي والمكتوب حسب السياق[٥١]

نماذج تطوير وسائل التعليمية

يتكون من عشر خطوات بما في ذلك تحليل الإمكانات والمشكلات ، وجمع البيانات ، وتصميم المنتج ، والتحقق من صحة التصميم ، ومراجعة التصميم ، وتجارب المنتج ، ومراجعات المنتج ، وتجارب الاستخدام ، ومراجعات المنتج ، والإنتاج الضخم[٥٢].يقترح عشر خطوات لتصميم البحث والتطوير ، وهي:

أ. البحث وجمع البيانات البحث وجمع المعلومات والتي تشمل قياس الاحتياجات ودراسات الأدبيات والبحوث على نطاق ضيق والاعتبارات من حيث القيمة.

ب. التخطيط التخطيط .وضع خطة بحث ، بما في ذلك القدرات اللازمة لإجراء البحث ، وصياغة الأهداف التي يتعين تحقيقها مع خطوات البحث أو التصميم أو البحث وإمكانية الاختبار في نطاق محدود.

ج. يتضمن تطوير مسودة المنتج تطوير النموذج الأولي للمنتج تطوير المواد التعليمية وعمليات التعلم وأدوات التقييم.

---

[51] Syaiful Mustafa, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif, (Malang, UIN Press:)٢٠١١, ٦٣

[52] Ibid, hlm. ٤٠٧

د. تم توزيع الاختبارات الميدانية الأولية الاختبار الميداني الأولي ، والتجارب الميدانية في ١ إلى ٣ مدارس ، أثناء الملاحظات التجريبية ، والمقابلات والاستبيانات.

هـ. مراجعة نتائج الاختبار مراجعة المنتج الرئيسي ، وتحسين أو تحسين نتائج الاختبار.

و. التجارب الميدانية الاختبار الميداني الرئيسي ، أجريت تجربة أوسع في ٥ إلى ١٥ مدرسة مع ٣٠ إلى ١٠٠ موضوع اختبار.

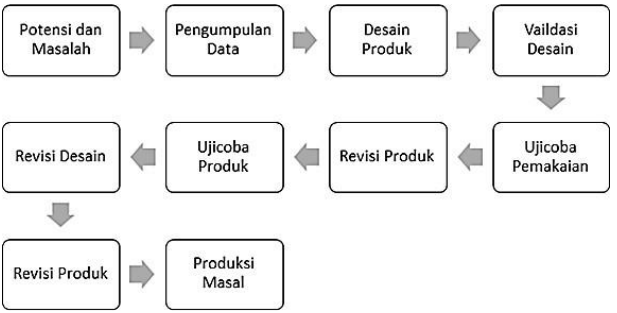
ز. استكمال ناتج نتائج التجارب الميدانية مراجعة المنتج التشغيلي ، وإتقان نتاج نتائج التجارب الميدانية.

ح. تم إجراء اختبار ميداني اختبار ميداني عملي في ١٠ إلى ٣٠ مدرسة شملت ٤٠ إلى ٢٠٠ موضوع .يتم الاختبار من خلال الاستبيانات والمقابلات ومراقبة النتائج وتحليلها.

ط. مراجعة المنتج النهائية ، يعتمد الصقل على المدخلات من اختبارات التنفيذ الميدانية.

ي. النشر والتنفيذ ، والإبلاغ عن النتائج في الاجتماعات والمجلات المهنية .التعاون مع الناشرين للنشر ومراقبة النشر لمراقبة الجودة [٥٣]

[53] Sukmadinata, *Metode Penulisan Pendidikan*, hal.١٦٩-١٧٠



الشكل ٢.٢ : نموذج تطوير برج وغال

١. نماذج كيمب

نموذج kemp الذي اكتشفه Jerrod Kemp و GR Morisson وSM Ross ينطلق من نقاط مختلفة من الدورة ، والتي ليس لها نقطة انطلاق تتطلب التطوير من خلال أنشطة التطوير . ترتبط جميع أنشطة التطوير ارتباطًا مباشرًا بأنشطة مراجعة المنتج قيد التطوير .يتكون نشاط تطوير نموذج Kempمن عشر خطوات مرنة ومترابطة .أي أن القرارات المفروضة على خطوة واحدة يمكن أن تؤثر على خطوات أخرى من ناحية ومن ناحية أخرى يمكن للخطوات المتخذة أن تتحرك ذهاباً وإيابًا بناءً على خطوة التطوير الأولية.

وفقاً لـ Kemp، فإن خطوات التطوير العشر المرنة والمترابطة هي (١)تحديد احتياجات التعلم ، (٢)اختيار الموضوعات أو المهام ، (٣)تحديد خصائص المتعلم ، (٤)تحديد المحتوى وتحليل المهام ، (٥)صياغة أهداف التعلم .، (٦)تصميم أنشطة التدريس والتعلم ، (٧)اختيار مصادر التعلم ، (٨)تحديد العوامل الداعمة ، (٩)تقييم التعلم ، (١٠)اختبار مسبق[٥٤] .

[54] Mohammad Syamsul Anam, *Model-Model Penelitian Pengembangan,* (Jurnal Universitas Negeri Malang:)٢٠١٧

الشكل ٢.٣ :نموذج كيمب للتنمية

٢. نماذج ديك وكاري

يعتبر نموذج نهج الأنظمة الذي طوره ديك وكاري (١٩٩٠)أنشطة التطوير كأحد مكونات نظام التدريس الذي يرتبط ارتباطًا مباشرًا بالمكونات الأخرى لنظام التدريس)سريانا، LP2-UM).نشاط التطوير هو خطوة منهجية ومنظمة بإحكام تصف سلسلة من إجراءات التطوير والعلاقة بين المكونات بطريقة متسلسلة.

وفقاً لديك وكاري ، تظهر إجراءات التطوير والعلاقات بين المكونات في عشر خطوات من التطوير ، وهي (١)تحليل احتياجات التعلم ، (٢)تحليل التعلم ، (٣)تحليل خصائص المتعلم وسياقها ، (٤)صياغة أهداف تعليمية عامة ومحددة ، (٥)تطوير أدوات التقييم ، (٦)تطوير استراتيجيات التعلم ، (٧)تطوير واختيار مواد التعلم ، (٨)تصميم وتنفيذ التقييمات التكوينية ، (٩)تنفيذ المراجعات من المواد التعليمية ، و (١٠)تصميم وتقييمات ختامية .تتبع الخطوات العشر تسلسلًا

إجرائياً ، ولا يمكن اختيار الخطوات العشوائية .يمكن رؤية ترتيب المخططين في الشكل .٢.٤

الشكل ٢.٤ :نموذج تنمية ديك وكاري

٣. نماذج حنفين وبيك

نموذج تصميم Hanafin and Peck هو نموذج بسيط ولكنه أنيق .ترتبط المراحل الثلاث بمراحل التقييم والمراجعة .يمكن وصف نموذج حنفين وبيك بشكل أكثر وضوحًا في الشكل:

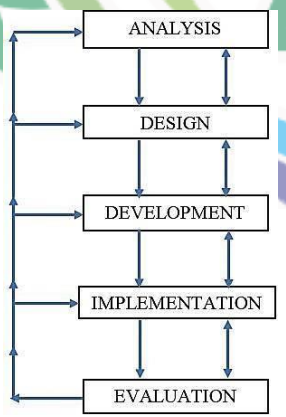
الشكل ٢.٥ :نموذج تطوير حنفين وبيك

٤. نماذج ADDIE

أ. تعريف

نموذج البحث التنموي ADDIEكما يوحي الاسم هو نموذج يتضمن مراحل تطوير النموذج بخمس خطوات /مراحل تطوير بما في ذلك :التحليل أو التصميم أو التطوير أو الإنتاج أو التنفيذ أو التسليم والتقييم .(تم تطوير نموذج ADDIE بواسطة Dick and Carry في عام ١٩٩٦ لتصميم أنظمة التعلم.

في خطوات تطوير المنتج ، يعتبر نموذج بحث تطوير ADDIE أكثر عقلانية وأكثر اكتمالاً .يقترح (٢٠١٦) Mulyatiningsih أنها يمكن استخدام هذا النموذج لأشكال مختلفة من تطوير المنتجات في أنشطة التعلم مثل النماذج واستراتيجيات التعلم وطرق التعلم والوسائل والمواد التعليمية.



الشكل ٢.٦:نموذج بحث التنمية ADDIE

في هذه الدراسة ، فإن نموذج التطوير الذي سيتم استخدامه كمرجع هو نموذج البحث التنموي ADDIE، لأنه يعتبر أكثر عقلانية مع ٥ مراحل ووفقاً لنوع وسائل التعلم التي سيتم تطويرها.

د. مواصفات المنتج المتوقعة

يحتوي تطوير وسائل العجلة الدوارة على مواصفات المنتج التالية:

١) المنتج الذي تم تطويره في شكل لعبة عجلة دوارة في شكل تطبيق اندرويد.

٢) تطوير وسائل العجلة الدوارة المبنية على اللعبة في تطبيق أندرويد تم تطويره باستخدام المواد الموجودة في الفصل الرابع الفصل الدراسي الثاني مفرودات التعلم.

٣) يتم حفظ تطوير وسائل التدوير المستندة إلى اللعبة في تطبيق اندريدفي ملف الإصدار ١.٠٠٠ :(apk)

٤) كن مجهزا مع قائمة و مقبض الباب التنقل لاجعله سهلامشاركتعلم كيفية استخدام التطبيق.

٥) عدة قوائم في التطبيق مثل :المواد ، عجلة الدوران ، الملفات الشخصية والمراجع.

٦) يأتي مكون الوسائل هذا في شكل مفردات ونصوص وصور ورسوم متحركة وموسيقى وألعاب عجلة دوارة باللغة العربية.

٧) هذه الوسائل ليست فقط في شكل لعبة عجلة دوارة ولكنها مجهزة أيضًا بمواد تسهل على الطلاب فهم المواد التي سيتم تشغيلها.

٨) في هذه الوسائل ، هناك صلة بين الكفاءات الأساسية والكفاءات الأساسية والمؤشرات والمواد

٩) لعبة عجلة الدوار هذه عبارة عن وسائل مدمجة مع وسائل وألعاب وظيفتها ليست فقط كأداة /وسيط لتسهيل توصيل المواد ، ولكنها تعمل أيضًا على تحفيز اهتمام الطلاب واهتمامهم بحيث يصبح التعلم أكثر متعة.

مراجع

Abdul Wahab Rosyidi, 2009, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press)

Al Quran dan Terjemahnya, 2003, (Jakarta : Depag RI)

Arief Sukadi Sadiman, , 1989, *Beberapa Aspek Pengembangan*, (Jakarta: PT Mediatama Sarana Perkasa)

Azhar Arsyad, 2010, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar)

Azhar Arsyad, 2013, "*Media Pembelajaran"* Rajawali Pers, (Jakarta)

Azkia Muharom Albantani, 2018, *Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah : Sebuah Ide Terobosan*, Attadrib Journal Of Elementary Education, Vol. 3 (2)

Cecep Kustandi dan Bambang Sujtipto, 2011, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia),

Darmanto, *Media Pembelajaran*, (repository UNIKAMA: 2015)

Dwi Wahyuni, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis *Hanzi* Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun

Ajaran 2016/2017", *Jurnal Mandarin Unesa*, Vol. 2 No. 02 (2017), h. 2.

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2011, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press)

Hanifah Nur Azizah, 2018, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall*, Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab, vol. 1, No. 1 Nurul Isnaini, Nurul Huda, 2020, *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Press)

Henry Tarigan Guntur dan Djago Tarigan, 2018, *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbicara* , (Bandung: Angkasa, 1988) Hanifah Nur Azizah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall*, Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab, vol. 1, No. 1

https://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran, diakses pada hari Minggu, 19 April 2020 pukul 20.55

Jauhar Ali, 2016, *Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (STAIN Pekalongan)

Kamus Besar Bahasa Indonesia https://kbbi.web.id/kosakata

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989

Lailatur Risqi, 2015, *Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar,* (Malang)

M. Quraish Shihab, , 2007, *Tafsir al-Mishbah* (Jakarta: Lentera Hati)

M. Syamsul Ma'arif, 2019, *Pengembangan Media Kartu Kamal dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*, (Kediri: Jurnal Al-Irfan), Vol. 2, No. 2

Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 156.

Mohammad Syamsul Anam, *Model-Model Penelitian Pengembangan,* (Jurnal Universitas Negeri Malang: 2017)

Nisrina Najla Izzatunnisa, *Pengembangan Roda Angka Sebagai Media Pembelajaran Tematik Bagi Peserta Didik Kelas V SD/MI.* (Lampung: Jurnal Repository Raden Intan, 2019), hal. 33

Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar* (Jakarta: PT Indeks, 2016), h. 190.

Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia.*

Roni Yusron, *Jenis – Jenis Media Pembelajaran yang Patut Diketahui Guru*, (diakses tanggal 19 April 2020)

Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif Dan R&D,* (Bandung: Alfabeta)

Sukiman, 2011, *Pengembangan Media Pembelajara* (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani Anggota IKAPI)

Sukmadinata, N.S, 2007, *Metode Pengembangan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya)

Siti Juariah, Irwandani, 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran*, Al-Biruni, 5.

Septia Sugiarsih, 2010, *Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*, (Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran)

Syaiful Mustofa, 2011, *Strategi Pembelajaraan Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press

Umi Hijriyah, 2018, *Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Sebuah Analisis Isi Penerapan Kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah*

Untuk Menghasilkan Bahan Ajar, (Surabaya: CV. Gemilang)

Umi Machmudah, 2009, Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press)

Undang-undang Republik Indonesia No. 18 Tahun 2002: *Tentang Sistem Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*

Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustun, 2011, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini,* (Bandung: Refika Aditama).

Wikipedia bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas. https://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata Diakses tanggal 07 Februari 2021. 09.25 WIB

Wina Sanjaya, , 2008, *"Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran",* Kencana Pers (Jakarta).

Zhul Fahmy Hasani, 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu "Domira" Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pemalang*, (Yogyakarta: Lisanan Arabiya), Vol. 1, No. 2