تطوير برنامج أرتيكوليت ستوري لاين لتعليم اللغة العربية لمستوي المدرسة المتوسطة الإسلامية

رسالة ماجستير

مقدمة لتكملة الشروط للحصول على الدراجة الماجستير بقسم تعليم اللغة العربية للدراسات العليا
بجامعة رادن إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

إعداد:

محمد زامراني
1988104009

الدراسات العليا

بجامعة رادن إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

1443هـ / 2023

تطوير برنامج أرتيكوليت ستوري لاين لتعليم اللغة العربية لمستوي المدرسة المتوسطة الإسلامية

رسالة ماجستير

مقدمة لتكملة الشروط للحصول على الدراجة الماجستير بقسم تعليم اللغة العربية للدراسات العليا
بجامعة رادن إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

إعداد:

محمد زامراني
1988104009

المشرفة الأولى : الدكتورة الحاجة رمضانى ساغالا الماجستيرة

المشرف االثاني : الدكتور محمد أكمان شاه الماجستير

الدراسات العليا

بجامعة رادن إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

1443هـ / 2023 م

ملخص

تطوير برنامج أرتيكوليت ستوري لاين لتعليم اللغة العربية لمستوي المدرسة المتوسطة الإسلامية

محمد زامراني

هذا البحث هو بحث تطويري لإنتاج مواد تعليمية على شكل تطبيقات تعلم اللغة العربية ، فالمشكلات التي تواجه تعلم اللغة العربية في الصف 7 المتوسطة لا تجذب انتباه طلبةمع ردود ملحوظة من طلبةعند طرح الأسئلة وكسل طلبةلتعلم اللغة العربية في المنزل لأن المواد التعليمية ومعلمي اللغة العربية لا يمكن أن يكونوا دائما مع طلبةفي جميع الأوقات وخلال هذا 19*covid* قررت تطوير التطبيق لأن عملية التعليم والتعلم تمت في المنزل.

يتم تطوير المنتج باستخدام نموذج تطوير *ADDIE* (التحليل ، التصميم ، التطوير ، التنفيذ والتقييم ، المنتج الناتج يكون على شكل تطبيق لتعلم اللغة العربية مخصص للفصل الثاني على مستوى المدرسة المتوسطة، وبناءً على اختبار التحقق من الجدوى ، يتم الحصول على النتائج التالية: 1. حصل خبراء تعلم اللغة العربية على متوسط 3.76 (جيد) ، 2. حصل خبراء المواد العربية على متوسط 3.73 (جيد) ، 3. حصل خبراء الإعلام والتصميم على متوسط 3.75 (جيد) بناءً على البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج التحقق من الصحة. خبراء تعلم اللغة العربية وخبراء المواد العربية والإعلام وخبراء التصميم أن هذا التطبيق مناسب للاستخدام في الفصل الدراسي الثاني لتعلم اللغة العربية لمدرسة المتوسطة

بناءً على نتائج استجابات طلبةلتطبيقات تعلم اللغة العربية ، تم تصنيفها على أنها جيدة بمتوسط نسبة 88٪. وتتكون من نسبة متوسطة في فصل الجبار 89٪ في فصل جيدة ، والإجابة الثانية في فصل المهيمين الحصول على نسبة 87٪ في فصل جيدة. مع نتائج استجابات طلبةالتي حصلت على متوسط درجة 88٪ في فصلجيدة ، فإن تطبيق تعلم اللغة العربية هذا سهل الاستخدام.

الكلمة المفاتيح:تطوير تطبيق, اللغة العربية ,أرتيكوليت ستوري لاين

وزارة شؤون الدينية
جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج
لبرنامج الدراسات العليا
بقسم تعليم اللغة العربية
شارع: ز. عابدين فغار ألم لابوهان راتو بندار لامبونج. رقم الهاتف: (٠٧٢١) ٥٦١٧٠٧٠

تقرير لجنة المناقشة المفتوحة

تمّت الرسالة العلمية بالموضوع " **تطوير برنامج أرتيكوليت ستوري لاين لتعليم اللغة العربية لمستوي المدرسة المتوسطة الإسلامية**". التي كتبه الطالب باسم **محمد زامراني** برقم القيد: **١٩٨٨١٠٤٠٠٩** بقسم تعليم اللغة العربية قد ناقشته لجنة المناقشة ناقشة مفتوحة بدراسات العليا بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج يوم الإثنين في التاريخ ٩ يونيو ٢٠٢٣ م.

١. رئيس المناقشة : الدكتور رسلان عبد الغفور، الماجستير (.....)
٢. السكرتير : الدكتور قدري، الماجستير (.....)
٣. المناقشة الأولى : الدكتورة الحاجة إرلينا، الماجستيرة (.....)
٤. المناقش الثاني : الدكتورة الحاجة رمضانى ساغالا الماجستيرة (.....)
٥. المناقش الثالث : الدكتور محمد أكمان شاه الماجستير (.....)

عميد الدراسات العليا

الأستاذ الدكتور رسلان عبد الغفور، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٨٠١٢٠٠٣١٢١٠٠١

وزارة شؤون الدينية
جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج
لبرنامج الدراسات العليا
بقسم تعليم اللغة العربية
شارع: ز. عابدين فغار ألم لابوهان راتو بندار لامبونج. رقم الهاتف: (٠٧٢١) ٥٦١٧٠٧٠

تقرير المشرفين

قرر المشـــرفان بأن الرســـالة تحت العنوان **تطوير برنامج أرتيكوليت ســـتوري لاين لتعليم اللغة العربية لمســـتوي المدرســـة المتوســـطة الإســـلامية** التي كتبه الطالب باســـم **محمد زامراني** برقم القيد: **١٩٨٨١٠٤٠٠٩** بقســم تعليم اللغة العربية لكلية الدراســات العليا في جلســتها العلمية المغلقة المنعقدة ١١ ديسمبر ٢٠٢٢ م, حيث قام الباحث بتكملة جميع الملاحظات و الإقتراحات من السادة المشرفين و رجال هيئة القائمون بإدارة الجلسة تنفيذا للقرار, وصالحة إلى لجنة المناقشة في جلسة العلمية المفتوحة.

المشرفة الأولى

السيدة الدكتورة الحاجة رمضانى ساغالا الماجستيرة
رقم التوظيف: ١٩٦٠٠٢٠٨١٩٨٦٠٣٢٠٠١

المشرف االثاني

الدكتور محمد أكمان شاه الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٣١٨١٩٩٨٠٣١٠٠٣

رئيسة قسم التعليم اللغة العربية

السيدة الدكتورة الدكتورة الحاجة إرلينا، الماجستيرة
رقم التوظيف: ١٩٦٨٠٤٠٦١٩٩٥٠٣٢٠٠٢

شعار

قَالَ رَبِّ ٱشۡرَحۡ لِي صَدۡرِي (٢٥) وَيَسِّرۡ لِيٓ أَمۡرِي (٢٦) وَٱحۡلُلۡ عُقۡدَةٗ مِّن لِّسَانِي (٢٧) يَفۡقَهُواْ قَوۡلِي (٢٨)

Artinya:

Ya Rabbku, lapangkanlah untukku dadaku, dan mudahkanlah untukku urusanku, dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku, supaya mereka mengerti perkataanku (Thaha:25-28).

إهداء

الحمد الله و الشكر يليق على جميع نعمة فأهديت هذه الرسالة العلمية إلى:

1. والدي المحبوبان أبي أسريل و أمي ساؤنة أحبهما حبا جما الذان يدعوان و شجعاني لنجاحي حتى أتممت على كتابة هذه الر سالة العلمية. و لعل أن يرضا بخطواتي على هذا النجاح.
2. أخى صغيري المحبوب مزاق أدنان و أخوات الصغيرتي ميكى شافرا و زكي مهرانى، شكرا على دوافع الحماسة و الدعاء لأكون ممتازة.
3. الأستاذة الدكتورة الحاجة رمضانى ساغالا الماجستيرة, و الأستاذة الدكتور محمد أكمان شاه الماجستير على الإشراف لإتمام نذه الواجبة الأخيرة.
4. أصدقائي المعهد كرنياون هميدي, إرفان معارف, سيف الأنوار, خليل الرحمان ,اندري رحمة, أشكر هم على حماستكم, حافزكم, ودعاءكم
5. .أصدقائ و زملائ من قسم تغليم اللغة العربية لمرحلة 2019
6. جامعتي المحبوبة رادين إينتان لامبونج الإسلامية الحكومية.

ترجمة الباحث

اسمي محمد زامران ولد في مدينة بندر لامبونج في 19 أكتوبر 1996 ، لدي 4 أشقاء ، التحقت بمدرسة ابتدائية في مدرسة ابتدائية بعد ذلك التحقت بالمدرسة الإعدادية والمدرسة الثانوية الأخيرة في معهد كونتور التاسع و تخرج في عام 2014.

بعد التخرج من معهد كونتور ، واصلت دراستي الجامعية في جامعة الإسلامية الحكومية رادين انتان لامبونج وتخرجت في عام 2019 وفي نفس العام سجلت على الفور للحصول على درجة الماجستير في جامعة الإسلامية الحكومية رادين انتان لامبونج.

كلمة الشكر و التقدير

مدح بحضور االله سبحانه وتعالى. من أعطى قوته وإذنه للباحث جسديا وذهنيا بحبيث يتمكن الباحث من استكمال هذه الرسالة العلمية باالموضوع'' **تطوير تطبيق *Articulate Storyline* لتعلم اللغة العربية في المدرسة الإعدادية**" نأمل أن صلاة وسلاما على النبي محمدصلى االله عليه وسلم ومن تابع سنته. أمين يارب العالمين.

رتب الباحث هذه الرسالة العلمية، هو جزء من متطلبات التعليم الجمعية الأولي ولإ كمال متطلبات الحصول على لقب(M.Pd) في قسم تعليم اللغة العربية في كلية التر بية والتعليم باجامعة الإسلامية اللكومية رادين انتان المبونج. في محاولة الإستكمال هذه الر سالة العلمية، تلقى الباحث الكثير من المساعدة والتوجيه من مختلف الأطراف من حلال عدم التقليل من الإمتنان لمساعدة جميع الأطراف، لذلك على وجه الخاص يود الباحث أن يذكر ما يلي:

1. الأستاذ الدكتور وان جمال الدين الماجستير كرئيس الجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
2. الأستاذ الدكتور رسلان عبد الغفور, الماجستير كعميد الدراسات العليا بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
3. الدكتورة أيرلينا, الماجستيرة كرئيس قسم تعليم اللغة العربية في دراسات العليا بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
4. الدكتورة الحاجة رمضانى ساغالا الماجستيرة, كالمشرفة اللأول و الدكتور محمد أكمان شاه الماجستير, كاالمشرف الثاني في كتابة هذه الرسالة العلمية. الذان قدمان وقتهما ولإرشادتهما لإكمال هذه الرسالة العلمية.

5. جميع المحاضر في دراسات العليا بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
6. جميع الطلبة في مرحلة الثالثة لقسم تعليم اللغة العربية الذين أمضوا وقتهم كاختبار للاستنتاج الذي طوره الباحث.

والأخر أشكركم بكلمة الشكر و التقدير و جزاكم الله أحسن الجزاء و نسئل الله تعال لطفا فيما جرت المقادر

باندار لامبونج, 12 ديسمبير 2022

الباحث

محمد زامراني
1988104009

إقرار

الاسم : محمد زامراني

رقم التسجيل : ١٩٨٨١٠٤٠٠٩

الكلية : التربية

القسم : تعليم اللغة العربية

تشهد على أن هذه الرسالة العلمية كلها الأصلية,من إبداع فكر الباحث إلا فى الأقسام المعينة الذي كتبها

باندار لمبونج, ١ يوليو ٢٠٢٣

الباحث

محمد زامراني

١٩٨٨١٠٤٠٠٩

مختويات البحث

صفحة الغلاف..... أ

صفحة الموضوع..... ب

ملخص..... ج

موافقة..... د

شعار..... ه

إهداء..... و

ترجمة الباحث..... ز

كلمة الشكر و التقدير..... ح

باب الأول : مقدمة

خلفية البحث..... 1

مشكلة البحث..... 7

أهداف البحث..... 8

فوائد البحث..... 8

مواصفات المنتج..... 9

افتراضات التنمية والقيود..... 11

باب الثاني : الإطار النظري

مفهوم تطوير النموذج..... 13

تعريف تطوير النموذج..... 13

تطوير نموذج متنوع..... 14

مفهوم النموذج المطور..... 31

الإطار النظري..... 33

دروس اللغة العربية..... 35

تطبيق Articulate Storyline..... 40

وسائل التفاعلية..... 43

نتائج البحوث ذات الصلة..... 48

تصميم التطوير..... 49

باب الثالث : طرق البحث

مكان البحث وزمان..... 55

خصائص أهداف البحث..... 55

منهج وطريقة البحث..... 56

خطوات التطوير..... 57

مراحل تطور الإعلام..... 61

تقنية تحليل البيانات..... 68

باب الرابع : نتائج البحث والمناقشتها

تطوير نموذج..... 75

تحليل الاحتياجات..... 75

مشروع نموذج 1..... 76

مشروع نموذج 2..... 77

النماذج النهائية..... 87

جدوى النموذج (التحقق من المنتج)..... 91

بيانات التحقق من صحة منتاج الإعلام والتصميم..... 91

بيانات التحقق من صحة منتاج تعلم اللغة العربية..... 94

بيانات التحقق من صحة منتاج المواد واللغة العربية..... 96

رد الطالب على الطلب..... 99

فعالية النموذج..... 101

التجارب الميدانية الفصل (الجبار)..... 101

التجارب الميدانية الفصل (المهيمن)..... 105

مناقشة..... 110

باب الخامس : الاستنتاجات والإقتراحات

استنتاج..... 115

الإقتراحات..... 116

الملاحق..... 117

باب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

تقدم العلم والتكنولوجيا له تأثير كبير في مختلف مجالات الحياة البشرية. التعليم كجزء لا يتجزأ من عملية نضج الإنسان بالتأكيد من ناحية له مساهمة كبيرة في تطوير العلوم والتكنولوجيا ، ولكن من ناحية أخرى يحتاج التعليم أيضا إلى الاستفادة من التقدم في العلوم والتكنولوجيا حتى يتمكن من تحقيق أهدافه بفعالية وكفاءة.[1]

أدى تطور العلم والتكنولوجيا إلى تغييرات كبيرة جدا في أبعاد مختلفة من حياة الإنسان ، سواء في الاقتصاد أو الاجتماعي أو الثقافي أو التعليمي. لذلك ، لكي لا يتخلف التعليم عن تطور العلم والتكنولوجيا ، هناك حاجة إلى تعديلات.[2] وبالإضافة إلى ذلك، فإن تطور العلم والتكنولوجيا يشجع بشكل متزايد جهود التجديد في استخدام النتائج التكنولوجية في عملية التعلم.[3] إلى جانب التطور السريع لوسائل الإعلام والاتصالات ، سواء الأجهزة أو البرامج ، فقد أدى ذلك إلى تحول في دور المعلمين. لم يعد بإمكان المعلمين العمل كمصدر وحيد للمعلومات لأنشطة تعلم الطلاب ، لذلك يحتاج المعلمون إلى وسائط يمكن استخدامها كمصدر بديل للمعلومات. واحدة من المنتجات التكنولوجية التي يمكن استخدامها كوسيلة في التعلم هي أجهزة الكمبيوتر. ساعد وجود أجهزة الكمبيوتر اليوم المعلمين من مختلف الاهتمامات المتعلقة بواجباتهم في تصميم وتنفيذ وتقييم التعلم. تم استخدام أجهزة الكمبيوتر على نطاق واسع في عملية التعليم والتعلم ، بهدف واحد هو أن تكون

---

[1] Ali Muhson, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8.2 (2010) <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.

[2] Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 1

[3] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 2

جودة التعليم خطوة إلى الأمام مع تقدم التكنولوجيا.[4] في أنشطة التعلم هناك العديد من المكونات بما في ذلك: الأهداف ، والمواد التعليمية ، والتقييمات ، والأساليب والأدوات أو الوسائط. هذه المكونات هي المكونات الرئيسية التي يجب الوفاء بها في عملية التعليم والتعلم. هذه المكونات لا تقف بمفردها ، ولكنها ترتبط وتؤثر على بعضها البعض.[5] يعد استخدام وسائط التعلم أحد المكونات المهمة في عملية التعلم في المدارس. تلعب الوسائط التعليمية دورا مهما في عملية التعلم. يمكن أن يساعد استخدام الوسائط التعليمية المحاضرين في تقديم مواد المحاضرات. يتم تحديد نجاح التعلم إلى حد كبير من خلال مكونين رئيسيين ، وهما طرق التدريس ووسائط التعلم. هذان المكونان مترابطان ولا ينفصلان.[6]

ينظر إلى استخدام وسائط التعلم على أنه مهم ، لأنه يساعد على تحقيق أهداف التعلم. لذلك ، يعد إعداد وسائط التعلم من مسؤوليات المعلمين[7] ويعتبر من المهم جذب الاهتمام بأنشطة تعلم الطلاب ، كما أن وجود المعلمين لتوجيه أنشطة التعلم ، والكتب المدرسية كمعلومات ووسائل الإعلام الأخرى ضرورية أيضا لزيادة تحفيز الطلاب كشكل ملموس من أنشطة التعلم ، دون التفاعل بين الطلاب ووسائل الإعلام ، لن يحدث التعلم أبدا.[8]

---

[4] Arif Mahya Fanny and Siti Partini Suardiman, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V', *Jurnal Prima Edukasia*, 1.1 (2013), 1 <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i1.2311>.

[5] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1991), hlm 30

[6] Muhamad Ali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik', *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5.1 (2009), 11–18.

[7] Ayu Kurniawati*, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point*, (Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011), hlm, 2

[8] Sudana Degeng*, Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabe*l (Jakarta: Depdigbud 1989), hal 150

باستخدام أدوات في شكل وسائط تعليمية تفاعلية ، سيساعد ذلك على فعالية عملية التعلم وإيصال الرسائل ومحتوى الدرس.[9] أظهرت العديد من الدراسات أن وسائل الإعلام أثبتت بنجاح تميزها في مساعدة المعلمين وأعضاء هيئة التدريس على نقل رسائل التعلم بسرعة وسهولة أكبر من قبل الطلاب. بالإضافة إلى ذلك ، لديها أيضا قوة إيجابية وتآزر قادر على تغيير مواقفهم وسلوكياتهم نحو التغيير الإبداعي والديناميكي.[10]

وذلك كما جاء في أهداف التربية الوطنية على النحو التالي:

تعمل التربية الوطنية على تطوير قدرة وتشكيل شخصية وحضارة أمة كريمة من أجل تعليم حياة الأمة ، بهدف تطوير إمكانات الطلاب ليصبحوا بشرا لديهم إيمان وإخلاص لله سبحانه وتعالى ، ولديهم شخصية نبيلة ، وصحية ، ومعرفة ، وقادرة ، وخلاقة ، ومستقلة ، وتصبح مواطنين ديمقراطيين ومسؤولين.[11]

في منهج 2013 ، لا ينقل دور المعلمين في أنشطة التعلم المعرفة فحسب ، بل يلعب أيضا أدوارا مختلفة تهدف إلى تطوير إمكانات الطلاب على النحو الأمثل. [12] كما نعلم أن منهج 2013 يميل إلى التأكيد على جوانب بناء كفاءة الطلاب وشخصيتهم ، فإنه يتطلب بالتأكيد قدرة المعلمين على أن يكونوا قادرين على تصميم تعلم فعال وهادف. بالإضافة إلى القدرة على تصميم تعلم فعال

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 15

[10] Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*,….. hlm 1

[11] Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional (Bandung: Rhusti Publisher, 2009). Hlm 5

[12] Sofan Amri, *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum* 2013, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), hlm 30

وهادف ، يتطلب منهج 2013 أيضا أن يكون المعلمون قادرين على تنظيم التعلم بشكل فعال.[13] وقادرة على زيادة دافعية الطلاب في التعلم.

وفقا لتريانتو ، فإن التعلم الجيد هو التعلم الذي يتم تنظيمه بناء على الأهداف المراد تحقيقها ، وهي تعزيز التفاعل بين الطلاب وتوفير تجارب مفيدة. [14] يمكن دعم التعلم الجيد من خلال جو تعليمي موات ويمكن أن تعمل علاقات التواصل بين المعلمين والطلاب بشكل جيد من خلال وسائط التعلم.[15] من خلال التفاعل والتواصل الجيد ، يمكن أن يساعد الطلاب على تطوير قدراتهم بثقة. في عملية التعلم ، في بعض الأحيان يهيمن المعلم على عملية التفاعل كثيرا ، ولكن أيضا في بعض الأحيان يكون الطالب هو الذي يهيمن على عملية التفاعل ، لذلك يتركز التعلم على التعلم الذي يسمح للطلاب أنفسهم بتعلم المواد التعليمية التي سيتعلمونها. بينما يوجه المعلم ويوجه أكثر.[16]

إن تطوير التعلم التفاعلي في المدارس الإسلامية ، وخاصة دروس اللغة العربية ، غير موجود للغاية ونادرا ما يرغب المعلمون في إنشاء وسائط متعددة تفاعلية قائمة على الروبوت. لأنه لا يزال هناك العديد من المعلمين أو المعلمين الذين لا يزالون جددا في العالم الرقمي ، التطور في عام 2022 سريع جدا ، الأطفال الذين يلعبون عادة في الميدان في الفناء وما إلى ذلك ، ولكن في الوقت الحاضر تقريبا كل طفل لديه أندرويد ويستخدم في الغالب لمشاهدة *YouTube* ولعب الألعاب عبر الإنترنت.

---

[13] E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum* 2013, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 104-106

[14] Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka publisher, 2007), hlm 58

[15] Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm 2.

[16] Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komusikasi*. (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm 2

يمكن أن يؤدي استخدام وسائط التدريس في عملية التدريس والتعلم إلى إثارة رغبات واهتمامات جديدة ، وإثارة الدافع وتحفيز أنشطة التعلم ، وحتى إحداث تأثيرات نفسية على الطلاب. لذلك ، يجب على المعلم توفير وتوفير الفرص للطلاب للتعلم بنشاط ومتعة.[17]

بناء على نتائج المقابلات وملاحظات الباحثين ، أوضح مدرس المواد العربية في مترو جبل المحمدية أحمد دحلان أن التعلم الذي تم حتى الآن يستخدم الوسائط المتعددة. ومع ذلك ، فإن الوسائط التفاعلية التي يستخدمها المعلمون تقتصر على نقاط القوة والعروض التوضيحية في شكل تفسيرات مادية بسبب مهارات المعلم المحدودة من حيث الوسائط. حتى الآن ، سارت الأمور على ما يرام دون أي عقبات ، ولكن إذا نظرت إلى العصر والتقدم التكنولوجي ، فهناك حاجة لتطوير وسائط التعلم لجعلها أكثر تفاعلية وابتكارا. مع هذا المعلم الجيد سيوفر وسائط حديثة جديدة ، لأنه في الوقت الحاضر هو تقريبا تطبيقات رقمية بالكامل ، بدءا من المشتريات والمدفوعات وما إلى ذلك.

غالبا ما يتجاهل المعلمون أهمية استخدام الوسائط في التعلم لدرجة أنهم أدركوا أن التعلم الذي يعلمونه يميل إلى أن يكون مملا. ومع ذلك ، يعتبر المعلمون أن استخدام الوسائط أمر صعب للغاية من حيث التشغيل للمبتدئين ، مثل الوقت الطويل للمعلمين لتعلم الوسائط ، ووقت طويل لصنعه ويتطلب الكثير من المال.

يحظى تعلم اللغة العربية بعدد قليل جدا من المعجبين في المرحلة الإعدادية / مدرسة ثنوية لأنهم ليسوا طلابا لديهم خلفية في المدرسة الداخلية بحيث يكون تعلم اللغة أقل اهتماما أو أقل

[17] Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Perdana, 2002), 15

جاذبية للطلاب ، لذلك يريد الباحثون هذه الفكرة جعل اللغة العربية مقبولة في مختلف الدوائر بسبب أهمية تعلم اللغة العربية على الرغم من أنهم ليسوا من خلفية مدرسة داخلية.

بناء على الوصف أعلاه ولزيادة نسبة استخدام الوسائط التفاعلية ، يحاول الباحثون تطوير وسيط. وهي الوسائط التفاعلية القائمة على تطبيق Android للهواتف الذكية. هذا التطبيق هو تطبيق يحتوي محتواه على فصول تعليمية محتوياتها كل فصل ، جوار ، تركيب ، قروة ، كتابة ، إلخ. يمكن تثبيت هذا التطبيق على الهواتف الذكية لكل طالب حتى يتمكنوا من الاستفادة من شبكة wifi المدرسية ويمكن أن تساعد هذه الوسائط المعلمين في الشرح. بحيث تصبح عملية التعلم مثيرة غير مشبعة أو غير مملة في عملية التعلم.

يتم إجراء الوسائط التفاعلية التي سيتم إنشاؤها لاحقا من خلال العديد من التطبيقات مثل *Power Point* و *corel draw* و *articulate story line* كتطبيق أساسي ، ولا يزال تطبيق خط القصة المفصلي هذا تطبيقا لسطح المكتب أو إصدار كمبيوتر ، ثم يتم تطويره مرة أخرى إلى تطبيق *android* وسيتم إدخاله في *playstore* ، على أمل أن يساعد هذا التطبيق المعلمين أو المعلمين في جميع أنحاء إندونيسيا ، وخاصة معلمي اللغة العربية من الصف السابع ، لأن الباحثين يصنعون فقط للصف السابع. قد يعطي الله الوقت للباحثين لعمل تطبيقات تعليمية تفاعلية باللغة العربية للفصول القادمة.

التعلم بالوسائط المتعددة هو أحد مكونات نظام تقديم التعليم الذي يمكن استخدامه في دعم عملية التعلم. يعتمد تطوير الوسائط المتعددة على تصور أن التعلم سيحدث بشكل جيد وفعال وممتع إذا تم دعمه بوسائط تعليمية يمكن أن تجذب اهتمام الطلاب وانتباههم. [18]

من التعرض للمشاكل الموضحة في القسم السابق ، من المهم جدا تطوير الوسائط في التعلم ، بحيث يشعر الطلاب بالسعادة في التعلم بنشاط مع الانتباه إلى عملية التعلم. من هنا اختار الباحث مدرسة جبل المحمدية سكرم لأن المدرسة الإسلامية هنا لديها دروس في اللغة العربية ونأمل أن تكون مثالا للمدارس الإسلامية الأخرى.

هذه الظاهرة هي وراء الباحثين لإجراء بحث تطويري بعنوان "تطوير تطبيقات قصة مفصلية لتعلم اللغة العربية على مستوى مدرسة ثنوية على أمل أن تساعد مساهمة هذا البحث في تطوير نظام تعليمي إبداعي وفعال وممتع لتحويل تعلم اللغة العربية في مدرسة ثنوية المحمدية أحمد دحلان مترو إلى مدرسة حديثة ومتفوقة.

ب. مشكلة البحث

وفقا للخلفية التي تم وصفها أعلاه ، صاغ الباحث المشكلات في هذه الدراسة على النحو التالي:

1. كيفية تطوير تطبيق القصة المفصلية لتعلم اللغة العربية في مدرسة ثنوية المحمدية أحمد دحلان مترو؟

[18] I Nyoman Mardika, 'Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD',*.Tripod.Com/Multimedia.Pdf [16 Juni 2012]*, 4, 2008, 1–23 <http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf>.

2. كيف يكون تطبيق *Articulate Storyline* مؤهلا لتعلم اللغة العربية في مدرسة ثنوية المحمدية المحمدية أحمد دحلان مترو؟
3. كيف يستجيب الطلاب لتطبيق مفصلي لتعلم اللغة العربية في مدرسة ثنوية المحمدية أحمد دحلان مترو؟
4. كيف هي فعالية تطبيق القصة المفصلية لتعلم اللغة العربية في مترو مدرسة ثنوية المحمدية أحمد دحلان؟

ت. أهداف البحث

وفقا لصياغة المشكلة كما هو مذكور أعلاه ، فإن الأهداف التي يتعين تحقيقها في هذه الدراسة هي:

1. لوصف وتحليل تطوير تطبيق قصة مفصلية لتعلم اللغة العربية في مدرسة ثنوية المحمدية أحمد دحلان مترو؟
2. لوصف وتحليل مستوى جدوى تطبيق القصة المفصلية لتعلم اللغة العربية في مدرسة المحمدية أحمد دحلان مترو الإعدادية؟
3. لوصف وتحليل استجابات تطبيق القصة المفصلية لتعلم اللغة العربية في مدرسة ثنوية المحمدية أحمد دحلان مترو؟

4. لوصف وتحليل مستوى فعالية تطبيق القصة المفصلية لتعلم اللغة العربية في مدرسة ثنوية المحمدية أحمد دحلان مترو؟

ث. فوائد البحث

في هذه الدراسة ، يأمل الباحثون في الفوائد ، في حين أن الفوائد المتوقعة هي:

1) الفوائد النظرية

يمكن استخدام نتائج هذا البحث كمواد دراسية متابعة ذات صلة ومواد دراسية نحو تطوير وسائط التعلم ، مع إدراك مدى أهمية وسائط التعلم التي تتعامل مع الاعتبارات السياقية والمفاهيمية ، فضلا عن الثقافة التي تتطور في عالم التعليم. بالإضافة إلى ذلك ، فإنه أيضا نتيجة لعمل المؤسسات التعليمية التي سيتم تطبيقها في تعلم اللغة العربية بشكل عام وخاصة في مترو جبل محمدية أحمد دحلان.

2) فوائد عملية

وبشكل عام، فإن الفوائد التي تم الحصول عليها من هذا البحث هي تحفيز جميع المعلمين على أن يكونوا أكثر إبداعا في تنفيذ الاستراتيجيات والوسائط المتعددة الإلكترونية، وخاصة الوسائط التفاعلية في عملية التعليم والتعلم.

على وجه الخصوص ، من المتوقع أن يوفر هذا البحث الفوائد التالية:

1) للطلاب.

- يمكن أن تزيد من الحماس والتحفيز في تعلم تاريخ الثقافة الإسلامية.
- يمكن التوسع في خطاب العلوم التاريخية للثقافة الإسلامية.

- يمكن أن تساعد في استكمال نقص وسائل الإعلام التي يمتلكها المعلمون.

2) للمدارس

- يمكن أن تساعد في عملية التدريس والتعلم السلسة في تعلم اللغة العربية.
- يمكن تحقيق أقصى قدر من تعلم اللغة العربية من خلال وسائل الإعلام التفاعلية.

3) للباحثين

- يمكن أن تسهم الأفكار في عالم التعليم.

ج. مواصفات المنتج

تدريس الوسائط للمواد العربية المطورة في شكل افتراضي بمواصفات المنتج التالية:

1) يتم تغليف الشكل المادي لهذا المنتج الإعلامي لتدريس المواد العربية في شكل قرص مضغوط تفاعلي.

2) عرض محتوى تطبيق تعلم اللغة العربية القائم على نظام *Android* على شكل مواد تعليمية للفصل الدراسي الفردي من الدرجة السابعة.

3) يعتمد تكوين المواد الخاصة بتدريس المنتجات الإعلامية للمواد العربية على الإشارة إلى معايير كفاءة الخريجين ومعايير المحتويات للفصول الفردية من الدرجة السابعة.

ح. أهمية البحث

تكمن أهمية هذا البحث التطويري في تحديث الوسائط التعليمية التي تم استخدامها وبالطبع توعية المعلمين بأنه من المهم جدا تطبيق الوسائط في عملية التعلم. لأنه من خلال وسائل الإعلام يمكن أن تكون عملية التعليم والتعلم أكثر إثارة للاهتمام وممتعة (التعلم البهيج).

الاستخدام الناجح لوسائل الإعلام ، لا ينفصل عن كيفية تصميم وسائل الإعلام وتخطيطها واختيارها بشكل جيد. من المؤكد أن الوسائط التي يمكن أن تغير سلوك الطلاب (تغيير السلوك) وتحسن نتائج تعلم الطلاب لا يمكن أن تتم بشكل عفوي ، بل يتم تطبيق تحليل شامل من خلال الاهتمام بالجوانب المختلفة التي يمكن أن تؤثر على نجاح التعلم.[19]

لهذا السبب ، تم إجراء بحث حول تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية من أجل معرفة مستوى الفعالية ومستوى الاهتمام بتعلم اللغة العربية.

خ. افتراضات التنمية والقيود

1. افتراض

يمكن استخدام هذه الوسائط المتعددة التفاعلية كبديل في أعمال أنشطة التعلم. تمكن طلاب الصف السابع في ميس محمدية سكرم من تشغيل الهواتف الذكية. ومع ذلك ، في استخدام وسائط التطبيق الجديدة ، لا يزال الطلاب برفقة المعلمين. لا يمكن فصل تطوير الوسائط التفاعلية عن تطوير الوسائط المتعددة التي يفضلها الطلاب والمدارس بشكل متزايد ، وذلك لخلق جو تعليمي لطيف.

2. القيود

هذه الوسائط المتعددة التفاعلية لها قيود على تقديم مواد الفئة السابعة فقط. يجب أن يكون لدى مستخدمي هذا التطبيق هاتف محمول أو هاتف ذكي يعمل بنظام Android لتثبيت التطبيق.**باب**

[19] *http://rheea-mc-hanna.blogspot.com/2012/01/karakteristik-media-slide.html*

الثاني

الإطار النظري

أ. مفهوم تطوير النموذج

1. تعريف تطوير النموذج

يعرف Seals و Richey التطوير بأنه عملية ترجمة أو وصف مواصفات التصميم إلى شكل مادي. هناك حاجة إلى عملية التفصيل ف

ي عالم التعليم حتى يصبح الخطاب الذي تم إجراؤه حقيقيا. يمكن أن يكون الشكل الحقيقي للعملية في شكل منتج ناتج عن المراحل التي تم اتخاذها.[20]

وذكر بوناجي أن التنمية عملية إبداعية ، ويقال إنها إبداعية لأن تحقيق نتائج التنمية يتطلب أفكارا مثيرة للاهتمام في العملية لإنتاج شيء مختلف وجودة. يدعم كيمب هذا الرأي الذي ينص على أن التنمية عبارة عن دائرة متصلة ترتبط فيها كل خطوة من خطوات التطوير ارتباطا مباشرا بأنشطة المراجعة.[21] وفقا Sugiyono ، يمكن أن يكون تطوير منتج بالمعنى الواسع في شكل تحديث منتج موجود (بحيث يصبح أكثر عملية وفعالية وكفاءة) أو إنشاء منتج جديد (لم يكن موجودا من قبل).

يحتوي تطوير النموذج في التعلم على الأقل على عدة مكونات ، وهي تحليل الاحتياجات ، وأهداف تطوير النموذج ، ومنهجية تطوير النموذج ، وتقييم تطوير النموذج.

---

[20] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010). h. 226

[21] Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 20017). h. 53

هذا يتماشى مع رأي Seels و Richey الذي استشهد به Gustafson and Branch ، بأن تطوير نموذج التعلم يتكون من خمسة جوانب رئيسية على الأقل ، وهي:

1) تحليل ظروف التعلم واحتياجات المتعلم
2) تصميم مجموعة من المواصفات التي تتسم بالفعالية والكفاءة وذات الصلة بالبيئة
3) تطوير جميع المواد لجميع المتعلمين وإدارة المواد
4) تنفيذ نتائج تصميم التعلم ، و
5) تقييم النتائج التكوينية والختامية للتطوير.[22]

من هذا الوصف ، يمكن استنتاج أن تطوير نموذج التعلم هو عملية تصميم منتجات جديدة في نمط منهجي أو إطار مفاهيمي لتحقيق أهداف التعلم كدليل للمعلمين في تخطيط وتنفيذ أنشطة التدريس والتعلم.

2. تطوير نموذج متنوع

فيما يلي بعض الأمثلة على نماذج تصميم التعلم التي يتم استخدامها غالبا:

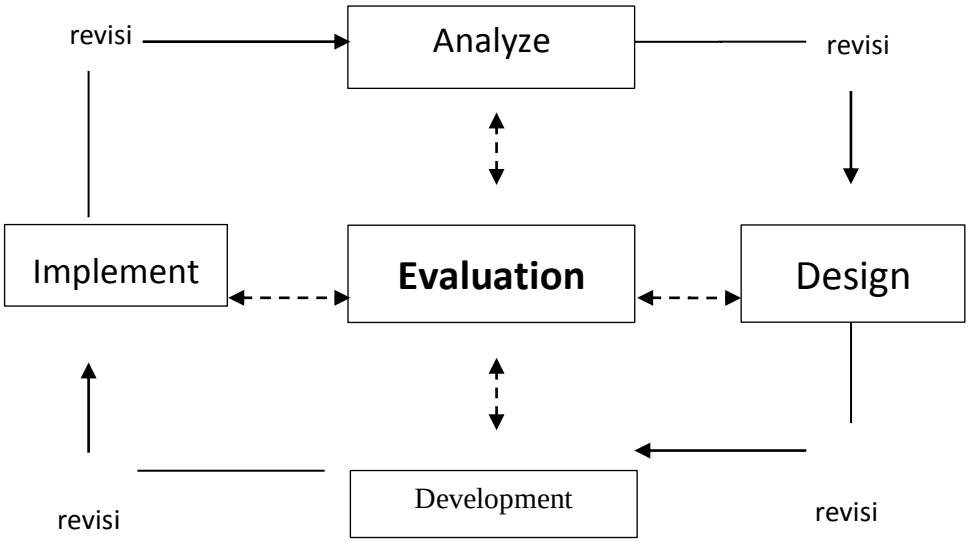
أ. نموذج تطوير ADDIE

تم تطوير نموذج ADDIE بواسطة Robert Maribe Branch وهو نموذج تطوير تعليمي ممتد للتحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. يتضمن هذا النموذج أيضا نموذج تطوير موجه نحو المنتج بخطوات منهجية وتفاعلية ، ويوفر هذا النموذج فرصة لمطوري التعلم للعمل مع الخبراء لإنتاج منتجات ذات جودة عالية. وفقا Shelton. هو نموذج تصميم تعليمي عام يوفر عملية منظمة في تطوير المواد التعليمية التي يمكن استخدامها للتعلم التقليدي (وجها لوجه في الفصل)

[22] Kent L Gustafson, *Survey of instructional development models, TechTrends*, (New York: ERIC Clearinghouse On Information & Technology, 2002), h. 12-13

أو عبر الإنترنت. يخلص بيترسون إلى أن نموذج ADDIE هو إطار عمل بسيط مفيد لتصميم التعلم حيث يمكن تطبيق العملية في مجموعة متنوعة من الإعدادات بسبب هيكلها العام.[23]

يتم تضمين نموذج ADDIE في نموذج التطوير التعليمي ، حيث يتم تطويره بشكل منهجي ويستند إلى الأساس النظري لتصميم التعلم. كما يتم ترتيب هذا النموذج برمجيا وفقا لسلسلة من الأنشطة المنهجية كحل للمشاكل في التعلم المتعلقة بمصادر التعلم التي تتوافق مع احتياجات وخصائص المتعلم. هناك خمس خطوات يجب القيام بها في هذا النموذج وهي: 1)تحليل (تحليل) ، (2) تصميم (تصميم) ، (3) تطوير (تطوير) ، (4) تنفيذ (تنفيذ) ، (5) تقييم (تقييم)[24].



الشكل 2.1 نموذج ADDIE

[23] Risa Nur Sa"adah, *Metode Penelitian R&D* (Research and Development), ed. Aminol Rosid Abdullah (Malang: CV Literasi Nusantara, 2020). h. 32

[24] Nancy Angko and NFN Mustaji, "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 1 (2017): 1.

1. التحليل ، هذه المرحلة هي عملية تحديد ما سيتعلمه الطلاب. لذلك ، فإن المخرجات التي سيتم إنتاجها في شكل خصائص أو ملفات تعريف للطلاب المحتملين ، وتحديد الثغرات ، وتحديد الاحتياجات وتحليل المهام بناء على الاحتياجات.
2. التصميم (التصميم) ، في هذه المرحلة يتم تنفيذ صياغة أهداف تعليمية محددة وواقعية. ثم قم بتجميع الاختبارات بناء على أهداف التعلم ، ثم حدد استراتيجيات التعلم الصحيحة والوسائط والأساليب لتحقيق هذه الأهداف. بالإضافة إلى ذلك ، يتم النظر أيضا في مصادر داعمة أخرى.
3. التطوير (التطوير) ، خطوة مهمة في هذه المرحلة هي التجربة قبل تنفيذها ، ومرحلة التجربة بالإضافة إلى كونها مادة للتقييم. في مرحلة التطوير ، هناك هدفان مهمان يجب تحقيقهما ، وهما إنتاج ومراجعة المواد لاستخدامها في تحقيق أهداف التعلم واختيار أفضل الوسائط أو مجموعة الوسائط التي سيتم استخدامها لتحقيق أهداف التعلم.
4. التنفيذ (التنفيذ) ، هذه المرحلة هي خطوة حقيقية لتنفيذ نظام التعلم الذي تم إنشاؤه. أي أنه في هذه المرحلة يتم ترتيب كل ما تم تطويره بطريقة وفقا لدوره ووظيفته من أجل تنفيذه بشكل صحيح.
5. التقييم ، في هذه المرحلة هو معرفة ما إذا كانت عملية نظام التعلم التي يتم بناؤها ناجحة ووفقا للتوقعات أم لا.[25]

مزايا وعيوب هذا النموذج هي:

أ. مزايا نموذج ADDIE

[25] Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019). h. 33-34

- النموذج بسيط وسهل التعلم
- هيكلها المنهجي

ب. عيوب نموذج ADDIE

تحتوي هذه المرحلة على تحليلين لذلك تستغرق وقتا طويلا. مرحلتا التحليل هما تحليل الأداء وتحليل الاحتياجات ، هذه المرحلة هي أهم عنصر للانتقال إلى المرحلة التالية من تصميم التعلم.

ب. نموذج تطوير ASSURE

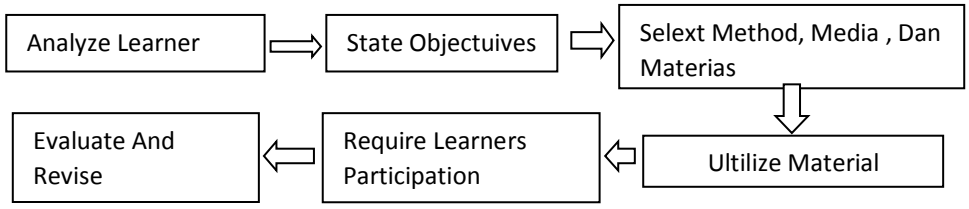
يستخدم هذا النموذج التكنولوجيا والوسائط لتحقيق الأهداف في عملية التعلم المطلوبة. فيما يلي الخطوات التي يتم تنفيذها في هذه الطريقة1 :) إجراء تحليل شخصية الطالب (تحليل المتعلم) ، 2) تحديد أهداف التعلم (أهداف الدولة) , 3) اختيار وسائل الإعلام وطرق التعلم والمواد التعليمية ، وسائل الإعلام ، والمواد) , 4) استخدام المواد التعليمية (المواد النهائية) , 5) إشراك الطلاب في أنشطة التعلم (تتطلب مشاركة المتعلمين) , 6) تقييم ومراجعة برامج التعلم (تقييم ومراجعة). [26]

تم تطوير نموذج ASSURE الذي يرمز إلى تحليل المتعلمين ، وأهداف الدولة ، واختيار الطريقة ، والوسائط أو المواد ، واستخدام الوسائط والمواد ، وطلب مشاركة المتعلم ، والتقييم والمراجعة بواسطة Heinich و Molenda و Russel و Smaldino.

[26] Haerul Muammar, Ahmad Harjono, and Gunawan Gunawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Assure Dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar IPA-Fisika Siswa Kelas Viii SMPN 22 Mataram," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* 1, no. 3 (2017): 166, http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPFT/article/view/254.

هذا النموذج هو أحد النماذج التي يشار إليها على نطاق واسع من قبل المعلمين لتطوير واستخدام وسائط التعلم. هذه الوسائط ليست مناسبة فقط لتطوير وسائط التعلم والتكنولوجيا ، ولكن يمكن استخدامها لاختيار المواد والاستراتيجيات التعليمية التي سيتم تطبيقها.

إليك نموذج ASSURE في شكل صورة.



الشكل 2. 2 نموذج ضمان

1. تحليل المتعلمين

الخطوة الأولى في تصميم التعلم هي تحليل الطلاب ، ويمكن أن تكون المعلومات التي تم الحصول عليها من نتائج التحليل مرجعا لتطوير التعلم واتخاذ قرار بشأن التصميم الصحيح.

2. صياغة هدف الدولة

عند صياغة الأهداف التعليمية ، من الضروري معرفة خبراء المناهج والمحتوى المعمول بهم إذا كانت هناك صعوبات في الحصول على المواد وفقا لوصف المناهج الدراسية. عند صياغة الأهداف ، من الضروري الانتباه إلى مجال التعلم كما ذكر بلوم ، والمعروف باسم تصنيف بلوم.

بالإضافة إلى ذلك ، يمكن تطوير صياغة أهداف التعلم باستخدام صياغة ABCD وهي اختصار للمكونات التالية:

- أ) الجمهور (التعلم الفردي)
- ب) السلوك (السلوك أو الكفاءة التي يجب امتلاكها)
- ج) الحالة (الحالة التي تصف الموقف الذي يحدث أثناء الدراسة
- د) الدرجة (المعيار الذي يشير إليه الطلاب الذين تمت دراستهم وإتقانهم).[27]

3. اختيار طريقة أو وسائط أو مواد

بعد تحليل الطلاب وصياغة أهداف التعلم ، من الضروري بناء جسر يربط بين الكفاءتين ، أي من خلال اختيار الاستراتيجية والإعلام والتكنولوجيا المناسبة وتحديد نوع المواد التعليمية التي يمكن استخدامها لدعم نجاح هذه الأهداف.

4. الاستفادة من الوسائط والمواد

في هذه المرحلة ، يطلب من المعلمين والمطورين وصف كيفية استخدام وكيفية استخدام الوسائط التي تم اختيارها[28]

5. تتطلب مشاركة المتعلم

لا غنى عن مشاركة المتعلمين في عملية التعلم. يمكن تطبيق العديد من أنشطة وتمارين التعلم لتشجيع المتعلمين على ممارسة المعرفة والمهارات والمواقف ليكونوا قادرين على معرفة التغذية الراجعة بناء على قدرات كل منهم.

---

[27] Muhammad Yaumi, „*Penerapan Model ASSURE Dalam Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran PAI*" (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018). h. 43-46

[28] Kent L Gustafson, *Survey of instructional development models, TechTrends*, (New York: ERIC Clearinghouse On Information & Technology, 2002), h. 23

6. التقييم والمراجعة

الخطوة الأخيرة هي التقييم والتنقيح ، على الرغم من أنها في الأساس خطوتان ، وهما التقييم والمراجعة. التقييم هو صورة كاملة لتحقيق أهداف التعلم ، ولا يقتصر التقييم على مستوى المعرفة التي يحققها الطلاب فحسب ، بل يقيس عملية التعلم بأكملها بما في ذلك تأثير استخدام الوسائط والتكنولوجيا. المراجعة أو التحسين هي الخطوة الأخيرة التي تحدث بسبب الفجوة بين الأهداف المتوقعة ونتائج الإنجاز.[29] يجب الاستمرار في إجراء هذا التقييم والمراجعة للحصول على تحسينات من أجل الحصول على أفضل النتائج

مزايا وعيوب هذا النموذج هي:

1) مزايا نموذج Assure هي 1) المزيد من المكونات مقارنة بنموذج المواد التعليمية ، 2) غالبا ما يتم تكرار الأنشطة مع التقييم والمراجعة ، 3) أيضا إعطاء الأولوية للمشاركة في التعلم في نقاط مشاركة المتعلم المطلوبة ، 4) يمكن تطبيق هذا النموذج من قبل المعلم نفسه.

2) عيب نموذج التأكيد هو أنه لا يغطي موضوعا معينا ويحتوي على العديد من المكونات نسبيا.

ت. نموذج تطوير borg and gall

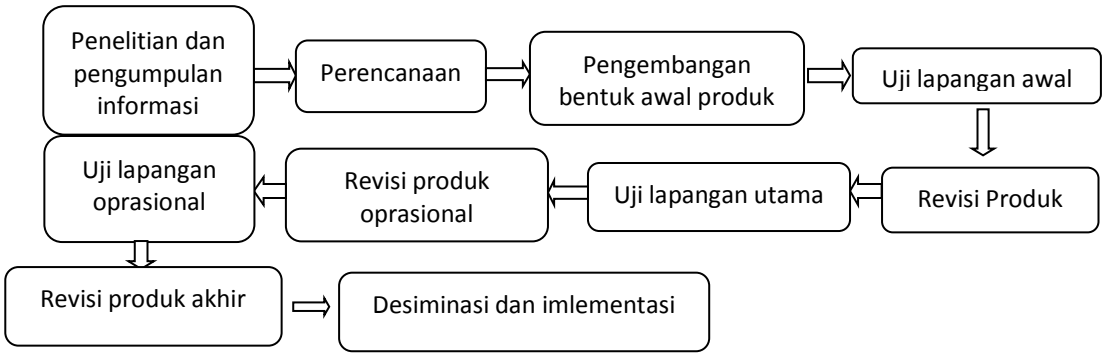
وفقا ل borg and gall ، تتكون أبحاث التنمية من 10 خطوات وهي كما يلي:

1) البحث وجمع المعلومات ، 2) التخطيط. 3) تطوير الشكل الأولي للمنتج ؛ 4) الامتحانات الميدانية الأولية. 5) مراجعة المنتج. 6) الاختبار الميداني الرئيسي. 7) مراجعة

[29] Muhammad Yaumi, Loc.Cit. h. 48

المنتجات التشغيلية ؛ 8) الاختبار الميداني التشغيلي. 9) مراجعة المنتج. 10) النشر والتنفيذ. [30]

هنا نموذج من Brog و Gall في شكل صورة.



الشكل 2.3 نموذج Brog و Gall

1) البحث وجمع المعلومات. البحث وجمع المعلومات ، بما في ذلك تحليل الاحتياجات ، ومراجعة الأدبيات ، والبحث على نطاق صغير والتحضير لإعداد التقارير الحالية.

2) تخطيط. تنفيذ التخطيط ، والذي يتضمن تحديد المهارات التي سيتم تعلمها ، وصياغة الأهداف ، وتحديد ترتيب التعلم وتجارب الجدوى (على نطاق صغير).

3) تطوير منتج النموذج الأولي. تطوير منتج أولي يتضمن إعداد المواد التعليمية والإجراءات / إعداد الكتيبات وأدوات التقييم.

4) الاختبار الميداني الأولي ، الاختبار الميداني الأولي ، الذي يتم إجراؤه في 1 إلى 3 مدارس باستخدام 6-12 مادة. يتم تحليل جمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظات والاستبيانات والنتائج لاحقا.

[30] European Environment Agency (EEA), "Pengembangan Bahan Ajar Online Mata Kuliah Micro Teaching Dengan Model Borg & Gall Pada Program S1 Pendidikan Bahasa Inggris Stkip Agama Hindu Singaraja" 53, no. 9 (2019): 1689–1699, https://www.neliti.com/publications/207120/pengembangan-bahan-ajar-online-mata-kuliah-micro-teaching-dengan-model-borg-gall.

5) مراجعة المنتج الرئيسي. يعتمد إجراء المراجعات الرئيسية للمنتج على الاقتراحات المتعلقة بالتجارب.

6) الاختبار الميداني الرئيسي. إجراء تجارب ميدانية رئيسية في 5-15 مدرسة مع 30-100 موضوع. تم تحليل البيانات الكمية حول أداء الموضوع قبل وبعد التدريب. تم تقييم النتائج وفقا لأهداف التدريب ومقارنتها ببيانات المجموعة الضابطة عندما يكون ذلك ممكنا.

7) مراجعة المنتج التشغيلي. راجع المنتجات الجاهزة للتشغيل بناء على اقتراحات من التجارب.

8) الاختبار الميداني التشغيلي. إجراء تجارب ميدانية تشغيلية ، أجريت في 10-30 مدرسة مع 40-400 موضوع. تم جمع وتحليل بيانات المقابلات والملاحظات والاستبيان.

9) مراجعة المنتج النهائي. مراجعة المنتج النهائي بناء على اقتراحات من الاختبارات الميدانية.

10)النشر والتنفيذ. نشر وتنفيذ المنتجات. [31]

مزايا وعيوب هذا النموذج هي:

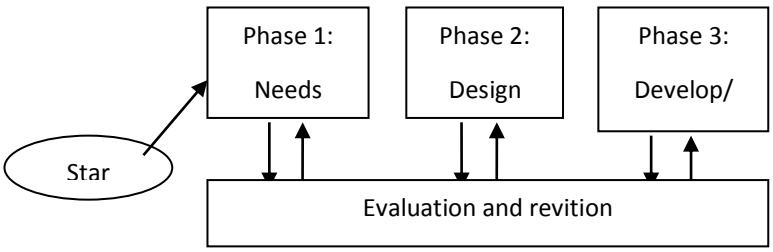
1) مزايا نماذج بورغ وغال هي 1) القدرة على التغلب على الاحتياجات الحقيقية والعاجلة ، 2) القدرة على إنتاج منتج / نموذج له قيمة تحقق عالية ، 3) تشجيع عملية ابتكار منتج / نموذج لا نهاية لها ، 4) رابط بين البحث النظري والميداني.

[31] Sugiyono, Loc.Cit. h. 35-37

2) عيب نموذج بورغ وغال هو أنه يتطلب وقتا طويلا لأن الإجراء معقد نسبيا ويتطلب أموالا ومصادر أموال كبيرة.

ث. نموذج تطوير Hannafin وPeck

يتكون هذا النموذج من ثلاث مراحل ، وهي 1) مرحلة تحليل الاحتياجات ، 2) مرحلة التصميم ، و 3) مرحلة التطوير والتنفيذ.[32]



الشكل 2.4 نموذج حنفي وبيك

أما بالنسبة لمزايا وعيوب هذا النموذج فهي:

1) تتمثل مزايا نماذج Hannafin و peck في أنها 1) تتضمن ثلاث مراحل تؤكد على عملية تقييم التكرار ، 2) القدرة على تحديد الشيء الرئيسي لما هو مطلوب في التعليم ، 3) القدرة على حل فجوة تحليل التكوين.

[32] Dewa Putu et al., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model Hannafin and Peck Untuk Siswa Kelas XI SMA," *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014).

2) أوجه القصور في نموذج Hannafin و peck ، وهي 1) تعلم الوسائط مع المواد الموجودة لأنها موجهة نحو المنتج ، 2) في المنتج أو برنامج التعلم يتطلب التجربة والمراجعة أولا ، 3) المشكلة التي يمكن حلها تتعلق بتطوير المواد والأدوات.

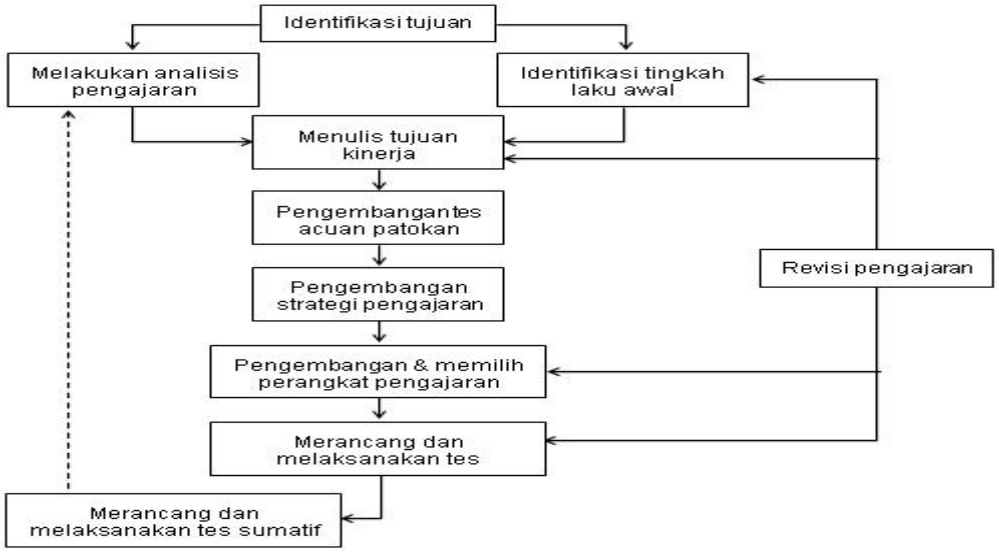
ج. نموذج تطوير Dick and Carey

نموذج التعلم الخاص Dick and Carey هو نموذج تعليمي تم تطويره من خلال نهج النظام. إلى المكونات الأساسية لتصميم نظام التعلم الذي يشمل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.[33]

- هناك عشر خطوات في تطوير نموذج التعلم ديك وكاري على النحو التالي: تحديد الهدف
- التحليل التعليمي
- التعرف على السلوك الأولي وخصائص الطالب
- صياغة أهداف الأداء
- تطوير الاختبارات المعيارية
- تطوير استراتيجيات التعلم
- التطوير أو اختيار التدريس
- تصميم وتنفيذ التقييمات التكوينية
- تصميم وتنفيذ الاختبارات الختامية
- مراجعة التعلم[34]

[33] Steven M Janosik, "Pelatihan Mendesain Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Model Dick and Carey Bagi Guru-Guru Di Sma Negeri 1 Narmada," *NASPA Journal* 42, no. 4 (2005): 1, http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/511.

[34] Amir Hamzah, Loc.Cit. h. 27-30



الشكل 2.5 نموذج تطوير ديك وكاري

قام والتر ديك ولو كاري وأضاف جيمس كاري بتطوير نموذج تطوير التعلم الذي يدافع عن تصميم التعلم وليس هناك عدد قليل من المطورين الذين يستشهدون بهذا النموذج عند تصميم التعلم. يتناول هذا النموذج التعلم كنظام كامل ، مع التركيز على العلاقة المتبادلة بين السياق والمحتوى والتعلم والتعليم قال ديك وكاري إن مكونات مثل المدربين والمتعلمين والمواد وأنشطة التعلم وأنظمة التسليم بالإضافة إلى التعلم والأداء البيئي تتفاعل مع بعضها البعض وتعمل معا لتحقيق نتائج تعلم الطلاب المرجوة.[35]

مزايا ونقاط ضعف نموذج ديك دان كاري هي:

1. إيجابيات نماذج ديك وكاري

- كل خطوة واضحة ، لذلك يمكن اتباعها

[35] Kent L Gustafson, Loc.Cit. h. 61

- منظم وفعال وكفء في التنفيذ
- هو نموذج تعليمي مفصل أو تخطيط ، لذلك من السهل اتباعه
- هناك مراجعة للتحليل التعليمي ، وهو أمر جيد للغاية ، لأنه إذا حدث خطأ ما ، يمكن إجراء تغييرات على التحليل التعليمي على الفور ، قبل أن يؤثر الخطأ فيه على الخطأ في المكونات بعد ذلك
- نموذج Dick and Carey مكتمل للغاية في مكوناته ، ويغطي تقريبا كل ما هو مطلوب في تخطيط التعلم

2. عيوب نماذج ديك وكاري

- جامدة ، لأنه تم تحديد كل خطوة
- لا يمكن تطوير جميع إجراءات تنفيذ أنشطة التعليم والتعلم وفقا لهذه الخطوات
- غير مناسب للتطبيق في التعلم على نطاق واسع
- لم يتم تحديد التجربة بوضوح متى يجب إجراؤها ويتم تنفيذ أنشطة مراجعة جديدة بعد إجراء الاختبار التكويني
- في مراحل تطوير اختبارات نتائج التعلم واستراتيجيات التعلم وكذلك في تطوير وتقييم المواد التعليمية ، ليس من الواضح ما إذا كان هناك تقييم خبير (التحقق من الصحة).
- يجب على المعلم تنفيذ الكثير من الإجراءات في تنفيذ عملية التعلم

سيوفر فهم مزايا وعيوب كل نموذج من النماذج المذكورة أعلاه التوجيه والمبادئ التوجيهية للمطورين في تحديد نموذج تطوير التعلم المناسب للاستخدام. يوفر فهم نموذج

تطوير التعلم أيضا إرشادات للمطورين لاتخاذ الخيارات وفقا لخصائص التعلم الذي سيتم تنفيذه.

علاوة على ذلك ، من تحليل ومرجع النماذج ذات الصلة بتوجيه تطوير المواد التعليمية نصوص المطولة هو نموذج بورغ والمرارة على أساس أنه يمكن إنشاء تصميم نظام تعليمي يمكن استخدامه على النحو الأمثل في التغلب على مشاكل التعلم.

ح. نموذج IPISD

نموذج IPISD (إجراءات الخدمات المشتركة لتطوير النظم التعليمية) هو محاولة لتطوير التعلم لتحسين التواصل من جميع المجالات. هناك خمس مراحل في هذا النموذج التطويري وهي:

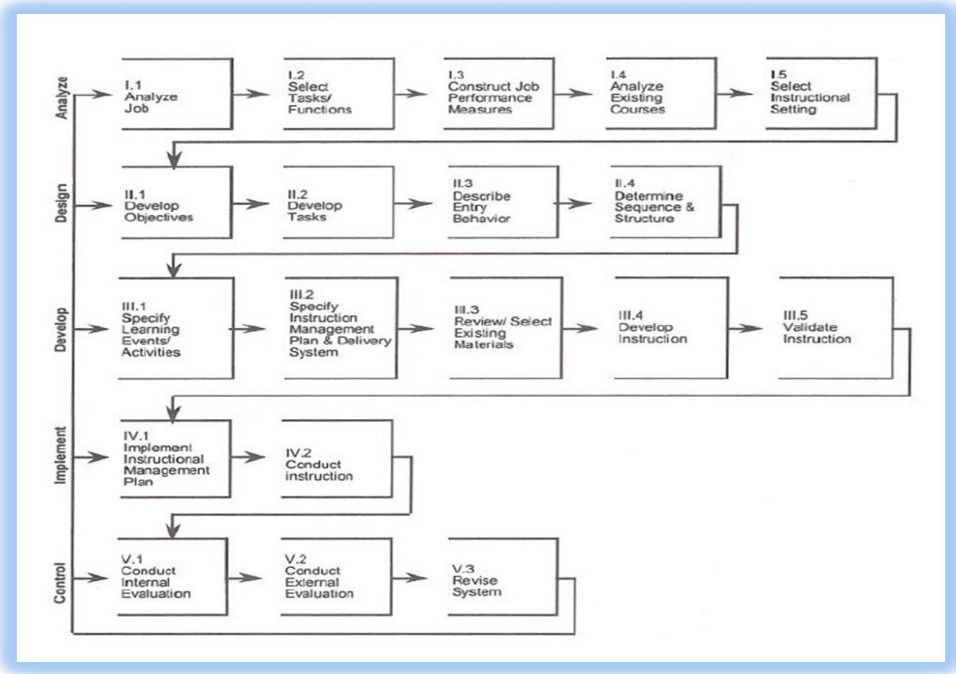
1) يتطلب التحليل في هذه المرحلة تحديد المهام ووضع قائمة بالمهام اللازمة للتعلم وتقليل المهام المعروفة بالفعل والتي يسهل الحصول عليها. يتم تحديد مستوى إجراءات الأداء والتقييم من المهمة ، وبعد ذلك يتم التحقق من التعلم ما إذا كانت المهمة المحددة مدرجة. ثم يحدد ما يجب إنشاؤه لتعديل التعلم لتلبية متطلبات المهمة أو التخطيط لتعلم جديد. الخطوة الأخيرة في هذه المرحلة الأولى هي تحديد أنسب القواعد في التعلم.
2) يبدأ التصميم في هذه المرحلة بهيكلة المهام في نتائج التعلم المصنفة حسب عناصر التعلم. يتم إنشاء الاختبارات والتحقق من صحتها على عينات السكان ويتم كتابة أهداف التعلم في شكل مواقف. علاوة على ذلك ، يتم تحديد الموقف المتوقع من الطلاب بشكل عام من خلال تصميم التعلم.

3) التطوير، تبدأ هذه المرحلة بتحديد قائمة الفعاليات والأنشطة التي سيتم تضمينها في التعلم، ثم اختيار الوسائط وتطوير إدارة التعلم، والمواد التعليمية المعتمدة أو المكيفة للتعلم، ثم المواد المنتجة حديثا واختبارها ميدانيا ومراجعتها حتى يتم تحقيق التعلم المرضي وأداء النظام.

4) التنفيذ ، تتضمن هذه المرحلة تدريب مديري التعلم على استخدام الحزم ، والتدريب الشخصي للموضوعات التي ستدير تقديم التعلم ، وتوزيع جميع المواد في مواقع مختارة ، ثم يتم تنفيذ التعلم وجمع بيانات التقييم على كل من المتعلمين وأداء النظام.

5) الرصد، سواء عن طريق التقييم الداخلي أو التقييم الخارجي.[36]

[36] Kent L Gustafson, Loc.Cit. h. 48-49



الشكل 2.6 نموذج تطوير IPISD

خ. نماذج Morrison Ross dan Kemp

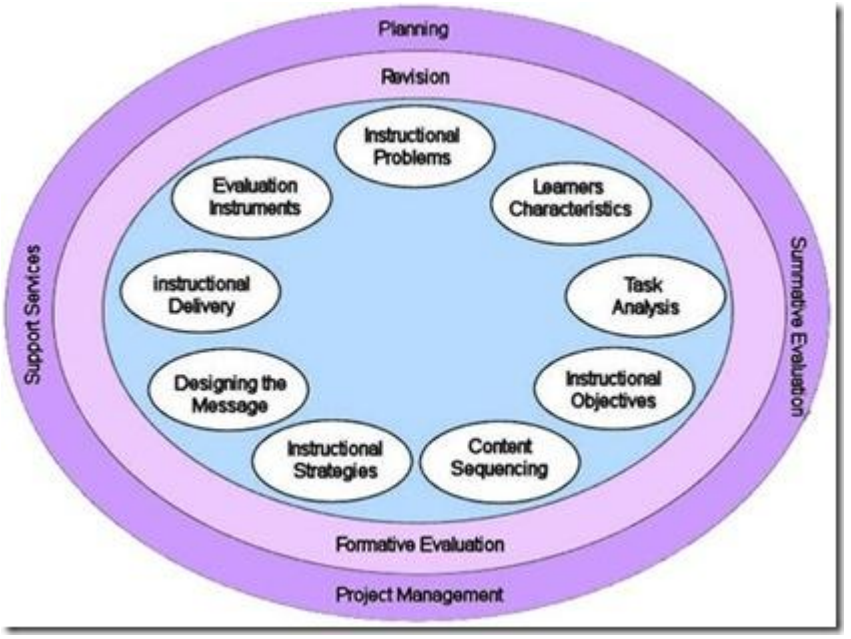
تم تطوير هذا النموذج من قبل موريسون وروس وكيمب الذين طوروا وفقا له جهازا تعليميا مثل حلقة متصلة. يتضمن تطوير هذا النموذج تصميما تعليميا يتكون من العديد من الأجزاء والوظائف المترابطة ويجب العمل عليه بشكل منطقي من أجل تحقيق الهدف المنشود. يتم توجيه تطوير نموذج Kemp نحو تصميم التعلم الشامل من خلال إعطاء الأولوية للتدفق كدليل في إعداد تخطيط البرنامج. يقدم التدفق سلسلة منهجية تربط الأهداف بمرحلة التقييم.

يمكن أن تكون المكونات في نموذج Kemp قائمة بذاتها بحيث يمكن مراجعة كل مكون في أي وقت.[37]

المراحل التسع المكونة في هذا النموذج هي: (1) تحديد مشاكل التعلم وتحليل الأهداف لخلق مشاكل تعليمية. (2) اختبار خصائص الطلاب لدعم إعداد تصاميم التعلم (خصائص المتعلم). (3) شرح المهام (تحليل المهام) وهو تفصيل لمحتوى المادة التدريسية على شكل مخطط لإتقان محتوى المادة الدراسية أو تعلم المهارات التي تشمل المهارات المعرفية والمهارات الحركية النفسية والمهارات الاجتماعية. (4) صياغة الأهداف التعليمية التي تم الحصول عليها من نتائج التحليل الموضوعي في مرحلة مشكلة التعلم. (5) ترتيب المواد التعليمية (تسلسل المحتوى) التي يجب ترتيبها بالترتيب على الجوانب الخمسة التالية ، وهي المعرفة المسبقة ، والألفة ، والصعوبة ، والاهتمام ، وتطوير الطلاب. بعد فرز محتوى الموضوع ، فإن الخطوة التالية هي تحديد استراتيجية التعلم الأولية. (6) الاستراتيجيات التعليمية المستخدمة لوصف تسلسل أساليب التعلم في تحقيق الأهداف المحددة مسبقا. (7) طريقة تقديم التعلم (تقديم التعليمات) والتي يتم تحديدها بناء على الأهداف وبيئة التعلم التي يمكن أن تكون فردية أو جماعية أو فئة. (8) أدوات التقييم التي يتم إعدادها بناء على أهداف تعليمية محددة تمت صياغتها بحيث يمكن لنتائج الاختبار قياس مستوى الإنجاز. (9) اختيار مصادر التعلم لدعم أنشطة التعليم والتعلم[38]. يتم تلخيص هذه المراحل في الصورة أدناه:

[37] Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019). h. 26

[38] Kent L Gustafson, Loc.Cit. h. 28



الشكل 2.7 نموذج تطوير Morrison Ross dan Kemp

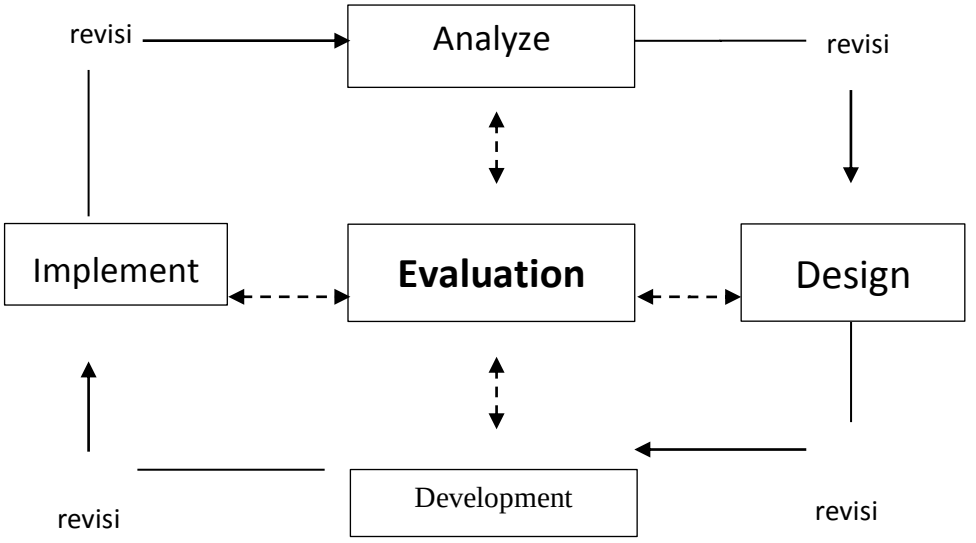
يتميز هذا النموذج بالعديد من المزايا ، وهي: (1) ديناميكي ، أي أن تصميم التعلم يمكن أن يبدأ من أي مكان ولا يحتاج إلى أن يكون متسلسلا كما يرمز إليه بدائرة لا تحتوي على خط مكسور ، (2) مثير للاهتمام بسبب شكله الدائري ، كاختلاف في النماذج الأخرى السردية أو التخطيطية. عيب هذا النموذج هو إجراء التطوير غير المنهجي.[39]

ب. مفهوم النموذج المطور

مفهوم النموذج الذي تم تطويره في هذه الدراسة هو نموذج تطوير ADDIE. يتم تضمين نموذج ADDIE في نموذج التطوير التعليمي ، حيث يتم تطويره بشكل منهجي ويستند إلى الأساس النظري لتصميم التعلم. كما يتم ترتيب هذا النموذج برمجيا وفقا لسلسلة من الأنشطة المنهجية

[39] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, Loc.Cit. 109

كحل للمشاكل في التعلم المتعلقة بمصادر التعلم التي تتوافق مع احتياجات وخصائص المتعلم. هناك خمس خطوات يجب القيام بها في هذا النموذج وهي: (1) التحليل (التحليل) ، (2) التصميم (التصميم) ، (3) التطوير (التطوير) ، (4) التنفيذ (التنفيذ) ، (5) التقييم (التقييم)[40].



الشكل 2.1 نموذج آدي

1. التحليل ، هذه المرحلة هي عملية تحديد ما سيتعلمه الطلاب. لذلك ، فإن المخرجات التي سيتم إنتاجها في شكل خصائص أو ملفات تعريف للطلاب المحتملين ، وتحديد الثغرات ، وتحديد الاحتياجات وتحليل المهام بناء على الاحتياجات.
2. التصميم (التصميم) ، في هذه المرحلة يتم تنفيذ صياغة أهداف تعليمية محددة وواقعية. ثم قم بتجميع الاختبارات بناء على أهداف التعلم ، ثم حدد استراتيجيات التعلم الصحيحة

[40] Nancy Angko and NFN Mustaji, "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 1 (2017): 1.

والوسائط والأساليب لتحقيق هذه الأهداف. بالإضافة إلى ذلك ، يتم النظر أيضا في مصادر داعمة أخرى.

3. التطوير (التطوير) ، خطوة مهمة في هذه المرحلة هي التجربة قبل تنفيذها ، ومرحلة التجربة بالإضافة إلى كونها مادة للتقييم. في مرحلة التطوير ، هناك هدفان مهمان يجب تحقيقهما ، وهما إنتاج ومراجعة المواد لاستخدامها في تحقيق أهداف التعلم واختيار أفضل الوسائط أو مجموعة الوسائط التي سيتم استخدامها لتحقيق أهداف التعلم.

4. التنفيذ (التنفيذ) ، هذه المرحلة هي خطوة حقيقية لتنفيذ نظام التعلم الذي تم إنشاؤه. أي أنه في هذه المرحلة يتم ترتيب كل ما تم تطويره بطريقة وفقا لدوره ووظيفته من أجل تنفيذه بشكل صحيح.

5. التقييم ، في هذه المرحلة هو معرفة ما إذا كانت عملية نظام التعلم التي يتم بناؤها ناجحة ووفقا للتوقعات أم لا.[41]

مزايا وعيوب هذا النموذج هي:

أ) مزايا نموذج ADDIE

1) النموذج بسيط وسهل التعلم ،

2) هيكلها المنهجي ،

ب) عيوب نموذج ADDIE

[41] Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019). h. 33-34

تحتوي هذه المرحلة على تحليلين لذلك تستغرق وقتا طويلا. مرحلتا التحليل هما تحليل الأداء وتحليل الاحتياجات ، هذه المرحلة هي أهم عنصر للانتقال إلى المرحلة التالية من تصميم التعلم.

ت. الإطار النظري

يختلف الخبراء في آرائهم في تحديد تطوير نماذج التعلم ، وهذه الاختلافات خلفية من خلال تجارب ووجهات نظرهم. وفقا ل Seels و Richey ، فإن التطوير هو "التطوير هو عملية ترجمة مواصفات التصميم إلى شكل مادي". [42] هذا يعني أن التطوير هو ترجمة مواصفات التصميم إلى شكل ملموس. التصميم هو "عملية تحديد شروط التعلم".[43] هذه هي عملية تحديد ظروف التعلم. التطوير كعملية لتحقيق الأفكار في شكل ملموس بحيث تنمو ظروف التعلم بشكل أفضل وأكثر فعالية.

وفقا Soenarto ، فإنه يوفر قيودا على أبحاث التنمية كعملية لتطوير والتحقق من صحة المنتجات التي سيتم استخدامها في التعليم والتعلم. بحث التنمية هو جهد لتطوير وإنتاج منتج في شكل مواد ووسائط وأدوات و / أو استراتيجيات التعلم ، وتستخدم للتغلب على التعلم في الفصل الدراسي / المختبر ، وليس لاختبار النظرية.

كما تم طرح نفس الفهم تقريبا من قبل Borg & Gall ، وهو أن أبحاث التنمية هي محاولة لتطوير المنتجات التي سيتم استخدامها في التعليم والتحقق من صحتها.[44]

---

[42] Barbara B. Seels and Rita C. Richey, *Instructional Technology Tehe Definition and Domains of the Field (Bloomington* (Association for Educational Communications and Technology, 1994). H.35..

[43] Ibid.H.30.

[44] I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE," *Seminar Nasional Riset Inovatif IV* (2015): 208–216, https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/view/507.

يأتي النموذج من "Methodos" اليونانية التي تعني الطريق أو المسار المتخذ. وظيفة النموذج تعني كأداة لتحقيق الهدف. معرفة النماذج ضرورية للغاية للمعلمين ، لأن نجاح الطلاب في التعلم يعتمد على ما إذا كان المعلم يستخدم نموذج التدريس أم لا. نموذج التدريس قادر على إثارة دوافع الطلاب أو اهتمامهم أو شغفهم بالتعلم وحتى أن يكون قادرا على تحسين نتائج تعلم الطلاب.[45]

يعرف هايمان في أنجلين النموذج "عادة ما يعتبر النموذج تجريدا وتبسيطا لنظام مرجعي محدد ، ويفترض أن يكون له بعض الإخلاص الملحوظ لنظام المرجع". عادة ما يعتبر النموذج بمثابة توضيح لكائن مجرد ولتبسيط النظام الذي سيتم استخدامه ، بحيث يصبح النظام المجرد أكثر واقعية مع النموذج.

بناء على بعض الآراء التي تم وصفها أعلاه ، يمكن استنتاج أن النموذج في تطوير التعلم هو عملية منهجية في تصميم وبناء واستخدام وإدارة وتقييم أنظمة التعلم لتحسين فعالية أداء المعلم وتحسين تحصيل الطلاب للتعلم في التعلم.

1. دروس اللغة العربية

1) تاريخ اللغة العربية وفهمها

تنتمي اللغة العربية إلى عائلة لغات سميت ، وهي اللغة التي يتحدث بها الناس الذين يعيشون حول نهري دجلة والفرات والسهول الشيعية وشبه الجزيرة العربية (الشرق الأوسط) مثل اللغات الفيزيائية والآشورية والبابلية. من بين العديد من اللغات التي كانت

[45] Sri Lahir, Muhammad Hasan Ma'ruf, and Muhammad Tho'in, "Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Yang Tepat Pada Sekolah Dasar Sampai Perguruan Tinggi," *Jurnal Ilmiah Edunomika* 1, no. 01 (2017): 1–8, http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/194.

موجودة حتى الآن هي العبرية. في الواقع ، نشأت اللغة العربية منذ عدة قرون قبل الإسلام ، لأن الأدلة على الآثار الأدبية العربية لا يمكن تسجيلها إلا بدءا من قرنين من الزمان قبل الإسلام ، لذلك لا يمكن أن يبدأ تسجيل اللغة العربية إلا اليوم.[46]

اللغة هي نظام تعسفي من الرموز الصوتية ، والتي يستخدمها أفراد المجتمع للتعاون والتفاعل وتعريف أنفسهم. [47] يعرف ابن منظور في كتابه العرب الشفهي اللغة بواسطة: أصوات يؤبر بيها كل قوم "أصوات مختلفة يستخدمها الناس للتعبير عن نواياهم أو أغراضهم المختلفة).[48]

وفقا لخبراء العلوم الأصول ، اللغة هي ألفاظ أي (كلمة) تم إنشاؤها للدلالة على معنى معين ، وطريقة معرفة اللغة هي من خلال السرد. وتماشيا مع هذا التعريف، يعرف الغلاييني اللغة من خلال: ألفاظ يؤبر بها كل قوم عن أغراضه"كلمات مختلفة يستخدمها الناس للتعبير عن نواياهم المختلفة).[49]

اللغة العربية هي موضوع موجه لتشجيع وتوجيه وتطوير وتنمية القدرات وتعزيز موقف إيجابي تجاه اللغة العربية المتقبلة والمنتجة. القدرة الاستقبالية هي القدرة على فهم كلام الآخرين وفهم القراءة. القدرة الإنتاجية هي القدرة على استخدام اللغة كوسيلة للاتصال شفهيا وكتابيا. القدرة على التحدث باللغة العربية والموقف الإيجابي تجاه اللغة

---

[46] Umi Machmudah Abdul Wahab Rosyidi "*Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*" (UIN Malang Press),hlm. 7

[47] Ibn Manzhur, Lisan al-Arab (huruf *al-wau – al- ya,entri Lagha), Dar ash-Shadir* – Beirut, t.t. juz. 15, hlm. 250

[48] Atha Ibn Khalil, *Taisir Wushul Ila al-Wushul – Dirasat Fi Ushul al-Fiqh*, cet. III,Dar Ummah – Beirut. 2000 hlm. 115

[49] Musthafa al-Ghalayaini, *Jami ad-Durus al-Arabiyah, Dar al-Hadits – al-Qahirah*, 2005, hlm. 7

العربية مهمان للغاية في المساعدة على فهم مصادر التعاليم الإسلامية ، وهي القرآن والحديث ، وكذلك الكتب العربية المتعلقة بالإسلام للطلاب.

2) وظائف وأدوار اللغة العربية

انطلاقا من وظيفتها ، فإن اللغة هي وسيلة للاتصال والاتصال في العلاقات الإنسانية اليومية ، سواء بين الأفراد والأفراد ، والأفراد مع المجتمع. ومجتمع مع أمة معينة. أي من خلال التواصل ونقل نوايا معينة وتكريس دور معين مع الشعور بالسرور أو الحزن ومع الشعور بالحزن والفرح للآخرين ، بحيث يمكن فهمه وفهمه والشعور بكل ما يمر به. لذلك باللغة العربية ، والتي لها وظيفة خاصة من اللغات الأخرى. ليس فقط اللغة العربية لها قيمة أدبية عالية الجودة لأولئك الذين يعرفون ويستكشفون ، ولكن يتم تفسير اللغة العربية على أنها لغة القرآن ، وهي توصيل كلام الله. لأنه يحتوي على لغة مثيرة للإعجاب حقا للإنسان ، ولن يتمكن الإنسان من مطابقتها. هذا حكم لا جدال فيه.

اللغة العربية والقرآن مثل وجهين لعملة لا يمكن فصلهما عن بعضهما البعض. تعلم اللغة العربية هو شرط إلزامي لإتقان محتوى القرآن. وتعلم لغة القرآن هو تعلم اللغة العربية. وهكذا دور اللغة العربية إلى جانب كونها وسيلة اتصال للبشر وكذلك توصيل الإنسان للإيمان بالله ، والذي يتجلى في شكل صلوات وصلوات وما إلى ذلك.[50]

على مستوى لغة المشية الإنسانية لها وظيفة لا تقدر بثمن. جميع الأنشطة التي يقوم بها البشر لا تنفصل عن وظائف اللغة. في اللغة الأولى لم تلعب دورا كبيرا في بناء الحياة ، لأنها كانت لا تزال تعتبر مكملة للحياة. ولكن تمشيا مع تطور تقدم الحضارة

[50] Tayar Yusuf dan Saiful Anwar . *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1995), hlm. 187-188

الإنسانية ، أصبح أحد محددات اتجاه الحياة. يمكن استخدامه لمجموعة متنوعة من الأغراض ، بدءا من الأشياء البسيطة والشخصية إلى الأشياء المعقدة التي تهم حياة العديد من الأشخاص. تتضمن بعض وظائف اللغة في حياة الإنسان ما يلي:

1) أدوات التفكير

فكرة تنشأ في العقل ليست لغة بعد لأنها لا تملك بعد شكلا معينا. ومع ذلك ، عندما يتم سكب الفكرة وترتيبها في شكل كلمات أو جمل منطوقة شفهيا أو مسجلة برموز (مكتوبة) ، تتحول الفكرة إلى لغة لأنها تحتوي بالفعل على شكل ملموس.

2) أدوات لتلبية الاحتياجات الأساسية

جميع البشر لديهم الاحتياجات الأساسية للحياة كأفراد واجتماعيا. لا يمكن تأخير الاحتياجات الأساسية مثل الأكل والشرب والنوم وما إلى ذلك لأنها تتعلق ببقائها. لتحقيق ذلك لا يمكن أن تعمل وحدها ، ولكن تتطلب مساعدة من أشخاص آخرين. في الوقت نفسه ، يحتاج إلى استخدام اللغة كأداة للتعبير عن وجهة نظره.

3) أدوات للتعبير

يستخدم الناس اللغة للتعبير عن مشاعر المرء وعواطفه وآماله ورغباته ومثله وأفكاره أو التعبير عنها. على العكس من ذلك ، تصبح اللغة أيضا أداة لفهم وعيش مشاعر وآمال ورغبات وأفكار الآخرين.

4) الاتصال الإعلامي بين المجموعات

اللغة هي وسيلة للتواصل بين الشخص والآخرين ، وتصبح وسيلة اتصال بين شعب أمة وأمة أخرى. في هذه الحالة ، تعد اللغة واحدة من أهم العوامل التي يمكن أن تعزز العلاقات وتخلق التفاهم المتبادل بين الأمم. في هذه الحالة ، تعد اللغة أيضا أداة لإقناع الآخرين أو التأثير على مجموعة من الناس أو المجتمع ، إما من خلال المنتديات الرسمية أو غير الرسمية.

5) الرموز الدينية

لا يمكن إنكار أن اللغة ترتبط ارتباطا وثيقا بالدين. بعد كل شيء ، يجب نقل رسائل الله من خلال لغة يمكن أن يفهمها الرجل الذي يمارس الدين. على سبيل المثال ، أصبحت العبرية وسيلة للنشر للدين اليهودي ، وأصبحت اللاتينية دعاية للكاثوليكية الرومانية ، وأصبحت اللغة الإنجليزية دعاية لمعظم المسيحيين البروتستانت ، أصبحت اللغات النقدية والسلافية أدوات إرسالية للكنائس المسيحية الشرقية ، وأصبحت السنسكريتية أدوات للبوذية والهندوسية وأصبحت اللغة العربية أداة تبشيرية للمسلمين.

6) الداعمون الرئيسيون للمعرفة

لا يتم نقل قطعة واحدة من المعرفة بكفاءة إلا من خلال اللغة. باعتبارها الأداة الأكثر أهمية والضرورية للغاية. إن العمل العظيم للبشرية في مجال العلوم والتكنولوجيا والفن وما إلى ذلك سوف يفهمه المجتمع بسهولة من خلال اللغة.

7) أدوات التوحيد

لا يمكن توحيد اللغات التي أنشأتها مجموعات مختلفة من الناس ، سواء في العرق أو العرق أو الدين أو الاقتصاد الاجتماعي إلا إذا كانت مرتبطة ومنسوجة بوحدة اللغة. على سبيل المثال ، الإندونيسية هي لغة وحدة الأمة الإندونيسية. على نطاق واسع يمكن للغة أن توحد الإنسانية في العالم.، على الأقل في حالة التواصل يولد. في هذه الحالة ، جاء ما يسمى باللغة الدولية ، وهي لغة يمكن أن يستخدمها المجتمع العالمي في بناء الحياة الكلية. على سبيل المثال ، الإنجليزية والعربية والألمانية وهلم جرا.[51]

3) تعلم اللغة من منظور إسلامي

يذكر القرآن أهمية تعلم لغة أجنبية أو لغة ليست لغة أم. في سورة الحجرات الآية 13 ، تم ذكره أيضا حول أهمية معرفة بعضنا البعض والتي بالطبع بلغات مختلفة بين كل قبيلة أو أمة.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ

يعني "أيها الرجل الحقيقي خلقناك من رجل وامرأة وجعلنا لك أمة وقبيلة حتى تعرف بعضكما بعضا ، بل إن أنبل منكم في سبيل الله هو أكثركم ورعا ". (الحجرات : 13)

السورة الأنبياء 81

وَلِسُلَيْمٰنَ الرِّيْحَ عَاصِفَةً تَجْرِيْ بِاَمْرِهٖٓ اِلَى الْاَرْضِ الَّتِيْ بٰرَكْنَا فِيْهَاۗ وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ عٰلِمِيْنَ

[51] Acep Hermawan " *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*" (PT Remaja Rosdakarya, Bandung 2011), hlm 22-24

يعني و (نسلم) لسليمان ريحا قوية جدا تهب بأمره إلى الأرض التي نباركه. ونحن نعرف كل شيء.

2. تطبيق Articulate Storyline

Articulate Storyline هي أداة سطح مكتب تنتج دورات تعليمية إلكترونية تفاعلية للغاية وغنية بالوسائط لمجموعة متنوعة من الاحتياجات:[52]

1. الويب
2. LMS (AICC و SCRORM 1.2 /SCROM 2224)
3. القرص المضغوط
4. التعبير عبر الإنترنت

يمكن أن يكون المحتوى المنشور مستندا إلى الفلاش أو HTML أو iOS (أجهزة Apple) أو الثلاثة في وقت واحد. تحمل Storyline الوعد المفصلي النموذجي بالقدرة على القيام بشيء متقدم دون أن تكون مبرمجا. بعض نقاط القوة في توضيح القصة:

1) سهولة التأليف
2) واجهة مستخدم بديهية
3) القوالب
4) استيراد المحتوى من مشاريع أخرى
5) الشخصيات
6) سهولة التفاعل عبر المشغلات والمتغيرات والجدول الزمني والطبقات وحالات الكائن

[52] Gerry Wasiluk, et.al. *Introducing Articulate Storyline*. (Fredrickson Communications, 2102). Hlm: 22

7) اختبار مرن

8) تسجيل شاشة سهل (وقابل لإعادة الاستخدام)

9) النشر المحمول

10)قسم محسن

11)دعم اللغة من اليمين إلى اليسار

12)مشاركة القوالب والتفاعلات[53]

ما الذي يجعلها فريدة من نوعها؟

1) يجمع بين العروض التقديمية وتسجيلات الشاشة والتفاعل والاختبار الكل في واحد.

2) سهل الاستخدام. إذا كان بإمكانك استخدام PowerPoint ، فإن منحنى التعلم لطيف للغاية

3) ينشر بتنسيقات متعددة (فلاش ، 5HTML ، iOS) بنقرة واحدة.

Articulate Storyline هي أن يؤدي إلى زيادة الشرائح التي يمكن أن تؤدي إلى زيادة عدد الشرائح التي يمكن أن تؤدي إلى زيادة القدرة على التورية. ومن الواضح أن هذا ال 5HTML لا يزال قائما على شبكة الإنترنت، وسطح المكتب، وسطح المكتب، والوصول إلى الإنترنت. ومن شأن هذه القصة الواضحة أن تؤدي إلى مزيد من المعلومات التي لا تزال قائمة.

[53] Gerry Wasiluk, et.al. *Introducing Articulate Storyline*. (Fredrickson Communications, 2102). Hlm: 28

ومن المتوقع أن يؤدي ذلك إلى زيادة عدد الأشخاص الذين ينقلون الملفات إلى جميع أنحاء العالم، ومن المتوقع أن يتم نقل الملفات وتحليلها.[54]

يحتوي هذا التطبيق على وظائف مشابهة تقريبا ل ***Microsoft PowerPoint***. ولكن هناك بعض الاختلافات والميزات مثل ***timline*** والفيلم والصورة والشخصية وغيرها. مزايا الميزات تجعل هذا التطبيق أكثر إثارة للاهتمام وتسهل على الطلاب التفاعل مباشرة وإظهار المواد المستفادة:

1) وجود ميزة هذه مشابه جدا للميزة الموجودة على السيدة PowerPoint
2) سهل التعلم للمبتدئين الذين لديهم بالفعل أساسيات إنشاء الوسائط باستخدام السيدة PowerPoint
3) دعم التعلم القائم على الألعاب لأنه تفاعلي
4) يمكن أن يكون المحتوى مزيجا من النصوص والصور والرسومات والصوت والرسوم المتحركة والفيديو
5) يمكن تنفيذ نتائج النشر من خلال:
   - سطح المكتب ، في شكل ملف تطبيق .
   - متصفح الويب ، في شكل ملف 5HTML
   - الهواتف الذكية التي تعمل بنظام Android ، عن طريق تحويلها إلى تطبيقات
6) LMS (نظام إدارة التعلم) مثل Moodle ، في شكل ملف SCORM

[54] https://www.kaskus.co.id/thread/5d4202588d9b17444d0d57de/download-articulate-storyline-full-version-with-crack---2020/

7) لديه حجم ملف صغير نسبيا للنشر وتحويل التطبيق بحيث يتم تثبيته بشكل خفيف على الهاتف الذكي

8) الحصول على الكثير من الوثائق من مجتمع مستخدمي Articulate Storyline بحيث يسهل علينا حل المشكلات التي نواجهها عند إنشاء الوسائط / التطبيقات.

3. الوسائط التفاعلية

أ. تعريف الوسائط التفاعلية

وسائط التعلم هي شيء (يمكن أن يكون أداة ، يمكن أن يكون ماديا ، يمكن أن يكون موقفا) يستخدم كوسيط للتواصل في أنشطة التعلم.[55] الاتصال المقصود هو تسليم رسالة من قبل المعلم إلى الطالب كمتلقي للرسالة.

الوسائط التفاعلية هي عملية تعليمية يتم فيها تقديم المواد والمناقشات وأنشطة التعلم الأخرى من خلال وسائط الكمبيوتر وهي ذات اتجاهين. التعلم بالوسائط المتعددة عبارة عن حزمة وسائط متعددة تفاعلية حيث توجد خطوات تعليمية مصممة لإشراك المستخدمين بنشاط في عملية التعلم. تتمتع الوسائط المتعددة بميزة من حيث التفاعل الذي يجبر المستخدمين على التفاعل مع المواد / الوسائط. وفقا لفوغان يقول أنه في الوسائط المتعددة التفاعلية ، يمكن للمستخدمين التحكم في ماذا ومتى سيتم عرض عناصر الوسائط المتعددة.[56]

[55] Setyosari P dan Sihkabuden, *Media Pembelajaran* (Malang: Elang Mas, 2005), 18

[56] Binanto, Multimedia Digital : *Dasar Teori + Pengembangannya* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), 2.

وفقا ل Green & Brown ، تجمع الوسائط المتعددة التفاعلية وتتآزر مع جميع الوسائط التي تتكون من:

1. نص

النص عبارة عن صياغة يتم تصورها واستخدامها لشرح اللغة المنطوقة. بعض أنواع النص (على سبيل المثال: *Time New Roman* و *Arial* و *Comic San MS*) والحجم واللون. يتكون حجم النص من الطول والحجم. يعبر الطول عادة عن مقدار النص في كلمة أو صفحة. الحجم هو حجم حرف كبير أو صغير. النص القياسي هو الحجم 10 أو 12. كلما زاد حجم الحرف ، زاد حجم الرسالة.

2. الرسوم البيانيه

الرسومات هي وسيلة تعتمد على البصر. الصورة ثنائية الأبعاد بأكملها عبارة عن رسم بياني. ولو تم تقديم الصورة في شكل ثلاثي الأبعاد (D3) ، فستظل تبدو وكأنها وسيط ثنائي الأبعاد. يتضمن ذلك الصور المقدمة عبر الورق أو التلفزيون أو شاشة العرض. الرسومات هي أيضا قادرة على تقديم وفقا للواقع أو مجرد مبدع. يتكون الرسم من صورة ثابتة وصورة متحركة. عادة ما يتم قياس الصور التي لا تتحرك بناء على الحجم (أو يمكن تسميتها بحجم اللوحة) والدقة. إلى جانب القدرة على القياس باستخدام الحجم والدقة ، فإن الصور المتحركة لها أيضا مدة.

3. صوتي

الوسيط الصوتي أو الصوتي هو كل ما يمكن سماعه باستخدام حاسة السمع. أمثلة: السرد ، الأغنية ، المؤثرات الصوتية ، الصوت الخلفي.

4. التفاعل

التفاعل هو التصميم وراء برنامج الوسائط المتعددة. يسمح التفاعل للشخص بالوصول إلى أشكال مختلفة من الوسائط أو المسارات في برنامج الوسائط المتعددة بحيث يمكن أن يكون البرنامج أكثر وضوحا ويوفر المزيد من الرضا للمستخدمين. يمكن القول أيضا أن التفاعل هو تصميم الواجهة أو تصميم العامل البشري. يمكن أيضا تقسيم التفاعل إلى هيكلين ، وهما الهياكل الخطية والهياكل غير الخطية. يوفر الهيكل الخطي للمستخدم خيارا واحدا للموقف فقط بينما يتكون الهيكل غير الخطي من مجموعة متنوعة من الخيارات للمستخدم.

ب. فوائد وسائل الإعلام التفاعلية

عملية التعلم هي نظام يكون فيه موقع الوسائط مكونا من مكونات نظام التعلم. بدون وسائل الإعلام ، لن يحدث التواصل في التعلم ولن تتم عملية التعلم. التعلم بالوسائط المتعددة هو جزء لا يتجزأ من نظام التعلم. [57] لا يوفر تعلم الوسائط المتعددة الكثير من النصوص فحسب ، بل يضفي أيضا الحيوية على النص من خلال تضمين الصوت والمرئيات والصور والفيديو.

يعد استخدام الوسائط التفاعلية أحد عناصر التعلم في الفصل الدراسي ، وكمادة تعليمية مستقلة ، وكأداة في التعلم. الوسائط المتعددة هي وسيلة تتفوق في التدريس والتعليم الذي يزيد من القدرة التنافسية للمدارس والجامعات ومقدمي التعليم

[57] Praherdhiono dan Edi E.P, *Panduan Praktikum Multimedia* (Malang: UM Press, 2008), 4.

الآخرين. لذلك ، فإن الوسائط التفاعلية هي واحدة من الوسائط البديلة التي يمكن أن تلبي الاحتياجات والتحديات في التطورات التكنولوجية.

وفقا لكوستياوان ، فإن فوائد الوسائط التفاعلية ووسائط ألعاب الفيديو للطفولة المبكرة هي كما يلي:[58]

- يمكن أن يكون تسليم الموضوع موحدا.
- تصبح عملية التعلم أكثر إثارة للاهتمام.
- تصبح عملية تعلم الطالب أكثر تفاعلية.
- يمكن تقليل مقدار وقت التدريس والتعلم.
- يمكن تحسين جودة تعلم الطلاب.
- يمكن أن تحدث عملية التعلم في أي مكان وزمان.
- يمكن تحسين الموقف الإيجابي تجاه الموضوع وكذلك تجاه عملية التعلم نفسها.
- يمكن أن يتغير دور المعلم في اتجاه أكثر إيجابية وإنتاجية

ت. مزايا استخدام الوسائط التفاعلية

تتميز الوسائط التفاعلية بمزايا بما في ذلك سهولة تشغيلها من قبل المستخدمين. يمكن لمستخدمي الوسائط التفاعلية التفاعل مباشرة مع الكمبيوتر. هناك خيارات يمكن للمستخدم النقر عليها أو تحديدها لإظهار المعلومات في شكل نص وصوت ومرئي بالإضافة إلى ميزات أخرى يرغب فيها المستخدم في الوسائط التفاعلية. تم تصميم العرض السمعي البصري المقدم في الوسائط التفاعلية أيضا ليكون أكثر جاذبية عند مقارنته

[58] Kustiawan U, *Sumber dan media pembelajaran anak usia dini* (Kementrian pendidikan dan kebudayaan Malang, 2013), 130.

بالوسائط التقليدية مثل الكتب أو الوسائط ثنائية الأبعاد الأخرى. يرجع الاهتمام هنا بشكل أساسي إلى نظام التفاعل الذي لا تملكه الوسائط المطبوعة (الكتب) أو الوسائط الإلكترونية الأخرى (الأفلام التلفزيونية والصوت).

من بعض مزايا وسائط التعلم التفاعلية ، يمكن ملاحظة أن وسائط التعلم التفاعلية يمكن أن تساعد في شحذ الرسالة المنقولة مع ميزة جذب الحواس وجذب الاهتمام ، لأنها مزيج من وجهات النظر والأصوات والحركات.

ث. نتائج البحوث ذات الصلة

البحوث ذات الصلة هي نفس البحوث السابقة التي تحتوي على وصف لنتائج البحوث السابقة حول القضايا التي سيتم دراستها.[59] هناك العديد من الدراسات المتعلقة بالمشاكل التي أثيرت في هذه المناقشة أو موضوع البحث.

1) أطروحة كتبتها آنا مونتانا NPM :18070855061 ، كلية الدراسات العليا للتعليم الأساسي في UNESA في عام 2020 حول "تطوير محتوى التعلم في الوسائط القائمة على الكمبيوتر مع قصة واضحة لتحسين نتائج تعلم PPKN لدى طلاب المدارس الابتدائية". في هذه الدراسة ، هناك أوجه تشابه واختلاف. التشابه في هذه الدراسة هو أن كلاهما يستخدم تطبيق خط القصة المفصل. الفرق في البحث هو أن التعلم أو المادة المستخدمة

[59] Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, Edisi Revisi*, (Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2013), h. 27

مختلفة PPKN بينما هذا البحث هو تعلم اللغة العربية ، ومستوى التعليم يختلف بين الابتدائي ، فإن الاختلاف التالي في تطبيق تطبيقات القصة المفصلية في الأبحاث السابقة لا يزال يستخدم تنسيق سطح المكتب أو الكمبيوتر ، بالنسبة للطلاب يكون تطبيقه أكثر صعوبة لأنهم يحتاجون إلى أجهزة كافية ، وهي أجهزة الكمبيوتر وأجهزة الكمبيوتر المحمولة ومافي البحث الذي تمت مناقشته هذه المرة ، أضفت هذا التطبيق ليصبح تطبيق android على أمل تسهيل تطبيقه على الطلاب بشكل جيد لأن جميع الطلاب تقريبا لديهم هواتف android ويمكنهم تطبيقه بشكل جيد.

2) أطروحة كتبها لينة الأفئدة NPM : 17771057 ، برنامج الماجستير في التعليم الديني الإسلامي للدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في عام 2019 حول "تطوير وسائط التعلم المستندة إلى Android لمواد القرآن والحديث من الدرجة العاشرة مدرسة علياء نيجيري مدينة باتو". في هذه الدراسة ، هناك أوجه تشابه واختلاف. المعادلة في هذه الكتابة هي نفسها تطوير الوسائط ، وكلاهما يستخدم وسائط android. الفرق هو أن مستوى التعليم هو مدرسة علية و مدرسة ثنوية ، والدروس التي تمت دراستها مختلفة أيضا ، ولا تستخدم تطبيقا إضافيا ، وهو توضيح القصة.

3) أطروحة كتبها ميا فيترياني npm : 11110188 2015 حول "تطوير وسائل الإعلام التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة قصة واضحة للتاريخ الثقافي الإسلامي لمادة خلفور رشيدين". في هذه الدراسة ، هناك أوجه تشابه واختلاف. تستخدم أوجه التشابه في هذه الكتابة تطبيقات قصة واضحة ، ويتطور كلا البحثين. الفرق هو أن هذا البحث لا يزال يستخدم تطبيقات قصة واضحة في شكل أجهزة كمبيوتر مكتبية أو أجهزة كمبيوتر بينما تم

تطوير البحث الذي أجريته إلى تطبيق android يسهل فهمه للطلاب في هذا العصر الرقمي.

ج. تصميم التطوير

نموذج ADDIE هو جسر بين المتعلمين والمواد وجميع أشكال الوسائط القائمة على التكنولوجيا وغير التكنولوجية. يفترض هذا النموذج أن طريقة التعلم لا تستخدم فقط اجتماع المحاضرات والكتب المدرسية ، ولكنها تجعل من الممكن أيضا دمج التعلم خارج الفصل الدراسي والتكنولوجيا في الموضوع. أي أن هذا النموذج يضمن أن التطوير التعليمي يهدف إلى مساعدة المعلمين في تطوير تعليم منهجي وفعال. يتم استخدامه لمساعدة المعلمين على تنظيم عملية التعلم وإجراء تقييمات لنتائج تعلم الطلاب. يعتمد نموذج ADDIE على خمس عمليات تعلم:

1) التحليل

2) التصميم

3) التنمية

4) التنفيذ

5) التقييم (التقييم / التغذية الراجعة)

من خلال هذه المراحل الخمس سننشئ نموذجا تعليميا لتعلم اللغة العربية من خلال المراحل التالية:

تحليل

1) هذه المرحلة من التحليل هي المرحلة الأولى من التطوير. يتم استخدام نتائج التحليل التي تم إجراؤها كمبادئ توجيهية واعتبارات في إعداد الوسائط المتعددة. يشمل التحليل الذي تم إجراؤه تحليل المناهج وتحليل خصائص الطلاب وتحليل التكنولوجيا كوسيلة تعليمية.

2) تحليل المناهج

يشير تحليل المناهج هذا إلى منهج 2013. الكتاب العربي مدرسة ثنوية الفئة السابعة وزارة الشؤون الدينية لجمهورية إندونيسيا 2020. المؤلف: فاروق بحر الدين.

3) تحليل خصائص الطالب

بلغ متوسط عمر طلاب المدارس الإعدادية في الصف التاسع اثني عشر عاما (أكثر من 11 عاما). يتوافق مع التطور المعرفي في مرحلة التشغيل الرسمية. المرحلة الرسمية لمثل هذه العمليات هي عملية عقلية عالية المستوى. هنا يمكن للطلاب بالفعل الارتباط بالأحداث الافتراضية أو المجردة ، وليس فقط بالأشياء الملموسة.[60]

4) تحليل التكنولوجيا

وفقا ل Wikipedia هو نظام تشغيل للأجهزة المحمولة تم تطويره في الأصل بواسطة Android. أحد منشئي Android هو Andy Rubin[61] ، الذي يشار إليه الآن غالبا باسم "والد Android". في عام 2005 ، اشترت Google رسميا Android. لذلك منذ ذلك الحين ، كان تطوير Android بالكامل في أيدي Google حتى الآن. ومع ذلك ، لا تزال Google تصدر شفرة المصدر بشكل مفتوح ، لذلك يتم تضمين Android في البرامج

[60] Syamsu Yusuf, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 2002, h. 5

[61] Android (sistem operasi) - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas

مفتوحة المصدر. تقريبا كل طالب لديه الروبوت ، فقد أصبح من الضروري أن يكون لكل طالب للحصول عليه. من هنا ، من المؤكد أن الطلاب يمكنهم وقد فهموا جيدا في استخدام android.

5) تصميم

هذا الترتيب في شكل تصميم عرض الوسائط المتعددة الذي يتضمن قسم المقدمة (الافتتاح) والجزء الأساسي (المحتوى) والجزء الختامي.

- قسم المقدمة (الجزء الافتتاحي)
- تحتوي صفحة القائمة على ميزات للوصول إلى محتوى الوسائط المتعددة ، وهي المواد والتقييمات ومعايير الكفاءة والمراجع.
- تحتوي صفحة الدراسة على المادة على مواد وتمارين. تسليم المواد في هذا التعلم متدرج بطبيعته
- صفحة التقييم ، تحتوي على الأسئلة التي ستحدد اكتمال الطلاب في إكمال التعلم.
- صفحة مرجعية تحتوي على قائمة بالمراجع في إنشاء الوسائط المتعددة.
- الجزء الختامي

6) تطور

التنمية هي مرحلة صنع الوسائط المتعددة. في هذه المرحلة ، يبدأ إنشاء الوسائط المتعددة على أساس خطة الإنشاء في مرحلة التصميم. يستخدم إنشاء الوسائط المتعددة هذا تطبيق Microsoft Power Point 2007 ، Corel Draw، *Articulate Storyline*، Android Html من المقدمة إلى الجزء الختامي.

7) إنشاء الوسائط المتعددة

- قسم المقدمة (الصفحة الافتتاحية) يحتوي قسم المقدمة هذا على عرض الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية ، وعنوان المادة ، واسم مطور الوسائط المتعددة ، والوسائط المتعددة التي تم إنشاؤها في السنة
- صفحة القائمة تحتوي الصفحة الرئيسية على أزرار تعمل كملاحة. هذه الأزرار هي أزرار المواد والتقييمات ومعايير الكفاءة والمراجع.
- صفحة التعلم تحتوي صفحة الدراسة على مواد. في هذه الصفحة هناك مواد وتمارين. تحتوي كل صفحة على شرح للمادة الفرعية بالإضافة إلى أمثلة للأسئلة التي تساعد المستخدم على فهم المواد الفرعية المقدمة. بينما في صفحة التدريب هناك أسئلة التدريب. يتم تسليم المواد في هذا التعلم بشكل متدرج ، أي يجب على المستخدم / المستخدم إكمال التمرين في المادة 1 بحد أدنى من القيمة المحددة مسبقا ليتمكن من فتح المادة 2. تحتوي الصفحة التالية من المادة على مادة الإحياء الثلاثي. هذه الصفحة هي تقريبا نفس صفحة المواد السابقة ، والتي تميزها فقط عن عرض المواد الفرعية وأسئلة الممارسة.
- صفحة تقييم التقييم هي قائمة تعرض عملية تقييم للمواد التي تمت دراستها في هذه الوسائط المتعددة. المظهر على صفحة التقييم هو تقريبا نفس المظهر على صفحة التدريب في نهاية كل مادة ، مما يميزها فقط الأسئلة المقدمة هي أكثر ، أي ما يصل إلى 10 أسئلة.

- صفحة الكفاءة ، تحتوي على معايير الكفاءة والكفاءات الأساسية والمؤشرات ، بالإضافة إلى أهداف التعلم في هذه الوسائط المتعددة. يوجد في هذه الصفحة أربعة أزرار تعمل كملاحة. هذه الأزرار هي أزرار الكفاءة القياسية والكفاءات الأساسية والمؤشرات وأزرار أهداف التعلم.
- الصفحة المرجعية في هذه الصفحة يتم عرض المراجع المستخدمة في إنشاء وإعداد المواد في هذه الوسائط المتعددة.
- قسم الإغلاق يحتوي هذا القسم الختامي على عرض شكر.

8) التقييم

لتقييم هو قائمة تعرض عملية تقييم للمواد التي تمت دراستها في هذا التطبيق. الظهور على صفحة التقييم هو تقريبا نفس الظهور على صفحة العينة لكل سؤال في نهاية كل مادة مما يميزها فقط الأسئلة المقدمة هي أكثر ، أي ما يصل إلى 5 أسئلة (20 دقيقة) مقال وغير مصحوب بإجابات. يجب على الطلاب كتابة الإجابة على قطعة من الورق.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi 2006. Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*, *5*(1).

Arsyad , Azhar, 2003. Bahasa Arab dan Metode Pengajaranya. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Agency, European Environtment. "Pengembangan Bahan Ajar Online Mata Kuliah Micro Teaching dengan Model Borg & Gall pada Program S1 Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Agama Hindu Singaraja". 2019.

Asmani, Jamal Ma"ruf 2011. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia pendidikan. Jogjakarta : Diva Press

Al-Ghalayaini, Musthafa 2005. Jami ad-Durus al-Arabiyah, Dar al-Hadits – al Qahirah,

Atha Ibn Khalil, 2000. Taisir Wushul Ila al-Wushul – Dirasat Fi Ushul al-Fiqh, cet. III,Dar Ummah –Beirut.

Arsyad, Azhar, dan Asfah Rahman. Media Pembelajaan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.

Barbara B. Seels and Rita C. Richey, *Instructional Technology Tehe Definition and Domains of the Field (Bloomington* (Association for Educational Communications and Technology, 1994)

Depag RI, 2005. Pedoman Manajemen Berbasis Madrasah. Jakarta:Depag

Dewa Putu et al., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model Hannafin and Peck Untuk Siswa Kelas XI SMA," *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014).

Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, *1*(1), 1. https://doi.org/10.21831/jpe.v1i1.2311

Fahrurrozi, Aziz. "Pembelajaran Bahasa Arab: Problematika dan Solusinya". Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban. 2014.

Gunawan, Imam. Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

Gustafson, Kent L. Survey of instructional development models TechTrends. New York: ERIC Clearinghouse On Information & Technology, 2002. https://doi.org/10.1007/bf02763388.

Hamzah, Amir. Metode Penelitian dan Pengembangan. Malang: Literasi Nusantara, 2019

Haerul Muammar, Ahmad Harjono, and Gunawan Gunawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Assure Dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar IPA-Fisika Siswa Kelas Viii SMPN 22 Mataram," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* 1, no. 3 (2017): 166, http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPFT/article/view/254.

Harta, Idris et al. "Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP". Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. Vol. 9 no. 2 (2014), hal. 161–74. https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077.

Mardika, I. N. (2008). Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD. *... . Tripod. Com/Multimedia. Pdf [16 Juni 2012]*, *4*, 1–23. http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf

Made,Naswan, I made. *Pengembangan Multimedia Interaktiv Berbasis Proyek Dengan Model ADDIE Pada Materi Pemograman WEB Siswa Kelas X Semester Genap Di SMK Negeri 3 Singasari.* (Universitas Pendidikan Ganesha : e-Journal, 2014)

Margono. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *8*(2). https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949

Munawwir. Kamus Al-Munawwir Arab - Indonesia Terlengkap. Surabaya: Pustaka Progressif, 1997.

Nurseto, Tejo. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik." Jurnal Ekonomi & Pendidikan,Vol 8 No. 1 (2011). http://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/viewFile/706/570

Nancy Angko and NFN Mustaji, "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 1 (2017)

Permenag Kurikulum 2013 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di madrasah

Rosyidi , Abdul Hamid, 2010. Mengukur Kemampuan Bahasa Arab. UIN Maliki Press

Ramli, M. Media dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin: Antasari Press, 2012.

Rusman. Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Yunandra, 2012.

Sanjaya, Wina, 2009. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. (Jakarta : Kencana

Sadiman, Arief S.,et al. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya (cet 16). Jakata: Rajawali pers, 2012.

Sri Lahir, Muhammad Hasan Ma'ruf, and Muhammad Tho'in, "Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Yang Tepat Pada Sekolah Dasar Sampai Perguruan Tinggi," *Jurnal Ilmiah Edunomika* 1, no. 01 (2017): 1–8, http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/194.

Steven M Janosik, "Pelatihan Mendesain Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Model Dick and Carey Bagi Guru-Guru Di Sma Negeri 1 Narmada," *NASPA Journal* 42, no. 4 (2005): 1, http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/511.

Sudjana. Nana 2005 Penilaia Hasil Proses Belajar Mengajar. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Sugiyono, 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung : Penerbit ALFABETA

Suharjo, Drajad 2003 Metodologi Penelitian dan Penulisan Laporan Ilmiah. Yogyakarta : UII Press

Trianto. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka, 20017.

Yusuf, Tayar dan Saiful Anwar, 1995. Metodologi Pengajaran agama dan Bahasa Arab. Jakarta PT Raja Grafindo Persada