تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *SWISH MAX-4* في تعليم اللغة العربية

بالمدرسة الإبتدائية

رسالة علمية

مقدمة لتكميلالشروط اللازمة للحصول على درجة الجامعية الأولى في تعليم اللغة العربية

إعداد

فطري ناغيسا

رقم القيد: ١٦١١٠٢٠١٨٩

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٣ هـ / ٢٠٢٢ م

تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *SWISH MAX-4* في تعليم اللغة العربية

بالمدرسة الإبتدائية

رسالة علمية

مقدمة لتكميلالشروط اللازمة للحصول على درجة الجامعية الأولىفي تعليم اللغة العربية

إعداد

فطري ناغيسا

رقم القيد: ١٦١١٠٢٠١٨٩

قسم تعليم اللغة العربية

المشرف الأول : الدكتور، جونتور جاهايا كيسوما، الماجستير

المشرف الثاني : الدكتور، كوديري، الماجستير

كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٣ هـ / ٢٠٢٢ م

ملخص

تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *SWISH MAX-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية

فطري ناغيسا

إن خلفية البحث لهذه الرسالة العلمية تتعلق بالوسائل التعليمية المستخدمة في تعليم اللغة العربية لدى المعلم. والوسائل المستخدمة مجرد على السبورة والكتب المدرسية فحسب ولم يستخدم المعلم وسائل التفاعلي، مما يجعل نتائج تعلم اللغة العربية لدي الطلبة منخفضة. يهدف هذا البحث إلى معرفة تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *swishmax-4* في تعليم اللغة العربية (لمادة اسم الضمير)، ومعرفة أهلية الوسائل التفاعلية، معرفة استجابة الطلبة على استخدام الوسائل التفاعلية، ومعرفة فعالية الوسائل التفاعلية في تعليم اللغة العربية (لمادة اسم الضمير) بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج

هذا البحث من نوع بحث وتطوير باستخدام نموذج تطوير *Hannafin and Peck*، بمدخل المختلطة (*mixed method*). والطريقة المستخدمة لجمع البيانات هذا البحث هي الاستبانة والمقابلة والاختبار. أما البيانات المستخدمة لهذه البحث هي نتائج استجابة الطالب والمعلم، ونتائج صدق الخبراء (التي تتكون من الخبراء المواد والوسائل، واللغة)، ونتائج تحليل الاختبار باستخدام صيغة *N-gain*. والمنتج المنتجة لهذا البحث هو مقاطع فيديو تفاعلية.

استنادا إلى نتائج البحث، فالباحثة تستنتج أن طوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *swishmax-4*في تعليم اللغة العربية مناسبة ومنهجية من حيث تحليل الاحتياجات والتصميم والتطوير والتطبيق ، اعتمادا على النتيجة المحصولة من الخبراء تحصل على نسبة المئوية ٨٩،٨٧٪ أي بتقدير"جيد للغاية". واستجابة الطالب تحصل نتيجة على النسبة المئوية ٨٥،٩١٪ ولاستجابة المعلم تحصل على النسبة المئوية ٩٢،٤٪ أي بتقدير"مثيرة جدا للاهتمام"، ونتيجة *N-gain* تحصل على ٠،٦٤ بتقدير فعالية متوسطة.

مما يعنى أن الوسائل التفاعلية بوسيلة *swishmax-4* في تعليم اللغة العربية لمادة اسم الضمير مثيرة جدا للاهتمام ويمكن استخدامها كوسيلة تعليمية في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية.

الكلمات المفتاحية: التطوير، الوسائل التفاعلية،*swishmax-4*

الإقرار

أقر أنا الموقعة أدناه:

الاسم : فطري ناغيسا

الرقم القيد : ١٦١١٠٢٠١٨٩

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية والتعليم

أن بحثي المعنون (تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *SWISH MAX-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية) هو عمل خاص بي، أصيل غير مستل ولا منتحل من أي عمل منشور، كما أقر بالالتزام بالأمانة العلمية وأخلاقيات البحث العلمي في كتابة البحث المعنون أعلاه. وأتحمل كافة التبعات القانونية جراء الحقوق الفكرية والمادية للغير، وللجامعة الحق في اتخاذ الإجراءات اللازمة والمترتبة على ذلك.

تحريرا ببندار لامبونج، مايو ٢٠٢٢م

الطالبة،

فطري ناغيسا

رقم القيد: ١٦١١٠٢٠١٨٩

وزارة الشؤون الدّينيّة
كلّيّة التّربيّة والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلاميّة الحكوميّة لامبونج
العنوان : شارع لتكول اندرو سوكارنو سوكارامي باندار لامبونج، رقم الخاتف : (٠٧٢١) ٧٠٣٦٨٩

موافقة

موضوع البحث : تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *SWISH MAX-٤* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية
اسم الباحثة : فطرى ناغيسا
رقم القيد : ١٦١١٠٢٠١٨٩
قسم : تعليم اللغة العربية
كلية : التربية و التعليم

وافقتها اللّجنة الإشرافيّة

قد قام المشرف بالتغييرات حسب الضرورة وتصحيحه بحيث أنه مؤهل للمناقشة في كلّيّة التّربيّة والتعليم بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

تحريرا ببندار لامبونج، ٥ يوليو ٢٠٢٢ م

المشرف الأول،

الدكتور، جوكنر جاهارا كسوما، الماجستير

الرقم الوظيفي: ١٩٦٩١٠٣١٩٩٧٠٣١٠٠٣

المشرف الثاني،

الدكتور، كوذير، الماجستير

الرقم الوظيفي: ١٩٧٣٠٧١٣٢٠٠٣١٢١٠٠٢

رئيس قسم تعليم اللّغة العربيّة

الدكتور، ذوالحنان، الماجستير

الرقم الوظيفي: ١٩٦٧٠٩٢٤١٩٩٦٠٣١٠٠١

وزارة الشؤون الدّينيّة
كلّيّة التّربيّة والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلاميّة الحكوميّة لامبونج
العنوان : شارع لتكول اندرو سوياتمو سوكارامي بانداز لامبونج، رقم الخاتف : (٠٧٢١) ٧٠٣١٨٩

تصديق

تمت الرسالة العلمية بالموضوع : " **تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *SWISH MAX-٤* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية** " التي كتبها فطري ناغيسا برقم القيد: ١٦١١٠٢٠١٨٩ بقسم تعليم اللغة العربية قد ناقشة لجنة المناقشة بكلية التربية و التعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج في التاريخ ٥ يوليو ٢٠٢٢

لجنة المناقشة

رئيس المناقشة	: الدكتور، فخر الغازي، الماجستير	(.....)
سكرتيرة	: يني ليلة الواحدة، الماجستير	(.....)
المناقش الأوّل	: الدكتور، ذوالحنّان، الماجستير	(.....)
المناقش الثاني	: الدكتور، جونتور جاهايا كيسوما، الماجستير	(.....)
المناقش الثالث	: الدكتور، كوديري، الماجستير	(.....)

عميد كلية التربية والتعليم

الأستاذة الدكتورة الحاجة نيلفا الهدى الماجستيرة
الرقم الوظيفي: ١٩٦٨٠٣٢٠٠٢

شعار

بِٱلۡبَيِّنَٰتِ وَٱلزُّبُرِۗ وَأَنزَلۡنَآ إِلَيۡكَ ٱلذِّكۡرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيۡهِمۡ وَلَعَلَّهُمۡ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

*Artinya: "...*Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan*."* (Q.S An-Nahl: 44)[1]

[1]Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan terjemahnya *AL-JUMANATUL ALI*, Jawa Barat: CV PENERBIT J-ART 2004, hlm.272

الإهداء

الحمد لله الذي ختم الرسول بمحمد، صلى الله عليه وسلم، وختم الكتاب بالقرآن الكريم، وجعل العربية لسان هذا الدين الخاتم.وفي إتمام هذه الرسالة العلمية حصلت الباحثة على المساعدة من الآخرين، لذا أهديت هذه الرسالة العلمية إلى:

١. والدي مخلصين والدتي خديجة التي تصلي دائما لي وتعطيه حبها وتحفيزها حتى أستمر في معرفة معنى الحياة، لأنهم لا يشعرون بالملل لتوفير الدافع لي، حتى يكون التعلم صحيحًا ولا يلعبون الألعاب بحيث يمكنني أتم هذه الرسالة العلمية.
٢. الأخت الكبيرة هى ريسيجا أيو إيلحاس والأخت الصغيرة سكيلا دار الغلبا التي تدعموني وتحمسوني دائمًا للحماسة وعدم التخلي أبدًا بحيث يمكنني أتم هذه الرسالة العلمية.
٣. أصدقائي مستأجرة المحبوبة كعائلتي الثانية الذين يعطيني حبا وتحفيزا في إتمام هذه الرسالة العلمية.
٤. والجامعة المحبوبة "جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج"

السيرة الذاتية

ولدت فطري ناغيسا في قرية سينار أجونج تانجاموس ٢٠ من فبراير ١٩٩٩ م. وهي الابنة الثالثة من الأب مخلصين والأم خديجة.

ولقد درّست الباحثة وقت صبيانها بمدرسة مطلع الأنوار الإبتدائية جستينج في السنة ٢٠٠٤ وانتهت دراستها فى السنة ٢٠١٠، ثمّ واصلت الباحثة دراستها إلى مدرسة مطلع الأنوار المتوسطة في السنة ٢٠١٠ وانتهت دراستها فى السنة ٢٠١٣. ثمّ واصلت الباحثة دراستها إلى المدرسة الثانوية الحكومية تاسيكماليا في السنة ٢٠١٣ وانتهت دراستها فى السنة ٢٠١٦. وبعد ذلك التحق بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لانبوج فى السنة ٢٠١٧ م. و أخذت الباحثة كلية التّربية بقسم تعليم اللغة العربية حتى هذه السنة. وسكن في بندار لمبونج إلى الآن.

كلمة شكر وتقدير

الحمد لله الذي علم بالقلم، علم الإنسان ما لم يعلم، والصلاة والسلام على النبي الأمي خير الأنام، سيدنا وحبيبنا محمد، قد أخرجنا من ظلمات إلى نور الإسلام، وعلى آله وأصحابه مصابيح الظلام.

وبعد، كان وضع هذه الرسالة العلمية شرطا من الشروط اللازمة للحصول على درجة البكالوريس في قسم التربية بالجامعة الإسلامية الحكومية ببندار لمبونج، وفي إتمام هذه الرسالة العلمية حصل الباحث على المساعدة من الآخرين، ولذالك يليق لي أن أقدم ببالغ الامتنان، وجزيل العرفان إلى كل من وجهني، وعلمني، وأخذ بيدي في سبيل إنجاز هذه الرسالة العلمية، وأخص بذلك إلى سعادة الأفاضيل:

١. الأستاذ، الدكتور، وان جمال الدين، كرئيس جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج .
٢. الأستاذة، الدكتورة، الحاجة، نيرفانا كعميدة كلية التربية بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٣. السيد الدكتور، ذوالحنان، الماجستير كرئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٤. كما أقدم بخالص الشكر والتقدير إلى السيد الدكتور، جونتور جاهايا كيسوما، الماجستير، كالمشرف الأول الذي بذل جهده بحسن إرشاده لي

وتوجيهاته حتى أستطيع إتمام هذه الرسالة العلمية، فله من الله حسن الثواب والرعاية.

٥. وأقدم كذلك بجزيل الشكر والاحترام والتقدير إلى السيدالدكتور، كوديري، الماجستير،كالمشرف الثاني الذي بذل جهده بحسن إرشاده لي وتوجيهاته حتى أستطيع إتمام هذه الرسالة العلمية، فله من الله حسن الثواب والرعاية.

وفي النهاية يسرني أن أقدم بجزيل الشكر إلى كل من مدّ لي يد العون في مسيرتي العلمية، أشكرهم جميعاً وأتمنى من الله عز وجل أن يجعل ذلك في موازين حسناتهم.

بندار لامبونج, ٢٣ فبراير ٢٠٢٢

الباحثة

فطري ناغيسا

رقم القيّد١٦١١٠٢٠١٨٩.

محتويات البحث

الغلاف

ملخص ..... أ

موافقة لجنة المناقشة ..... ج

نصديق المناقشة .....د

الإقرار ..... هـ

شعار ..... و

إهداء ..... ز

السيرة الذاتية ..... ح

كلمة شكر وتقدير ..... ط

محتويات البحث ..... ك

قائمة الجداول ..... ع

قائمة الصور ..... ص

قائمة الملاحق ..... ر

الباب الأوّل المقدّمة

أ. مصطلحات البحث ١

ب. خلفية البحث ٢

ج. تركيز وتركيز فرعي ١٠
د. مشكلة البحث ١١
هـ. أهداف البحث ١٢
و. فوائد البحث ١٢
ز. الدراسات السابقة ١٣
ح. نظام الكتابة ١٤

الباب الثاني الإطار النظري

أ. التصنيف المفاهيمي ١٧
١. الوسائل التعليمية ١٧
أ) تعريف الوسائل التعليمية ١٧
ب) خصائص ومكانة الوسائل التعليمية ١٨
ج) منافع ووظيفة الوسائل التعليمية ٢٠
د) أنواع الوسائل التعليمية ٢١
٢. وسائل التعليم التفاعلي ٢٣
٣. برنامج *Swishmax-4* ٢٧
أ) تعريف *Swishmax-4* ٢٧
ب) كيفية استخدام برنامج *Swishmax-4* ٢٩
ج) مزايا برنامج *Swishmax-4* ٣١
٤. مواد تعليم اللغة العربية ٣٢
أ) التركيب ٣٣
ب) تعريف اسم الضمير ٣٤
ج) تقسيم اسم الضمير ٣٥
د) موقف اسم الضمير في الجمل ٣٦

٥. فعالية التعليم ٣٨
ب. نظريات عن تطوير النموذج ٤١
١. تعريف نموذج البحث والتطوير ٤١
٢. أنواع نموذج التطوير ٤٢
أ. نموذج تطوير *Hannafin and Peck* ٤٢
ب. نموذج تطويرDDD-E ٤٣
ج. موذج تطوير *ADDIE* ٤٥
د. نموذج تطوير *Borg and Gall* ٤٦
ج. تصميم النموذج ٤٧

الباب الثالث منهج البحث

أ. مكان البحث وزمانه ٤٩
ب. خصائص أهداف البحث ٤٩
ج. منهج البحث ٤٩
د. خطوات تطوير النموذج ٥٠
هـ. مواصفات المنتج المطورة ٥٤
و. موضوع التجربة للبحث والتطوير ٥٥
ز. طريقة جمع البيانات ٥٥
ح. أدوات البحث ٥٧
ط. تجربة المنتج ٥٨
ي. طريقة تحليل البيانات ٥٨

الباب الرابع نتائج البحث والمناقشة

أ. نتائج البحث وتطوير الوسائل التفاعلية ٦٥

١. تحليل الاحتياجات ٦٥

٢. التصميم ٦٦

٣. التطوير والتنفيذ ٨٠

أ) التطوير ٨٠

١) تطوير منتج الوسائل التفاعلية ٨٠

٢) صدق المنتج ٨٥

(أ) نتائج الصدق من خبير الوسائل.. ٨٦

(ب) صدق المواد ٩٢

(ت) صدق اللغة ٩٦

ب) التنفيذ ٩٩

١) تجربة للمجموعة الصغيرة ١٠٠

٢) تجربة للمجموعة الكبيرة ١٠٣

ب. المناقشة وتطوير الوسائل التفاعلية ١٠٧

١. إجراء تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة

برنامج *swishmax-4* ١٠٧

٢. أهلية الوسائل التفاعلية بمساعدة

برنامج *swishmax-4* ١١١

٣. استجابات الطلبة للوسائ التفاعلية بمساعدة

برنامج *swishmax-4* ١١٢

٤. فعالية الوسائل التفاعلية بمساعدة برنامج

swishmax-4 ..... ١١٣

٥. العوامل الداعمة والمثبطة للبحث ١١٨

٦. مزايا ونقائص الوسائل التفاعلية بمساعدة برنامج

swishmax-4 ..... ١١٨

الباب الخامس الخاتمة

أ. الخلاصة ١٢١

ب. الاقتراحات ١٢٢

مراجع البحث **١٢٣**

الملاحق **١٣١**

قائمة الجداول

الجدول١.١ بيانات نتائج استيعاب اسم الضمير

لدي طلبة الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية ١١ بندار لامبونج ٢٠٢١ ..... ٨

الجدول ٢.١ الأمثلة من اسم الضمير (ضمير منفصل رفع كالمبتدأ)..... ٣٦

الجدول ٣.١ مواصفات التقدير ٥٩

الجدول ٣.٢ مقياس تفسير المعايير ٦١

الجدول ٣.٣ مقياس تفسير المعايير ٦٣

الجدوال ٣.٤ ..... ٦٤

الجدول ٤.١ تصميم برنامج تعليم اللغة العربية ٦٧

الجدول ٤.٢ تصميم مواد تعليم اللغة العربية في الوسائل التفاعلية ٦٩

الجدول ٤.٣ تصميم الوسائل التفاعلية في تعليم اللغة العربية..... ٧٠

الجدول ٤.٤ تطوير المواد..... ٨٣

الجدول ٤.٥ نتائج النسبة المئوية من خبراء الوسائل..... ٨٦

الجدول ٤.٦ الاقتراحات من خبراء الوسائل..... ٨٨

الجدول ٤.٧ تحقيق الوسائل قبل وبعد المراجعة (حجم الكتابة) ٨٩

الجدول ٤.٨ تحقيق الوسائل قبل وبعد المراجعة (الكفاءة الرئيسية والأساسية) ... ٩٠

الجدول ٤.٩ تحقيق الوسائل قبل وبعد المراجعة (خلفية المنتج) ٩١

الجدول ٤.١٠ نتائج النسبة المئوية من خبراء المواد ٩٢

الجدول ٤.١١ الاقتراحات من خبراء المواد..... ٩٥

الجدول ٤.١٢ تحقيق الوسائل قبل وبعد المراجعة (المفردات) ٩٥

الجدول ٤.١٣ نتائج النسبة المئوية من خبير اللغة..... ٩٧

الجدول ٤.١٤ الاقتراحات من خبير اللغة ٩٨
الجدول٤.١٥ صدق الوسائل قبل وبعد المراجعة (قاعدة الكتابة)..... ٩٩
الجدول٤.١٦ نتائج التجربة للمجموعة الصغيرة ١٠٢
الجدول٤.١٧ نتائج التجربة للمجموعة الكبيرة ١٠٤
الجدول٤.١٨ نتائج استجابة الطلبة ١٠٥

قائمة الصور

الصورة ٢.١ العرض من تطبيق*Swishmax-4* ٢٩
الصورة ٢.٢ عرض العمل من تطبيق *Swishmax-4* ٣٠
الصورة ٢.٣ خطوات نموذج*Hannafin & Peck* ٤٣
الصورة ٢.٤ خطوات نموذج*DDD-E* ٤٤
الصورة ٢.٥ خطوات نموذج *ADDIE* ٤٥
الصورة ٢.٦ خطوات نموذج*Borg and Gall* ٤٦
الصورة ٢.٧ الإطار النظري ٤٨
الصورة ٣.١ خطوات تطبيق نموذج*Hannafin & Peck* ٥٢
الصورة ٤.١ العرض من تطبيق*Swishmax-4*قبل تحميل ٧١
الصورة ٤.٢ طريقة العمل من تطبيق*Swishmax-4*بعد تحميل ٧٢
الصورة ٤.٣ العرض من تطبيق*Swishmax-4*بعد التطبيق ٧٢
الصورة ٤.٤ العرض من تطبيق*Swishmax-4*المطبقة ٧٣
الصورة ٤.٥ عرض ملف الكراك ٧٣
الصورة ٤.٦ العرض من تطبيق*Swishmax-4*المطبقة للكراك ٧٤
الصورة ٤.٧ إضافة خلفية العمل ٧٤
الصورة ٤.٨ إضافة الرسوم البيانية ٧٥
الصورة ٤.٩ إضافة الكتابة ٧٥
الصورة ٤.١٠ إضافة الصورة والكتابة ٧٦
الصورة ٤.١١ إضافة وتغيير الصورة ٧٦
الصورة ٤.١٢ إضافة المقالة ٧٦
الصورة ٤.١٣ عرض المقدمة ٧٧
الصورة ٤.١٤ عرض المنتج الرئيسية ٧٨
الصورة ٤.١٥ قائمة ملف التعريف ٧٨

الصورة ٤.١٦ عرض المواد ٧٩
الصورة ٤.١٧ عرض محتوى الاختبار ٧٩
الصورة ٤.١٨ عرض فشل الدخول ٨١
الصورة ٤.١٩ عرض كيفية الاستخدام ٨٢
الصورة٤.٢٠ عرض محتوى الاختبار ٨٥
الصورة٤.٢١عرض الاختبار ٨٥
الصورة٤.٢٢ رسم بياني من خبير الوسائل ٨٧
الصورة٤.٢٣ رسم بياني من خبير المادة..... ٩٤
الصورة٤.٢٤ رسم بياني من خبير اللغة ٩٨
الصورة٤.٢٥ رسم بياني لنتائج استبيانات استجابة الطلبة للمجموعة الصغيرة..١٠١
الصورة٤.٢٦رسم بياني لنتائج استبيانات استجابة الطلبة للمجموعة الكبيرة....١٠٣
الصورة٤.٢٧ رسم بياني لنتائج استبيان استجابة المعلم.....١٠٦

قائمة الملاحق

الملحق ١ رسالة البحث

الملحق ٢ رسالة استجابة البحث

الملحق ٣ استبانة صدق المنتج من خبير الوسائل ١

الملحق ٤ استبانة صدق المنتج من خبير الوسائل ٢

الملحق ٥ استبانة صدق المنتج من خبير المادة ١

الملحق ٦ استبانة صدق المنتج من خبير المادة ٢

الملحق ٧ استبانة صدق المنتج من خبير اللغة

الملحق ٨ استبانة استجابة المعلم

الملحق ٩ نتائج حساب استبانة صدق المنتج

الملحق ١٠ نتائج حساب استبانة استجابة الطالب للمجموعة الصغيرة

الملحق ١١ نتائج حساب استبانة استجابة الطالب للمجموعة الكبيرة

الملحق ١٢ نتائج حساب*N-gain* للمجموعة الصغيرة

الملحق ١٣ نتائج حساب *N-gain* للمجموعة الكبيرة

الملحق ١٤ التوثيق

الباب الأول

مقدمة

أ. مصطلحات البحث

تجنبا عن الأخطاء في تفسير موضوع هذا البحث عن "تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية"، فالباحثة تأتي بالمصطلحات كما يلي:

التطوير هو عملية، طريقة، تجعل كبيرة (واسعة، متساوية)، تجعل متقدمة (جيدة، مثالية) وما إلى ذلك.[١] من ثم، أن التطوير لهذا البحث هو نوع من البحث المستخدم لإنتاج منتج معين وتقييم فعاليته. ويهدف هذا البحث إلى إنتاج منتج الذي يمكن أن تكون بشكل أجهزة أو برامج.[٢]

الوسائل التعليمية هي شكل من أشكال كل ما يمكن استخدامه في تعلم اللغة العربية كوسيلة لنقل المعلومات. التفاعلي هو نظام مرتبط بالاتصال ثنائي الاتجاه أو أكثر. لذا فإن الوسائل التعليم التفاعلية هي وسيلة لتقديم مواد تعليمية ويمكن الوصول إليها بعبر الهواتف والكمبيوتر من قبل الطلبة.[٣]

برنامج *Swishmax-4* هو التطبيق لتصميم الرسوم المتحركة بالفلاش الذي يمكن استخدامه لأغراض تقديم الخطة، ورسوم متحركة ومواقع ويب وكإضافة عمل وسائل تعليمية تفاعلية.

---

[1]Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," n.d., https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mengembangkan.

[2]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.407.

[3]Sukoco, Zainal Arifin, and Muhkamad Wakid, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 22, no. 2 (2014), hlm.221.

تعليم اللغة العربية هو نشاط الذي ينفذه المعلم والطلبة في بيئة التي تحتاج إلى مكونات التعليم، منها: أهداف التعليم والمواد والمعلم والطلبة والأساليب والوسائل التعليمية ومواقف أو بيئة التعليم والتقييم.[٤] لذا فإن تعليم اللغة العربية هو جهد يبذله المعلم والطلبة في بيئة تعليمية التي تهدف إلى تمكنوا الطلبة على إتقان اللغة العربية.

المدرسة الإبتدائية هي المؤسسة التعليمية الرسمية للمستوى الابتدائي، أما المدرسة الإبتدائية المستخدمة لهذا البحث هي المدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج.

استنادا إلى المصطلحات السابقة، فالباحثة ترغب بالبحث حول تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج.

ب. خلفية البحث

إن التطور التكنولوجي سريع للغاية التي يضاف إلى تنوع الاحتياجات البشرية، مما يشجع جهود التجديد في كل مجال، خاصة في مجال التعليم. إحدى الطرق التي يمكن القيام بها للاستفادة من التكنولوجيا في التعليم هي استخدام موارد التكنولوجيا كوسائل تعليمية. قال الله تعالى في سورة النمل الآية ٢٨-٣٠:

[4]Yuberti, *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan* (Lampung: AURA (Anugrah Utama Raharja), 2014), hlm.13–14.

ٱذۡهَب بِّكِتَٰبِي هَٰذَا فَأَلۡقِهۡ إِلَيۡهِمۡ ثُمَّ تَوَلَّ عَنۡهُمۡ فَٱنظُرۡ مَاذَا
يَرۡجِعُونَ ﴿٢٨﴾ قَالَتۡ يَٰٓأَيُّهَا ٱلۡمَلَؤُاْ إِنِّيٓ أُلۡقِيَ إِلَيَّ كِتَٰبٞ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾ إِنَّهُۥ
مِن سُلَيۡمَٰنَ وَإِنَّهُۥ بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ ﴿٣٠﴾

بتأمل إلى الآية السابقة، تصف بقصة النبي سليمان والملكة بلقيس التي حدثت كتكنولوجيا متطورة في ذلك الوقت. استخدم النبي سليمان طيور الحدود لإيصال الرسالة إلى الملكة بلقيس، بحيث يمكن استقبال ما تم نقله إلى الوجهة المطلوبة. حتى النبي سليمان قدّم قصره بمختلف التطورات في ذلك الوقت، وكان هذا عامل جذب في تقنيات الاتصال حتى تعمل بشكل جيد.[٥] أما العلاقة مع عملية التعليم هي شكل من أشكال الاتصال في مجال التعليم. وأصبحت الآية المذكورة مرجعا على استخدام التكنولوجيا للاتصال والتعليم. وبهذه الخبرة تدفع المعلم على استخدام الوسائل التعليمية في عملية التعليم.[٦]

هذا ما يؤكد صحة شعار:

" *Teachers nowadays are required to be a professional individual mastering several concerns. The abilities are related to teacher role as a facilitator and motivator who are able to design and present active, innovative, creative, effective, interesting, fun and technology-based learning".*[7]

[5]Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," *Andragogi :Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018), hlm.112.

[6]Harbeng Masni and Zuhri Saputra Hutabarat, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Lash Animation With Swishmax Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi," *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 9, no. 2 (2019), hlm.257, https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i2.147.

[7]Arvido Arvido Deca Verdian et al., "Training on Swishmax Application to Improve Elementary School Teachers' Professional Competences," *Journal:*

تعد نماذج الوسائل والتعليم أحد العوامل المحددة لنجاح تعلم الطلبة، ولذلك استخدام الوسائل ونماذج التعليم في عملية التعلم من أمر هام.[٨]

أن الوسائل في اللغة اللاتينية هي "*medium* " مما يعنى بـ الوسط أو الوسيلة أو المقدمة. يرى هاينيش وزملاؤه كما نقله أرشاد، أن الوسائل في الاصطلاح هي وسيلة لنقل المعلومات بين المرسل والمستلم، لذا فإن التلفزيون والأفلام والصور والراديو والتسجيلات الصوتية والصور المسقطة والمواد المطبوعة تسمى بوسائل اتصال. إذا كانت الوسائل تحمل رسائل أو معلومات لأغراض تعليمية فتسمى بوسائل التعليم. من ثم يري جاني وبريجز أن وسائل التعليم تتضمن من أدوات مستخدمة ماديًا لنقل محتوى المواد التعليمية، منها: كتاب ومسجلات أشرطة وكاسيت وكاميرات وفيديو وأفلام والصور والرسومات والتلفزيون والحاسوب.[٩] وهذا وافق مع المفهوم الشعار:

Media is a communication tool to make the learning process more effective, the use of teaching aids is expected to attract student to be motivated and create student creativity.[10]

يمكن فهم أن الوسائل التعليمية هي شكل من أشكال الوسائل أو أداة توزيع المواد المستخدمة لتسهيل عملية التعليم والتعلم من أجل تحقيق أهداف

Advances in Economics, Business and Management Research 45, no. CoEMA (2017), hlm.23, https://doi.org/10.2991/coema-17.2017.5.

[8]Achmad Buchori and Rina Dwi Setyawati, "Development Learning Model of Characteredu‌cation through E-Comic in Elementary School," *International Journal of Education andResearch*3,no.9(2015),hlm.370,http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1063.798&rep=rep1&type=pdf.

[9]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2006), hlm.4.

[10]Y. Yetri et al., "The Effectiveness of Physics Demonstration Kit: The Effect on the Science Process Skills Through Students' Critical Thinking," *Journal of Physics: Conference Series* 1155, no. 1 (2019), hlm.2, https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012061.

التعليم بفعالية وكفاءة. إن أساس استخدام الوسائل في التعليم توجد في القرآن الكريم في الصرة النحل آية ٤٤، هي:

بِٱلْبَيِّنَٰتِ وَٱلزُّبُرِ ۗ وَأَنزَلْنَآ إِلَيْكَ ٱلذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

أما الأسباب في استخدام الوسائل عند عملية التعلم هي أن الوسائل لها فوائد لجذب انتباه الطلبة حتى تعزز الدافع الذاتي للتعلم، وتجعل المواد التعليمية التي تتم دراستها ذات مغزى أكبر بحيث يمكن فهمها بسهولة ويمكن أن يكون استخدام الأساليب أكثر تنوعًا، بالإضافة إلى أن الوسائل يمكن أن تقضي على تشبع الطلبة في تعليم اللغة العربية، وتحسين نتائج تعليم الطلبة، وتعالج ضعف المعلمين عند نطق اللغة العربية كأداة اتصال في الفصل الدراسي.[١١]

تنقسم أنواع الوسائل على التطورات التكنولوجية إلى تصنيفين، هما الوسائل التقليدية والوسائل التكنولوجية المتقدمة. تشتمل الوسائل التكنولوجية المتقدمة على: الوسائط القائمة على الاتصالات (المؤتمرات عن بعد والمحاضرات عن بعد) والوسائل القائمة على الضاغط الصغير (كمبيوتر والأقراص التفاعلية والأقراص المدمجة).[١٢]

---

[11]Mohammad Ainin, "Pembelajaran Bahasa Arab Motivasional," in *Motivasi Belajar Kinerja Atau Partisipasi Belajar Prestasi Belajar* (Malang: Univesitas Negeri Malang, 2010), hlm.14, http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/266.

[12]Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi" XVI, no. 1 (2018), hlm.101, https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173.

يرى *Seel and Glasglow in Arifin* أن الوسائل التعليمية التفاعلية هي نظام تقديم تعليمي الذي يقدم مواد فيديو مسجلة مع التحكم في الكمبيوتر للطلبة، والطلبة ليس مجرّد على استماع أصوات أو مشاهدة مقاطع فيديو فحسب، بل يقدمون استجابات حتى الطلبة يتمكنوا في تحديد السرعة بحرية وتيرة عرض المواد.[١٣] يمكن تفسير المعنى التفاعلي على أنه عملية لتمكين الطلبة في إدارة بيئة التعليم. بيئة التعلم هي التعلم باستخدام جهاز كمبيوتر أو *android*. ولا يكمن التصنيف التفاعلي في نطاق وسائل التعلم في نظام الأجهزة، ولكنه يشير إلى خصائص التعلم للطلبة الذين يستجيبون للمنبهات المعروضة على الكمبيوتر أو *android*.

Swishmax هو برنامج بديل من *Adobe Flash* لإنشاء رسوم متحركة، ولافتات، وتصميم فلاش على شكل تطبيقات أو برامج التي يمكن استخدامها لإنشاء أو تطوير وسائل تعليمية.يمكن *Swishmax* إنشاء رسوم متحركة مع النص والصور والرسومات والصوت في وقت قصير: يحتوي *Swishmax* على ٢٣٠ مؤثرًا جاهزًا للاستخدام مثل الانفجار، والدوامة، والثعابين وغيرها. يحتوي *Swishmax* على أدوات لرسم الخطوط والمستطيلات والأشكال البيضاوية والمنحنيات العشوائية ومسارات الحركة والعفاريت والأزرار ونماذج الإدخال. بالإضافة إلى ذلك، يوفر *Swishmax* العديد من تصميمات الأزرار التي تسهل على رسامي الرسوم المتحركة التصميم.[١٤] يمكن أن يسهل ذلك

[13]Sukoco, Arifin, and Wakid, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan," hlm.221.

[14]Yeka Hendriyani, Vera Irma Delianti, and Lativa Mursyida, "Persepsi Penggunaan Swishmax Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Oleh Guru Sekolah Dasar Di Gugus 3 Kamang Magek Kabupaten Agam," *Jurnal Teknologi*

تصنيع وسائل التعليم ويمكن أن يقدم مواد تعليمية أكثر إثارة للاهتمام. باستخدام الوسائل ، يمكن أن توفر تجربة تعليمية مفيدة للطلبة وتعزز الدافع ليكونوا أكثر حماسًا في التعلم حيث تكون نتائج التعلم أفضل مما سبق.

استنادًا إلى الملاحظات التي تم إجراؤها بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج، وخاصة في تعليم اللغة العربية بمادة اسم الضمير أن المعلم يستخدم وسائل التعلم التقليدية مثل السبورة والكتب المطبوعة. وفي أثناء الوباء، المعلم يرسل صورًا للمادة الموجودة في الكتاب إلى مجموعة *WA* وإرشاد الطلبة لدراستها. لا يزال التعليم موجهًا إلى المعلم ولم يتمكن الطلبة يقومون بدور نشط ومستقل في التعلم.

تؤكد هذه البيانات بنتائج المقابلة مع معلمي اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج، أن تعليم اللغة العربية، خاصة في تعليم اسم الضمير المعلم يستخدم الكتب والسبورة فحسب وفي أثناء الوباء، المعلم يرسل صورًا للمادة الموجودة في الكتاب إلى مجموعة *WA* ".[١٥]

لا تزال كتب المدرسي أوجه القصور من حيث المواد، وهي التفسيرات الأقل تفصيلاً من خلال إعطاء أمثلة دون توفير طريقة لعمل جمل بعناصر اسم الضمير، والأمثلة المعطاة قليلة نسبيًا في نفس الكلمة.

استنادا إلى هذه الحالة، يسبب إلى انخفاض قدرة الطلبة على تعلم اللغة العربية في تعلم اسم الضمير.ويمكن ملاحظتها في الجدول التالي:

Informasi Dan Pendidikan 10, no. 3 (2017), hlm.103–104, https://doi.org/10.24036/tip.v10i3.24.

[15]Miftahul Amin and (Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab di MIN 11 Bandar Lampung), "Fasilitas Dan Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di MIN 11 Bandar Lampung" (Bandar Lampung: Wawancara: 1 Februari 2021).

الجدول ١.١

نتائج اختبار تعليم اللغة العربية (اسم الضمير) لدي طلبة الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج

الرقم	النتيجة	الحد الاكتمال	عداد الطالب	التقدير
١	٥٩>	٦٨	١٣	ضعيف جدا
٢	٦٠-٦٩	٦٨	٢	ضعيف
٣	٧٠-٧٩	٦٨	-	مقبول
٤	٨٠-٨٩	٦٨	٤	جيد
٥	٩٠-١٠٠	٦٨	٣	جيد جدا
المجموع			٢٢	
الطلبة الذين حصلوا إلى معيار الحد الأدنى	$\frac{15}{22} \times 100\% = 68,2\%$			
الطلبة الذين لم حصلوا إلى معيار الحد الأدنى	$\frac{7}{22} \times 100\% = 31,8\%$			

من الجدول السابق، يمكن الاستنتاج أن من ٢٢ طالبًا الذين حصلوا معيار الحد الأدنى مجرد على ٧ طلاب (٣١،٨٪) والطلبة الذين لم حصلوا معيار الحد الأدنى على ١٥ طالبا (٦٨،٢٪).

وهذا يدل على أن إتقان اسم الضمير لدى الطلبة منخفضة. أما أسباب انخفاض نتائج الطلبة في اتقان اسم الضمير هي ضعف الطلبة في فهم مواد التعليم وعدم بيان المادة التي قدمها المعلم، و المعلم لا يقوم بحزم المواد المقدمة باستخدام وسائل الجيدة بحيث يميل الطلبة إلى الملل.

بالنظر إلى إمكانات الطلبة الذين يمتلكون أجهزة *android* وكمبيوتر، فالباحثة ترغب باداء البحث عن تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية خاصة لمادة اسم الضمير.

بناءً على المشكلات والإمكانيات المذكورة، اقترحت الباحثة وسائل تعليمية تفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية لمادة اسم الضمير لدي طلبة الصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج، التي تم تحديدها بعد ذلك في البحث بعنوان " تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية ".

الوسائل التي سيتم إنتاجها في هذا البحث هي وسائل تعليمية بشكل مقاطع فيديو تفاعلية. تم تصميم هذه الوسائل لتكون جذابة قدر الإمكان ويمكنها تُستخدم في التعليم عبر الإنترنت وكذلك التعلم وجهًا لوجه (من خلال جهاز عرض)، ومن المتوقع أن تدعم التعلم ليكون أكثر فعالية وكفاءة وإثارة للاهتمام، ويمكن الطلبة للعب دور نشط في التعليم. تدعم ذلك العديد من الدراسات السابقة، البحث الأول بعنوان "تطوير لعبة سكرابل العربية المبنية على *Swishmax* كوسائل تعليمية للمفردات العربية". نتج عن هذا البحث منتج في شكل مجموعة وسائط لعبة *Scrabble arabiy* حاسوبية تحتوي على مفردات وقائمة معجم في لعبة *Scrabble arabiy*. تشير هذه البحث إلى أن

قيمة اختبار التحقق من صحة الوسائط ٨٠.٥٦٪ ، والتحقق من صحة المواد ٨٧.٥٠٪ ، والاختبار الميداني ٩١.٢٦٪ بحيث تم أن سكرابيل عربي مجدي وممتع وفعال ليتم تنفيذه في تعلم اللغة العربية.[١٦] وافق مع البحث السابق بعنوان "تطوير قاموس رقمي مصور يعتمد على *Swishmax* كوسيلة لإثراء المفردات العربية في الفصل الخامس من المدرسة الإبتدائية". ينتج هذا البحث منتجًا في شكل قاموس رقمي مصور يعتمد على *Swishmax* والذي يتم ترتيبه حسب الموضوع بناءً على المواد الموجودة في مصادر التعلم. بناءً على التحقق من صحة خبراء الإعلام وخبراء المواد، واستجابات المعلمين، والاختبارات الميدانية على الطلبة، والوسائل المصممة مناسبة للاستخدام ويمكن أن تزيد من اهتمام الطلبة بتعلم اللغة العربية.[١٧]

ج. تركيز وتركيز فرعي

١. تركيز البحث

استنادا إلى خلفية البحث السابقة، فالباحثة تأتي بتركيز البحث على ما يلي: "تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج".

---

[16]Achmad Fauzi, "Pengembangan Permainan Scrabble Berbahasa Arab Berbasis Swishmax Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab" (Universitas Negeri Malang, 2013), http://repository.um.ac.id/id/eprint/11254.

[17]Rahmadhanti Dwi Apsari, "Pengembangan Kamus Digital Bergambar Berbasis Swishmax Sebagai Media Pengayaan Kosakata Bahasa Arab Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah" (Universitas Negeri Malang, 2013), http://repository.um.ac.id/id/eprint/11277.

٢. التركيز الفرعي

أ) معرفة تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج.

ب) معرفة جودة الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج.

ج) معرفة استجابات الطلبة على تطبيق الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج.

د) معرفة فعالية الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج.

د. مشكلة البحث

استناداعلىتركيزالبحثالمذكور،فالباحثةتأتيبمشكلةالبحثعلى النحو التالي:

١. كيفتطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج؟

٢. كيفأهلية الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج ؟

٣. كيف استجابة الطلبة على استخدام الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج ؟

٤. كيففعالية الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج ؟

هـ. أهداف البحث

أما أهداف هذا البحث على النحو التالي:

١. معرفة تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج.

٢. معرفة أهلية الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج.

٣. معرفة استجابة الطلبة على استخدام الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج.

٤. معرفة فعالية الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية الحادي عشر بندار لامبونج

و. فوائد البحث

١. نظريا

يستخدم هذا البحث كمرجع للبحث في مجال تطوير الوسائل التعليمية، خاصة في مجال تعليم اللغة العربية.

٢. علميا

أ) للباحث

زيادة معلومات وخبرات جديدة في تطوير الوسائل التعليمية خاصة في تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية من أجل تحسين جودة التعليم واستفادة تكنولوجيا.

ب) للطلبة

مساعدة الطلبة على فهم المواد المقدمة خاصة في تعليم اسم الضمير باستخدام الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* .

ج) للمعلم

أن يكون مرجعا والمدخلالمبتكرة في اختيار الوسائل التعليمية بوسيلة *Swishmax-4* ، حيث تجعل تعلم اللغة العربية ممتعًا لدي الطلبة.

ز. الدراسات السابقة

١. اسم الباحث أحمد فوزي بعنوان "تطوير لعبة سكرابل باللغة العربية على أساس لغة *Swishmax* كوسائل تعليمية لمفردات اللغة العربية". المنتج لهذا البحث هو مجموعة من ألعاب *Scrabble* العربية المستندة إلى الكمبيوتر التي تم تقديمها بعرض مصور وقائمة من خيارات القاموس المصور وقواعد اللعبة. ونتيجة الصدق لهذا البحث هي: من خبير الوسائل تحصل على نسبة ٨٠.٥٦٪ أي بتقدير جيد جدًا، ومن خبير المواد تحصل على نسبة ٨٧.٥٠٪ أي بتقدير جيد جدًا، أما نتائج الاختبارات الميدانية لطلبة الصف العاشر والحادي عشر حصلت على نسبة ٩١.٢٦٪ أي بتقدير جيد جدًا، ونتائج اختبار التقييم من معلمي اللغة العربية تحصل على نسبة ٨٥٪ أي بتقدير جيد جدًا. وأوجه التشابه في هذا البحث هي استخدام تطبيق *Swishmax* كوسيلة تطوير وسائل التعليم العربية، أما أوجه الاختلاف في هذا البحث هي المنتج المصمم أو نوع الوسائل المصممة، والمواد المستخدمة هي المفردات، ومكان البحث.

٢. اسم الباحثة رمادانتي دوي أبساري بعنوان "تطوير قاموس رقمي باستخدام *Swishmax* كوسيلة لإثراء المفردات العربية في المدرسة الابتدائية الصف

الخامس". المنتج لهذا البحث هو قاموس رقمي مصور يعتمد على *Swishmax* الذي يتم ترتيبه حسب الموضوع بناءً على المواد الموجودة في مصادر التعليم. أوجه التشابه لهذا البحث هي استخدام تطبيق *Swishmax* كوسيلة تطوير وسائل التعليم العربية ، أما أوجه الاختلاف هي في استخدام نموذج التطوير، والمواد ، ومواقع البحث.

٣. اسم الباحثة إيليس أريستا بعنوان " تطوير وسائل تعليم الرياضيات بمساعدة *Swishmax-4* لمادة بخط مستقيم بجامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج". المنتج لهذا البحث هو وسائل تعليمية تفاعلية بمساعدة تطبيق *Swishmax-4*. ونتيجة الصدق لهذا البحث، ما يلي: من خبير المواد تحصل على ٣.٧٣ بتقدير صالحة للغاية، من خبير الوسائل تحصل على درجة ٣.٢٧ بتقدير صالحة للغاية ، مما يعنى أن هذه الوسائل يمكن الاستخدام. أما نتائج استجابات الطلبة في تجربة للمجموعة الصغيرة والمجموعة الكبيرة تحصل على درجة ٣.٤٩ و ٣.٤١ بتقدير مثيرة جدًا للاهتمام. بينما حصل تحليل فاعلية تطبيق الوسائط المتطورة على قيمة ٠.٧٩ تدل على تقدير متوسطة. أوجه التشابه لهذا البحث هي استخدام تطبيق *Swishmax-4* كوسيلة تطوير وسائط التعليم، أما أوجه الاختلاف هي استخدام نموذج تطوير *ADDIE*، أو مجال البحث ومكان البحث.

ح. نظام الكتابة

تتكون منهجية الكتابة هذا البحث على النحو التالي:

١. الباب الأول مقدمة

الباب الأول هو المقدمة التي تتكون من: مصطلحات البحث، خلفية البحث، تحديد المشكلة، مشكلة البحث، أهداف البحث، منافع البحث، الدراسات السابقة، منهجية الكتابة

٢. الباب الثاني الإطار النظري

الباب الثاني يتكون من الإطار النظري المستخدم للبحث والتطوير.

٣. الباب الثالث منهج البحث

الباب الثالث هو منهج البحث الذي يتكون من مكان وزمان البحث، ونوع البحث، ونموذج التطوير، وتجربة المنتج، وتحليل البيانات.

٤. الباب الرابع نتائج البحث ومناقشتها

يتكون الباب الرابع من نتائج تطوير الوسائل وأهلية المنتج ونتائج مراجعة التصميم (المنتج الأولي وفعالية المنتج لتجارب المنتج) والمناقشة.

٥. الباب الخامس الاستنتاج والاقتراحات

يتكون الباب الخامس من الاستنتاج والاقتراحات.

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

استنادًا إلى نتائج البحث وتحليل البيانات عن تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الإبتدائية، فالباحثة تستنبط على النحو التالي:

١. أن تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* لتعليم التركيب واسم الضمير يتم تطويرها بشكل منهجي ومناسبا بمرا حل التطوير المستخدم بحيث ينتج فيديو تفاعلية التي تتكون من الصفحة الرئيسية والمقدمة و التعريفو المواد و الاختبارات. بالإضافة إلى الصفحة الرئيسية هنا كزر التالي، والرجوع، والخريطة المفاهيم، والتوقفو المتابعة، و زر لإيقافو تشغيل الصوت، و النتيجة من الاختبار المعروضة.

٢. أن نتيجة صدق الوسائل من خبير المواد و الوسائل، واللغة، تشير إلى أن الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4* جيدة للاستخدام كوسيلة تعليمية. أما نتيجة صدق الوسائل من خبير الوسائل على نسبة المئوية ٩٠،٦٪، ونتيجة صدق المواد من خبير المواد تحصل على نسبة المئوية ٨٩٪، ونتيجة صدق اللغة من خبير اللغة تحصل على نسبة المئوية ٩٠% التي تحصل على المجموع العام ٨٩،٨٧ ٪ مما يعنى أن هذ الوسائل جيدة لاستخدام.

٣. أن نتيجة استجابة الطلبة من التجربة لمجموعة صغيرة تحصل على النسبة المئوية ٨٧،١٧ ٪ بتقدير "مثيرة جدا للاهتمام"،

أما نتيجة استجابة الطلبة من التجربة لمجموعة كبيرة تحصل على النسبة المئوية ٨٥،٩١٪ بتقدير "مثيرة جداللاهتمام".

٤. أننتيجة *N-gain* لمجموعةصغيرة تحصل على ٠،٧٠٤ بتقدير فعالية عالية، أما أن نتيجة *N-gain* لمجموعة كبيرة تحصل على ٠،٦٤ بتقدير فعالية متوسطة.

ب. الاقتراحات

واستنادا على نتائج البحث فالباحثة تأتي بالاقتراحات كما يلي:

١. للمعلم

يمكن المعلمعلى استخدام الوسائل التفاعلية التي تم تطويره التسهيل عملية التعليم ودعم الطلبة على التعلم بشكل فعال.

٢. للطلبة

يمكن الطلبة على المشاركة عملية التعليم بشكل جيد واستفادة الوسائل التفاعلية المستخدمة.

٣. للباحث

يرجى على الباحث المقبل أن يطور هذه الوسائل بالمواد الجديدة واستخدام رسوم متحركة أكثر إثارة للاهتمام بحيث يمكن على زيادة فعالية الوسائل التفاعلية بوسيلة *Swishmax-4*.

مراجع البحث

Adam, Alif Syaiful, and Nadi Suprapto. "One-Stop Physics E-Book Package Development for Senior High School Learning Media." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 14, no. 19 (2019). https://doi.org/10.3991/ijet.v14i1910761.

Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi" XVI, no. 1 (2018). https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173.

Ainin, Mohammad. "Pembelajaran Bahasa Arab Motivasional." In *Motivasi Belajar Kinerja Atau Partisipasi Belajar Prestasi Belajar*, Malang: Univesitas Negeri Malang, 2010. http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/266.

Al-Ghulayaini, Mushthafa. *Jami'ud Durusil 'Arabiyah*. Beirut: Daar al-Kutub al-Ilmiyah, 1980.

Amin, Miftahul, and (Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab di MIN 11 Bandar Lampung). "Fasilitas Dan Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di MIN 11 Bandar Lampung." Bandar Lampung: Wawancara: 1 Februari 2021, 2021.

Aminudin. "Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Al-Munzir* 7, no. 2 (2014):.

Anwar, Muhammad. "Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Hypnoteaching." *Ekspose* 16, no. 2 (2017).

Apsari, Rahmadhanti Dwi. "Pengembangan Kamus Digital Bergambar Berbasis Swishmax Sebagai Media Pengayaan Kosakata Bahasa Arab Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah." Universitas Negeri Malang, 2013. http://repository.um.ac.id/id/eprint/11277.

Arikunto, Suharsimi, and Cepi Safruddin Abdul Jabar. *Evaluasi*

Program Pendidikan. 2nd ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

Arsita, Elis. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Brbantuan Swishmax-4 Pada Materi Garis Lurus Di UIN Raden Intan Lampung." UIN Raden Intan Lampung, 2020.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2006.

Arvido Deca Verdian, Arvido, Erine Erine Anida Putri, Nanda Nanda Riski Septania, and Yeni Yeni Purwaningtyas. "Training on Swishmax Application to Improve Elementary School Teachers' Professional Competences." *Journal: Advances in Economics, Business and Management Research* 45, no. CoEMA (2017). https://doi.org/10.2991/coema-17.2017.5.

Arya, Gede Putu. *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2017.

Asyhari, Ardian, and Helda Silvia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 05, no. 1 (2016): 1–13. https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100.

Azhari. "Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab." *Jurnal Ilmiah Dikdaktika* 16, no. 1 (2015).

Aziz, Roikhan Muhammad. "Dida Dan Kada Dalam Bahasa, Agama, Serta Keragaman Budaya." *Jurnal Dialektika* 1, no. 1 (2014).

Batubara, Hamdan Husein. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat." *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2015).

Bessie, Polce Aryanto. *Metode Penelitian Linguistik Terjemah*. 1st ed. Jakarta Barat: Indeks, 2017.

Buchori, Achmad, and Rina Dwi Setyawati. "Development Learning Model of Charactereducation through E-Comic in Elementary School." *International Journal of Education and Research* 3, no. 9 (2015).

http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1063.798&rep=rep1&type=pdf.

Defina. "Model Penelitian Dan Pengembangan Materi Ajar BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing)." *Indonesian Language Education and Literature* 4, no. 1 (2018). https://doi.org/10.24235/ileal.v4i1.3012.

Diah, Inung, and Sekreningsih Nita. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa." *DoubleClick : Journal of Computer and Information Technology* 1, no. 2 (2018).

Fakhrurrazi. "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif." *Jurnal At-Tafkir* XI, no. 1 (2018).

Fatirul, Achmad Noor, and Djoko Adi Walujo. *Desain Blended Learning : Desain Pembelajaran Online Hasil Penelitian*. Edited by Iskandar Wiryokusumo. 1st ed. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020.

Fauzi, Achmad. "Pengembangan Permainan Scrabble Berbahasa Arab Berbasis Swishmax Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." Universitas Negeri Malang, 2013. http://repository.um.ac.id/id/eprint/11254.

Fauzia, Mutia, Ade Nandang, and Heri Gunawan. "Penggunaan Teknik Permainan Berburu Tarkib Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Materi Tarkib." *Ta'lim Al-'Arabiyah* 3, no. 1 (2019).

Hamzah, Andi Abdul, Andi Agussalim, and Sanusi Yusring B. "Pengaruh Media Pembelajaran Komputer Terhadap Kemampuan Penggunaan Dhamir Bahasa Arab." *Nady Al-Adab* 15, no. 2 (2018).

Hanifah, Umi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Putra Media Nusantara, 2011.

Hasyim, Adelina. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.

Hendriyani, Yeka, Vera Irma Delianti, and Lativa Mursyida. "Persepsi Penggunaan Swishmax Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Oleh Guru Sekolah Dasar Di Gugus 3 Kamang Magek Kabupaten Agam." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan* 10, no. 3 (2017). https://doi.org/10.24036/tip.v10i3.24.

Husein, Ahmad. "Materi TIK (Dasar-Dasar Swiskmax)," 2021. teknologi: Materi TIK (Dasar-dasar SWisHMax) (teknologi-elka.blogspot.com).

Iman, Finda Destiani, Budi Usmanto, and Trisnawati. "Implementasi Aplikasi Puzzle Meningkatkan Minat Siswa Sekolah Dasar Dalam Bahasa Inggris." *JPGMI* 4, no. 2 (2018).

Indriastoro, Hendri Ari Kus, and Zainur Rofiq. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Memperbarui Halaman Web Di SMK." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 4, no. 2 (2014).

Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. "Kamus Besar Bahasa Indonesia," n.d. https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mengembangkan.

Khalilullah, Muhammad. "Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)." *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2012). http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/viewFile/309/292.

Komara, Dede Indra, Chandra Ertikanto, and Undang Rosidin. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Model Tutorial Materi Impuls Dan Momentum Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 5, no. 3 (2017). jurnal.fkip.unila.ac.id.

Kurniawan, Kadek Urip, Dsk Pt Parmiti, and I Dewa Kade Tastra. "Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016." *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 5, no. 2 (2016).https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/d

ownload/7775/5306.

Lindawati. "Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Kecakapan Hidup (Life Skill) Untuk Siswa Kelas V SD Tahun 2016." *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora* 18, no. 1 (2016).

Lukman, Hamzah. *DHAMIR (Cara Cepat Menguasai Bentuk Perubahan Dhamir)*. Makassar: Gunadarma Ilmu, 2019. http://repository.iainpare.ac.id/835/1/Addhomair.pdf.

Masni, Harbeng, and Zuhri Saputra Hutabarat. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Lash Animation With Swishmax Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi." *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 9, no. 2 (2019). https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i2.147.

Nasution, Khalilah. "KEPEMIMPINAN GURU DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PAI." *Jurnal Darul 'Ilmi* 4, no. 1 (2016).

Nikmah, Fuad. *Mulakhas Qawaidul Lughoh Arabiyyah*. Beirut: Daar al-Islamiyyah, 2014.

Nopriyanti, and Putu Sudira. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no. 1 (2015). https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/6416.

Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran." *Andragogi :Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018).

Prabowo, Andrean Kusnadi, and Fajar Arianto. "Pengembangan Multimedia Berbasis Mobile Learning Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Dengan Model Pengembangan Ddd-E Untuk Kelas X Multimedia Di Smkn 1 Trowulan Mojokerto." *Universitas Negeri Surabaya*, 2018. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/27969.

Putri, Nelly Nillam, and Suprapto. "Pengembangan Multimedia Dengan Program Swishmax 4 Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X SMKN 7 Surabaya." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 3, no. 3/JKPTB/17 (2017).

Qoin, Alifah Dzatun Nitho. "Nomina Permanent (Isim Mabni) Dalam Buku Khulashoh Nuul Yaqin Juz 3 (Analisis Sintaksis)." *Skripsi : Universitas Negeri Semarang*, 2015. http://lib.unnes.ac.id/21522/.

Rohmawati, Afifatu. "Efektivitas Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 1 (2015). https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.091.

Sadiman, Arief. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers, 2012.

Sari, Liza Yulia, and Diana Susanti. "Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme Pada Materi Neurulasi Untuk Perkuliahan Perkembangan Hewan." *BioCONCETTA (Jurnal Biologi Dan Pendiidikan Biologi)* 2, no. 1 (2016).

Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Suhreed Sarkar. *Joomla With Flash*. 1st ed. UK: Packt Publishing Ltd, 2009.

Sukoco, Zainal Arifin, and Muhkamad Wakid. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 22, no. 2 (2014). https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/8937.

Syarifuddin, and Muhyidin Niati. "Analisis Kata Ganti (Dhamir) Dalam Al-Qur'an Surat As-Sajdah Serta Metode Pembelajarannya." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 2 (2016). https://doi.org/10.24042/albayan.v8i2.368.

Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan. *Model*

Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.

Wiarto, Giri. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Lampung: Laksitas, 2016.

Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Yetri, Y., K. Koderi, A. Amirudin, S. Latifah, and M. D. Apriliana. "The Effectiveness of Physics Demonstration Kit: The Effect on the Science Process Skills Through Students' Critical Thinking." *Journal of Physics: Conference Series* 1155, no. 1 (2019). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012061.

Yuberti. *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Lampung: AURA (Anugrah Utama Raharja), 2014.

Yusuf, Bistari Basuni. "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif." *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan* 1, no. 2 (2018).