تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية

رسالة جامعية

مقدمة لتكملة الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في كلية التربية و التعليم

إعداد : ريسكا دحليا

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٣٥

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و التعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

٢٠٢١ م/ ١٤٤٢ هـ

تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية

رسالة جامعية

مقدمة لتكملة الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في كلية التربية و التعليم

إعداد : ريسكا دحليا

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٣٥

قسم تعليم اللغة العربية

المشرف الأول : الدكتورنديس عبد الحميد، الماجستير

المشرفة الثانية : الدكتورة أمّي هجرية، الماجستيرة

كلية التربية و التعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

٢٠٢١ م/ ١٤٤٢ هـ

ملخّص

تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية

كثير من العوامل تسبب الفشل في تعلم اللغة العربية ، وخاصة في حفظ المفردات ، منها نقصان وسائل تعليم اللغة العربية المستخدمة. التدريس الذي يتم بدون وسائل تعليمية غير مثالي ، لذلك يتم صناعة وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد كوسيلة لتدريس اللغة العربية ، خاصة لتسهيل حفظ المفردات وترقية استعاب الطلاب في حفظ المفردات. مشكلة هذا البحث هي ١)كيف تطوير، ٢)كيف جدوى، ٣)كيف استجابة، ٤)كيف فعالية وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات ؟ تهدف هذا البحث ة التطوير ١)لمعرفة تطوير، ٢) لمعرفة جدوى، ٣) لمعرفة استجابة، ٤) لمعرفة فعالية وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات.

نوع هذا البحث هو البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج تطوير الوسائط المتعددة (MDLC) إصدار لوتهير سوطافو من خلال ٦ مراحل ، وهي المفهوم والتصميم وجمع المواد والتجميع والاختبار والتوزيع. تم إجراء هذا البحث في المدرسة الإبتدائية بموضوعات البحث طلبة الصف السادس في المدرسة الإبتدائية. تم الحصول على بيانات هذا البحث من استبيانات تقييم خبراء المواد وخبراء الوسائل واستبيانات استجابة المدرس والطلبة واختبار T.

نتائج هذا البحث هي: ١) تم تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية. ٢) تم الحصول على جدوى وسائط الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد من تقييم خبراء المواد ٩٨٪ بمعايير "لائقة جدًا" ومن خبراء الوسائل ٩٧٪ بمعايير "لائقة جدًا" ، و من تقييم المدرس حصلت على متوسط النتيجة ٩١٪ بمعايير "جذابة وفعالة جدا" و استجابة الطلبة حصلت على متوسط النتيجة ٩٢٪ بمعايير "جذابة جدا" وأظهرت نتائج اختبار

T قيمة مهمة (٢ – الذيل) ٠.٠٠٠ <٠.٠٥ بنسبة مئوية ٩٥٪ بالمعايير "فعالة جدا". استنادا إلى تقييم خبراء المواد وخبراء الوسائل واستجابات المدرس والطلبة واختبار T ، يمكن الاستنتاج أن وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لائقة و جذابة و فعالة لاستخدامها في تريس اللغة العربية ، وخاصة لترقية حفظ المفردات.

الاستنتاج تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية، يمكن أن تكون الوسائط المتطورة نظامية وكاملة ، من وجهة النظر المادية هذا واضح. تم الحصول على نتائج البحقق من خبراء المواد ٩٨٪ بمعايير "لائقة جدًا" و تم الحصول على نتائج البحقق من خبراء الوسائل ٩٧٪ بمعايير "لائقة جدًا". . تم الحصول على المدرس٩١٪ بمعايير "جذابة وفعالة جدا" و تم الحصول على الطلبة ٪ بمعايير "جذابة جدا". وهذه الوسيلة فعالةجدا.

الكلمات المفتاحية : الوسيلة، الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد، حفظ المفردات

الإقرار

أقر أنا الموقع أدناه

الاسم : ريسكا دحليا

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٣٥

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية و التعليم

أن بحثي المعنون (تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية) هو عمل خاص بي، أصيل غير متصل و لا منتحل من أي عمل منشور، كما أقر بالالتزام بالأمانة العلمية و أخلاقيات البحث العلمي في كتابة البحث المعنون أعلاه. و أتحمل كافة التبعات القانونيات جراء الحقوق الفكرية و المادية للغير، و للجامعة الحق في اتخاذ الإجراءات اللازمة و المترتبة على ذلك.

تحريرا ببندار لامبونج، ١٧ نوفمبر ٢٠٢١

لطالبة،

ريسكا دحليا

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٣٥

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

موافقة

موضوع البحث : تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية

إسم الباحثة : ريسكا دحليا

رقم التسجيل : ١٧١١٠٢٠٠٣٥

القسم : قسم تعليم اللّغة العربيّة

الكلّيّة : كلّيّة التّربيّة و التعليم بجامعة رادين انتان الإسلاميّة الحكوميّة لامفونج

وافقته اللّجنة الإشرافيّة

قد قام المشرف بالتغييرات حسب الضرورة وتصحيحه بحيث أنها مؤهلة للمناقشة في كلّيّة التّربيّة والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامفونج

تحريرا بندار لامبونج، ٣ نوفمبر ٢٠٢١م.

المشرف الأول،

الدكتورنديس عبد الحميد، الماجستير

الرقم الوظيفي: ١٩٥٨٠٤١٧١٩٨٦٠٣١٠٠٢

المشرفة الثانية،

الدكتورة أمي هجرية ، الماجستيرة

الرقم الوظيفي: ١٩٧٢٠٥١٥١٩٩٧٠٣٢٠٠٤

رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة أمي هجرية ، الماجستيرة

الرقم الوظيفي: ١٩٧٢٠٥١٥١٩٩٧٠٣٢٠٠٤

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 وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية "

الإسم : ريسكا دحليا
رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٣٥
القسم : قسم اللّغة العربيّة
الكلية : كلية التربية و التعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية و التعليم يوم الأربعاء التاريخ ١٧ نوفمبر ٢٠٢١م.

لجنة المناقشة

رئيس المناقشة : الدكتور شريف الدين بشر، الماجستير ( )
سكرتير : احمد اقبال، الماجستير ( )
المناقش ١ : الدكتور جونتور جاهيا كيسوما، الماجستير ( )
المناقش ٢ : الدكتورنديس عبد الحميد، الماجستير ( )
المناقشة ٣ : الدكتورة أمي هجرية ، الماجستيرة ( )

عميدة كلية التربية والتعليم

الأستاذة الدكتورة الحاجة نيرفا ديانة الماجستيرة
رقم التوظيف: ١٩٦٤١٢١٩٩٨٠٣٢٠٠٢

شعار

وَلاَ تَهِنُوْاوَلاَتَحْزَنُوْاوَاَنْتُمُ اَلْاَعْلَوْنَ اِنْ كُنْتُمْ مُّؤْمِنِيْنَ

"Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman" (Qs.Ali – Imran :139)

إهداء

الحمدلله رب العالمين مع روح النشاط وبعزيمة قوية، والدعاء، حصلت الباحثة على اتمام كتابة هذه الرسالة العلمية. عديد من العوائق والمصاعب ولكن الحمد لله بنعمته و هدايته تمّت الباحثة في كتابة هذه الرسالة العلمية، وهذه الأمور هي ذو قيمة لدي الباحثة، تجربة مدهشة بالنسبة للباحثة، لذلك قدّمت الباحثة هذه الرسالة العلمية إلى هؤلاء الذين يشجعون في كتابة هذه الرسالة العلمية.

١. والديا المحبوبين و المحترمين أبي السيد سوجانجي و أمّي السيدة حليمة حيث قد ربياني و داعباني أرشداني و دعواني و شجيعاني في اتمام هذه الرسالة العلمية. قدمت هذه الرسالة العلمية عسى أن تكون الخطوة الأولى لسعاتكما.
٢. إخواني المحبوب توباجوس محمد أمينوح، محم هادي ويجايا، محمد حلمي ستريا، و عريف كورنيا فترة الذي يدعو و يشجعني في اتمام هذه الرسالة العلمية و لنجاحي.
٣. زملائ الأعزائ جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج

ترجمة الباحثة

اسم الباحثة ريسكا دحليا ولدت في قرية فوجونج راحارجو التاريخ ١٧ أغوستس ١٩٩٨ و هي بنت الأخيرة من خمس أخوات من المتزوج السيد سوجانجي و السيدة حليمة الذان يعطا المحبة و التحفيز لبنته على أن تصبح بنت نافعة للوطن والأمة والدين.

بدأت تربية الباحثة في روضة الأطفال مشارق الأنوار في قرية فوجونج راحارجو سيكمفونج أوديك لامفونج الشرقي و تمت من دراستها في السنة ٢٠٠٥. ثم استمرت دراستها في مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية في قرية فوجونج راحارجو سيكمفونج أوديك لامفونج الشرقي و تخرجت في السنة ٢٠١١. ثم استمرت دراستها في مدرسة معاريف إينأو ١٠ المتوسطة الإسلامية في قرية فوجونج راحارجو سيكمفونج أوديك لامفونج الشرقي و تخرجت في السنة ٢٠١٤. ثم استمرت دراستها في مدرسة معاريف إينأو ٠٥ الثانوية الإسلامية بقسم العلوم في قرية سوبير جيدي سيكمفونج أوديك لامفونج الشرقي و تخرجت في السنة ٢٠١٧. ثم استمرت الباحثة دراستها إلى الجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية بندار لامبونج بكلية التربية و التعليم بقسم اللغة العربية في السنة ٢٠١٧.

أثناء دراستها في مدرسة ابتدائية ، كانت الباحثة ناشطة في الأنشطة اللامنهجية الكشفية . وفي مدرسة متوسطة ، ينكانت الباحثة ناشطة في الأنشطة اللامنهجية الكشافة والاتحاد الدولي للنقابات والرقص.

أجريت الباحثة محاضرة العمل الحقيقي – من المنزل في قرية فوجونج راحارجو سيكمفونج أوديك لامفونج الشرقي و أجريت ممارسات الخبرة الميدانية في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٠٢ بندار لامفونج في طريق الكتورندس واسيطو الرقم ٠٥ كوفانج كوتا تيلوك بيتونج الشمالي مدينة بندار لامفونج.

بندار لامفونج، ١٧ نوفمبر ٢٠٢١

الباحثة

ريسكا دحليا

لمة شكر و تقدير

الحمدلله رب العالمين و الشكر له الذي قد أعطاني نعمه و هدايته حتّى أقدر على إنهاء كتابة هذه الرسالة العلمية البسيطة لإستيفاء بعض الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية و التعليم بقسم اللغة العربية بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج. و موضوع هذه الرسالة العلمية: " **تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية** "

الصلاة و السلام على النبي المصطفى محمّد صلى الله عليه و السلم و آله و أصحابه الذي قد حمل رسالته للحياة الكاملة. و يفضل الناس لطلب العلم كزاد الحياة لنفعها في جميع جوانب الحياة.

و في كتابة هذه الرسالة العلمية وجد الباحث المساعدات و المعاونات من جميع الأطراف, و من اللائق قدم الباحث جزيل الشكر و تقدير على جميع جهة الذين شجعوا و ساعدوا الباحث لكتابة بحثه، و بالخصوص إلى:

١. السيدة الأستاذة الدكتورة الحاجة نيرفا ديانا، الماجستيرة كعميدة كلية التربية بجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٢. السيدة الدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة كرئيسة قسم تعليم اللغة العربية جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج
٣. السيد إيرواندانى، الماجستير كسيكريتير قسم تعليم اللغة العربية جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج
٤. السيد الدكتورنديس عبد الحميد، الماجستير كمشرف الأول و السيدة الدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة كمشرفة الثانية الذان أعطا الباحثة التوجيه بكل الصبر و الرحمة

٥. السيد واريسمان، اللسانيس كرئيس المدرسة بمدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي على إعطاء الإذن و تحفيز لدى الباحثة لإجراء البحث و جمع البيانات لإتمام كتابة هذا البحث

٦. السيدة حسيمة، اللسانيس كرئيسة المدرسة بمدرسة الخيرية الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي على إعطاء الإذن و تحفيز لدى الباحثة لإجراء البحث و جمع البيانات لإتمام كتابة هذا البحث

٧. جميع المحاضرين في كلية التربية وإعداد المدرسين، وخاصة بقسم تعليم اللغة العربية ، الذين قدموا معرفة مفيدة للغاية للباحثة أثناء دراستها في كلية التربية وإعداد المدرسين في جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.

٨. أخي حنيف رحمن الذي يساعد الباحثة بكل الإخلاص

٩. أصدقائ بقسم اللغة العربية مرحلة ٢٠١٧ و بالخصوص أصحابتي المحبوبة الذين أعطوا الباحثة المساعدة لإتمام هذه الرسالة العلمية

١٠. ريسكا دحليا الذين ظلوا يحاولون ويتعلمون حتى الآن

و أدركت الباحثة أن هذه الرسالة العلمية عديد من العيوب، و بذلك طلبت الباحثة الانتقادات و الإرسادات لحسن هذه الرسالة العلمية. عسى الله أن يعطيهم بأحسن الجزاء. رجى الباحثة على أن ينفع بحثها لنفسها و نفس القارئين.

بندار لامفونج، ١٧ نوفمبر ٢٠٢١

الباحثة،

ريسكا دحليا

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٣٥

محتويات البحث

صفحة الموضوع ..... أ
ملخص ..... ب
ورقة الموافقة ..... د
تصديق لجنة المناقسة ..... هـ
الإقرار ..... و
شعار ..... ز
إهداء ..... ح
ترجمة الباحثة ..... ط
كلمة شكر و تقدير ..... ي
محتويات البحث ..... ل
قائمة الجداول ..... ن
قائمة الصور ..... س

الباب الأول. المقدمة

أ. توضيح الموضوع ١
ب. خلفية البحث ٢
ج. تعريف المشكلة و تحديدها ٩
د. مشكلة البحث ١٠
هـ. أهدف البحث ١٠
و. أهمية البحث ١١
ز. البحوث السابقة ١٢
ح. منهجية الكتابة ١٣

الباب الثاني. الإطار النظري

أ. الوصف النظري ١٧
١. الوسائل التعليمية ١٧
٢. الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد ٢٣
٣. تدريس اللغة العربية ٢٩
٤. المفردات ٣٠
ب. نظريات تطوير النموذج ٣٢

الباب الثالث. منهج البحث

أ. وقت و مكان البحث ٤١
ب. تصميم البحث و التطوير ٤١
ج. إجراءات البحث و التطوير ٤٧
د. مواصفات المنتج المتطور ٥٦
هـ. موضوع البحث و التطوير ٥٦
و. أدوات البحث ٥٧
ز. تجربة المنتج ٥٨
ح. أساليب تحليل البيانات ٥٩

الباب الرابع. نتائج البحث و مناقشتها

أ. وصف نتائج البحث و التطوير ٦٣
ب. وصف وتحليل بيانات نتائج الاختبار ٧٧
ج. دراسة المنتج النهائي ٨٦

الباب الخامس. الاختتام

أ. الاستنتاج ٨٩
ب. الاقتراحات ٩٠

المراجع

الملاحق

قائمة الجداول

الجدول ١.١ نتائج الأولية لإتقان المفردات العربية لدى الطلاب ٦
الجدول ١.٢ بيانات الطلاب الحافظ المفردات من الخيرية الإبتدائية الإسلامية ٧
الجدول ٣.١ وصف مفهوم التطبيق ٣٨
الجدول ٣.٢ خلاصة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد..... ٣٩
الجدول ٣.٣ قواعد إعطاء النتيجة ٤٨
الجدول ٣.٤ معايير مقياس استجابات الطلاب لوسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد ٤٩
الجدول ٤.١ نتائج التحقق من خبير المواد ٥٧
الجدول ٤.٢ نتائج التحقق من خبير الوسائل ٥٨
الجدول ٤.٣ نتائج التجربة الميدانية..... ٥٩
الجدول ٤.٤ نتائج تقييم المدرس..... ٦١
الجدول ٤.٥ الإحصائيات الوصفية من مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي
قبل التجربة وبعد التجربة ٦٢
الجدول ٤.٦ العلاقة بين قبل و بعد إجراء التجربة مدرسة مشارق الأنوار ٦٣
الجدول ٤.٧ نتائج التجربة لمدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي ٦٣
الجدول ٤.٨ الإحصائيات الوصفية من مدرسة الخيرية الإبتدائية الإسلامية قبل و بعد التجربة ٦٤
الجدول ٤.٩ العلاقة بين قبل و بعد التجربة لمدرسة الخيرية الإبتدائية الإسلامية . ٦٥
الجدول ٤.١٠ نتائج التجربة لمدرسة الخيرية الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي ٦٥

قائمة الصور

الصورة ٢.١ نموذج تطوير برج وغال
الصورة ٢.٢ نموذج تطوير ADDIE
الصورة ٢.٣ نموذج التطوير D-٤
الصورة ٢.٤ نموذج تطوير الوسائط المتعددة (MDLC) إصدار لوتهير سوطافو
الصورة ٢.٥ نموذج تطوير الوسائط المتعددة (MDLC) إصدار لوتهير سوطافو
الصورة ٣.١ تصميم الرسم البياني لوسيلة لألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٣.٢ العرض الأولي لوسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٣.٣ عرض قائمة لوسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٣.٤ عرض تعلم الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٣.٥ عرض ممارسة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٣.٦ إجراء تطوير االألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٣.٧ هيكل الملاحة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٣.٨ العرض الأولي للألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٣.٩ عرض قوائم الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٣.١٠ عرض تعلم االألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٣.١١ عرض تشغيل الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٤.١ العرض الأولي لوسيلة االألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٤.٢ القائمة الرئيسية تعرض الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٤.٣ عرض تعلم الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٤.٤ عرض تشغيل االألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد
الصورة ٤.٥ رسم بياني لتقييم خبير المواد
الصورة ٤.٦ رسم بياني لتقييم خبير الوسائل

الصورة ٤.٧ رسم بياني لتقييم الطلبة
الصورة ٤.٨ رسم بياني لتقييم المدرس

الباب الأول

المقدمة

أ. توضوح الموضوع

الخطوة الأولى في إجراء هذا البحث هو فهم المصطلحات الواردة في هذا البحث التي سيتم دراستها بهدف تجنب سوء الفهم، حيث تحتاج الباحثة إلى شرح بعض الكلمات التي أصبحت موضوع هذا البحث. موضوع هذا البحث هو " **تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية** " فيما يلي وصف لبعض المصطلحات الواردة في موضوع هذا البحث:

التطوير أو يشار إليه باسم R & D (البحث والتطوير) هو أسلوب بحث متعدد المراحل حتى في بعض الحالات ، يستغرق البحث بهذه الطريقة أكثر من سنة واحدة ، لذلك يحتاج الباحثون إلى أن يكونوا أكثر مهارة في التخطيط لهذا البحث بحيث يمكن تحقيق النتائج المتوقعة وفقًا للوقت المخطط له.

يتم تعريف الوسائط التعليمية على أنها أداة أو مادة تحتوي على معلومات أو رسائل تعليمية. يمكن أن يؤدي اختيار لوسائط التعليمية المناسبة إلى تحسين جودة التدريس والتعلم ليكون أكثر فاعلية ويخلق جوًا ممتعا للطلاب.[١]

اللعبة التعليمية هي لعبة صممها المبدع بهدف تحفيز قوة التفكير لدى الشخص الذي يلعبها ، وزيادة التركيز وحل مشاكل معينة ضمن نطاق التعلم. الأندرويد هو نظام تشغيل للأجهزة المحمولة التي تعمل بنظام لينوك ويتضمن نظام تشغيل وبرامج وسيطة وتطبيقات الأندرويد ، مما يوفر نظامًا أساسيًا مفتوحًا للمطورين لإنشاء التطبيقات.[٢]

---

[1] Iis Prasetyo, *'Teknik Analisis Data Dalam Research and Development'*, 2008,hal 1–11.

[2] *fahrur Rozi And Ayunda Kristari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas XI Di Sman 1 Tulungagung'*, *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 05 (2020), hal 35–44.

ترقية حفظ المفردات هو زيادة حفظ المفردات ، والمفردات هي أصغر وحدة لغوية يمكن أن تكون قائمة بذاتها ، يمكن أن تكون في شكل كلمات أساسية أو كلمات. بالإضافة إلى ذلك ، كل كلمة أساسية لها شكل ومعنى ووظيفة.[٣]

من التعاريف العديدة لمتغيرات البحث أعلاه ، فإن الموضوع الذي أشارت إليه الباحثة هو " تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية " من خلال تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية.

ب. خلفية البحث

اللغة هي أهم أداة اتصال في التفاعل مع أي شخص في هذا العالم ، لذلك تم إنشاء العديد من اللغات ، كل ذلك لتسهيل التواصل مع الآخرين.[٤] اللغة حاجة أساسية ومهمة للبشر ، لأن اللغة وسيلة لنقل الأفكار والأفكار البشرية في شكل كلام أو كتابة بقصد أن يفهمها الآخرون. يمكن عرض تعريف اللغة العربية من حيث اللغة والمصطلحات. ومعنى "العربية" في اللغة هو الصحراء الكبرى ، أو الأرض القاحلة التي لا ماء فيها وتنبت عليها الأشجار. في حين أن "اللغة" هي أداة اتصال يستخدمها البشر للتفاعل والتواصل مع الدوافع والاحتياجات المختلفة لديهم. من حيث المصطلحات ، اللغة العربية هي اللغة المستخدمة من قبل مجموعة من الناس الذين يعيشون فوق بلاد الصحراء الكبرى ، شبه الجزيرة العربية.[٥] اللغة العربية هي لغة العبادة في الإسلام لأنها لغة القرآن. الأساس في القرآن السورة الزخرف الآية ٣ :

---

[3]Ika khoirun Nisa, '*Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di MTs Ma'arif NU 07 Purbolinggo'*, *Skripsi*, 2019, hal 1–15.

[4] Nandang sarip Hidayat, *Problematika pembelajaran bahasa arab*,(RIAU, 2012) hal 82

[5] Asna Andriani, *Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam*, (IAIN Tulungagung) hal 39-41

إِنَّاجَعَلْنَهُ قُرْاٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ[٦]

اللغة العربية والقرآن وحدة لا ينفصل أحدهما عن الآخر. في تعلم القرآن ، تعتبر اللغة العربية مطلبًا مطلقًا يجب إتقانه ، وبالتالي فإن تعلم لغة القرآن يعني تعلم اللغة العربية.

التدريس هو عملية تفاعل بين الطلاب والمدرّسين ومصادر التعلم في بيئة تعليمية ، سواء في بيئات التعليم الرسمية أو غير الرسمية. التدريس هو نشاط يقوم به المدرّسون والطلاب في بيئة معينة من خلال استخدام موارد التعلم ذات الصلة والإشارة إلى المناهج المطبقة. يتكون التدريس من نطاقه من عدة مكونات. وتشمل هذه المكونات الأهداف ومواد الدروس وأنشطة التدريس والتعلم والأساليب والوسائط ومصادر التعلم والتقييم.[٧] يجب أن تكون كل هذه المكونات مترابطة مع بعضها البعض لتحقيق النجاح التعليمي وفقًا للأهداف المرجوة. أوامر على التعلم موجوة في القرآن سورة العلق الآية ١-٥:

اِقْرَأْ بِاسْمِرَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَ ۚ ١ خَلَقَ الاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الاَكْرَمُ ۙ ٣ اَلَّذِ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۙ ٤ عَلَّمَ اْلاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۗ ٨

التعليم مهم لخلق بشر يتمتعون بالمعرفة والمثقفين والتقوى والقدرة على مواجهة التحديات في عصر العولمة. مع التعليم ، سوف تلد طلابًا أذكياء ولديهم الكفاءة والمهارات التي يجب تطويرها في وسط المجتمع. لتحقيق ذلك ، فهو عامل حاسم لنجاح الطلاب في التعليم. أحد العوامل الرئيسية هو قدرة المدرّسين على استخدام الوسائط

---

[6]RI Kementerian Agama, *Al-Qur'an Terjemahan*, *Al-Qur'an Terjemahan*, 2007.

[7] Nurul Fauziyah,*Skripsi penggunaan media visual dalam pembelajaran bahasa arab di MI*,(IAIN PUR WOKWRTO,2016) hal 1

[8]*Ibid, hal 597*

والأساليب في عملية التعلم. وقال عمر حماليك: "المدرّسون مسؤول عن تنفيذ الأنشطة التربوية في المدارس ، وهو ما يعني تقديم الإرشاد والتدريس للطلاب".[٩]

مكانة اللغة مهمة جدًا في عالم التعليم ، وتحديداً في أنشطة التعلم ، لذلك تعد اللغة من الإمكانات التي يجب تطويرها منذ سن مبكرة. كشف غاردنر أن اللغة جزء من نظرية الذكاءات المتعددة وهي القدرة على التفكير في شكل كلمات وتستخدم اللغة للتعبير عن المعاني المعقدة وتقديرها عندما يتواصل الأطفال مع الآخرين ، لذلك يمكن القول أن اللغة هي جسر يربط من شخص لآخر في التواصل والتفاعل بين الطلاب والمدرّسين.[١٠] لا تزال وسائط التعليمية العربية في مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية و مدرسة الخيرية الإبتدائية الإسلامية سيكمفونج أوديك لامفونج الشرقي تستخدم الأساليب القديمة (التقليدية) مثل المحاضرات والحفظ والرتابة. هذه الأساليب معترف بها أم لا ، مما يجعل الطلاب يبدون بالملل وأقل حماسًا لتعلم اللغة العربية ، خاصة في إتقان المفردات.

العديد من العوامل الأخرى التي تسبب الفشل في تعلم اللغة العربية تشمل عوامل الطلاب الذين يعتبرون اللغة العربية مادة صعبة ، وعدم ثقتهم في التواصل باستخدام اللغة العربية. قلة الالوسائل التعليميةية والتسهيلات التي تدعم الطلاب لتعلم اللغة العربية. التعلم الذي يستخدم الكثير من اللفظية سيكون بالتأكيد سريعًا ومملًا للغاية. من ناحية أخرى ، سيكون التعلم أكثر إثارة للاهتمام إذا كان الطلاب سعداء أو سعداء لأنهم يشعرون أنهم مهتمون بالدروس التي يتلقونها. يجب تجنب التدريس الذي يستخدم الكثير من اللفظية قدر الإمكان لأنه يمكن أن يعيق قوة الطلاب وموقفهم النقدي.[١١] خاصة خلال وباء فيروس كورونا ٢٠١٩-٢٠٢١ ، كان له تأثير على التعليم في جميع أنحاء العالم ، مما أدى إلى إغلاق المدارس والجامعات والمدارس الإسلامية

---

[9] Said Alwi,*Jurnal Problematika pendidikan bahasa arab*,(2017) hal 146

[10] Zahrotun Fajriah,*jurnal pendidikan usia dini (peningkatan penguasaaan kosa kata bahasa arab melalui media kartu kata bergambar),(*LOMBOK BARAT,2015) hal,108

[11] Firda Kostarika, Skripsi *Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Penguasaan Mufrodat di MI,(*TEGAL,2016) hal 1-2

الداخلية. اقترحت اليونسكو (منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلم والثقافة) في ٤ مارس ٢٠٢٠ استخدام التعلم عن بُعد وفتح المنصات التعليمية التي يمكن للمدارس والمدرّسين استخدامها للوصول إلى الطلاب عن بُعد والحد من الانقطاعات التعليمية (اليونسكو ، ٢٠٢٠). [١٢] يؤثر التباعد الاجتماعي الذي تقوم به الحكومة على عالم التعليم ، بحيث توفر الحكومة للمناطق سياسة الدراسة في المنزل أو الدراسة عبر الإنترنت. وبالمثل مع مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية و مدرسة الخيرية الإبتدائية الإسلامية اللذان كان عليهما أيضًا استبدال أنشطة التدريس والتعلم في المدرسة من خلال الدراسة في المنزل عبر الإنترنت بوسائط مرتجلة مثل واتساب من خلال إنشاء مجموعات تعليمية ومقتصرة على المدرّسين الذين يقدمون المواد والواجبات عبر الإنترنت دون وجهاً لوجه.

لا يمكن فصل نجاح العملية عن دور الوسال التعليمية فيها ، لأن الأدوات التعليمية أو الوسائط هي مفهوم مستمر للعملية التعليمية في المدارس. وبالمثل في تعلم اللغة العربية التي عادة ما تكون محملة بمواد تعليمية معقدة للغاية ومماثلة لحفظ المفردات. في هذه الحالة ، يُطلب من مدرس اللغة العربية المحترف إتقان استخدام الوسائط الفعالة والفعالة في عملية التعلم لتحقيق الأهداف المحددة.[١٣]

يتم تحقيق استخدام الوسائط أو الأجهزة المساعدة من قبل العديد من الممارسين التربويين لمساعدة أنشطة عملية التعلم بشكل كبير داخل وخارج الفصل الدراسي ، ولا سيما المساعدة في تحسين تعلم الطلاب. يعتبر موقع الوسائط في نظام التعلم مهمًا جدًا ، ويقال أن التعلم نظام لأنه يحتوي على مكونات مترابطة ، وهذه المكونات هي الأهداف والمواد والأساليب والوسائط والتقييم. لن يتم تحقيق أحد هذه المكونات غير الموجودة في عملية التعلم على النحو الأمثل. كل نوع من أنواع الوسائط له خصائص معينة نحتاج إلى فهمها ، حتى نتمكن من اختيار الوسائط وفقًا للاحتياجات والظروف في المجال.

---

[12]Adib Setiawan Rifqi, ‘Lembar Kegiatan Literasi Saintik Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)’, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), hal 28–37 <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.

تعني كلمة "وسائل" في "الوسائل التعليمية" لغةً الوسيط أو المقدمة ؛ بينما يتم تعريف كلمة التعلم على أنها شرط تم إنشاؤه لجعل شخص ما يقوم بنشاط تعليمي.[١٤] يأتي مصطلح الوسائل التعليمية من اللغة اللاتينية وهي صيغة الجمع لكلمة "وسيط" والتي تعني حرفياً وسيط أو مقدمة. المعنى العام هو أي شيء يمكنه توجيه المعلومات من مصدر المعلومات إلى متلقي المعلومات. يحظى مصطلح الوسائل التعليمية بشعبية كبيرة في مجال الاتصال. عملية التدريس والتعلم هي في الأساس عملية اتصال أيضًا ، لذا فإن الوسائط المستخدمة في التعلم تسمى الوسائل التعليمية.[١٥]

الألعاب هي وسيلة لملء أوقات الفراغ والاسترخاء ، ولكن تطور عالم اللعبة في الوقت الحاضر قد تطور في مجالات أخرى. تم استخدام الألعاب في التسويق والإعلان عن المنتجات التعليمية والعسكرية وحتى. تشير الأبحاث إلى أن التعليم هو أحد مجالات الاستفادة من تطوير اللعبة. غالبًا ما يشار إليها على أنها لعبة تعليمية.[١٦] الألعاب التعليمية هي ألعاب يتم تجميعها لتحفيز قوة التفكير ، بما في ذلك زيادة التركيز وحل المشكلات. أسلوب التعلم التفاعلي الفعال للطفولة المبكرة هو استخدام الألعاب التعليمية ، وذلك لأن معظم الأطفال في سن مبكرة لديهم فضول كبير حول كل شيء في البيئة المحيطة.[١٧] لذلك مع الألعاب التعليمية ، يمكن للطلاب التعلم واللعب حتى لا يشعر الطلاب في حفظ المفردات بصعوبات كبيرة. في الأساس ، يحب الأطفال الألعاب حقًا ، لأن اللعب نشاط يمارسه الأطفال طوال اليوم ، ولعب الأطفال هو الحياة ، والحياة هي لعبة. وفقًا لسوجينج سانطوسو ، يعد اللعب نشاطًا أو سلوكًا يقوم به الأطفال بشكل فردي أو في مجموعات باستخدام الأدوات أو عدم تحقيق أهداف معينة.

---

[14] Cepi Riana, *Media Pembelajaran*, hal 5

[15] Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*,(Widyaiswara Balai Diklat keagamaan Jakarta, 2017) hal 108

[16]Muhammad Shulhan Khairy, Darlis Herumurti, and Imam Kuswardayan, ‘Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing Dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab’, *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2.2 (2016), hal 42 <https://doi.org/10.23917/khif.v2i2.2137>.

[17]Ridwan Arif Rahman and Dewi Tresnawati, ‘Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia’, 13.1 (2016), hal 184–90 <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>.

كانت الوسائط التعليمية المستخدمة سابقًا في تدريس المفردات لا تزال محدودة وتعوقها الظروف وكان المدرّس يقتصر على إعطاء صور المفردات ثم إرسالها عبر فرقة واتساب. الوسائط التي سيتم تطويرها هي وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد ، وهناك العديد من المزايا والعيوب ١) يمكن للطلاب التعلم في أي مكان ، ٢) الألعاب التعليمية مدعومة بالصور والأصوات ، ٣) حفظ المفردات أثناء اللعب ، ٤) يمكن أن تستخدم عند التعلم عبر الإنترنت ، ٥) غير رتيبة. عيوب وسيلة الألعاب التعليمية ١) نقص المرافق المدرسية ٢) قلة إمكانية الدراسة معًا في الفصل بسبب نقص المرافق ٣) عملية التصنيع طويلة جدًا. لذلك ، إذا نظرنا إليها من مزايا وعيوب الوسيلتين ، فإن الوسيلة الأفضل لاستخدامها في تدريس المفردات هي وسيلة الألعاب التعليمية.

وبالاستناد إلى نتائج الملاحظات ، وبالنظر إلى نتائج مؤشرات التحصيل الخاصة بحفظ مفردات الطلاب ، تبين أن قدرة الطلاب على حفظ المفردات ما زالت منخفضة عن الحد الأدنى من معايير الإكتمال لدى الطلاب. و معروف أن الطلاب لا يزال يحفظون المفردات بطريقة مملة بالنسبة للصف السادس ، الهدف من إيداع المفردات هو ٨٠ مفردة يجب حفظها في فصلين دراسيين. لكن الباحثة اقتصرت على ٨٠ مفردة فقط ، وأدى غياب الوسائط الداعمة لحفظ المفردات إلى عدم إتقان مفردة الطلاب. فيما يلي عدد طلبة الفصل السادس أ ، بإجمالي ٢٨ طالبًا في مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية سيكامفونج أوديك لامفونج الشرقي.[١٨]

الجدول ١.١

بيانات الطلاب الحافظ المفردات من مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية[١٩]

الطلاب الحافظ المفردات		المجموع
بالغ الإكتمال	غير بالغ الإكتمال	
١٠	١٨	٢٨

[18]Hasil observasi di MI Masyariqul Anwar Lampung Timur, tanggal 21 September 2020

[19]Data siswa hafalan mufradat dari guru mata pelajaran bahasa Arab MI Masyariqul Anwar Sekampung Udik, Lampung Timur.

تظهر البيانات الخاصة بنتائج حفظ مفردات اللغة العربية للصف السادس أعلاه أن ١٠ طلاب فقط من أصل ٢٨ طالبًا قادرون على استكمال مؤشرات حفظ المفردات. هذا يدل على أن الطلاب أقل من حيث حفظ المفردات بسبب نقص وسائل التعلم. بناءً على البيانات ، فإن انخفاض تحصيل المشاركين في حفظ المفردات هو ما يجعل الطلاب يجدون صعوبة في الهضم والإجابة على الأسئلة.

بناءً على نتائج الملاحظات ، وبالنظر إلى نتائج مؤشرات التحصيل الخاصة بحفظ مفرودات الطلاب ، تبين أن قدرة الطلاب على حفظ المفردات ما زالت منخفضة عن الحد الاكتمال الطلاب ، فقد كان معروفاً أن طلاب الصف السادس بمدرسة الخيرية الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي لا يزال يحفظ المفردات بطريقة رتيبة. بالنسبة للصف السادسة ، الهدف من إيداع المفردات هو ٨٠ مفردة يجب حفظها في فصلين دراسيين. لكن الباحثة اقتصرت على ٨٠ مفردة فقط ، وأدى عدم وجود وسائل داعمة لحفظ المفردات إلى عدم إتقان مفردة الطلاب بمدرسة الخيرية الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي.[٢٠]

الجدول ١.٢

بيانات الطلاب الحافظ المفردات من الخيرية الإبتدائية الإسلامية[٢١]

الطلاب الحافظ المفردات		المجموع
بالغ الإكتمال	غير بالغ الإكتمال	
٤	٧	١١

تظهر البيانات الخاصة بنتائج حفظ مفردات اللغة العربية للصف السادس أعلاه أن ٤ طلاب فقط من أصل ١١ طالبًا قادرون على استكمال مؤشرات حفظ المفردات. هذا يدل على أن الطلاب أقل من حيث حفظ المفردات بسبب نقص الوسائل التعليمية.

[20]Hasil observasi di MI Al- Khairiyah Lampung Timur, tanggal 11 Februari 2021

[21]Data siswa hafalan mufradat dari guru mata pelajaran bahasa Arab MI Al-Khairiyah Sekampung Udik, Lampung Timur.

بناءً على البيانات ، فإن التحصيل المنخفض للمشاركين في حفظ المفردات هو ما يجعل الطلاب يجدون صعوبة في استيعاب الأسئلة والإجابة عليها وقت التقييم.

بناء على نتائج المقابلات مع مدرس اللغة العربية في الصف السادس. قد يكون أحد عوامل العائق في حفظ مفردات الطلاب هو أن اللغة العربية ليست اللغة المستخدمة كل يوم وإلى جانب التعلم من المنزل ، حيث لا يستطيع المدرّس مراقبتها مباشرة عندما يتعلم الطلاب. قال إنه لم يطور أبدًا وسائط ألعاب تعليمية في حفظ المفردات كمرجع للطلاب ليكونوا قادرين على حفظ المفردات العربية بشكل عملي أكثر ويمكن القيام به في أي مكان وزمان. يجب أن تتمتع الوسائل التعليمية بسحرها الخاص ، بحيث يكون الطلاب متحفزين ولا يشعرون بالملل من الوسائل التعليمية.[٢٢]

بناء على نتائج المقابلات أعلاه يمكن الاستنتاج أن نقص الوسيلة التعليمية من العوامل التي تعيق الطلاب في حفظ المفردات. وبهذا يحتاج الطلاب إلى وسائط تعلم مفردات ، ولا تثقل الطلاب في الحفظ حتى يتمكنوا من حفظ المفردات بشكل مستقل ، ولا يعتمدون على التعلم في الفصل لأنه مع هذه اللعبة التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد ، يمكن للطلاب حفظ المفردات أثناء اللعب.

ج. التركيزالفرعي التركيز

باستنادا إلى الخلفية التي تم ذكرها ، يمكن تعريف و تحديد المشكلة التي تنشأ. المشكلة في مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي هي:

١. قلة استخدام المدرس لوسائل التعلم المفرات أثناء أنشطة التدريس والتعلم في الفصل

٢. صعوبة حفظ المفردات لدى الطلاب

علاوة على ذلك ،استنادا إلى تعريف المشكلة ، حددت الباحثة هذا البحث ليكون أكثر تركيزًا ، على النحو التالي:

---

[22]Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab MI Masyariqul Anwar Sekampung Udik Lampung Timur, tanggal 21 September 2020.

١. يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بمدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي.
٢. المفردات مأخوذة مناسبة بكتاب لتدريس اللغة العربية للصف السادس مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي.
٣. المفردات مأخوذة مناسبة بكتاب لتدريس اللغة العربية للصف السادس مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي.
٤. أجرى هذا البحث لتحديد استجابة المستخدمين من المدرس والطلاب.

د. مشكلة البحث

استنادا إلى خلفية البحث التي تم ذكرها ، فإن مشكلة هذا البحث هي:

١. كيف تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات ؟
٢. كيف جدوى وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات ؟
٣. كيف فعالية وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات ؟
٤. كيف استجابة الطلبة بوسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات؟

هـ. أهداف البحث

استنادا إلى خلفية البحث التي تم ذكرها ، فإن أهداف البحث و التطويرهي كما يلي:

١. لمعرفة تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات

٢. لمعرفة جدوى وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات
٣. لمعرفة فعالية وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات
٤. لمعرفة استجابة الطلبة بوسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات

و. أهمية البحث

وفّر نتائج هذا البحث على أهمية النظرية و أهمية التطبقية, فنتائج هذا البحث هي:

١. أهمية التطبيقية

أ. المدرس

مع هذه الوسائط التعليمية ، يمكن أن تسهل على المدرّسين نقل المعلومات والمواد التعليمية، وخاصة المفردات العربية.

ب. المتعلمين

القيام بتعريف الطلاب على وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات العربية عمليًا ويمكن إجراؤها في أي مكان وفي أي وقت.

ج. الباحث

زيادة البصيرة والخبرة والمهارات للباحثين فيما يتعلق بتطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات.

٢. أهمية النظرية

يمكن استخدام نتائج هذا البحث كمقارنة ويمكن استخدامها كمرجع فيما يتعلق بتطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد من أجل ترقية حفظ المفردات لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية.

ز. البحوث السابقة

١. الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد كوسائط تعليمية للطفولة المبكرة. تعلم الألعاب التعليمية التي تم إنشاؤها عن تطوير قوة التفكير والإبداع والتي تشمل تعلم التعرف على الحيوانات وأغاني الأطفال والرسومات المبهجة والتلوين والحروف الأبجدية ، وهي مدعومة بواجهة يسهل فهمها وتشغيلها من قبل الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣-٦ سنوات.[٢٣]

٢. تحليل وتصميم الألعاب التعليمية كدافع تعليمي للطفولة المبكرة. نتج عن التصميم الذي تم إجراؤه تطبيقًا يمكنه تغيير الطريقة الرسمية والرتيبة للتعلم ليكون أكثر تعليميًا ومتعة في مرحلة الطفولة المبكرة ، أي من ٣ إلى ٦ سنوات ، ويمكن أن يكون تطبيق اوسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد مرجعًا تعليميًا إضافيًا للأطفال الذين ما زالوا في سن مبكرة.[٢٤]

٣. لعبة تعليمية تخمين صور اللغة الجاوية باستخدام أدوب فلاس cs6 على أساس الأندرويد. من خلال التعلم أثناء ممارسة الألعاب ، سيهتم الطفل بلعبها وتعلم اللغة الجاوية ببطء وبشكل غير مباشر يمكن للاعب أو الطفل ووالديه المشاركة في الحفاظ على الثقافة المحلية ليكونوا أكثر حبًا من قبل السكان أنفسهم في أرضهم.[٢٥]

٤. لعبة تعليمية لإدخال الثقافة الإندونيسية على أساس أندرويد. مع وجود الألعاب التعليمية ، فإن إدخال الثقافة الإندونيسية يقدم الثقافة الإندونيسية بشكل غير مباشر لأن كل منطقة في إندونيسيا لها خصائصها الخاصة.

---

[23]dian wahyu Putra, a. prasita Nugroho, and erri wahyu Puspitarini, '*Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini'*, *JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1.1 (2016), hal 46–58.

[24]Diana Laily Fithri and Dave Andre Setiawan, '*Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini'*, Jurnal Simetris, 8.1 (2017), hal 225–30.

[25]Muhammad Iqbal Hanafri, Agus Budiman, and Nugroho Arif Akbar, '*Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android'*, JURNAL SISFOTEK GLOBAL, 5.2 (2015), hal 50–53.

٥. تصميم لعبة تعليمية تعتمد على نظام أندرويد على مواد منطقية رياضية. تعتبر ألعاب تعليم الرياضيات التي تعمل بنظام أندرويد عملية للغاية ، كما يتضح من متوسط النسبة المئوية للطلاب بمستويات قدرة عالية تبلغ ٩٤.٣٪ ، والطلاب ذوي القدرات المتوسطة بنسبة ٩٢.٢٪، والطلاب ذوي القدرات المنخفضة بنسبة ٩٢.٢٪.

من الدراسات الخمس المذكورة أعلاه ، يوجد التشابه في موضوع ، وهو استخدام وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد . كما توجد اختلافات عن الدراسات الخمس السابقة ، وهي الاختلاف في وقت البحث ، ومكان البحث ، وتقنيات البحث ، والأساليب المستخدمة في البحث ، والمواد واللغة المستخدمة.

ح. منهاجية الكتابة

ستشرح الباحثة بإيجاز منهجية كتابة البحث و التطوير بموضوع " تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية " من الباب الأول إلى الباب الخامس ، على النحو التالي:

الباب الأول المقدمة، يتكون من: أ. توضوح الموضوع ، في توضوح الموضوع تشرح الباحثة معنى المصطلحات المستخدمة في الموضوع ، ب. خلفية البحث ، في خلفية البحثهناك عدة معاني للمصطلحات في الموضوع وشرح بعض أوجه القصور في تعلم المفردات في مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي ، ج. تعريف المشكلة وتحديدها ، وشرح المشكلات الموجودة في مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي، وتقديم قيود في البحث بحيث يتم توجيه البحث ، د. مشكلة البحث ، على شكل كيفية تطوير الوسائط ، والجدوى الوسائط ، وفعالية الوسائط في ترقية حفظ المفردات ، هـ. أهداف البحث ، التي تحتوي على أهداف التطوير ، وجدوى التطوير ، و فعالية الوسائط في ترقية حفظ المفردات ، و. أهمية ، شرح بعض أهمية تطوير وسيلة الألعاب التعليمية ، هناك أهميتان بما في ذلك ١) الأهمية التطبيقية للمدرّسين

والطلاب والباحثين ، ٢) الأهمية النظرية ، ز. البحوث السابقة ، التي تحتوي على ٥ دراسات ذات صلة ، ح. منهاجية الكتابة ، يحتوي على شرح موجز للعناوين الفرعية في الباب الأول إلى الباب الخامس.

الباب الثاني الإطار النظري ، يتكون من : أ. الوصف النظري ، الذي يحتوي على معنى الوسائل التعليمية ، وخصائص الوسائل التعليمية ، ووظائف وفوائد الوسائط ، وخصائص الوسائل التعليمية ، وفهم الألعاب التعليمية القائمة على أندرويد لترقية حفظ مفردات ، ب. تحتوي نظريات تطوير النموذج على نماذج لتطوير الوسائل التعليمية ونماذج تطوير التعلم تختارها الباحثة.

الباب الثالث منهج البحث ، يتكون من: أ. مكان ووقت البحث. يقع البحث في مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي و مدرسة الخيرية الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي في أغسطس ٢٠٢١ ، ب. تصميم البحث و التطوير ، يحتوي على تصميم تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويدباستخدام نسخة لوتحر سوطافو من نموذج دورة حياة تطوير الوسائط المتعددة (MDLC) ، ج. يحتوي إجراء البحث و التطوير على خطوات التطوير الوسائط ، د. مواصفات المنتج المطور، والتي تحتوي على مواصفات أو خصائص وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد ، على سبيل المثال. موضوع تجربة البحث او التطوير، في هذه الدراسة كان موضوع البحث عدة خبراء الوسائل ومدرس وطلاب ، و. أدوات البحث ، على شكل مقابلات وملاحظات واستبيانات ، ز. تجربة المنتج ، سيتم اختبار المنتج من قبل خبراء الوسائل وخبراء المواد والمدرس والطلاب، ح. أساليب تحليل البيانات ، في شكل نظرية تحليل البيانات التي سيتم استخدامها لحساب نتائج تجارب المنتج.

الباب الرابع نتائج البحث ومناقشتها ، يتكون من: أ. وصف نتائج البحث والتطوير ، والذي يحتوي على ١. الإمكانيات والمشكلات ، ٢. جمع البيانات ، ٣. تصميم المنتج. ب. وصف وتحليل نتائج بيانات التجربة ، التي تحتوي على ١. التحقق من خبراء المواد والتحقق من خبراء الوسائل ، ٢. تحليل نتائج بيانات الاختبار ، والتي تم

إجراؤها على المدرس والطلاب ، ٣. مناقشة المنتج. ج. تحتوي المراجعة النهائية للمنتج على وصف للوسائط النهائية.

الباب الخامس الاختتام ، يحتوي على استنتاجات من نتائج البحث حول تطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد والاقتراحات للطلاب والمدرسين والمزيد من البحث.

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. الوصف النظري

١. الوسائل التعليمية

أ. تعريف الوسائل التعليمية

إن وجود وسائل تعليمية كأداة في عملية التعلم حقيقة لا يمكن إنكارها. للمدرّسين كمرسل الرسالة لها واجب كبير بتسهيل واجباتهم في نقل الرسائل أو المواد التعليمية للطلاب.[٢٦] مصطلح وسائل تعليمية له عدة معانٍ ، رأي واحد يعطي فهمًا واسعًا وضيقًا لوسائل تعليمية . يتم تعريف وسائل تعليمية على نطاق واسع على أنها أي شخص أو مادة أو حدث يوفر فرصًا للطلاب لاكتساب المعرفة والمهارات والمواقف. بالمعنى الضيق ، فإن المقصود بوسائل تعليمية هو وسيلة غير شخصية (وليست بشرية) يستخدمها المدرّسون الذين يلعبون دورًا في عملية التدريس والتعلم لتحقيق الأهداف. وبالتالي ، يميل هذا الفهم إلى افتراض أن الوسائط هي أدوات رسومية أو إلكترونية لالتقاط المعلومات المرئية أو اللفظية وإعادة ترتيبها.[٢٧]

تأتي كلمة "وسائل" من اللغة اللاتينية التي هي صيغة الجمع لكلمة "الوسط" ، والتي تعني حرفياً الوسيط أو المقدمة. تعرف جمعية تكنولوجيا التعليم والاتصالات (AECT) كلمة وسائط على أنها جميع الأشكال والقنوات المستخدمة لمعالجة المعلومات. تعرف الرابطة الوطنية للتعليم (NEA) الوسائل التعليمية بأنها جميع الأشياء التي يمكن التلاعب بها أو رؤيتها أو سماعها أو قراءتها أو مناقشتها جنبًا إلى جنب مع الأدوات المستخدمة لهذه الأنشطة. بينما يعرّف هينيك وآخرون مصطلح الوسائط على أنه "يشير المصطلح إلى أي شيء يحمل معلومات بين المصدر والمستقبل".[٢٨]

---

[26]Ali Muhson, '*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*', Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, VIII.2 (2010), hal 1–10.

[27]Siti Mahmuda, '*Media Pembelajaran Bahasa Arab'*, An-Nabighoh, 20.01 (2018), hal 130–38.

[28]Tejo Nurseto, *'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik* – Tejo Nurseto', Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 8.1 (2011), hal 19–35.

كلمة وسائط في اللغة العربية تسمى (وسائل) أو رسالة تمهيدية من المرسل إلى مستلم الرسالة.[٢٩] الوسائل التعليمية هي أي شيء يمكن استخدامه لتوجيه رسالة المرسل إلى المستلم ، بحيث يمكن أن تحفز أفكار الطلاب ومشاعرهم واهتماماتهم واهتماماتهم للتعلم. تماشياً مع ما قالته روث لوتفر إن الوسائل التعليمية هي إحدى الوسائل التعليمية للمدرّسين لتقديم مواد التدريس وزيادة إبداع الطلاب وزيادة انتباه الطلاب في عملية التعلم.[٣٠] وفقا للإمام معروف ميديا هي الأشياء التي يمكن أن تساعد في نقل الرسائل من الرسول (المدرّس) إلى متلقي الرسالة (الطلاب). تعمل الوسائط كوسيلة لتوصيل الرسائل من المانح إلى مستلم الرسالة. عادة ما تكون الوسائط في شكل أشياء مادية تم تصميمها أو استخدامها بشكل خاص كما هي بهدف نقل الرسائل في التعلم. وبحسب عبد الحميد ، فإن الوسائل التعليمية هي وسيلة لتوزيع الرسائل أو تعلمها. في هذه الأثناء ، وفقًا لمحمد يونس ومحمد قصيم ، فإن الوسائل التعليمية هي كل ما يستخدمه المدرّسون لتوفير المعلومات وتقديم المواد حتى يسهل على الطلاب فهمها وفهمها. بناءً على بعض التعريفات أعلاه ، فإن الوسائل التعليمية هي أداة لتوصيل الرسائل من مرسل الرسالة ، وفي هذه الحالة من المدرّس إلى متلقي الرسالة (الطلاب) في عملية التدريس والتعلم ، بحيث يسهل فهمها لدى الطلاب.[٣١]

ب. خصائص الوسائل التعليمية

يقترح جيرلاج و إيلي (١٩٧١) ثلاث خصائص للوسائل التعليمية التي تشير إلى سبب استخدام الوسائل في التعليم:

١. الخاصائص المثبتة

تصف هذه الخصائص قدرة الوسائط على تسجيل حدث أو كائن وتخزينه وحفظه وإعادة بنائه، ويمكن فرز حدث أو كائن وإعادة ترتيب الأشياء التي تم

---

[29]Nunu Mahnun, '*Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)'*, Jurnal Pemikiran Islam, 37.1 (2012), hal 27–33.

[30]Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), hal 103–13.

[31]Wakhidati Nurrohmah Putri, '*Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah*', Lisania: Jurnal of Arabic Education and Literature, 1.1 (2017), hal 1–16.

التقاطها بسهولة بالصور (المسجلة) باستخدام الكاميرا ، ويمكن إنتاجها عند الحاجة .

٢. **الخاصائص المتلاعبة**

الخاصية المتلاعبة هي المكان الذي يمكن فيه تقديم حدث يستغرق أيامًا للطلاب في غضون دقيقتين أو ثلاث دقائق عن طريق تقنية تسجيل الفاصل الزمني.

٣. **الخصائص التوزيعية**

الخصائص التوزيعية هي ميزة يمكن من خلالها تحويل كائن عبر الفضاء ، وفي نفس الوقت يتم تقديم الحدث لعدد كبير من الطلاب ذوي الخبرة الطويلة نسبيًا في التحفيز حول هذا الحدث.[٣٢]

ج. وظائف الوسائل التعليمية و أهميتها

في عملية التعليم والتعلم ، تلعب الوسائل التعليمية وظيفة مهمة للغاية. بشكل عام ، تكون وظيفة الوسائط بمثابة موزع رسائل. بالإضافة إلى هذه الوظائف ، يمكن أن يؤدي استخدام الوسائط في عملية التعلم إلى إثارة الفضول والاهتمام ، وتوليد الحافز والتحفيز في عملية التدريس والتعلم ، ويمكن أن يؤثر على علم نفس الطالب. يمكن أن يساعد استخدام الوسائط الطلاب أيضًا على تحسين الفهم ، وتقديم المواد أو البيانات بطريقة ممتعة ، وتسهيل تفسير البيانات ، وتكثيف المعلومات. فيما يتعلق بوظيفة الوسائل التعليمية ، يمكن التأكيد على النقاط التالية:

١. كأداة للمساعدة في خلق حالة تعلم أكثر فعالية.

٢. كمكون واحد مترابط مع المكونات الأخرى من أجل خلق حالة التعلم المتوقعة.

٣. تسريع عملية التعلم.

٤. تحسين جودة عملية التعليم والتعلم.

---

[32]ROHANI, ‘*Diktat Media Pembelajaran*’, 2019, hal 1–95.

٥. تلخيص الملخص للحد من حدوث مرض اللفظي.

يمكن أن يؤدي استخدام الوسائط في التعلم إلى توليد رغبات واهتمامات جديدة ، وزيادة التحفيز والتحفيز لأنشطة التعلم ، وحتى يكون له تأثير نفسي على الطلاب. اقترح ريفائي و سوجانا العديد من الفوائد لالوسائل التعليمية في عملية تعلم الطلاب ، وهي: (١) يمكن أن تعزز تحفيز الطلاب على التعلم لأن التدريس سوف يجذب انتباههم ؛ (٢) سيصبح معنى المواد التعليمية أكثر وضوحًا حتى يتمكن الطلاب من فهم وتمكين إتقان أهداف التدريس وتحقيقها ؛ (٣) ستكون طرق التدريس أكثر تنوعًا ، ولا تعتمد فقط على التواصل اللفظي من خلال الكلمات ؛ و (٤) يقوم الطلاب بمزيد من الأنشطة أثناء أنشطة التعلم ، ليس فقط الاستماع ولكن أيضًا الملاحظة والتوضيح والقيام بشكل مباشر والتمثيل.

د. خصائص الوسائل التعليمية

وبحسب أرشاد ، فإن لكل وسيلة مواصفات أو خصائص معينة ، سواء من حيث إمكانياتها ، وكيفية صنعها ، وكيفية استخدامها.[٣٣] بشكل عام ، يمكن تصنيف الوسائل التعليمية إلى: وسائط رسومية ، ووسائط صوتية ، ووسائط عرض صامتة (تسليط الضوء فقط على المرئيات ومرفقة بالتسجيلات الصوتية) ، ووسائط محاكاة الألعاب. كل مجموعة من هذه المجموعات الإعلامية لها خصائص مميزة وتختلف عن بعضها البعض.[٣٤] يقوم الخبراء بتصنيف وتصنيف أنواع الوسائل التعليمية بناءً على طبيعة وخصائص وتعقيد وبساطة الرسالة المنقولة ، بما في ذلك ما يلي:

١. ويلبر شرام ؛ صنفها إلى ٣ ، وهي: الوسائط المعقدة ، والوسائط باهظة الثمن ، والبسيطة. يصنف شرام أيضًا الوسائل التعليمية حسب سعة تغطيتها ، وهي:
   أ. تغطية واسعة ومتزامنة مثل: التلفزيون والراديو والفاكس ؛

---

[33] Arsyad,Azhar.2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

[34]Moh Irmawan Jauhari, *'Peran Media PembelajaranDalam Pendidikan Islam'*, Jurnal Piwulang, I.1 (2018), hal 54–67.

ب. التغطية مقصورة على الغرفة ، مثل الأفلام ، الفيديو ، الشرائح ، الملصقات ، الأشرطة الصوتية.

ج. وسائط للدراسة الفردية ، مثل الكتب والوحدات والبرامج الدراسية مع أجهزة الكمبيوتر والهواتف.

٢. جاني. صنفها إلى سبع مجموعات ، وهي الأشياء التي سيتم عرضها ، والتواصل الشفوي ، والوسائط المطبوعة ، والصور الثابتة ، والصور المتحركة ، والأفلام الصوتية ، والتعلم الآلي.[٣٥]

٣. إدغار ديل. صنفها حسب خبرات تعلم الطالب ، وهي: من التجارب الملموسة إلى التجارب المجردة ، بالمستويات التالية:

أ. تجربة هادفة مباشرة (تجربة من خلال تجربة مباشرة وهادفة)

ب. الخبرة المكتسبة (التجربة من خلال التقليد)

ج. تجربة درامية (تجربة من خلال التمثيل الدرامي)

د. خبرة معيد (خبرة من خلال العروض التوضيحية مثل الرقص والملابس وما إلى ذلك).

هـ. رحلة ميدانية (تجربة من خلال الرحلات الميدانية)

و. معرض (التجربة من خلال المعرض)

ز. صورة تلفزيونية متحركة (تجربة من خلال الصور الحية).

٤. ألين. صنفها إلى تسع مجموعات إعلامية وهي: المرئيات الصامتة ، والأفلام ، والتلفزيون ، والأشياء ثلاثية الأبعاد ، والتسجيلات ، والدروس المبرمجة ، والعروض التوضيحية ، والكتب المدرسية المطبوعة ، والعروض التقديمية الشفوية.

٥. سيلز وغلاسكو. صنفها إلى مجموعتين عريضتين:

أ. خيارات الوسائط التقليدية: المرئيات الثابتة المسقطة ، والمرئيات المسقطة ، والصوت ، وعرض الوسائط المتعددة ، والمرئيات الديناميكية المسقطة ، والطباعة ، والألعاب ، والواقع.

---

[35] *Ibid, hal 76*

ب. خيارات وسائط التكنولوجيا المتقدمة: الوسائط القائمة على الاتصالات والوسائط المعتمدة على المعالجات الدقيقة.[٣٦]

هـ. أنواع الوسائل التعليمية

بعض أنواع الوسائل التعليمية منها:

١. الوسائط السمعية: راديو ، تسجيل الفونوغراف ، شرائط صوتية ، مسجل شرائط وهاتف.

٢. الوسائط البصرية

أ. الوسائط البصرية الثابتة: الصور الفوتوغرافية والكتب والموسوعات والمجلات والصحف والكتب المرجعية وغيرها من المواد المطبوعة والصور والرسوم التوضيحية والقصاصات وأفلام الإطار والمسلسلات والشفافيات والرسوم الدقيقة وأجهزة العرض العلوية والرسوم البيانية والمخططات والرسوم البيانية والرسومات والملصقات والرسوم المتحركة والخرائط والكرات الأرضية.

ب. وسائط البصرية المتحركة: فيلم صامت.

٣. الوسائط البصرية والسمعية

أ. الوسائط السمعية والبصرية الصامتة: التلفزيون الصامت ، والشرائح والصوت ، والمسلسلات والصوت ، والكتب والصوت.

ب. وسائط السمعية والبصرية المتحركة: الفيديو والأقراص المدمجة والمسلسلات والصوت والتلفزيون والصورة والصوت.

---

[36]Rahina Nugrahani and Jurusan Seni Rupa, ‘MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BERBENTUK’, *Lembaran Ilmu Pendidikan*, 1 (2007),hal 35–44.

٤. جميع أنواع الوسائط

أ. اللوحات والشاشات: السبورات البيضاء ، لوحات العرض / الإعلانات / المجلات الجدارية ، اللوحات المغناطيسية ، السبورات البيضاء ، آلات النسخ.

ب. الوسائط ثلاثية الأبعاد: الواقعية ، العينات ، المصنوعات اليدوية ، النماذج ، الديوراما ، شاشات العرض.

ج. وسائط تقنية التمثيل الدرامي: الدراما ، التمثيل الصامت ، تمثيل الأدوار ، العرض التوضيحي ، العرض / الكرنفال ، مسرح الدمى / مسرح العرائس ، المحاكاة.

د. مصادر التعلم في المجتمع: العمل الميداني والجولات الدراسية والمخيمات.

هـ. التعلم المبرمج.

و. الحاسوب.[٣٧]

٢. الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد

أ. تعريف الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد

الألعاب التعليمية هي أحد الحلول المقدمة كوسائط تعليمية مبتكرة.اللعبة هي كلمة إنجليزية تعني لعبة أو مباراة ، أو يمكن تفسيرها على أنها نشاط منظم يتم إجراؤه عادةً من أجل المتعة. وفقًا لأنجحار ، فإن اللعبة هي شيء يمكن لعبه بقواعد معينة بحيث يكون هناك رابحون وخاسرون ، عادةً في سياق غير جاد بهدف الانتعاش.[٣٨]

التعليم أو في إندونيسيا المعروف باسم التعليم هو التعليم الذي يتم تعريفه على أنه عملية تغيير موقف شخص أو مجموعة من الناس في محاولة لإنضاج البشر من خلال

---

[37]Muhson., *ibid, hal 7*

[38]Haryanto ujang nendra pratama, '*Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan*', Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 4.2 (2017), hal 167–84.

جهود التدريس والتدريب. يمكن الحصول على التعليم بشكل رسمي أو غير رسمي.[٣٩] تعليم في قاموس اللغة الإنجليزية الكبير هو التعليم ، بينما يأتي التعليم وفقًا لسوجيهارطونو من كلمة "علم" أو "تثقيف" وهو ما يعني الحفاظ على التمارين التعليمية وتشكيلها (الإصدار الرابع من قاموس اللغة الإندونيسية الكبير ، والذي يرتبط بالتعليم. الألعاب التي تحتوي على محتوى تعليمي معروفة بشكل أفضل كألعاب تعليمية يهدف هذا النوع من الألعاب التعليمية إلى إثارة اهتمام الأطفال بتعلم الموضوع أثناء اللعب ، بحيث يُتوقع من اللاعبين فهم الموضوع المعروض بسهولة أكبر. ويشير هذا النوع في الواقع أكثر إلى محتوى اللعبة والغرض منها ، وليس النوع الفعلي.[٤٠]

الأندرويد وفقًا لشفعة هو نظام تشغيل يستخدم لينوك مصمم للأجهزة المحمولة مثل الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر اللوحية. تم تطوير الأندرويد في الأصل بواسطة الأندرويد، إينج .. بدعم مالي من جوجيل التي اشترتها لاحقًا في السنة ٢٠٠٥. الأندرويد هو نظام تشغيل مفتوح المصدر ، وتقوم جوجيل بإصدار الكود الخاص به بموجب ترخيص أفاجي. يسمح الرمز المفتوح المرخص في ترخيص ترخيص الأندرويد بتعديل هذا البرنامج وتوزيعه بحرية بواسطة صانعي الأجهزة وشركات الاتصالات اللاسلكية ومطوري التطبيقات. بالإضافة إلى ذلك ، يحتوي الأندرويد على مجتمع كبير من مطوري التطبيقات (التطبيقات) الذين يوسعون وظائف الجهاز. صنع هذه اللعبة التعليمية التي تعتمد على نظام أندرويد باستخدام تطبيق تطوير الوحدة. يونيتي هو محرك ألعاب تم تطويره بواسطة يونيتي تكنولوجية ، وتم الإعلان عنه وإطلاقه لأول مرة في يونيو ٢٠٠٥ في شركة أفاج إيج. في عام ٢٠١٨ ، تم تمديد المحرك لدعم أكثر من ٢٥ منصة. يمكن استخدام تطبيقات يونيتي لإنشاء أو تصميم الألعاب والأفلام والرسوم المتحركة والسينمائية والعمارة والهندسة والبناء. وفيما يلي الأجزاء الموجودة في يونيتي: الأصول وهي أماكن تخزين في يونيتي تخزن الأصوات والصور ومقاطع الفيديو والقوام. المشاهد هي

---

[39]Sigit Priyanto, Prayoga Pribadi, and Aulia Hamdi, '*Game Edukasi "Matching Three" Untuk Anak Usia Dini*', Jurnal Telematika, 7.2 (2014), hal 32–51.

[40] Ibid, hal 82

المناطق التي تحتوي على محتوى داخل اللعبة ، مثل إنشاء المستويات وإنشاء القوائم وشاشات الانتظار وما إلى ذلك.[٤١]

ب. تخطيط الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد

المواد اللازمة لصنع الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد أي المواد أو المفردات التي سيتم استخدامها ، الصوت ، الصور. في مرحلة صناعة الوسائط تستخدم الأجهزة التالية:

١. الأجهزة

أ) ١ وحدة كمبيوتر محمول

ب) الكتب العربية

ج) الأندرويد

٢. البرمجيات

أ) تطبيق يونيتي

يونيتي هو محرك ألعاب تم تطويره بواسطة يونيتي تكنولوجي ، وتم الإعلان عنه وإطلاقه لأول مرة في يونيو ٢٠٠٥ في شركة أفيل إنج. في عام ٢٠١٨ ، تم تمديد المحرك لدعم أكثر من ٢٥ منصة. يمكن استخدام تطبيقات يونيتي لإنشاء أو تصميم الألعاب والأفلام والرسوم المتحركة والسينمائية والعمارة والهندسة والبناء. فيما يلي الأقسام الموجودة في يونيتي: الأصول هي مستودع في يونيتي يخزن الأصوات والصور ومقاطع الفيديو والأنسجة. المشاهد هي المناطق التي تحتوي على محتوى داخل اللعبة ، مثل إنشاء المستويات وإنشاء القوائم وشاشات الانتظار وما إلى ذلك. خطوات إنشاء الوسائط باستخدام يونيتي:

[41]Michello Pratama and others, ‘Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D’, *E- Journal Teknik Informatika*, 4.2 (2014), hal 1–6.

١. قم بتثبيت التطبيق يونيتي
٢. إنشاء مشروع جديد
٣. قبل الشروع في إنشاء أصول للعبة ، استخدم Adobe Illustrator لتصميم الأصول المطلوبة
٤. بعد ذلك ، بعد تصميم التصميم بالكامل المطلوب ، أدخل التصميم في الأصول الموجودة في يونيتي
٥. بعد ذلك ، قم بإنشاء لوحة قماشية ، بالنقر بزر الماوس الأيمن على الكاميرا الرئيسية – واجهة المستخدم – قماش
٦. حدد لوحة الرسم ثم أضف المكون واكتب الصورة ثم قم بتغيير الخلفية بالأصول التي تم إنشاؤها
٧. بعد ذلك ، قم بإنشاء لوحة داخل اللوحة القماشية ، انقر بزر الماوس الأيمن على اللوحة القماشية – واجهة المستخدم – اللوحة
٨. بعد ذلك ، قم بعمل بعض الأزرار حتى تتمكن من الوصول إلى المشاهد الأخرى ، عن طريق النقر بزر الماوس الأيمن على اللوحة القماشية – واجهة المستخدم – الزر ثم إضافة مكون ، وإدخال الصورة وتغيير زر الأصل باستخدام الزر الذي تم إنشاؤه (اضبط الحجم على المفهوم الذي تريد إنشاءه)
٩. انقر بزر الماوس الأيمن على Canvas – UI – event system ، ثم أضف مكونًا حدد الصوت (أعط صوتًا في الخلفية)

١٠. قم بإنشاء مشهد آخر يحتوي على عرض آخر (قم بإنشاء مشهد حسب الرغبة عن طريق تحميل الأزرار التي تم إنشاؤها والخلفية وإدخال الصوت)

١١. بعد إنشاء جميع المشاهد المطلوبة ، لتجميعها معًا ، عليك إنشاء كود برمجة حتى يمكن توصيلها ببعضها البعض

١٢. بعد ذلك ، قم بتوصيل الزر برمز البرمجة ، زر – انقر فوق الزر – تحت وقت التشغيل فقط حدد ملف الكود الذي قمت بإنشائه – ثم على الجانب الأيمن من وقت التشغيل فقط – حدد الرمز الذي ينتقل إلى المشهد التالي (افعل كل الأزرار بحيث يتم توصيل كل شيء)

١٣. بالنسبة لمشهد التعلم ، نستخدم كود البرمجة ، فإذا نقرت عليه ، تابع أو رجعت ، فسيغير المادة

١٤. التحديد النتيجة في اللعبة ، نستخدم أيضًا رمز البرمجة لـ ٠ نقطة و ٥ نقاط بشكل صحيح

١٥. إذا كان كل شيء متصلاً ويعمل بشكل جيد ، فيمكننا تصديره بحيث يصبح تطبيق Android بحيث يمكن تثبيته على هاتف ذكي ، انقر فوق ملف – إنشاء الإعدادات – ضبط إعدادات المشغل – ثم حدد إنشاء

١٦.١٦) إذا تم الانتهاء من التطبيق ويمكن تثبيته على الهاتف الذكي.

ب) تطبيق مسجل الصوت

يتم التسجيل الصوتي باستخدام الأندرويد ويتم تحرير الصوت باستخدام محرر صوت بتنسيق mp3.

ج) تطبيق جاريل درو

يستخدم تطبيق جاريل درو لتصميم الصور التي سيتم استخدامها في وسيلة الألعاب التعليمية التي تعمل بنظام الأندرويد.

د) تطبيق ميكروسوف أوفيس وارد ٢٠٠٧

تمت كتابة المفردات أولاً في تطبيق ميكروسوف أوفيس وارد ٢٠٠٧ ، لتسهيل الأمر عند إدخال المفردات في تطبيق يونيتي عند إنشاء ألعاب تعليمية بنظام تشغيل الأندرويد.

ج. المزايا و الضعف

١.مزايا الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد

تتمتع الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد بالعديد من المزايا ، وهي:

أ. تدريب الطلاب على التعرف على التكنولوجيا.

ب. تدريب منطق الطلاب عند اللعب ، لأنه عند ممارسة الألعاب يحتاج الأطفال إلى استراتيجيات مختلفة للفوز باللعبة والحصول على درجة عالية. يمكن للعبة تدريب استخدام المنطق وتحليل المشكلات وحلها.

ج. تدريب الطلاب على معرفة لغات أخرى مثل االعربية حتى يحفظ الأطفال المفردات بشكل غير مباشر.

د. ممارسة مهارات القراءة باللغتين العربية والإندونيسية.

هـ. تعلم بطريقة ممتعة.

و. هناك حاجة ماسة لدور الوالدين لأنه توجيه الأطفال عندما لا يدرسون في الفصل.

ز. إنه جيد للاستخدام لأنه يشعر أنه يمكن أن يساعد الطلاب على فهم المفردات وعدم الشعور بالملل.[٤٢]

---

[42]Adesetyawan Pratama Putra, Yerry Soepriyanto, And Arafah Husna, '*Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-Daerah Di Indonesia Untuk Kelas V SD*', *Jktp*, 1.4 (2018),hal 299–306.

٢.ضعف الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد

تحتوي الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد أيضًا على العديد من نقاط الضعف ، بما في ذلك:

أ. قلة التسهيلات التي تقدمها المدرسة وأولياء الأمور.

ب. صعوبة الوصول إلى اللعبة.

ج. اجعل الطلاب مدمنين على لعب الأندرويد.

د. لا يدعم الأندرويد الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لأن إصدار الأندرويد قديم.

٣. تدريس اللغة العربية

أ. تعريق تدريس اللغة العربية

بناءً على رأي تدفق السلوكية بأن التدريس هو تغيير في السلوك نتيجة التفاعل بين التحفيز والاستجابة ، فإن التغييرات التي يمر بها الطلاب من حيث قدرتهم على التصرف بطرق جديدة هي نتيجة التفاعل بين التحفيز والاستجابة. التعلم هو في الأساس عملية ، وهي عملية تنظيم وتنظيم البيئة حول الطلاب بحيث يمكن أن تنمو وتشجع الطلاب على تنفيذ عملية التعلم. يُقال أيضًا أن التعلم هو عملية تقديم التوجيه أو المساعدة للطلاب في عملية التعلم.[٤٣]

تلعب اللغة دورًا مهمًا في حياة الإنسان ، أي كوسيلة للتواصل.[٤٤] تطورت اللغة العربية منذ فترة طويلة في إندونيسيا ، وتم تطبيقها في المدارس الابتدائية والدروس الجامعية ، الخاصة والعامة.[٤٥] ووفقًا لعبد الرؤوف شدري ، فإن "اللغة العربية هي لغة البشر التي اختارها الله للتواصل مع خدام اللغة الإندونيسية ، وفقًا لقاموس الإندونيسي الكبير. وهو النبي محمد في القرآن وأحاديث النبوة. النبي الذي وصل إلينا وانتشر في جميع

---

[43]Apriada Pane, '*Belajar Dan Pembelajaran'*, Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 03.2 (2017),hal 333–52.

[44]Fitrotul Aida, '*Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat (Kosakata) Bahasa Arab*', hal 1–12.

[45]Defiani, '*Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Smp IT Insan Mulia Batanghari*', *An-Nabighoh*, 21.105 (2019),hal 215–26.

أنحاء الأرض بسبب الدين والعلم والثقافة والاجتماعية والسياسة والاقتصاد ". وبحسب مشتوفة الغلييني ، فإن "اللغة العربية هي صيغة يستخدمها العرب للتعبير عن معناها". بحسب إسماعيل هاس إدريس "اللغة العربية هي اللغة التي اختارها الله لإيصال عباده الذين أنزلوا غلافًا لشريعته على الرسول الكريم النبي محمد صلى الله عليه وسلم".[٤٦]

استنادا إلى تفسيرات العديد من اللغويين العربي ، يمكن الاستنتاج أن: (١) اللغة العربية هي لغة الاتصال للعرب. (٢) اللغة العربية هي اللغة المختارة كلغة القرآن والحديث.

٤ .المفردات

أ. تعريف المفردات

المفردات هي أصغر وحدة نحوية ، والمفردات هي مجموعة من الكلمات المعينة التي ستشكل لغة. هذا التعريف يميز بين الكلمات والأشكال. كلمة هي أصغر وحدة لغوية لا يمكن تقسيمها إلى أجزاء أصغر ذات معنى يكون معناها ثابتًا نسبيًا. تتكون كلمة واحدة من عدة أشكال يتم تشكيلها من خلال التثبيت. يمكن أيضًا تفسيرها على أنها لفظ أو كلمة مكونة من حرفين أو أكثر تشير إلى المعنى.[٤٧]

المفردات العربية هي مجموعة من الكلمات لتكوين جمل عربية بحيث يمكن فهمها وفهمها من قبل شخص ما في التواصل أو التواصل في المجتمع.[٤٨] المفردات مهمة كما أوضحها رضية زين الدين و أخرين. هذه المفردات هي الجزء الأساسي في تعلم اللغة لأن طبيعة اللغة هي مجموعة من المفردات. وفي الوقت نفسه ، وفقًا لأحمد فؤاد أفندي في

---

[46]latifatul ida Umaroh and Rahmat Yunus, '*Kondisi Bahasa Arab Di Lamongan Pasca Adanya Kebijakan Pemerintah Daerah Tentang Kewajiban Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Peserta Didik'*, Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab, 1.1 (2020),hal 1–22.

[47]Nurdiniawati, 'Penggunaan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab', *Al-Af'Idah*, 4.1 (2020),hal 35–50 <http://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/afidah/article/view/496>.

[48]Sofyan Slamet, '*Penggunaan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Kelas 7 Mts Ma'arif Suka Slamet Indramayu*', Syntax Idea, 2507.1 (2020),hal 1–9.

كتابه بعنوان منهجية تعلم اللغة العربية ، فقد ذكر أن المفردات هي أحد عناصر اللغة التي يجب أن يتقنها متعلمي اللغة الأجنبية ليتمكنوا من اكتساب مهارات التواصل بتلك اللغة.

ب. فهم حفظ المفردات

الحفظ هو جهد نشط لإدخال المعلومات في الدماغ. وفقا لكسوانا، فإن الحفظ هو استعادة المعرفة ذات الصلة و تخزينها في الذاككرة طولة المدى.[٤٩] تعرف القدرة على الحفظ أيضا على أنهاالقدرة على نقل مواد أو أشياء للقراءة إلى الذاكرة، تخزينها في الذاكرة واعادة كشف الموضوع في الذاكرة.[٥٠]

وفقا لبوبي الحفظ هو عملية تخزين البيانات في ذاكرة الدماغ، القدرة على التفكير، تخيل و تخزين المعلومات، وإصدارالمعلومات أو استدعاءها.[٥١] الحفظ هو جهدمن أجل أن تتطلب. عملية الحفظ، يواجه الطلاب مواد يتم تقديمها عادة في شكل لفظي لها معنى. مثل الحروف الأبجدية، اللغة، اكلمات و الأرقام. في هذه العملية، يتم مساعدة الطلاب بشكل كبير في الحفظ و على الرغم من أن هؤ الطلاب يوا جهون حفظالمفردات.

ج. خطوات تدريس المفردات

تشتمل خطوات تدريس المفردات بشكل عام على ما يلي:

١. يلفظ المدرّس الكلمة مرتين أو حتى ثلاث مرات ويستمع الطلاب إليها.
٢. يكتب المدرّس كلمة على السبورة بنطق كامل.
٣. يشرح المدرس معنى الكلمة بطريقة تتلاءم مع طبيعة الكلمة.
٤. يستخدم المدرس الكلمة في جملة واحدة أو عدة جمل كاملة حتى يفهم الطلاب المعنى والوظيفة النحوية بشكل أفضل.

---

[49] Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).hal 115

[50] Sa'dullah, *TitleCara Cepat Menghafal Al-Quran* (jakarta: Gema Insani, 2008). Hal 49

[51] Bobbi De Poter, *Quantum Teaching* (Bandung: kaifa, 2007).

٥. يقلد الطلاب أو يتابعون نطق إحدى الجمل معًا ثم في مجموعات ثم كل على حدة.

٦. يوجه المدرّسون الطلاب إلى كيفية كتابة الكلمة أكثر إذا كانت الكلمة تواجه مستوى من الصعوبة عند الكتابة.

٧. يكتب المدرّس معاني الكلمات والجمل التي يمكن أن تساعد في توضيح المعنى على السبورة.

٨. يكتب الطلاب المفردات الجديدة التي تمت كتابتها على السبورة.

٩. يكتب الطلاب الكلمات ومعاني الكلمات والجمل النموذجية في كتبهم الخاصة.[٥٢]

د. أهداف تدريس المفردات

تتمثل الأهداف العامة لتدريس مفردات العربية فيما يلي:

١. تقديم مفردات جديدة للطلاب.

٢. تدريب الطلاب على نطق المفردات بشكل صحيح وصحيح لأن النطق الجيد والصحيح يمكن أن يؤدي إلى الكفاءة والقراءة بشكل جيد وصحيح.

٣. فهم معنى المفردات ، إما دلالة أو معجمية (قائمة بذاتها) أو عند استخدامها في سياق جمل معينة (المعاني الضمنية والنحوية).

٤. قادرة على تقدير ونطق المفردات في التعابير الشفوية (التحدث) والمكتوبة (تأليف) وفقا للسياق الصحيح.[٥٣]

---

[52]fia reza Putri, *'Pengaruh Metode Mimicry Memorization Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Iv Di Min 2 Pringsewu*', 2020,hal 1–103.

[53]Yulia Maulida, '*Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menghafal Mufrodat Pada Pelajaran Bahasa Arab Kelas I Di Sd Ma'arif Nu Hasanudin Surabaya'*, 2019,hal 1–124 <https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2004.3.66178>.

هـ. أهمية تدريس المفردات

أهمية تدريس المفردات من الخطوات التسع المذكورة أعلاه هي كما يلي:

١. يمكن للطلاب الاستماع إلى أمثلة على نطق الكلمات التي يتحدثها اختصاصيو التوعية قبل متابعتها وتكرارها.

٢. يكرر الطلاب نطق الكلمة بعد فهم معناها وليس قبل ذلك.

٣. هذه الخطوات شاملة بطبيعتها ، حيث يقول المربي الكلمات ، ويكرر الكلمات ، ويكتبها على السبورة ، ويضعها في جمل متقنة ، ويكتب معانيها. وبالمثل ، يستمع الطلاب إلى ما يقوله ويكتبونه ويقرؤونه ويعيدونه.

٤. يكرر الطلاب الكلمات في سياقها في جمل مثالية.

و. مؤشر حفظ المفردات

١. يمكن للطلاب التمييز الصحيح بين أصوات، حروف، الحجيه المتعلقة بالمفردات.

٢. يمكن للطلاب نطق المفردات باللغة العربية بشكل صحيخ.

٣. يمكنللطلاب نطق المفردات بشكل صحيح وطلاقة.

٤. الطلاب قادرين على القيام بتقييم المفردات بشكل صحيح.

ب. نظريات تطوير النموذج

تم طرح استخدام تطوير نموذج التعلم الصحيح من قبل العديد من الخبراء. نموذج التعلم هو خطة أو نمط سيتم استخدامه لاحقًا لتشكيل منهج وتصميم أو تصميم مواد تعليمية وكدليل تعليمي في الفصل وفي أي مكان آخر.[٥٤] الخبراء لديهم آراء مختلفة في تحديد تطوير نماذج التعلم. تستند هذه الاختلافات إلى تجربة ووجهة نظر كل منهما.

---

[54]Chusnul Nurroeni,” Keefektifan Penggunaan Model Mind Mapping Terhadap Aktivitas dan Hasil Peserta didik”, *Journal of Elementary Education*, no.2 , vol.1, 2013. Hal .2

وفقًا لروبينز ، "النموذج هو تجريد للواقع ؛ تمثيل مبسط لبعض ظاهرة العالم الحقيقي".[٥٥] تحدد أنجلين النموذج "يعتبر النموذج عادةً تجريدًا وتبسيطًا لنظام مرجعي محدد ، من المفترض أن يكون له بعض الملحوظة الإخلاص للنظام المرجعي ".[٥٦]

النموذج هو تمثيل لشكل من العمليات ، والمنتج ، والأفكار أو عقلية الشخص في تحقيق الهدف، والتي يمكن وصفها في شكل رسومي أو سردي. وفقًا لجوستافسون وبرانش ، فإن النموذج "تمثيل بسيط لأشكال وعمليات ووظائف أكثر تعقيدًا للظواهر أو الأفكار الفيزيائية. يؤكد بريجز أن:" نموذج – مجموعة من الإجراءات المتماسكة لتنفيذ عملية فعلية ، مثل تقييم الاحتياجات أو اختيار الوسائط أو التقييم. "النموذج هو مجموعة متماسكة من الإجراءات التي يجب استخدامها في تنفيذ عملية العمل ، مثل تقييم الاحتياجات أو اختيار الوسائل التعليمية أو التقييم.[٥٧]

بناءً على بعض الآراء الموضحة أعلاه ، يمكن استنتاج أن المقصود من تطوير نماذج التعلم في هذه الدراسة هو عملية تحليل وتصميم وبناء وتنفيذ وتقييم لتحسين فعالية أداء المدرّس وتحسين الطالبفي تدريس اللغة العربية في مدرسة مشارق الأنوار الإبتدائية الإسلامية لامفونج الشرقي . هناك العديد من أنواع نموذج التطوير منها فيما يالي:

١. نموذج بورغ وجيل

يتكون نموذج بورغ وجيل من ١٠ مراحل ، على النحو التالي: ١) الإمكانات والمشكلات ، ٢) جمع البيانات ، ٣) تصميم المنتج ، ٤) التحقق من صحة التصميم ، ٥) مراجعة التصميم ، ٦) تجربة المنتج ، ٧) مراجعة المنتج ، ٨) الاختبار الاستخدام التجريبي ، ٩) مراجعة المنتج ، ١٠) الإنتاج الضخم.

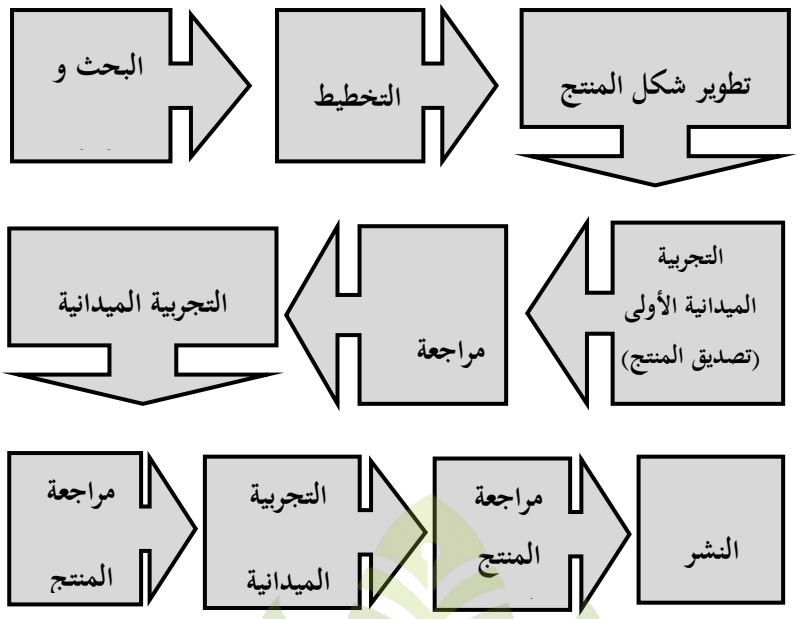
هذه هي صورة نموذج تطوير بورج وجال:

---

[55] Stephen P. Robins, *Organizational Behavior: Concept, Controversies, Applications*, Seventh Edition (New York: Prentice Hall, lnc, 1996), hal 25.

[56]Gary. J. Angelin, *Instructional Technology Past, Present, and Future* (Colorade: Libraries Unlimited, Inc, 1991), hal.135.

[57]Koderi, ‘Penerapan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Savi (Somatis , Auditori , Visual , Intelektual) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar’, *Jurnal Al Bayan Vol.10, No.1,Bulan Juni Tahun 2018.ISSN 2086-9282. e-ISSN 2549-1229*, 10.1 (2018).



الصورة ٢.١

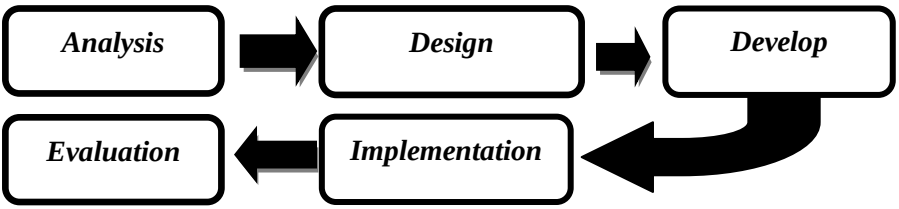
نموذج تطوير بورج وجال[٥٨]

٢. نموذج تطوير ADDIE

تتكون خطوات نموذج تطوير ADDIE الذي طوره ديك وكاري من ٥ مراحل ، وهي: ١) التحليل ، ٢) التصميم ، ٣) التطوير ، ٤) التنفيذ ، ٥) التقييم.

هذا هو نموذج تطوير ADDIE

[58]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. 298.



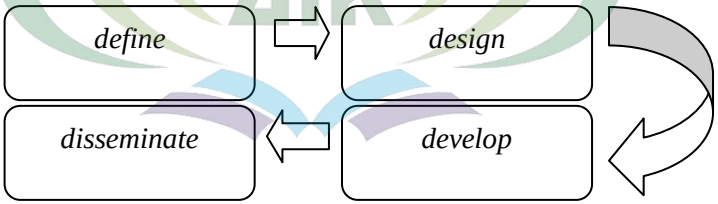
الصورة ٢.٢

نموذج تطوير ADDIE [٥٩]

٣. نموذج س طيياجارجان

خطوات نموذج التطوير الذي طوره س طيياجارجان لها ٤ خطوات تسمى ٤-D ، وهي: ١) مرحلة التعريف ، ٢) مرحلة التصميم ، ٣) مرحلة التطوير ، ٤) مرحلة النشر. النشر)

هذه صورة لنموذج تطوير س طيياجارجان



الصورة ٢.٣

نموذج تطوير ٤-D [٦٠]

٤. نموذج تطوير الوسائط المتعددة (MDLC) إصدار لوتهير سوطافو

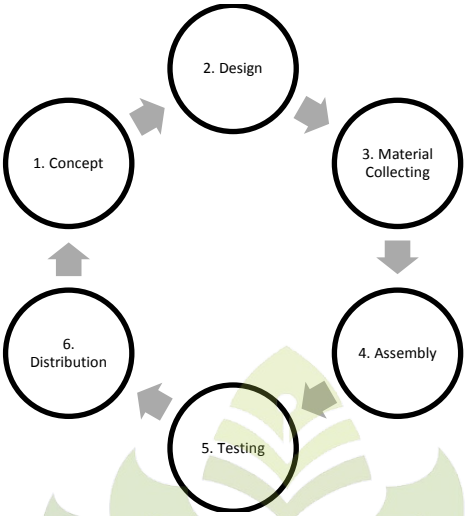
تتكون هذه الطريقة من ست مراحل ، وهي: ١) وضع المفاهيم ، ٢) التصميم ، ٣) جمع المواد، ٤) التصنيع ، ٥) الاختبار ، ٦) التوزيع.

---

[59]Molenda M, In *Search of the elusive ADDIE mode.*Performance improvement, 42(5), hal. 34-36. Copyright by ABC-Clio, santa Barbara, CA 2003 (http://www.indian.edi) diakses pada 25 maret 2016.

[60]Trianto Ibnu Badar Al Tabany, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstektual, (Jakarta: Prenada Media, 2014). hal. 232-235.

فيما يلي صورة نموذج تطوير الوسائط المتعددة (MDLC) إصدار لوتهير سوطافو



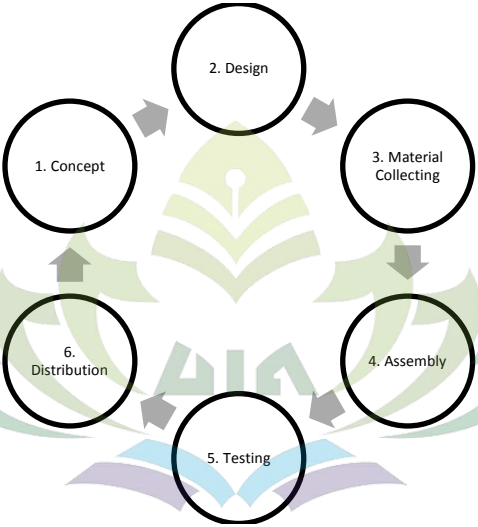
الصورة ٢.٤

نموذج تطوير الوسائط المتعددة (MDLC) إصدار لوتهير سوطافو

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير (R&D) حيث طورت الباحثة وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد لترقية حفظ المفردات لدى طلبة الصف السادس بالمدرسة الإبتدائية. البحث و التطوير هو طريقة بحث تستخدم لإنتاج منتج معين ، واختبار فعالية هذا المنتج. لتكون قادرًا على إنتاج منتجات معينة ، يتم استخدام البحث الذي هو تحليل الاحتياجات ولاختبار فعالية هذه المنتجات حتى تتمكن من العمل في المجتمع الأوسع ، يلزم البحث لاختبار هذه المنتجات. لذا فإن البحث و التطوير طولي.[٦١]

[61]Budi Purwanti, ‘Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure’, *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3.1 (2015),hal 42–47 <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>.

يجادل سوجيونو بأن طرق البحث والتطوير هي طرق بحث مستخدمة لإنتاج منتجات معينة ، واختبار فعالية هذه المنتجات. يعد هذا نموذج التطوير مناسبًا جدًا نموذج تطوير الوسائط المتعددة (MDLC) إصدار لوتهير سوطافو ، لأنه مخصص لتطوير وسيلة الألعاب التعليمية بنظام تشغيل الأندرويد. تتكون هذه الطريقة من ست مراحل ، وهي المفهوم والتصميم وجمع المواد والتجميع والاختبار والتوزيع.[٦٢] يمكن رؤية الخطوات التي تم اتخاذها في الصورة التالية



الصورة ٢.٥

خطوات نموذج تطوير الوسائط المتعددة (MDLC) إصدار لوتهير سوطافو

أ. مفهوم

مرحلة المفهوم هي مرحلة تحديد الأهداف ومن هم مستخدمو البرنامج (تحديد الجمهور). بالإضافة إلى ذلك ، فإنه يحدد نوع التطبيق (عرض تقديمي ، تفاعلي ، إلخ) والغرض من التطبيق (الترفيه ، التدريب ، التعلم ، إلخ).

[62]Ade Priyatna, '*Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Jendral Sudirman Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*', 2020, hal 57–62.

ب. تصميم

التصميم هو مرحلة وضع المواصفات المتعلقة بهندسة البرنامج وأسلوبه وشكله ومتطلبات المواد / المواد للبرنامج.

ج. جمع المواد

جمع المواد هي المرحلة التي يتم فيها جمع المواد التي تلبي الاحتياجات. يمكن إجراء هذه المرحلة بالتوازي مع مرحلة التجميع. في بعض الحالات ، سيتم تنفيذ مرحلة تجميع المواد ومرحلة التجميع بطريقة خطية غير متوازية.

د. تركيب

مرحلة التركيب هي المرحلة التي يتم فيها إنشاء جميع كائنات أو مواد الوسائط المتعددة. يعتمد تطوير التطبيق على مرحلة التصميم.

هـ. اختبار

يتم بعد استكمال مرحلة الصناعة بتشغيل التطبيق أو البرنامج ومعرفة ما إذا كانت هناك أخطاء أم لا. تُعرف هذه المرحلة أيضًا بمرحلة اختبار ألفا (اختبار ألفا) حيث يتم إجراء الاختبار بواسطة المصنِّع أو البيئة الخاصة به.

و. توزيع

المرحلة التي يتم فيها تخزين التطبيق في وسائط التخزين. في هذه المرحلة ، إذا لم تكن وسائط التخزين كافية لاستيعاب التطبيق ، فسيتم الضغط على التطبيق.[٦٣]

[63]Hari Sugiarto, '*Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka*', 3.1 (2018), hal 26–31.

مراجع

Aida, Fitrotul, ‘Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat (Kosakata) Bahasa Arab

Ambaryani, and Gamaliel Septian Airlanda, ‘PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK EFEKTIFITAS DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN FISIK’, *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3 (2017)

Defiani, ‘PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SMP IT INSAN MULIA BATANGHARI’, *An-Nabighoh*, 21.105 (2019)

Fithri, Diana Laily, and Dave Andre Setiawan, ‘ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI’, *Jurnal Simetris*, 8.1 (2017)

Hanafri, Muhammad Iqbal, Agus Budiman, and Nugroho Arif Akbar, ‘Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android’, *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 5.2 (2015)

Haryati, Sri, ‘Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan’, *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37.1 (2012)

Istoningtias, Marrylinteri, ‘Perancangan Aplikasi Game Eduasi Pengenalan Bahasa Arab Berbasis Adroid (Studi Kasus : Sekolah Dasar Islam Terpadu An-Nahl)’, *Jurnal Ilmial Media Prosesor*, 10.1 (2015)

Jauhari, Moh Irmawan, ‘Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam’, *Jurnal Piwulang*, I.1 (2018)

Kementerian Agama, RI, *Al-Qur’an Terjemahan*, *Al-Qur’an Terjemahan*, 2007

Khairy, Muhammad Shulhan, Darlis Herumurti, and Imam Kuswardayan, ‘Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing Dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab’, *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2.2 (2016) <https://doi.org/10.23917/khif.v2i2.2137>

Koderi, ‘PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS SAVI (Somatis , Auditori , Visual , Intelektual) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR’, *Jurnal Al Bayan Vol.10, No.1,Bulan Juni Tahun 2018.ISSN 2086-9282. e-ISSN 2549-1229*, 10.1 (2018)

Kuswana, Wowo Sunaryo, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 202AD)

Maharani, Maghfira, Nanang Supriadi, and Rany Widyastuti, ‘Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa’, *Jurnal Raden Intan*, 1.1 (2018)

Mahmuda, Siti, ‘Media Pembelajaran Bahasa Arab’, *An-Nabighoh*, 20.01 (2018)

Mahnun, Nunu, ‘MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)’, *Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1 (2012)

Maulida, Yulia, ‘PENERAPAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGHAFAL MUFRODAT PADA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS I DI SD MA’ARIF NU HASANUDIN SURABAYA’, 2019 <https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2004.3.66178>

Muhson, Ali, ‘PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI’, *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, VIII.2 (2010)

Nempung, Tibertius, Timor Setiyaningsih, and Nur Syamsiah, ‘Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web’, *Jurnal Seminar Sains Dan Teknologi 2015*, November, 2015

Nisa, ika khoirun, ‘Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di MTs Ma’arif NU 07 Purbolinggo’, *Skripsi*, 2019

Nugrahani, Rahina, and Jurusan Seni Rupa, ‘MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BERBENTUK’, *Lembaran Ilmu Pendidikan*, 1 (2007)

Nurdiniawati, ‘Penggunaan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab’, *Al-Af’Idah*, 4.1 (2020)<http://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/afidah/article/view/496>

Nurseto, Tejo, ‘Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik – Tejo Nurseto’, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8.1 (2011)

Pane, Apriada, ‘Belajar Dan Pembelajaran’, *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03.2 (2017)

Poter, Bobbi De, *Quantum Teaching* (Bandung: kaifa, 2007)

Pramuditya, Surya Amami, Muchammad Subali Noto, and Henri Purwono, ‘Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika’, *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2.2 (2018)

Prasetyo, Iis, ‘Teknik Analisis Data Dalam Research and Development’, 2008, 1–11

Pratama, Michello, Alicia Sinsuw, Virginia Tulenan, and Steven Sentinuwo, ‘Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D’, *E- Journal Teknik Informatika*, 4.2 (2014)

Priyanto, Sigit, Prayoga Pribadi, and Aulia Hamdi, ‘Game Edukasi “Matching Three” Untuk Anak Usia Dini’, *Jurnal Telematika*, 7.2 (2014)

Priyatna, Ade, ‘Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Jendral Sudirman Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle’, 2020

Purwanti, Budi, ‘Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure’, *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3.1 (2015) <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>

Putra, Adesetyawan Pratama, Yerry Soepriyanto, and Arafah Husna, ‘GAME EDUKASI TENTANG KERAGAMAN MASAKAN KHAS DAERAH-DAERAH DI INDONESIA UNTUK KELAS V SD’, *Jktp*, 1.4 (2018)

Putra, dian wahyu, a. prasita Nugroho, and erri wahyu Puspitarini, ‘GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI’, *JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1.1 (2016)

Putri, fia reza, ‘PENGARUH METODE MIMICRY MEMORIZATION BERBANTUAN MEDIA FLIP CHART TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PESERTA DIDIK KELAS IV DI MIN 2 PRINGSEWU’, 2020

Putri, Wakhidati Nurrohmah, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah’, *Lisania: Jurnal of Arabic Education and Literature*, 1.1 (2017)

Rahman, Ridwan Arif, and Dewi Tresnawati, ‘Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia’, 13.1 (2016), 184–90 <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>

ROHANI, ‘Diktat Media Pembelajaran’, 2019

ROZI, FAHRUR, and AYUNDA KRISTARI, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung’, *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 05 (2020)

Sa’dullah, *TitleCara Cepat Menghafal Al-Quran* (jakarta: Gema

Insani, 2008)

Salman, Afan Galih, Natalia Chandra, and Norman, 'GAME EDUKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS ANDROID', 4.9 (2013)

Setiawan Rifqi, Adib, 'Lembar Kegiatan Literasi Saintik Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020) <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Slamet, Sofyan, 'PENGGUNAAN METODE BERNYANYI DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT BAHASA ARAB KELAS 7 MTS MA'ARIF SUKA SLAMET INDRAMAYU', *Syntax Idea*, 2507.1 (2020)

Sugiarto, Hari, 'Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka', 3.1 (2018)

Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif,dan R&D, *Alfabeta, Cv.*, 2016

Tafonao, Talizaro, 'PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN BELAJAR MAHASISWA', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018)

ujang nendra pratama, Haryanto, 'PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID TENTANG DOMAIN TEKNOLOGI PENDIDIKAN', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4.2 (2017)

Umaroh, latifatul ida, and Rahmat Yunus, 'KONDISI BAHASA ARAB DI LAMONGAN PASCA ADANYA KEBIJAKAN PEMERINTAH DAERAH TENTANG KEWAJIBAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BAGI PESERTA DIDIK', *Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 1.1 (2020)

winda angela hamka, abdu gani, 'RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS WEB DAN ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 DAN ACTION SCRIPT 3.0', *Indonesia Journal on Information System*, 1.September 2016 (2016)

Yuhana, Asep Nanang, ‘Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa’, *Jurnal Penelitian Pendiidkan Islam*, 7.1 (2019)