تطوير وسائل التعليمية ألعاب الفيديو باعتماد على المهارة اللينة لإتقان المفردات لطلاب المدرسة الثناوية

رسالة عملية

مقدم لتكملة الشروط الازمة للحصول على الدرجة الماجستير لقسم تعليم اللغة العربية لدراسات العليا بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

إعداد:

رملان

١٩٨٨١٠٤٠١٩

الدراسات العليا

بجامعة رادن إينتان الإسلامية الحكومية لامفوغ

٢٠٢٣ م/ ١٤٤٣ هـ

تطوير وسائل التعليمية ألعاب الفيديو باعتماد على المهارة اللينة لإتقان المفردات لطلاب المدرسة الثناوية

رسالة علمية

مقدم لتكملة الشروط الازمة للحصول على الدرجة الماجستير لقسم تغليم اللغة العربية لدراسات العليا بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

إعداد :

رملان

١٩٨٨١٠٤٠١٩

قسم تعليم اللغة العربية

المشرف الأول : أ. د. الحاج سلطان شهريل, الماجستير

المشرف الثاني : د. غنتور جحايا كسومى, الماجستير

الدراسات العليا

بجامعة رادن إينتان الإسلامية الحكومية لامفوغ

٢٠٢٣ م/ ١٤٤٣ هـ

الملخص الرسالة

تطوير وسائل التعليمية ألعاب الفيديو باعتماد على المهارة اللينة لإتقان المفردات في طلاب المدرسة الثناوية

رملان

تم إجراء هذا البحث لأنه لا يزال على الأقل وسائل تعليمية تفاعلية للغة العربية في المدرسة الثناوية المحمدية ٣ بندر لامبونج ولا يزال إتقان الطلاب للمفرودات منخفضًا، لذلك يطور الباحثون وسائل تعليم ألعاب فيديو تعتمد على المهارات اللينة لإتقان المفرودات، من المأمول أنه من خلال تعليم وسائل ألعاب الفيديو المبنية على المهارات اللينة، سيكون أكثر متعة مع تطوير المهارات اللينة للطلاب ، بحيث يكون مفهوم المفرودات العربية أسهل في الفهم. يهدف هذا البحث إلى ١. معرفة كيفية عملية وخطوات تطوير وسائل تعليم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة في إتقان المفرودات، ٢. تحليل مناسبة وسائل تعليم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة في إتقان المفرودات، ٣.تحليل ردود المعلمين والطلاب على منتجات وسائط التعليم المطورة، و ٤. تحليل فعالية وسائل تعليم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة في إتقان اللغة العربية.

هذا البحث هو نوع من البحث التنموي (R&D). تم تطوير هذه الدراسة باستخدام نموذج تطوير ADDIE المكون من خمس خطوات ، وهي ١) التحليل ، ٢) التصميم ، ٣) التطوير ، ٤) التنفيذ ، ٥) التقييم. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلات والملاحظات والاستبيانات والاختبارات. تم تحليل بيانات البحث كمياً ونوعاً.

كانت نتيجة هذه الدراسة عبارة عن وسائل تعليمية لألعاب الفيديو تعتمد على المهارات اللينة لإتقان المفرودات. بناءً على التحقق الذي تم إجراؤه بواسطة خبراء المواد واللغات وخبراء الإعلام ومعلمي اللغة العربية للفصل الثامن ، فإن متوسط الدرجات هو ٤,٦٣ في فئة "جدًا". بناءً على تجربة المجموعة الصغيرة ، كان متوسط الدرجات ٤,٤٧ وفي المجموعة الكبيرة كان متوسط الدرجة ٤,٦١ مع تفسير جدوى "جيد جدًا". في نتائج الاختبار القبلي لإتقان مفردة الطلاب ، كان متوسط النتيجة ٤٢,٤٤ ومتوسط نتيجة الاختبار البعدي بعد استخدام الوسائط المطورة ٨٨,٠٩. وفي الوقت نفسه ، في اختبار الفرضية الذي تم اختباره باستخدام اختبار للعينة المزدوجة باستخدام برنامج SPSS, حصلت النتائج على قيمة معنوية (٢-الطرف) قدرها ٠,٠٠٠.

الاستنتاجات في البحث هي: (١) العملية أو الخطوات لتطوير وسائل ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة عبر عدة مراحل ، وتحديد أفكار اللعبة ، وصياغة أهداف اللعبة ، وإجراء الاستطلاعات وجمع المواد المطلوبة ، ووضحع الخطوط العريضة / المخططات الانسيابية للعبة ؛ (٢) تم التحقق من صحة منتجات وسائل تعلم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة في الإتقان من قبل خبراء المواد واللغويين وخبراء الإعلام ومعلمي اللغة العربية بنتائج "جيدة جدًا" ؛ (٣) تظهر ردود المعلمين والطلاب على منتجات وسائط ألعاب الفيديو نتائج فئة "جيد جدًا" ؛ و (٤) فعالية وسائط تعلم ألعاب الفيديو المبنية على المهارات اللينة في إتقان المفرودات العربية من خلال اختبار t حصل على قيمة معنوية (٢-الذيل) أقل من ٠,٠٥ ، لذلك ترفض الفرضية H_0 وتقبل H_1 مما يعني أن هناك زيادة في إتقان مفردات اللغة الطلاب العرب قبل استخدام وسائل تعلم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات الناعمة وبعد استخدام وسائل تعلم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة.

الكلمات المفاتيحة : ألعاب الفيديو ، المهارات اللينة، المفرودات التعليمية ، ADDIE

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PROGRAM PASCASARJANA
Alamat: Jl. Z.A Pagar Alam, Labuhan Ratu Bandar Lampung. Tlp. (0721) 3617070 Website pasca.radenintan.ac.id,
Email : pascasarjana@radenintan.ac.id

تقرير مشرفين

قرر المشرفان بأن الرسالة تحت العنوان **تطوير وسائل التعليمية ألعاب الفيديو باعتماد على المهارة اللينة لإتقان المفردات لطلاب المدرسة الثانوية** الذي كتبه الباحث باسم **رملان** برقم القيد: **١٩٨٨١٠٤٠١٩** للحصول على درجة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية لكلية الدراسات العليا لتقديمها للجنة المناقشة في جلستها العلمية المفتوحة، وعلماً بأن الباحث قد قام بتكملة جميع الملاحظات واستجابة جميع التوجيهات اللازمة الموجهة للقيام بتنفيذ القرار، وقد تم تصحيحها حسب التوجيهات في الجلسة العلمية التقديمية المفتوحة في التاريخ ١٠ من أبريل ٢٠٢٣م للوافق ١٩ من شوال ١٤٤٤هـ.

المشرفة الأولى

الأستاذ الدكتور الحاج سلطان شهريل، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٥٦٠٦١١١٩٨٨٠٣١٠٠١

المشرف الثاني

الدكتور غنتور الجمالي كسومي، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٧١٠٣٠١٩٩٧٠٣١٠٠٣

رئيسة قسم تعليم اللّغة العربيّة

الدكتورة الحاجة، إرلينا، الماجستيرة

الرقم التوظيف: ١٩٦٨٠٤٠٦١٩٩٥٠٣٢٠٠٢

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PROGRAM PASCASARJANA
Alamat: Jl. Z.A Pagar Alam, Labuhan Ratu Bandar Lampung. Tlp. (0721) 5617070 *Website pasca.radenintan.ac.id,*
Email : pascasarjana@radenintan.ac.id

تقرير لجنة المناقشة المفتوحة

تمت الرسالة العلمية بالموضوع **تطوير وسائل التعليمية ألعاب الفيديو باعتماد على المهارة اللينة لإتقان المفردات لطلاب المدرسة الثناوية** التي كتبه الباحث باسم رملان برقم القيد : **١٩٨٨١٠٤٠** بقسم تعليم اللغة العرابية قد ناقشته لجنة المناقشة ناقشة مفتوحة بدراسات العليا بجامعة رادين إنتان الإسلامية الجكومية لامبونج يوم الإثنين في التاريخ ١٠ من أبريل ٢٠٢٣م الموافق ١٩ من شوال ١٤٤٤هـ.

لجنة المناقشة:

١. الرئيس : الأستاذ الدكتور رسلان عبد الغفور, الماجستير (.....)

٢. السكرتير : الدكتور قدري الماجستير (.....)

٣. المناقشة الأولى : الدكتور الحاجة إرلينا, الماجستير (.....)

٤. المناقش الثاني : الأستاذ الدكتور الحاج سلطان شهريل, الماجستير (.....)

٥. المناقش الثالث : الدكتور جونتور جاهيا كيسوما, الماجستير (.....)

مدير البرامج الدراسات العليا

الأستاذ الدكتور رسلان عبد الغفور, الماجستير

رقم التوظيف ١٩٨٠٠٨٠١٢٠٠٣١٢٠٠١

رسالة تقرير أصليّة

الموقع أدناه :

الإسم : رملان

رقم القيد : ١٩٨٨١٠٤٠١٩

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية الدراسات العلياء

تؤكد أن هذه الرسالة العلمية ككل هي النتيجة الأصلية لبحثي باستثناء أجزاء معينة يتم إحالتها من المصدر والمذكورة في قائمة المراجع.

بندر لامبونج, ١٩ يانار ٢٠٢٣

تنص

رملان

١٩٨٨١٠٤٠١٩

شعار

ادْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۖ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: ٍSerulah (manusia) kepada jalan tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari Jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk (Q.S An-Nahl 125)

إهداء

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

١. والدي المحبوبان أبي بستامي و أمي مرسيدة أحبهما حبا جما الذان يدعوان و شجعاني لنجاحي حتى أتممت على كتابة هذه الر سالة العلمية. و لعل أن يرضا بخطواتي على هذا النجاح.

٢. زوجتي أمي منورة المحبوبة تقدم دائما القوة والدعم الكامل لتححقيق أهدافي.

٣. عائلتي الكبيرة الحبيبة.

٤. زملائي من خريجي تعليم اللغة العربية للصف ٢٠١٩.

٥. الأستاذ, الدكتور, سلطان شهريل, الماجستير كمشرف الأول والدكتور غنتور جحايا كسومى, الماجستير بصفة المشرف الثاني الذي لعب دورا في التوجيه لإكمال النهائية.

٦. دراسات العليا لكلية تعليم اللغة العربية وجامعتى المحبوبة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لانبونج.

ترجمة الباحث

ولد الباحث في قرية سوكارامي في التاريخ ٧ من مايو ١٩٨٨ م المسمى رملان. واسم أبيه بستامي وأمه مرسيداح.

لقد درس الباحث في المدرسة الإبتدائية الحكومية ماكرتي تاما, باتو راجا منذ سنة ١٩٩٤ وانتهت دراسته في السنة ٢٠٠٠ ميلادية، ثم إستمرّ الباحث دراسته في المدرسة الثناوية بمعهد الإتتفاقية إندرالايا سومطرة الجنوبية وانتهت في السنة ٢٠٠٣ ميلادية، ثم إستمرّ الباحث في المدرسة العالية بمعهد الإتتفاقية وانتهت دراسته في السنة ٢٠٠٦ ميلادية.

وبعد ذلك، إستمرّ الباحث دراسته في الجامعة دار التح في السنة ٢٠٠٨ ميلادية، وأخذ الباحث كلية التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية حتى السنة ٢٠١٢. ثم إستمر الباحث إلى الدراسات العليا في الجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لانبونج مخصوصا في تعليم اللغة العربية حتى الآن.

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله الذي أرسل رسوله بشيرا ونذيرا وداعيا إلى الله بإذنه وسراجا منيرا، وأشكر شكر إلى الله عزّ وجلّ الذي قد أعطاني الفرصة لاستكمال هذه الرسالة للحصول على الدرجة البكاليروس في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لانبونج.الصلاة والسلام إلى نبينا العظيم ورسولنا الكريم سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم وآله وأصحابه.

وفي هذه المناسبة قدّم الباحث جزيل الشكر والتقديم إلى السادات :

١. الأستاذ الدكتور وان جمال الدين، الماجستير كرئيس الجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لانبونج.
٢. الأستاذ الدكتور رسلان عبد الغفور، الماجستير كعميد الدراسات العليا بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لانبونج.
٣. الدكتور إيرلينا، الماجستير كرئيس قسم تعليم اللغة العربية في دراسات العليا بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لانبونج.
٤. الأستاذ الدكتور سولطان شاهريل، الماجستير كالمشرف الأول والدكتور جونتور جاحيا كيسوما، الماجستير كالمشرف الثاني في كتابة هذه الرسالة العلمية. الذان قدمان وقتهما والإرشاداتهما لإكمال هذه الرسالة العلمية.

٥. جميع المحاضر في قسم تعليم اللغة العربية واعضاء الموظفين لدراسات العليا بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لانبونج.

٦. زملاء المحبوبون من طلبة في دراسات العليا لقسم تعليم اللغة العربية، أشكرهم شكرا جزيلا لتشجيع في كتابة هذه الرسالة العلمية.

٧. معاشر الناس الذين قد ساعدوا حتى تمت كتابة الباحث على وقتها.

والآخر، يقول الباحث إنما يشتمل على هذا العمل بعيد من الكمال ولكنه يرجو الباحث على أن هذا العمل ليس بالعمل الباطل ورجا إلى إفادته للباحثين خاصا ولمجتمع إندونيسيا عاما. يرجو الباحث أن يكمل كل نقصان فيه بيوم اخر.

باندار لانبونج، ١٩ يانایر ٢٠٢٣

الباحث

رملان

١٩٨٨١٠٤٠١٩

محتويات البحث

صفحة الغلاف ..... **أ**

الملخص ..... **ب**

موافقة ..... **ج**

رسالة تقرير أصالة ..... **د**

الإهداء ..... **ض**

ترجمة البحث ..... **ف**

كلمة الشكر والتقدير ..... **ك**

محتويات البحث ..... **غ**

الباب الأول : المقدمة **١**

أ. خلفية البحث ١

ب. تركيز المسألة ١١

ج. مشكلة التركيز الفرعي ١١

د. صياغة المشكلة ١٢

هـ. أهداف البحث ١٣

و. فوائد البحث ١٤

الباب الثاني : الدراسة النظرية **١٥**

أ. مفهوم نموذج التطوير **١٥**

١. التعريف نموذج التطوير ١٥

٢. أنواع نموذج مختلفة من بحوث التنمية ١٦

ب. المرجع النظري ٢٨

١. وسائل الدراسة..... ٢٨
٢. ألعاب الفيديو كوسائط تعليمية ٤١
٣. المهارات اللينة ٥٠
٤. المفردات ٥٨
٥. المادة العربية لصف الثامن ٦٨
٦. البحوث ذات الصلة ٧٦
الباب الثالث : طريقة لبحث..... ٨٠
أ.طريقة و نموذج البحث ٨٠
ب. إجراءات البحث التنموي ٨١
ج. مكان و زمان البحث..... ٨٥
د. أدوات جمع البيانات ٨٦
الباب الرابع : نتائج و مباحث البحث **١٠١**
أ. نتائج البحث..... ١٠١
١. مرحلة التحليل..... ١٠١
٢. مرحلة التصميم ١١٤
٣. مرحلة التطوير ١١٩
٤. مرحلة التنفيذ ١٤٧
٥. التقييم ١٥١
ب. مناقشة ١٦٥
الباب الخامس : الإستنتاج و الاقتراح..... **١٧٥**
أ. الاستنتاج ١٧٣
ب. الإقتراح.....١٧٦

الباب الأول

المقدمة

ا. خلفية البحث

إن وسائل الإعلام من احد العناصر التي تساعد نجاح عملية التعليم في المدارس لأنه يمكن أن تساعد في توصيل المعلومات من المدرس الى الطلاب أو يالعكس. استخدام وسائل الإعلام بالابتكار يمكن ان يؤيد الى تسهيل وتحسين في جدوى التعليم بحيث يمكن تحقيق أهداف التعليم به . فيجب القيام بذلك حتى تكون عملية التعليم ممتعة وليست مملة ورتابة حتى لا تشد في نقل المعرفة. لذلك فإن دور وسائل الإعلام في عملية التعليم مهم لأن بهما يمكن ان تجعل عملية التعليم أكثر تنوعا وليست مملة [1]

وفي تعليم المدرسة ، يمكن المدرس ان يصنع بيئة التعليم ممتعة من خلال استخدام وسائط التعليم محدثة ومبتكرة ومتنوعة، بحيث يمكن أن يحدث التعليم عن طريق تحسين العملية والتوجيهة حتى يكون في إلقاء الدرس جيدا و على أساس تحقيق التعليم ، إن الأساس في استخدام وسائل الاعلام للتعليم يمكن نجدها ايضا في القرآن الكريم كما قال تعالى في سورة النحل : ٤٤

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ[2]

---

[1] Muhson, A. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2), 1–10. 2010) h.1

[2] https://tafsirq.com/16-an-nahl/ayat-44. Diakses pada 29 Agustus 2021

تحليل المؤلف عن استخدام وسائل الاعلام للتعليم في هذه الأية هو ان الوسيلة المستخدمة من قبل المعلم يجب ان تمثل بعض المواد التي قد ألقاها سابقا. وهذا مطابق كما في لفظ : لتبين للناس ما نزل إليهم إن هذه الحالة ليست مقصورة على تمكين الطلاب في قبول المواد الجديدة فقط بل يمكن ان يزيد أيضا من فعالية التعليم

التعريف من وسائل الاعلام فيه إختلافات كثيرة وفقا للخبراء، بحسب الإمام العسوري ومحمد أحسن الدين إن كلمة ميدييا تأتي من اللاتينية وهي صيغة الجمع للوسيط التي يعني حرفيا " الوسيلة " أو "ساعي" وهي ساعي الرسالة بين مرسل الرسالة ومستلم الرسالة.[٣] وفقا لـ أدي فرتومو و أغوث ايراوان في صحيفتهما ، وكذلك يمكن تفسير وسائط التعليم كأداة تستخدم في عملية التعليم. وبالهدف وجود الوسائط إلى تسهيل نقل المواد التعليمية من المعلمين الى الملتقين (الطلاب). وذلك لزيادة الفعالية والكفاءة في تحقيق أهداف التعليم.[٤] وقد أكدت وخيداتي على أن وسائل التعليم المستخدمة في تعليم اللغة [٥]العربية لها تأثير كبير على تحريض تعليم الطلاب، وخاصة على المواد العربية. بناءا على ما أوصافه الخبراء في معنى ميديا يمكن الاستنتاج بأن وسائط التعليم هي أداة أو أداة تستخدم للمساعدة في تنفيذ عملية التعليم أكثر فعالية وكفاءة وبها يتم تحقيق اهداف التعليم المقصودة.

---

[3] Asrori, Imam dan Moh. Ahsanuddin. *Media Pembelajaran Bahasa Arab dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*. Malang. CV. Bintang Sejahtera. (2016) h. 3.

[4] Pratomo, Adi, and Agus Irawan. "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck*." Positif 1.1 (2015): 159673.

[5] Wakhidati Nurrohmah Putri. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. Journal of Arabic education and literature*, Vol. 1 No. 1. 2007, pp. 1-16.

تنقسم أنواع وسائط التعليم القائمة على الحواس الماصة إلى أربعة أنواع وهي : ١ الصوت ٢) المرائي ٣) السمعي البصري ٤) و الوسائط المتعددة. وقد صرح بذلك القاسمي والسيد في الإمام العسوري ومحمد أحسن الدين [٦]. تنقسم وسائط المتعددة نفسها إلى فئتين وهما الوسائط المتعددة الخطية والوسائط المتعددة التفاعلية. الوسائط المتعددة الخطية هي وسائط متعددة غير مجهزة بأي وحدات الضبط بحيث يمكن تشغيلها من قبل مستخدميها ، مثل التلفزيون والأفلام. بينما الوسائط المتعددة التفاعلية هي وسائط متعددة مزودة بوحدة الضبط يمكن للمستخدم تشغيلها ، بحيث يمكن للمستخدم اختيار ما يريد للعملية التالية. تشمل الأمثلة الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية ، وتطبيقات الألعاب ، وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات ، وتطبيقات الكمبيوتر التفاعلية وغير التفاعلية ، وغيرها.[٧]

ألعاب الفيديو هي شكل من أشكال الوسائط المتعددة التفاعلية. وسائط الفيديو هي أي شيء يسمح بدمج الإشارات الصوتية مع الصور المتحركة المتسلسلة. يمكن استخدام برامج الفيديو في برامج التعليم ، لأنها يمكن أن توفر تجارب غير متوقعة للطلاب ، إلى جانب إمكانية دمج برامج الفيديو مع الرسوم المتحركة وإعدادات السرعة لإظهار التغييرات من وقت لآخر. ومن قدرة الفيديو على تصور المواد ، على وجه الخصوص ، فعالة في مساعدتك على نقل المواد الديناميكية.[٨] لعبة الفيديو هي لعبة يتم لعبها من خلال التلاعب الإلكتروني بالصور التي ينتجها برنامج كمبيوتر على

[6] Asrori, Imam dan Moh. Ahsanuddin. *Media Pembelajaran Bahasa Arab dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*. Malang: CV. Bintang Sejahtera. (2016) h. 13

[7] Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. (2016) h. 69.

[8] Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. (2016) h. 88 .

شاشة أو شاشة عرض أخرى. يركز هذا النوع من الألعاب على اللعب باستخدام الأزرار المتصلة بالشاشة.[٩] يمكن أن تكون لعبة الفيديو الجيدة أداة تعليمية غير مباشرة للاعبين ، حيث يبحث اللاعب أو اللاعب دائمًا عن التحديات في اللعبة ، لذلك لا يريد هذا اللاعب لعبة سهلة للغاية ويريد دائمًا إتقان اللعبة[١٠]. سيكون التعلم باستخدام وسائط ألعاب الفيديو قادرًا على تطوير العديد من القدرات الشخصية والداخلية للأفراد مثل مهارات الاتصال ، وقدرات التفكير أو التفكير ، وقدرات حل المشكلات ، والعمل الجماعي ، والتفكير النقدي وغيرها. ويقال أيضًا أن هذه القدرات هي قدرات المهارات اللينة. يمكن لوسائط الفيديو هنا تصور الموضوع أو الرسائل التي سيتم نقلها في التعلم. لذلك ، تعد مقاطع الفيديو جيدة لمساعدة الطلاب على تطوير المهارات الشخصية.[١١]

يتم تعريف المهارات اللينة على أنها المهارات والقدرات والسمات المتعلقة بالشخصية والمواقف السلوكية بدلاً من المعرفة الرسمية أو التقنية.[١٢] المهارة اللينة هي كفاءة في الشخص متأصلة وهي عادة الفرد نفسه. المهارات اللينة هي في الأساس مهارات الشخص في التعامل مع الآخرين (مهارات التعامل مع الآخرين) ومهارات التنظيم الذاتي (المهارات الشخصية) القادرة على تطوير أقصى الغاية في العمل .

---

[9] Wahyudhi, Johan. *Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah)*. SOSIO-DIDAKTIKA: *Social Science Education Journal* 1.2 (2014): 199-210.

[10] Gee, James Paul. "*What video games have to teach us about learning and literacy." Computers in Entertainment* (CIE) 1.1 (2003): 20-20

[11] Sekar Purbarini Kawuryan, artikel, *Implementasi Metode Permainan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, h. 3

[12] Mahasneh, J., & Thabet, W. *Rethinking Construction Curriculum: A Descriptive Cause Analysis for Soft Skills Gap. ASC Annual International Conference Proceedings*, (2015)1-8

وفقًا للإلاح سيلة ، هناك ١٠ سمات للمهارات الشخصية كبديل يسمح بدمجها في التعلم ، بما في ذلك: (١) الالتزام ، (٢) المبادرة ، (٣) القدرة على التعليم ، (٤) الموثوقية ، (٥) الثقة بالنفس ، (٦) مهارات الاتصال ، (٧) الحماس ، (٨) الشجاعة لاتخاذ القرارات ، (٩) النزاهة ، (١٠) الدافع لتحقيق / المثابرة.[١٣] هذه القدرات ليست قدرات أكاديمية ، ولكنها مهارات تفاعل اجتماعي جيدة ، ومهارات اجتماعية ، والقدرة على التحدث في الأماكن العامة ، وما إلى ذلك. من المؤكد أن تعليم المفردات العربية سيكون ممتعًا للغاية إذا كان مصحوبًا بتطبيق وتنمية المهارات اللينة للطلاب. مثل تطبيق المفردات في موضوع محدثة ، يجب دعوة الطلاب لممارسة مهارات الخطابة العامة ، حتى يتمكنوا من فهم المفرادات التي تتم دراستها وإتقانها بشكل أفضل. طورت أمثلة هذه الأنشطة مؤشرين للمهارات الشخصية في نفس الوقت ، وهما الثقة بالنفس والقدرة على التواصل. يمكن أيضًا تطبيق بعض سمات المهارات اللينة عن طريق تعليم المفردات المصنوعة باستخدام نظام المنافسة بين الطلاب والمجموعات. من خلال المنافسة في التعلم ، من المأمول أن يتعلم الطلاب القدرة على اتخاذ قرارات في تقديم الإجابات ، وأخذ زمام المبادرة في الأنشطة ، وأيضًا أن يصبحوا متحمسين في تنفيذ عملية التعليم.

بناءا على نتائج ملاحظات الباحثين حول استخدام وسائل الاعلام في تعليم اللغة العربية في مدرسة الثانوية المحمدية ٣ بيدار لمبوغ ، ظهر العديد من الحقائق على ان معلم اللغة العربية عند تنفيذ

[13] Sailah, I. *Pengembangan Soft Skill Perguruan Tinggi*. (Bandung: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. 2008). h. 26

عملية التعليم يستخدمون في الغالب وسائط الكتب المدرسيةوغيرها من المعدات الصفية مثل السبورات وأقلام المعلم . وبعضهم قد يستخدمون وسائط التعليم التي تستخدم تكنولوجيا المعلومات أو الوسائل السمعية أو البصيرة أو غيرها . تكون الوسائط التعليمية التي استخدمها مدرسو اللغة العربية الذين يستخدمون تكنولوجيا المعلومات في شكل شرائح باور بوينت بسيطة. ثم يصبح تعلم اللغة العربية أقل متعة وأقل متعة للطلاب ، ويميل الطلاب إلى أن يكونوا سلبيين وينتظرون فقط تعليمات معلمهم أثناء عملية التعلم. إستراتيجية تعلم اللغة العربية التي نفذها المعلم لم تحفز الطلاب على أن يكونوا نشطين في التعلم ، على سبيل المثال المعلم بعد فتح الدرس ثم يكتب مفردات جديدة من الفصل الذي يتم دراسته على السبورة ، ثم يتم إرشاد الطلاب للقراءة بصوت عالٍ معًا ثم يتناوب المعلم على شرح المادة حسب الكتاب المطبوع. يصبح جو التعلم غير نشط ، ولا يزال هناك نقص في التفاعل بين المعلمين والطلاب ، بحيث لا يمارس الطلاب ، دون أن يدركوا ، المهارات الموجودة بداخلهم مثل التواصل والعمل معًا والتفكير النقدي وما إلى ذلك. حيث تكون هذه المهارات جزءًا من المهارات الشخصية.

فيما جاءت نتائج مقابلة الباحث مع مدرس اللغة العربية في مدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج ، الأستاذ أحمد فكري سيتياوان ،الماجستير. فيما يتعلق بتعلم اللغة العربية ينص على ما يلي:

"أعتقد أن تعلم اللغة العربية في الفصل الثامن مفيد للغاية ، لكني أعترف أن دور المعلم لا يزال مهيمناً في التعلم. الوسائط التي أستخدمها تعدل المادة يا سيدي. الوسائط التعليمية التي نستخدمها غالبًا هي الكتب المطبوعة ، وقد استخدمت أحيانًا وسائط مثل الشرائح في باور بوينت أو ملخصات المواد باستخدام ملفات pdf التي يمكن للطلاب دراستها في المنزل ، خاصة أثناء الوباء.

بالنسبة لإتقان المفرودات للغة العربية ، فإنه لا يزال صعبًا ، ولا يزال الطلاب ينسون بسهولة ، لذا فإنهم يواجهون عقبات عند العمل على الأسئلة. في الواقع ، فيما يتعلق بالمرافق ، قدمت المدرسة جهاز عرض لدعم أنشطة التعلم ، لكنني لم أستخدمه كثيرًا في عملية تعلم اللغة العربية ".

في هذه الدراسة ، ركز المؤلفون أكثر على البحث أو حدوا منه فقط لتعلم المفرودات. للحصول على بيانات أولية تتعلق بكيفية طلاب المفرودات ، أجرى الباحث اختبار إتقان المفرودات على الطلاب من خلال طرح عدة أسئلة تتعلق بالمفرودات مع النتائج حسب الجدول الأول أدناه:

الجدول الأول بيانات عن قيم اختبار إتقان مفردات صف الثامن مدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج

النمرة	الأسماء	النتيجة					
		١	٢	٣	٤	٥	المعدل
١	أحمد رافي فيرتاما	100	60	40	20	0	**44**
٢	أحمد ريزا فحليفي	80	40	0	20	40	**36**
٣	الخايو زكرا سيتيبادي	100	80	20	40	20	**52**
٤	أليفيا سلسبيلا	100	40	0	60	0	**40**
٥	أميرا نبيلا صفيا	40	40	0	40	20	**28**
٦	أطاع الله فخري حبيب الله	100	40	20	40	0	**40**

٧	أوليا نورواردايني	80	20	20	20	20	**32**
٨	بلقيس أميرة زلفى	100	60	20	40	20	**48**
٩	جاليستا رانا زافر سوليستييو	100	20	0	20	20	**32**
١٠	فخري سبيا أبياسا	60	20	0	20	0	**20**
١١	فرس غيثا دافيا سلمى	80	40	40	40	20	**44**
١٢	عناية أوليفييا	100	60	0	60	40	**52**
١٣	إقراء العرش	100	40	20	0	20	**36**
١٤	محمد فريد الفتي	100	60	40	60	60	**64**
١٥	محمد أريا الفاتح	60	40	0	20	0	**24**
١٦	مولن إيندري سافيتري	60	40	0	20	0	**24**
١٧	موليانا	80	60	10	60	10	**44**
١٨	نيلا حسنا	100	40	40	60	40	**56**
١٩	نيلا سبيلا هداية	80	40	40	40	0	**40**
٢٠	نورا ياسمين فوتري	100	60	40	40	60	**60**

٢١	نيكيسا أطاليا رفيفة	60	20	40	20	60	**40**
٢٣	صفا ماوردا حاتمي	100	60	20	40	60	**56**
٢٤	ساسكيبيا فواحدة عليا	80	20	40	20	60	**44**
٢٥	شفا أديلبيا	100	40	20	20	40	**44**
٢٦	سافير أنغرييانغ فارداني	100	40	60	20	60	**56**
٢٧	سافيرا نور عزيزة	100	100	20	10	60	**58**
٢٨	فلديس	40	40	20	20	80	**40**
٢٩	زهرا واحدا رمضاني	100	20	20	40	40	**44**
٣٠	زهرا إيماليبا	100	20	0	20	40	**36**
٣١	زكياني شرفياني	60	20	0	20	20	**24**
٣٢	زلفى خير النساء	100	40	0	20	60	**44**
المعدل		**85,63**	**43,13**	**20,94**	**32,19**	**30,31**	**42,44**

*بيانات عن نتائج اختبار إتقان المفرودات لطلاب الصف الثامن مدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج

بعد إجراء اختبار إتقان المفرودات لطلاب الصف الثامن مدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج والذي أجراه الباحثون كدليل الأول على حالة إتقان المفرودات للطلاب مع النتائج الواردة

في الجدول الأول أعلاه ، يمكن الاستنتاج أن المفردات التي أتقنوها لا يزال في الفئة التي تقل عن ٥٠٪ ، مما يعني أنه لا يزال منخفضًا.

بناءً على نتائج الملاحظات والمقابلات وكذلك نتائج اختبارات إتقان الطلاب للمفردات ، توصل الباحث إلى عدة حقائق ، وهي: (١) لا يزال المعلمون يركزون فقط على وسائط الكتب المدرسية وأجهزة الفصل مثل السبورات وأقلام المعلم، (٢) تفتقر الأنشطة التعليمية في الفصل إلى التفاعل بين المعلم والطلاب ، (٣) استخدم المعلم الوسائط الصوتية ولكن نادرًا ، (٤) لم يستخدم المعلم وسائط ألعاب الفيديو مطلقًا في دروس اللغة العربية ، (٥) نتائج اختبارات إتقان الطلاب للمفردات لا يزالون في الفئة المنخفضة ، (٦) وسائل التعليم المقدمة من قبل المعلم لم تطور قدرة الطلاب على حد سواء بين المهارات اللينة والمهارات الشخصية (المهارات الشخصية).

فيما يتعلق بعدد من المشكلات المذكورة أعلاه ، يريد المؤلف تطوير وسائط تعليمية كوسيلة مصاحبة تعتمد على المهارات اللينة. سيكون التعليم باستخدام وسائط ألعاب الفيديو القائمة على المهارات قادرًا على توفير تجربة تعليمية لا تُنسى للطلاب ، كما يمكن استخدام هذه الوسائط دون الحاجة إلى غرفة خاصة. يعد التعليم باستخدام هذه الوسائط أيضًا طريقة لتحسين مهارات الطلاب في استخدام تقنية المعلومات. من المتوقع أن تكون وسائل الإعلام خطوة مبتكرة من أجل تسهيل تعليم الطلاب ويمكنها تحسين نتائج تعليم اللغة العربية للطلاب.

ب . تركيز البحث

ينصب تركيز البحث في هذا البحث على كيفية تطوير وسائط تعليم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات الناعمة لإتقان المفردات العربية في الفصل الثامن من طلاب مدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج في المواد العربية.

ج. مشكلة التركيز الفرعي

بناءً على تركيز البحث أعلاه ، يشمل التركيز الفرعي لهذا البحث ما يلي:

١. عملية وخطوات تطوير وسائط تعلم ألعاب فيديو مبنية على المهارات اللينة تم تطويرها لإتقان المفرودات العربية لطلاب مدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج.

٢. جدوى وسائط تعليم لعبة فيديو مبنية على المهارات اللينة تم تطويرها لإتقان المفردات العربية لطلاب مدرسة المحمدية ٣ الإعدادية في بندر لامبونج. ٣

٣. استجابات المدرسين والطلاب لوسائط تعليم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة التي تم تطويرها في إتقان المفردات العربية من قبل طلاب المدرسة المتوسطة الثالثة المحمدية في بندر لامبونج.

٤. فعالية وسائط تعلم ألعاب الفيديو المبنية على المهارات اللينة التي تم تطويرها على إتقان المفرودات العربية في المدرسة المتوسطة الثالثة المحمدية في بندر لامبونج.

د. . صياغة المشكلة

بناءً على محور البحث أعلاه ، تكون صياغة المشكلة في هذه الدراسة على النحو التالي:

١. كيف العمليات والخطوات لتطوير وسائط تعلم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة في إتقان المفرودات العربية لطلاب المدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج

٢. كيف جدوى وسائط تعلم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة في إتقان المفرودات العربية لطلاب المدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج

٣. كيف رد فعل المعلمين والطلاب على منتجات الوسائط التعليمية لألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة في إتقان المفرودات العربية لطلاب المدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج

٤. كيف تكون فعالية وسائط تعلم ألعاب الفيديو المبنية على المهارات اللينة في إتقان طلاب المفرودات للغة العربية في المدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج

هـ. أهداف البحث

وفقًا لصياغة المشكلة أعلاه ، تهدف هذه الدراسة إلى:

١. . تنفيذ العملية وإنتاج تطوير وسائط تعلم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة في تحسين إتقان المفرودات للطلاب في تعلم اللغة العربية في مدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج.

٢. إجراء اختبار جدوى لوسائط تعلم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة في إتقان طلاب المفرودات للغة العربية مدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج.

٣. تحليل استجابات المدرسين والطلاب على منتجات وسائط تعلم ألعاب الفيديو بناءً على المهارات اللينة في إتقان طلاب المفرودات للغة العربية في المدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج.

٤. تحليل فعالية استخدام وسائط تعلم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة في تحسين إتقان المفرودات للطلاب في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية المحمدية ٣ بندر لامبونج

و. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية

تقديم نظرة ثاقبة ومعرفة حول مراحل وعملية تطوير وسائط تعلم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة لتحسين إتقان المفرودات للطلاب في تعلم اللغة العربية.

٢. الفوائد العملية

من الناحية العملية ، من المتوقع أن توفر نتائج هذا البحث فوائد لأطراف مختلفة ، على سبيل المثال:

أ. بالنسبة للمعلمين ، يمكن أن تؤخذ نتائج هذه الدراسة في الاعتبار عند اختيار وسائط تعلم ألعاب الفيديو التي يمكن أن تزيد من تحفيز الطلاب. بالإضافة إلى ذلك ، من المؤمل أن

تكون نتائج هذا البحث قادرة على زيادة احتراف المعلم في استخدام وسائط تعلم ألعاب الفيديو الشيقة والمتوافقة مع احتياجات الطلاب.

ب. بالنسبة للطلاب ، للحصول على تجربة تعليمية أكثر تنوعًا ومساعدة الطلاب في زيادة الحافز ، من المأمول أن يكون الطلاب أكثر نشاطًا في التعلم باستخدام وسائط تعلم ألعاب الفيديو.

ج. بالنسبة للوكالات والمؤسسات البحثية ، من المتوقع أن يوفر هذا البحث وسائط تعليمية فعالة وعملية وممتعة للطلاب للدراسة.

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. مفهوم نموذج التطوير

١. تعريف نموذج التطوير

هذا البحث هو نوع من البحث والتطوير أو *Research and Development* (R & D). وفقًا لـ سوغيونو ، يعد البحث والتطوير طريقة بحث تستخدم لإنتاج منتج معين ، واختبار فعالية المنتج.[١] يُعرّف نانا شوديح سوكمادياناتا البحث والتطوير كنهج بحث لإنتاج منتجات جديدة أو تحسين المنتجات الحالية.[٢]

وفقًا لـ بورج و غال (Borg & Gall)، فإن فكرة البحث والتطوير هي عملية تستخدم لتطوير المنتجات التعليمية والتحقق من صحتها. يتم إجراء البحث والتطوير نفسه بناءً على نموذج تطوير قائم على الصناعة ، تُستخدم نتائجه لتصميم المنتجات والإجراءات ، والتي يتم إجراؤها بعد ذلك بشكل منهجي مع الاختبارات الميدانية التي يتم تقييمها ، وتنقيحها لتلبية معايير معينة للفعالية والجودة و المعايير.[٣] لا تكون المنتجات الناتجة عن البحث والتطوير دائمًا في شكل كائنات أو

---

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 407

[2] Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,cet kedua, 2006) h. 169

[3] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2013), h. 222

أجهزة ، مثل الكتب والوحدات النمطية ووسائل المساعدة التعليمية في الفصول أو المعامل ، ولكن يمكن أن تكون أيضًا برامج ، مثل برامج الكمبيوتر لمعالجة البيانات. وفي الوقت نفسه ،[٤] وفقًا لـ سيل و ريجي (Seels&Richey) فإن أبحاث التنمية هي دراسة منهجية لتصميم وتطوير وتقييم البرامج والعمليات ونتائج التعلم التي يجب أن تلبي معايير الاتساق والفعالية الداخلية.[٥] لذا فإن أبحاث التطوير هي نوع من البحث يستخدم لإنتاج منتج جديد أو تحسين لمنتج موجود وفقًا للاحتياجات ويتم إجراؤه بشكل منهجي بهدف حل المشكلات. في هذا النوع من البحث ، لا يتم إنتاج المنتجات واختبارها فحسب ، بل أيضًا العمليات أو الخطوات المتخذة أثناء تطوير وتحسين المنتجات الموجودة مسبقًا ويمكن أخذها في الاعتبار.

٢. أنواع نماذج مختلفة من بحوث التنمية

يوجد في البحث والتطوير عدة نماذج يمكن استخدامها كدليل في تطوير المنتج. تتضمن بعض نماذج التطوير ما يلي :

[4] Sukmadinata, *Op.Cit*., h 164

[5] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana), h. 195

١. تطوير نموذج ديك وكاري (Dick and Carrey)

يعتمد نموذج تصميم نظام التعلم ديك وكاري (Dick and Carrey) على استخدام نهج النظام للمكونات الأساسية لتصميم نظام التعلم والتي تشمل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.[٦]

الغرض من استخدام نموذج ديك وكاري في تطوير موضوع ما هو: (أ) في بداية عملية التعلم ، يمكن للطلاب أو الطلاب معرفة الأشياء المتعلقة بالمادة في نهاية التعلم والقدرة على القيام بها ، (ب) هناك ارتباط بين كل مكون ، وخاصة استراتيجيات التعلم ونتائج التعلم المرغوبة ،(ج) تنفيذ الخطوات التي يجب اتخاذها في التخطيط لتصميمات التعليم.[٧]

تتكون المكونات أو الخطوات الرئيسية في نموذج تصميم التعلم الذي اقترحه ديك وكاري (Dick and Carrey) من:[٨]

أ . تحديد أهداف التعلم

ب. قم بإجراء تحليل تعليمي

ج. تحديد سلوك الإدخال وخصائص الطالب

د. صياغة أهداف الأداء

---

[6] Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 98

[7] Aji, Wisnu Nugroho. "*Model Pembelajaran Dick and Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*." Kajian Linguistik dan Sastra 1.2 (2016): 119-126.

[8] Hamza B. Uno, Perencanaan Pembelajaran, cet ke 9 (jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 23

هـ.تطوير أدوات التقييم

و . التطوير استراتيجيات التعلم

ز. التطوير واختيار المواد التعليمية

ح. تصميم وتطوير التقييمات التكوينية

ط . القيام بإجراء مراجعات على برنامج التعليم، و

ي. التصميم وإجراء تقييم تلخيصي

نموذج ديك وكاري (Dick and Carrey) ، هذا النموذج معقد بشكل منهجي للغاية ولكن من السهل اتباعه. يتدفق إجراء التطوير ببساطة من مرحلة إلى أخرى. ينظر هذا النموذج إلى كل مكون على أنه مهم ولا يجب تخطي أي شيء. يوفر نموذج ديك وكاري منهجًا منهجيًا لتصميم المناهج والبرامج. سيكون تطوير التعلم على نطاق صغير ، على سبيل المثال في شكل وحدات أو وحدات أو دروس ، مناسبًا جدًا باستخدام نموذج ديك وكاري (Dick and Carey). المراحل من هذا النموذج واضحة ومنظمة ، لذا ستكون عملية التطوير فعالة وكفؤة.

٢. التطوير نموذج ASSURE

طرح شارون إي.سادينو وجيمس د. راسل وروبرت هاينيش ومايكل مولليندا نموذجًا لتصميم نظام التعلم يسمى ASSURE. يجب اتباع خطوات تطوير نموذج التعلم هذا من خلال عملية تعلم منهجية ، وتقييم نتائج التعلم ، وتقديم التغذية الراجعة حول تحقيق نتائج التعلم على أساس

مستمر.[٩]" تم تطوير هذا النموذج لإنشاء أنشطة تعليمية فعالة وفعالة ، خاصة في أنشطة التعلم التي تستخدم وسائل الإعلام والتكنولوجيا.[١٠]

تتضمن الخطوات المهمة التي يجب اتخاذها في نموذج تصميم نظام ASSURE ما يلي:

أ. تحليل المتعلمين. المرحلة الأولى هي تحليل المتعلم

ب. معايير الدولة وأهدافها. المرحلة الثانية هي صياغة المعايير والأهداف التعليمية المراد تحقيقها.

ج. حدد الاستراتيجيات والتكنولوجيا ووسائل الإعلام والمواد. المرحلة الثالثة في تخطيط التعلم الفعال هي اختيار الاستراتيجيات والتقنيات ووسائل الإعلام والمواد التعليمية المناسبة

د. الاستفادة من التكنولوجيا ووسائل الإعلام والمواد. المرحلة الرابعة هي استخدام التكنولوجيا ووسائل الإعلام والمواد.

هـ. تتطلب مشاركة المتعلم. المرحلة الخامسة تفعيل مشاركة المتعلم.

ف. التقييم والمراجعة. المرحلة السادسة هي تقييم ومراجعة خطة الدرس وتنفيذها.[١١]

تم تطوير نموذج ASSURE للتعلم القائم على الفصل. يحتوي نموذج ASSURE على خطوات كاملة للمقاييس الصغيرة (الفئات). هذا النموذج بسيط ، لذا يمكن تطويره من قبل المعلم

[9] Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 110

[10] *Ibid*, h. 110

[11] Smaldino, S.E., & Russel, J.D. . *Instructional Technology and Media for Learning.Upper Saddle River:*(*Pearson Educatiom, Inc.* 2011) h. 112-139

نفسه ، سهل التنفيذ نسبيًا ، مكونات أنشطة التعلم كاملة ويمكن للطلاب المشاركة في التحضير لأنشطة التعلم.

٣. تطوير نموذج جيرولد إي كيمب (Jerold E. Kemp)

نموذج تطوير جيرولد إي كيمب (Jerold E Kemp) هو شكل من أشكال التطوير مع شكل دائرة مستمر بدأه Jerold E. Kemp. يوضح هذا النموذج عملية مستمرة في تنفيذ تصميم نظام التعلم. يتيح نموذج تصميم التعلم هذا للمستخدمين بدء أنشطة التصميم من أي مكون.[١٢] ترتبط كل خطوة من خطوات التطوير ارتباطًا مباشرًا بنشاط المراجعة. يبدأ تطوير هذه الأدوات في أي نقطة مناسبة في الدورة. تتيح أدوات نموذج التطوير الخاصة للمطورين فرصة البدء من أي مكون. ومع ذلك ، نظرًا لأن المناهج الدراسية المطبقة على المستوى الوطني في إندونيسيا موجهة نحو الهدف ، يجب أن تبدأ عملية التطوير بالهدف. يشتمل نموذج تطوير نظام التعلم هذا على ثمانية عناصر من خطة تصميم التعلم ، وهي:

أ . تحديد مشاكل التعلم ، والغرض من هذه المرحلة هو تحديد بين الأهداف وفقا للمنهج المطبق والحقائق التي تحدث في المجال سواء فيما يتعلق بالنماذج والأساليب والأساليب والتقنيات والاستراتيجيات المستخدمة في عملية التعلم.

[12] *Ibid*., h. 117

ب. تحليل خصائص الطلاب وتحليل قدرات الطلاب الأولية التي تهدف إلى تحديد نوع التعلم الجيد للاستخدام.

ج. تحديد أهداف التعلم المراد تحقيقها بشرط استخدام التأثير كمعيار لسلوك الطالب.

د. حدد محتوى الموضوع الذي يمكن أن يدعم كل هدف.

هـ. تطوير تقييم أولي لتحديد خلفية القدرات الأولية للطلاب وتوفير مستوى من المعرفة حول موضوع ما.

ف. اختيار أنشطة التعلم الممتعة ومصادر التعلم أو تحديد استراتيجيات التدريس والتعلم، حتى يتمكن الطلاب من إكمال الأهداف المتوقعة بسهولة.

ز. تنسيق دعم الخدمة أو المرافق الداعمة التي تشمل الموظفين والمرافق والمعدات والجداول الزمنية لتنفيذ خطط الدروس.

ح. قم بتقييم تعلم الطلاب بشرط إكمالهم الدرس والبحث عن الأخطاء ومراجعة عدة مراحل من الخطة التي تحتاج إلى تحسين.[١٣]

نموذج كيمب (Kemp) ، وهو نموذج تم تطويره بواسطة جيرولد إي كيمب Jerrold E. Kemp ، هو جهاز حلقة مستمرة. ترتبط كل خطوة من خطوات التطوير ارتباطًا مباشرًا بنشاط

[13] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Preda Kencana Media, 2009), hlm. 179

المراجعة. يبدأ تطوير هذه الأدوات في أي نقطة مناسبة في الدورة. تتيح أدوات نموذج التطوير الخاصة بـ Kemp للمطورين فرصة البدء من أي مكون.

٤. تطوير نموذج ADDIE

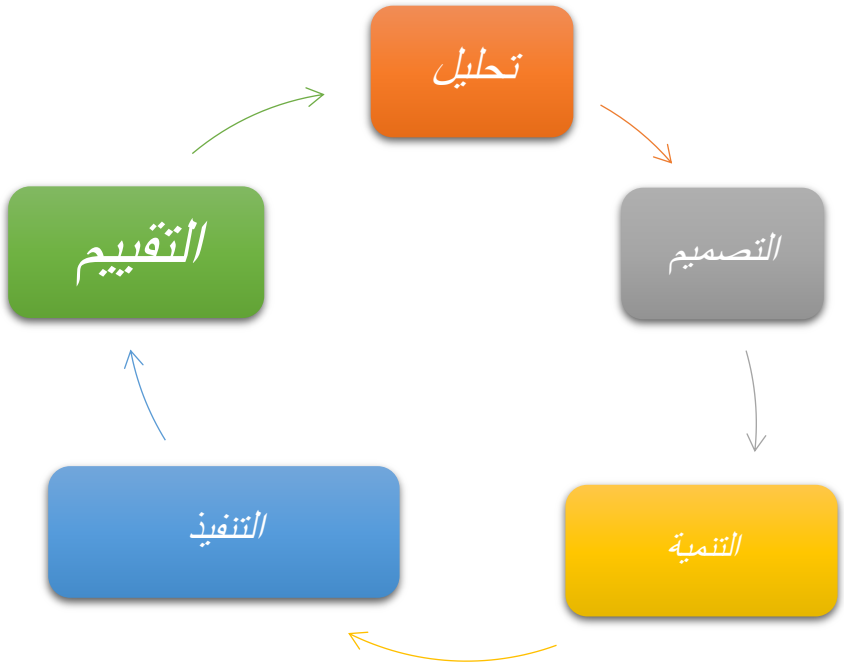
فإن من نموذج تصميم التعليم الأكثر عمومية في طبيعته هو نموذج ADDIE (تحليل-تصميم-تطوير-تنفيذ-تقييم). ظهر ADDIE في التسعينيات من القرن الماضي تم تطويره بواسطة Reiser و Mollenda. تتمثل إحدى وظائف ADIDE في العمل كدليل في بناء أدوات برنامج التدريب والبنية التحتية الفعالة والديناميكية وتدعم أداء التدريب نفسه. هذا النموذج ، كما يوحي الاسم ، يتكون من خمس مراحل أو مراحل رئيسية ، وهي التحليل (أ) ، (د) التصميم ، (د) التنمية ، (الأول) التنفيذ ، و (هـ) التقييم.[١٤]

وفقًا لفوزي ، فإن نموذج التعلم ADDIE هو تصميم تعليمي عام. ظهر ADDIE في التسعينيات من تطوير Raiser و Mollenda. تتمثل إحدى وظائفها في أن تكون بمثابة دليل في بناء أدوات برنامج التدريب والبنية التحتية الفعالة والدينا ميكية وتدعم أداء التدريب نفسه.[١٥]

[14] *Ibid,*. h 125

[15] Fauzi, Ahmad. *Manajemen Pembelajaran*.(Yogyakarta : CV Budi Utama.2014) h. 367

فيما يلي رسم تخطيطي لنموذج تطوير ADDIE الذي اقترحه لي وأوينز Lee dan Owens.[١٦]



الصورة الأولى : رسم تخطيطي لنموذج تطوير ADDIE

يستخدم هذا النموذج ٥ مراحل للتطوير ، بما في ذلك:

أ. **تحليل (Analysis)**

التحليل (Analysis) ، أي إجراء تقييم الاحتياجات، وتحديد المشكلات (الاحتياجات) ، وإجراء تحليل المهام (تحليل المهام). مرحلة التحليل هي عملية تحديد ما سيتعلمه المشاركون في التعليم ، أي إجراء تقييم الاحتياجات (تحليل الاحتياجات) ، وتحديد المشكلات (الاحتياجات) ،

[16] Rajab, Abdul, M. Suryanto, and Andi Sunyoto. "*Pengembangan Media Pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar.*" d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah *Information Technology* 5.2 (2015): 9-17.

وإجراء تحليل المهام (تحليل المهام). لذلك ، فإن المخرجات التي سننتجها تكون في شكل خصائص أو ملفات تعريفية للمشاركين المحتملين في الدراسة ، وتحديد الثغرات ، وتحديد الاحتياجات ، وتحليل المهام التفصيلي بناءً على الاحتياجات.

ب. مرحلة التصميم (Desain)

إن أول ما نقوم به في مرحلة التصميم ، هو صياغة أهداف تعليمية تكون SMAR (محددة وقابلة للقياس وقابلة للتطبيق وواقعية). بعد ذلك ، قم بترتيب اختبار ، حيث يجب أن يعتمد الاختبار على أهداف التعلم التي تمت صياغتها مسبقًا. ثم حدد ما هي استراتيجيات التعليم الإعلامية، والإعلامية التي يجب أن تكون مناسبة لتحقيق هذه الأهداف. بالإضافة إلى ذلك ، يتم أيضًا النظر في المصادر الداعمة الأخرى ، مثل مصادر التعليم ذات الصلة ، والشكل الذي يجب أن تكون عليه بيئة التعليم ، وما إلى ذلك. فكل منها واردة في وثيقة تسمى طباعة زرقاء واضحة ومفصلة.

ج. مرحلة تطوير

التطوير هو عملية تحقيق الطباعة الزرقاء ، المعروفة أيضًا بالتصميم ، إلى واقع ملموس. بمعنى ، إذا كان التصميم يتطلب برنامجًا في شكل تعلم وسائل الإعلام المتعددة ، فيجب تطوير وسائل الإعلام المتعددة. إحدى الخطوات المهمة في مرحلة التطوير هي الاختبار قبل التنفيذ. هذه المرحلة التجريبية هي بالفعل جزء من إحدى خطوات ADDIE ، وهي التقييم.

د. مرحلة التنفيذ

التنفيذ هو خطوة حقيقية لتنفيذ نظام التعلم الذي نقوم به. أي أنه في هذه المرحلة يتم تثبيت كل ما تم تطويره أو إعداده بهذه الطريقة وفقًا لدوره أو وظيفته بحيث يمكن تنفيذه. تنفيذ أو تسليم المواد التعليمية هو الخطوة الرابعة من نموذج تصميم نظام التعلم ADDIE.

هـ. مرحلة التقييم

التقييم هو عملية لمعرفة ما إذا كان نظام التعلم الذي يتم بناؤه ناجحًا وفقًا للتوقعات الأولية أم لا. في الواقع يمكن أن تحدث مرحلة التقييم في أي من المراحل الأربع المذكورة أعلاه. يسمى التقييم الذي يحدث في كل مرحلة من المراحل الأربع المذكورة أعلاه التقييم التكويني ، لأن الغرض منه هو احتياجات المراجعة. التقييم هو الخطوة الأخيرة في نموذج تصميم نظام التعلم ADDIE. التقييم هو عملية يتم تنفيذها لتوفير قيمة لبرنامج التعلم.

نموذج ADDIE أكثر عمومية (عام). على الرغم من أنه يبدو بسيطًا ، إلا أن هذا النموذج معقد للغاية. يعد نموذج ADDIE جيدًا لاستخدامه كدليل في بناء أدوات برنامج التعلم والبنية التحتية الفعالة والديناميكية وتدعم أداء التعلم نفسه.

بعيدًا عن التحليل والمراجع كما اقترح Gustafson، فإن النموذج ذي الصلة بتوجيه تطوير وسائط تعلم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة هو تصميم تطوير نموذج ADDIE على أساس أن هذا النموذج أكثر توجهاً نحو المنتج في هذا وسائط تعلم الحالة.

٥. التطوير نموذج (Borg & Gall)

يصف Borg & Gall في Nana Syaodih Sukmadinata عشر خطوات في تنفيذ استراتيجية البحث والتطوير ، وهي البحث وجمع البيانات ، والتخطيط ، وتطوير مسودات المنتج ، والتجارب الميدانية الأولية ، ومراجعة نتائج التجارب ، والتجارب الميدانية ، وتحسين المنتج من الاختبارات الميدانية ، وتجارب التنفيذ الميداني وتنقيح المنتج النهائي ونشره وتنفيذه.[١٧]

يحتوي نموذج Borg and Gall على دليل منهجي للخطوات التي يتخذها الباحثون بحيث يكون للمنتج الذي يصممونه معيار جدوى. نموذج التصميم هذا هو اسم آخر لبحوث التطوير نفسها ، حيث يجب أن يكون للبحث هدفين مهمين ، وهما (١) تطوير منتج ، و (٢) اختبار فعالية المنتج في تحقيق أهدافه.

٦. تطوير نموذج حنفين وبيك (Hannafin and Peck)

نموذج حنفين وبيك هو واحد من العديد من نماذج تصميم التعلم الموجهة نحو المنتج. النموذج الموجه نحو المنتج هو نموذج تصميم تعليمي لإنتاج منتج ، وعادة ما يكون وسائط تعليمية.[١٨] وفقًا لحنفين وبيك ، يتكون نموذج تصميم التعلم من ثلاث مراحل ، وهي تقييم الاحتياجات ، والتصميم (مرحلة التصميم) ، والتطوير / التنفيذ (مرحلة التطوير والتنفيذ).[١٩] يتكون هذا النموذج من ثلاث مراحل ، وهي مرحلة تحليل الاحتياجات ومرحلة التصميم ومرحلة التطوير والتنفيذ.

---

[17] Sukmadinata, *Op. Cit*., h. 169-170

[18] Afandi, Muhammad dan Badarudin, Perencanaan Pembelajaran. (Bandung: Alfabeta. 2011), h. 22

[19] *Ibid*. h 26

ب. المرجع النظري

١. وسائل الدراسية

أ. تعريف وسائل الدراسية

مصطلح وسائل الدراسية عبارة عن سلسلة من كلمتين ، وهما الوسائل و التعليم والتي يمكن وصفها على النحو التالي: تأتي كلمة media من الكلمة اللاتينية medius وهي صيغة الجمع لكلمة المتوسطة وتعني حرفياً "الوسط" ، "الوسيط" ، أو "مقدمة". في اللغة العربية ، وسائل الإعلام هي وسيلة (وسائل) أو رسول ومرسل إلى متلقي الرسالة.[٢٠] وفي الوقت نفسه ، في القاموس الإندونيسي ، وسائل الإعلام تعني الأدوات والوسائل وربط المعلومات.[٢١]

كلمة التعليم هي ترجمة للمصطلح الإنجليزي "تعليمات". يتم تعريف التدريس على أنه عملية تفاعلية بين المعلمين والطلاب تحدث ديناميكيًا. يمكن تفسير التعلم على أنه أي شيء يمكن أن يجلب المعلومات والمعرفة في التفاعلات التي تحدث بين المعلمين والطلاب. هنا تلعب وسائل التعيلم دورًا في نقل رسائل التعلم.[٢٢]

وسائل التعيلم هي أي شيء يمكنه نقل وتوزيع الرسائل من المصادر بطريقة مخططة لخلق بيئة تعليمية مواتية ، حيث يمكن لمتلقي الرسائل (الطلاب) تنفيذ عملية التعلم بفعالية وكفاءة.[٢٣]

---

[20] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008), h. 3

[21] Petersalim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer.* (Jakarta: Modern English Frees,1991), h. 954

[22] Dr. H. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), h. 6-7

[23] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru*", (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), h. 8

في مشكلة تطبيق وسائل التعيلم ، يجب على التربويين الانتباه إلى تنمية الروح الدينية لدى الطلاب ، لأن هذا العامل هو بالتحديد هدف وسائل التعيلم. من دون الالتفات إلى نمو روح الطفل وفهمه أو مستوى قوة تفكير الطلاب ، يصعب تحقيق النجاح في التعليم. كما ورد في كلمة الله سبحانه وتعالى في سورة النحل الآية ١٢٥ وهي:

ادْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۖ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ[24]

بناءً على ما شرحته آيات القرآن ، توضحت سورة النحل الآية ١٢٥ أن وسائل الإعلام في التعليم يجب أن تأخذ بعين الاعتبار الجوانب الإيجابية للرسالة المنقولة ، واللغة المهذبة كوسيلة لإيصال الرسالة ، و حتى لو كان موضع خلاف ، يجب على المربي أن يشرحها بلغة منطقية. ، حتى يتلقى الطلاب جيدًا ، وبالتالي ، فإن وسائل الإعلام في نقل الرسائل في هذه الحالة هي اللغة المنطوقة كمقدمة للرسائل في التعليم.[٢٥]

وسائل التعليم هي جميع أشكال أدوات الاتصال التي يمكن استخدامها لنقل المعلومات من المصادر إلى الطلاب.[٢٦] في غضون ذلك ، ووفقًا لأعمار هماليك في "امتنان فتح" ، فإن وسائل

[24] Departemen Agama, *Al-Qur'an & Terjemahannya* (Jakarta Timur: Al-Mubin), h. 531

[25] Kadar M. Yusuf, *'Tafsir Tarbawi Pesan-Pesan Al-Qur'an Tentang Pendidikan'*, (Jakarta: Amzah, 2013), h. 543

[26] Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran.* (Jakarta: Bumi Aksara, (2011)) h. 122

الإعلام التعليمية هي أدوات وأساليب وتقنيات مستخدمة لجعل التواصل والتفاعل أكثر فاعلية بين المعلمين والطلاب في عملية التعليم والتدريس في المدارس.[27]

تعد وسائل الإعلام من منظور تعليمي أداة استراتيجية للغاية في تحديد نجاح عملية التعليم والتعلم. وفقًا لأرساد ، فإن وسائل التعيلم هي أي شيء يمكن استخدامه لنقل الرسائل أو المعلومات في عملية التدريس والتعلم بحيث يمكن أن تحفز انتباه الطلاب واهتمامهم بالتعلم لأن وجودها يمكن أن يوفر ديناميكياته الخاصة بشكل مباشر للطلاب. وفي الوقت نفسه ، جادل سوتيرمان ، يمكن القول بأن وسائل التعيلم هي أدوات رسومية أو فوتوغرافية أو إلكترونية ، يمكن استخدامها لالتقاط ومعالجة وإعادة ترتيب المعلومات المرئية أو اللفظية. لذا فإن وسائل التعيلم هي أي شيء يمكنه نقل الرسائل ، ويمكن أن يحفز أفكار الطلاب ومشاعرهم واهتماماتهم واهتماماتهم ، حتى يتمكنوا من تشجيع إنشاء عمليات التعلم لدى الطلاب.

من بعض هذه التعريفات لوسائل التعليم ، يتم الحصول على نظرة عامة على معنى وسائل التعليم مثل أي شيء يمكن استخدامه لنقل الرسائل من المرسل إلى المتلقي بحيث يمكن تحفيز أفكار ومشاعر واهتمامات واهتمامات المتلقي لخلق ظروف تعلم فعالة وكفؤة ويمكن تحقيق أهداف التعليم بسهولة أكبر.

ب. خصائص وسائط التعلم

[27] Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*. (Semarang: Rasail, 2002), h. 125

وسائط التعلم لها خصائص خاصة تجعلها شخصية مميزة متأصلة. وصفت خصائص وسائط التعلم حسب المسفيقون كالتالي:[28]

١) جميع أنواع الأدوات المستخدمة كوسائل تعليمية.

٢) تزايد الاهتمام بتعليم الطلاب.

٣) تحسين جودة التعلم.

٤) تسهيل التواصل بين المعلمين والطلاب في التعلم.

تُظهر خصائص وسائط التعلم المقدمة مدى أهمية دور وسائط التعلم في أنشطة التدريس والتعلم. مع وجود وسائط التعلم ، سيتم استخدام جو التعلم كعملية ممتعة وأنشطة أكثر تفاعلية بحيث يزداد اهتمام الطلاب بالتعلم.

تتمتع وسائط التعلم أيضًا بمزايا ، والتي ذكرها Gerlach & Ely في Daryanto أن وسائل الإعلام لديها القدرة والمكانة لتكون فعالة في التعلم. وسائل الإعلام لها مزايا بما في ذلك:[29]

١) القدرة على التثبيت ، مما يعني أنه يمكن التقاط كائن أو حدث وتخزينه وعرضه مرة أخرى

٢) القدرة على التلاعب ، مما يعني أن وسائل الإعلام يمكنها عرض الكائنات أو الأحداث مرة أخرى بأنواع مختلفة من التغييرات (التلاعب) حسب الحاجة ، على سبيل المثال تغيير حجمها وسرعتها ولونها ، ويمكنها أيضًا تكرار العرض التقديمي

---

[28] Musfiqon, H. *Pengmbangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka. (2012) h. 30

[29] Daryanto. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media. (2016). h. 9

٣) القدرة على التوزيع ، مما يعني أن وسائل الإعلام قادرة على الوصول إلى عدد كبير من الجماهير في عرض تقديمي واحد في وقت واحد ، على سبيل المثال البث التلفزيوني أو الإذاعي

وفي الوقت نفسه ، تشمل حواجز الاتصال في عملية التعلم ما يلي:

١) اللفظية ، بمعنى أنه يمكن للطلاب نطق الكلمات ولكن لا يعرفون المعنى. يحدث هذا لأنه عادةً ما يقوم المعلم بالتدريس فقط من خلال التفسيرات اللفظية (المحاضرات) ويميل الطلاب فقط إلى تقليد ما يقوله المعلم.

٢) سوء التفسير ، بمعنى أن نفس المصطلح أو الكلمة يتم تفسيرها بشكل مختلف من قبل الطلاب. يحدث هذا لأن المعلم عادةً ما يشرح فقط لفظيًا دون استخدام وسائط تعليمية أخرى ، على سبيل المثال الصور والمخططات والنماذج وما إلى ذلك.

٣) الانتباه ليس مركزًا ، يمكن أن يحدث هذا بسبب عدة أشياء ، بما في ذلك الاضطرابات الجسدية ، وهناك أشياء أخرى أكثر إثارة للاهتمام تؤثر على انتباه الطلاب ، وأحلام اليقظة لدى الطلاب ، وطريقة المعلم في التدريس مملة ، وكيفية تقديم مادة الدرس دون اختلاف ، قلة الإشراف وتوجيه المعلم.

٤) لا يوجد فهم ، بمعنى أنه يفتقر إلى الأهمية المنطقية والنفسية. ما يتم ملاحظته أو مشاهدته يتم اختباره بشكل منفصل. لا توجد عملية فكرية منطقية من الوعي إلى ظهور المفاهيم.

ج. أنواع / أجناس وسائط التعلم

التطور السريع للعلوم والتكنولوجيا في مجالات الإلكترونيات والاتصالات والمعلومات وكذلك تكنولوجيا الكمبيوتر ، تظهر وسائط التعلم في أشكال مختلفة ، تتراوح من وسائل الإعلام البسيطة إلى وسائل الإعلام المعقدة والمتطورة. على الرغم من تطوير أنواع وأشكال وسائل الإعلام المختلفة واستخدامها في التعلم ، إلا أن كل هذه وسائل الإعلام لها صائصها الخاصة وفقًا لتصنيفها. يمكن رؤية هذه الخصائص وفقًا لقدرة وسائط التعلم على إثارة تحفيز حواس البصر والسمع واللمس والتذوق والشم. من هذه الخصائص ، عند تنفيذ عملية التدريس والتعلم ، يمكن للمعلمين تحديد أو اختيار وسائط التعلم لاستخدامها وفقًا لمواقف معينة.

يتم تقديم أنواع وسائط التعلم من قبل العديد من الخبراء. رودي وبلتس في صوفان العامري والأحمدي يصنفون الإعلام إلى سبع مجموعات إعلامية هي:

١) وسائط الحركة السمعية والبصرية ، هي وسائل الإعلام الأكثر اكتمالا لأنها تستخدم القدرات السمعية والبصرية والحركة.

٢) وسائل الإعلام المرئية والمسموعة الصامتة ، هي الوسيلة الثانية من حيث اكتمال القدرة لأنها تمتلك كل القدرات في المجموعة السابقة باستثناء مظهر الحركة.

٣) وسائل الإعلام الصوتية شبه الحركة ، لديها القدرة على عرض الصوت مصحوبًا بحركات النقطة الخطية ، لذلك لا يمكنها عرض الحركات الحقيقية بشكل كامل.

٤) وسائل الإعلام المرئية المتحركة ، لها قدرة مثل الدرجة الأولى باستثناء مظهر الصوت.

٥) وسائل الإعلام المرئية الصامتة ، لديها القدرة على نقل المعلومات بصريًا ولكن لا يمكنها عرض الصوت أو الحركة

٦) وسائل الإعلام الصوتية ، وسائل الإعلام التي لا تتلاعب إلا بقدرات الصوت وحدها.

٧) وسائط الطباعة ، هي وسائط يمكنها فقط عرض المعلومات في شكل أحرف وأرقام ورموز لفظية معينة.[٣٠]

يصنف جيرلاخ وإيلي (Gerlach and Ely) وسائل الإعلام بناءً على الخصائص الفيزيائية إلى ثمانية أنواع ، وهي:

١) الكائن الفعلي ، الذي ينتمي إلى هذه الفئة ، يشمل أشخاصًا أو أحداثًا أو أشياء أو أشياء معينة.

٢) العرض اللفظي والذي يشمل هذه الفئة وتشمل وسائل الإعلام المطبوعة والكلمات المسقطة من خلال إطارات الأفلام (الشرائح). الورق الشفاف ، وكذلك الملاحظات على السبورات ، ومجلات الحائط ، وألواح الطباشير ، وما إلى ذلك.

٣) العرض المرئي الذي ينتمي إلى هذه الفئة ويشمل مواد العروض التقديمية والرسوم البيانية والخرائط والرسوم البيانية والرسومات والرسوم الكاريكاتورية والرسوم المتحركة.

[30] Sofyan Amri dan Ahmadi, Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenagkan, Gembira dan Berbobot "Sbuah Analisi Teoritis, Konseptual dan Praktik", (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2011), h. 161-162

٤) الصور الثابتة ، وهي صور لأنواع مختلفة من الأشياء أو الأحداث التي يمكن تقديمها من خلال الكتب والشرائح والمجلات الجدارية وما إلى ذلك.

٥) فيلم ، أي فيلم أو فيديو من تصوير / تصوير أشياء / أحداث فعلية ، وكذلك فيلم من التقاط الصور.

٦) تسجيل الصوت ، يمكن استخدام اللغة اللفظية أو المؤثرات الصوتية والموسيقى

٧) البرنامج ، المعروف أيضًا باسم التدريس المبرمج ، عبارة عن سلسلة من المعلومات اللفظية أو المرئية أو الصوتية التي يتم إجراؤها عن عمد لتحفيز استجابة الطلاب.

٨) المحاكاة ، أي تقليد المواقف التي يتم عقدها عمدًا لمقاربة / تشابه الأحداث / الحالات الفعلية.[31]

يصنف ليشين وبولوك وريجلوث (Leshin, Pollock dan Reigeluth) في أزهر أرصياد الإعلام إلى خمس مجموعات ، وهي:

١) وسائل الإعلام البشرية: المعلمون ، والمعلمين ، والمعلمين ، ولعب الأدوار ، والأنشطة الجماعية.

٢) وسائل الإعلام المطبوعة: الكتب ، والأدلة ، وكتب التدريب ، والوسائل المساعدة على العمل ، والأوراق السائبة.

[31] Daryanto, *Media Pembelajaran "Peranannya Sangat Penting dalam Mecapai Tujuan Pembelajaran*", (Yogyakarta: Gava Media. 2010), h. 18

٣) وسائل الإعلام المرئية: الكتب ، وسائل المساعدة على العمل ، الرسوم البيانية ، الرسوم البيانية ، الخرائط ، الصور ، الورق الشفاف ، الشرائح.

٤) وسائل الإعلام المرئية والمسموعة: أشرطة الفيديو ، والأفلام ، وبرامج الشرائح ، والتلفزيون.

٥) وسائل الإعلام المعتمدة على الحاسوب: التدريس بمساعدة الحاسوب ، الفيديو التفاعلي ، اختبار الضغط العالي.[٣٢]

تصنف رياندرا أسيهار(Rayandra Asyhar) وسائط التعلم إلى أربعة أنواع وهي:

١) وسائل الإعلام المرئية ، وهي نوع وسائل الإعلام التي يتم استخدامها فقط بالاعتماد على حاسة البصر من الطلاب فقط. باستخدام هذه وسائل الإعلام ، تعتمد تجربة التعلم التي يختبرها الطلاب بشكل كبير على قدراتهم البصرية. تشمل بعض وسائل الإعلام المرئية: (أ) وسائل الإعلام المطبوعة مثل الكتب والوحدات والمجلات والخرائط والصور والملصقات ، (ب) النماذج والنماذج الأولية مثل الكرة الأرضية ، و (ج) وسائط الواقع الطبيعي حولها وما إلى ذلك. .

٢) وسائل الإعلام الصوتية ، هي نوع من وسائل الإعلام المستخدمة في عملية التعلم من خلال إشراك حاسة السمع لدى الطلاب فقط. تجربة التعلم التي سيتم الحصول عليها

[32] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008), h. 36

هي من خلال الاعتماد على حاسة السمع. من أمثلة وسائل الإعلام الصوتية شائعة الاستخدام مسجلات الأشرطة وأجهزة الراديو ومشغلات الأقراص المضغوطة

٣) وسائل الإعلام المرئية والمسموعة هي نوع من وسائل الإعلام المستخدمة في أنشطة التعلم من خلال إشراك السمع والبصر وكذلك في عملية أو نشاط واحد. يمكن أن تكون الرسائل والمعلومات التي يمكن توجيهها عبر هذه وسائل الإعلام في شكل رسائل شفهية وغير لفظية تعتمد على كل من البصر والسمع. بعض الأمثلة على وسائل الإعلام المرئية والمسموعة هي الأفلام ومقاطع الفيديو والبرامج التلفزيونية وغيرها.

٤) وسائل الإعلام المتعددة ، وهي وسائل الإعلام التي تتضمن عدة أنواع من وسائل الإعلام والمعدات بطريقة متكاملة في عملية أو نشاط تعليمي. يتضمن التعلم بوسائل الإعلام المتعددة حواس البصر والسمع من خلال وسائل الإعلام النصية ، والمرئيات الثابتة ، والمرئيات المتحركة ، والصوت ، بالإضافة إلى وسائل الإعلام التفاعلية القائمة على الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات. من أمثلة وسائل الإعلام المتعددة مؤتمرات الفيديو وأشرطة الفيديو بما في ذلك وسائل الإعلام السمعية والبصرية وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتطبيقات الكمبيوتر التفاعلية وغير التفاعلية.[٣٣]

[33] Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012) h. 44-45

يقدم الوصف أعلاه شرحًا لإمكانية استخدام أنواع مختلفة من وسائل الإعلام في عملية التعلم ، ومن المتوقع أن يتم استخدام هذه وسائل الإعلام المختلفة بشكل جيد من قبل المعلمين لتحسين جودة التعلم. يتم تجميع وسائط التعلم بشكل أساسي في أربعة أنواع كما هو موضح أعلاه. تم تضمين أنواع وسائط التعلم التي تم تطويرها في هذه الدراسة في فئة وسائل الإعلام المتعددة لأنها تتضمن أنواعًا مختلفة من وسائل الإعلام ، بما في ذلك: النصوص ، والمرئيات الثابتة ، والمرئيات المتحركة (الرسوم المتحركة) ، والصوت.

يعرّف أزهر أرصياد وسائل الإعلام المتعددة بشكل عام على أنها مجموعات مختلفة من الرسومات والنصوص والصوت والفيديو والرسوم المتحركة. هذه المجموعة عبارة عن وحدة تعرض معًا المعلومات أو الرسائل أو محتوى الدرس. وبالتالي ، فإن وسائل الإعلام المتعددة لها معنى الجمع بين أنواع مختلفة من النصوص والفيديو والصور والرسوم المتحركة والفن والصوت التي يتم تجميعها معًا باستخدام تقنية تسمى الكمبيوتر.[٣٤]

وفقًا لداريانتو ، تنقسم وسائل الإعلام المتعددة على نطاق واسع إلى فئتين ، وهما:

١) الوسائل المتعددة الخطية ، أي الوسائل المتعددة غير المزودة بأي وحدة تحكم يمكن للمستخدم تشغيلها. تعمل هذه وسائل الإعلام بالتتابع ، على سبيل المثال: البث التلفزيوني والأفلام ودروس الفيديو والكتب الإلكترونية وغيرها.

[34] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011) h. 171

٢) وسائل الإعلام المتعددة التفاعلية ، وهي عبارة عن وسائط متعددة مزودة بوحدة تحكم يمكن للمستخدم تشغيلها ، بحيث يمكن للمستخدم اختيار ما يريد للعملية التالية. وسائل الإعلام المتعددة التفاعلية هي وسائل الإعلام متعددة تفاعلية ، مما يعني وجود تفاعل بين وسائل الإعلام ومستخدمي وسائل الإعلام من خلال مساعدة الكمبيوتر والماوس ولوحة المفاتيح وما إلى ذلك. يمكن للمستخدمين أو المستخدمين التحكم بشكل كامل في ماذا ومتى سيتم عرض أو إرسال عناصر وسائل الإعلام المتعددة. مثال: الألعاب والأقراص المدمجة التفاعلية وتطبيقات البرامج والواقع الافتراضي وغيرها.[٣٥]

أما الوسائط التعليمية التي سيتم تطويرها من قبل الباحثين هي الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على الكمبيوتر في شكل ألعاب فيديو.

٢. ألعاب الفيديو كوسائط تعليمية

وسائط الفيديو هي أي شيء يسمح بدمج الإشارات الصوتية مع الصور المتحركة المتسلسلة. يمكن استخدام برامج الفيديو في برامج التعلم ، لأنها يمكن أن توفر تجارب غير متوقعة للطلاب ، إلى جانب إمكانية دمج برامج الفيديو مع الرسوم المتحركة وإعدادات السرعة لإظهار التغييرات من

[35] Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media. 2016) h. 69.

وقت لآخر. تعد قدرة الفيديو على تصور المواد ، على وجه الخصوص ، فعالة في مساعدتك على نقل المواد الديناميكية.[36]

يعد الفيديو وسيلة فعالة للغاية للمساعدة في عملية التعلم ، سواء بالنسبة للتعلم الجماعي أو الفردي أو الجماعي. في التعلم الجماعي ، تعتبر فوائد أشرطة الفيديو حقيقية جدًا. حجم شاشة الفيديو مرن للغاية ويمكن تعديله حسب الحاجة ، عن طريق ضبط المسافة بين الشاشة ومشغل الفيديو. يعد الفيديو أيضًا مادة تعليمية غير مطبوعة وغنية بالمعلومات وشاملة لأنها يمكن أن تصل إلى الطلاب مباشرة. بالإضافة إلى ذلك ، تضيف مقاطع الفيديو بعدًا جديدًا للتعلم. ويرجع ذلك إلى خصائص تقنية الفيديو التي يمكن أن تقدم الصور المتحركة للطلاب ، والتي ترافقهم. وبالتالي ، يشعر الطلاب أنهم في نفس مكان البرنامج المعروض في الفيديو. كما تعلم ، يمكن أن يزداد معدل استبقاء الطلاب (الامتصاص والذاكرة) للمواد التعليمية بشكل كبير إذا كانت عملية الحصول على المعلومات الأولية أكبر من خلال حاستي السمع والبصر.[٣٧]

لعبة الفيديو هي لعبة يتم لعبها من خلال التلاعب الإلكتروني بالصور التي ينتجها برنامج كمبيوتر على شاشة أو شاشة عرض أخرى. يركز هذا النوع من الألعاب على اللعب باستخدام الأزرار المتصلة بالشاشة.[38]

---

[36] *Ibid*., h. 88

[37] *Ibid*., h. ٨٦

[38] Wahyudhi, Johan. *Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah)*. SOSIO-DIDAKTIKA: *Social Science Education Journal* 1.2 (2014): 199-210.

تعرف لعبة الفيديو بأنها: لعبة تضغط فيها على الأزرار للتحكم في الصور وتحريكها على الشاشة.[٣٩] يركز هذا النوع من الألعاب على اللعب باستخدام الأزرار المتصلة بالشاشة. يمكن الوصول إلى ألعاب الفيديو من خلال العديد من الأجهزة ، بدءًا من وحدات التحكم (Playstation ، و X-box ، و Sega ، و Dreamcast) ، وأجهزة الكمبيوتر (سواء على الإنترنت أو عبر الإنترنت) ، فضلاً عن الأدوات الذكية في شكل أجهزة لوحية وهواتف ذكية وغيرها. يمكن القول أن هذه الأشياء قريبة من حياة الإنسان.

ألعاب الفيديو هي ألعاب عادة ما تتضمن تفاعل اللاعب مع وحدة تحكم لإنتاج ملاحظات مرئية على شاشة الفيديو. تسمى أجهزة الإدخال المستخدمة لمعالجة ألعاب الفيديو أجهزة التحكم في الألعاب ، وهي تختلف عبر الأنظمة الأساسية. عادةً ما تستخدم ألعاب الفيديو الوسائل الإضافية لتوفير التفاعل والمعلومات للاعبين

ينقسم جيني نوفاك ولويس ليفي(Jeannie Novak dan Luis Levy) أنواع أجهزة ألعاب الفيديو إلى ٤ أنواع ، وهي: الآركيد ، ووحدة التحكم ، والأجهزة المحمولة باليد ، والكمبيوتر.[40]

[39] https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/video-game. Diakses pada Kamis 1 April 2021

[40] Jeannie Novak dan Luis Levy, *Play The Game; The Parent's Guide to Video Game* (Boston: Thomson Course Technology, 2008) h. 51

١) تشير كلمة Arcade إلى ألعاب الفيديو التي تستخدم شاشة خاصة بها أزرار تحتها، وعادة ما يلعبها شخص أو شخصان.

٢) وحدة التحكم أو وحدة التحكم هي جهاز ألعاب فيديو يتطلب أجهزة إلكترونية أخرى لدعمها. عدة أنواع من وحدات التحكم المألوفة لعشاق الألعاب هي Playstation ١(PS) series to ٤ و Sega و X-Box و Dreamcast وغيرها. تتكون وحدة التحكم من جهاز واحد لمشغل ألعاب الفيديو وأداتين داعمتين كعناصر تحكم في اللعبة والتي تسمى عادةً وحدات التحكم في وحدة التحكم أو لوحات الألعاب[٤١] أو أذرع التحكم أو المعروفة باسم العصي في هذا البلد.

٣) يشير مصطلح "اليد" إلى أجهزة الألعاب المحمولة بطبيعتها ، ويمكن أخذها في أي مكان ، لأن شكلها يقارب حجم الهاتف الخلوي. عادة ما يتم لعب هذا النوع من ألعاب الفيديو بواسطة شخص واحد ، لأنه مصمم للعب بشكل خاص. الجديد في أحدث التطورات ، يمكن لعب لعبة الفيديو هذه مع لاعبين آخرين بعد الاتصال بشبكة الإنترنت. ومع ذلك ، لا يزال من الممكن تشغيل هذا الجهاز بشكل شخصي ، فقط نطاقه واسع ، لأنه من خلال الاتصال بالإنترنت ، يمكنك التفاعل مع اللاعبين من داخل الدولة وخارجها.

٤) الكمبيوتر أو الكمبيوتر هي لعبة فيديو يتم لعبها شخصيًا مثل وحدة التحكم. عادةً ما يتم تثبيت ألعاب الفيديو على هذه الأجهزة بتنسيق تطبيق ، بنفس شكل تطبيقات الكمبيوتر

[41] *Ibid*., h.61

الشائعة الأخرى مثل Windows Media Player و Windows Media Player. قبل تشغيلها ، يتعين على اللاعبين تثبيت لعبة الفيديو هذه من قرص مضغوط (قرص مضغوط). تم تصميم ألعاب الفيديو بتنسيق الكمبيوتر عن عمد لتوفير الترفيه في جهاز واحد يستخدمه الأشخاص عادةً كأداة مهمة في عملهم. كل من أجهزة الكمبيوتر وأجهزة الكمبيوتر المحمولة هما أداتان مهمتان في الحياة اليومية للإنسان. في كل نوع من أنواع العمل تقريبًا ، يستخدم الكثيرون أجهزة الكمبيوتر كوسيلة لدعم عملهم.

يتطلب صنع وسائط الفيديو كمواد تعليمية أن يفهم المعلمون خطوات إنشاء مقاطع الفيديو وخصائص وسائط الفيديو. أوضح ميلواتي وأصدقاؤه أن المعلمين كمتصلين وميسرين يجب أن يكون لديهم القدرة على فهم طلابهم. في التعلم ، يجب أن يفهم المعلم ما يحتاجه الطلاب في التدريب حتى تتوافق المواد المقدمة مع احتياجاتهم.[٤٢] علاوة على ذلك ، يجب فهم جميع المكونات النشطة في صناعة الفيديو فيما يتعلق بنظرية وتقنيات كتابة السيناريو ، بحيث يمكن فهم ما يقوله كاتب السيناريو إلى أين يريد حقًا الذهاب. نظرًا لأن السيناريوهات هي نصوص تعمل في هذا المجال ، يجب أن تكون الجمل الوصفية قصيرة ، بحيث يتم فهمها بسرعة ويمكنها عرض مشاهد الفيلم على الفور في خيال القارئ.

[42] Milwati, S., Wahyuni, T. D., Lundy, F., Poltekkes, K., & Malang, K. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Softskill Penggunaan Apd Dalam Keperawatan HIV AIDS Mahasiswa Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang*, h. 479–488.

وسائط الفيديو لها عنصر مهم فيها. وفقًا لريانا ، تتكون المكونات المهمة في صناعة مقاطع الفيديو من إنشاء أطر عمل للفيديو والعمل الجماعي. يتكون مخطط الفيديو من محتوى افتتاحي وتمهيدي ومحتوى فيديو واختتام. وفي الوقت نفسه ، فإن المقصود بالعمل الجماعي هو أن تطوير مقاطع فيديو التعلم هو نشاط يتضمن العديد من المهارات / المهارات (نهج فريق الدورة التدريبية) التي تنتج منتجات وسائط الفيديو بشكل تآزري وفقًا لاحتياجات التصميم.[43]

بالإضافة إلى المكونات المهمة لصنع وسائط الفيديو ، يتم أيضًا تضمين إجراء التصنيع. وفقًا لداريانتو ، تشمل إجراءات إنشاء مقاطع فيديو تعليمية ما يلي:[44]

١) تحديد الفكرة

عادة ما تنشأ الأفكار الجيدة من المشاكل. يمكن صياغة المشكلة على أنها فجوة بين الواقع القائم وما يجب أن يوجد. في هذه الحالة ، تكون فكرة إنشاء مقطع فيديو كوسيط مصاحب للتدريب على المهارات اللينة الذي يتم إجراؤه.

٢) صياغة الأهداف

[43] Riyana, C. *Pedoman Pengembangan Media Video*. (Jakarta: P3AI UPI.2007). h. 27

[44] Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Belajar* (p. 192). (Yogyakarta: Gava Media. 2010). h. 727

صياغة الكفاءات المتوقعة وتحديد الأهداف. من المأمول بعد مشاهدة هذا البرنامج أن يتقن الطلاب الكفاءات المطلوبة حقًا.

٣) إجراء الاستطلاعات

يهدف هذا المسح إلى جمع المعلومات والمواد لدعم البرنامج.

٤) ضع الخطوط العريضة للمحتويات

يجب أن تكون المواد / المعلومات / البيانات التي تم جمعها من خلال المسح مرتبطة بالأهداف التي تمت صياغتها. لهذا السبب ، يتم ترتيب المواد في شكل خارجي. بالطبع من خلال الانتباه إلى من هو الهدف ، وما هي خصائصه ، وما هي القدرات التي يمتلكها والتي لا يمتلكها.

٥) قم بعمل ملخص

الملخص هو ملخص للقصة التي تصف محتويات البرنامج بإيجاز ولا تزال عامة بطبيعتها.

٦) جعل العلاجات

يتم ترتيب العلاج بالقرب من سلسلة من مشاهد الفيلم. تسلسل المشاهد أكثر وضوحا.

٧) اصنع القصص المصورة

تصنع القصص المصورة ورقة تلو الأخرى. تحتوي كل ورقة على مشهد وإعداد واحد. ومع ذلك ، بالنسبة لأولئك الذين لا يزالون هواة ، يمكن ملء كل ورقة بمشاهد / إعدادات من ٢ إلى ٣ ، والتي تشمل المرئيات والصوت والمصطلحات الواردة في الفيديو.

٨) كتابة النص

النص مشابه للوحة القصة ، لكن القصة المصورة السردية أكثر تفصيلاً.

عند تقديم برامج التعلم التي تستخدم أجهزة الكمبيوتر مع نموذج لعبة الفيديو ، نحتاج إلى تقديم عدد من الأشياء:

١) عرض الأهداف. ما هو الغرض من اللعبة التي نقدمها ، أو نقل الأهداف أو الأهداف التي يحققونها عند استخدامهم لبرنامج اللعبة هذا ، على الأقل من خلال نقل النتيجة المتوقعة عند الانتهاء من اللعبة.

٢) عرض قواعد اللعبة. في الوسائط التي تستخدم الألعاب ، من الضروري أن يكون لديها قواعد اللعبة ، وهذه القواعد في شكل إجراءات قد لا يتم تنفيذها طالما أن معلمينا يستخدمون هذا البرنامج أو وسائط اللعبة.

٣) هناك منافسة. في تصميم وسائط ألعاب الفيديو ، من الضروري تضمين المنافسة في شكل قتال ضد النفس أو ضد الفرصة أو مطاردة الوقت ، لذلك هناك نوع من التشجيع بالنسبة لهم للانتهاء وفقًا لقدراتهم أو الانتهاء مبكرًا لأن ذلك سيحصل على فائدة يسجل للمستخدم.

٤) هناك تحديات. بصرف النظر عن المنافسة ، هناك أيضًا تحديات وهذه ميزة خاصة لنظام اللعبة أو اللعبة حيث يجب أن تكون هناك تحديات في اللعبة. وبالمثل ، يجب أن تواجه وسائط تعلم ألعاب الفيديو المقدمة تحديات. كيف يخلق إبداعنا هذا التحدي. ستختلف التحديات بالتأكيد اعتمادًا على خصائص طلابنا أو الشخصية التي سيخرجها صانع اللعبة.

٥) الأمن. تحتاج بعض الألعاب إلى توخي الحذر في اختيار محتواها حتى لا تتضمن أشياء غير لائقة. لذلك ، يعتمد نموذج اللعبة هذا بشكل أساسي على التعلم الممتع حيث سيواجه الطلاب العديد من الإرشادات وقواعد اللعب ، لذلك من المأمول أن يزداد فهم الطلاب للمواد التي يتم تدريسها.

ثم تنقسم حبكة لعبة الفيديو حسب أولفية رحمي إلى عدة أمور:

١) قسم الافتتاح. يتكون هذا القسم من الأهداف والقواعد والتعليمات وخيارات اللعبة.

٢) هيئات اللعبة. يتكون هذا القسم من السيناريوهات ، ومستويات الواقع ، واللاعبين ، وأدوار اللاعبين ، وعرض الفضول ، والمنافسة ، والعلاقة بالتعلم ، وضد الصدفة ، والفوز مقابل الخسارة ، وأشكال التفاعل في الألعاب.

٣) الغلاف. يتكون هذا القسم من معلومات الفائز أو معلومات النتيجة أو الجوائز أو عرض المعلومات أو تأكيد النشاط.[٤٥]

٣. المهارات اللينة

أ. تعريف المهارات الشخصية

[45] Ulfia Rahmi. "Pembelajaran Berbasis Komputer / Model Games". *Youtube*, diunggah oleh Ulfia Rahmi (Dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang) pada 18 Oktober 2020. Diakses pada tanggal 30 April 2021.

المهارات اللينة هي مهارات الشخص عند التعامل مع أشخاص آخرين (مهارات التعامل مع الآخرين) ومهارات التنظيم الذاتي (المهارات الشخصية) القادرة على تطوير أقصى أداء.[٤٦] المهارات اللينة هي مهارات ومهارات حياتية ، سواء بالنسبة لك أو في مجموعات أو في المجتمع ، وكذلك مع المبدع.[٤٧] المهارات اللينة هي سلوكيات شخصية وشخصية يمكن أن تطور أداء الفرد وتعظمه ، في شكل قدرات غير تقنية غير مرئية ولكنها ضرورية للغاية.[48]

وفقًا لوالاس ، تشير المهارات اللينة إلى سمات الشخصية والعادات الاجتماعية والسلوكية بما في ذلك القدرة على تسهيل التواصل وإكمال المهارات أو المعرفة الصعبة ، وتختلف من سياق إلى سياق وتصورات فردية. فئات المهارات الشخصية نفسها هي الصفات الشخصية والمهارات المهنية.[٤٩]

يمكن تعريف المهارات اللينة على أنها قدرات تتجاوز القدرات التقنية والأكاديمية ، والتي تعطي الأولوية للمهارات الشخصية (مهارات التنظيم الذاتي) ، أي القدرة على فهم الذات والتصرف بشكل تكيفي بناءً على المعرفة الذاتية والمهارات الشخصية (المهارات المتعلقة بالآخرين) ، وهي: القدرة على فهم مشاعر الآخرين ونواياهم ودوافعهم وشخصيتهم ومزاجهم وإدراكهم لها ، والقدرة

---

[46] Hendriana, H., Rohaeti, E.E., & Sumarmo, U. *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa*. (Bandung: Refika Aditama. 282 hlm, 2017). h. 2

[47] Elfindri E, Mitayai B, Hastina E, Abidin Z. *Soft Skill untuk Pendidik*. (Padang: Baduose media. 264 hlm, 2011), h 67

[48] Purwoastuti, E & Walyani, E.S). *Asuhan Kebidanan Masa Nifas & Menyusui*. (Yogyakarta: Pustaka Baru Press. 2015). h 12

[49] Eny. Kusmiran, *Soft skill Caring dalam Pelayanan Keperawatan*. (Jakarta. Trans Info Media. 2015). h. 8

على إقامة علاقات والتواصل مع الآخرين. هذا الرأي يتوافق مع ما ذكره جولمان ، أن الذكاء العاطفي يشير إلى القدرة على التعرف على مشاعر المرء ومشاعر الآخرين ، والقدرة على تحفيز الذات والقدرة على إدارة العواطف بشكل جيد في نفسه وفي العلاقات مع الآخرين.[50]

من بعض تعريفات المهارات اللينة أعلاه ، يمكن استنتاج أن المهارات اللينة هي قدرة أو مهارات الشخص على إدارة نفسه والقدرة على التواصل مع الآخرين. من خلال امتلاك المهارات اللينة ، سيكون حضور الفرد محسوسًا بشكل متزايد في المجتمع. مهارات الاتصال ، والمهارات العاطفية ، والمهارات اللغوية ، والمهارات الجماعية ، والأخلاق والأخلاق ، والأخلاق والمهارات الروحية.

ب. أنواع المهارات الشخصية

يميز أريبوو(Aribowo) عن المهارات اللينة في حميده المهارات الناعمة إلى نوعين ، وهما:

١) مهارات التعامل مع الآخرين

مهارات التعامل مع الآخرين هي مهارات في التعامل مع الآخرين. تشمل مهارات التعامل مع الآخرين مهارات الاتصال وبناء العلاقات ومهارات التحفيز ومهارات القيادة ومهارات التسويق الذاتي ومهارات التفاوض ومهارات العرض ومهارات التحدث أمام الجمهور.

٢) المهارات الشخصية

[50] Goleman, D. 1999. *Emotional Intelligence. Kecerdasan Emosional*. Alihbahasa: Hermaya, T. Jakarta: Gramedia Pustaka Pertama. h. 45

المهارة الشخصية هي مهارة الشخص في إدارة نفسه. تشمل المهارات الشخصية نفسها تحويل الشخصية ، وتحويل المعتقدات ، وإدارة التغيير ، وإدارة الإجهاد ، وإدارة الوقت ، وعمليات التفكير الإبداعي ، وتحديد الأهداف والغرض من الحياة ، وتقنيات التعلم السريع.[51]

بشكل كامل ، صرح Wicaksana في Tuti Iriani أن المهارات اللينة تنقسم إلى فئتين ، وهما المهارات الشخصية ومهارات التعامل مع الآخرين. المهارات الشخصية هي مهارات الشخص في التعامل مع الآخرين بينما المهارات الشخصية هي مهارات في التنظيم الذاتي قادرة على تطوير أقصى أداء. المهارات الشخصية ليست جزءًا من سمات الشخصية الفطرية ، ولكنها مهارات يمكن تعلمها وتدريبها. مثال: المهارات الشخصية ، وهي إدارة الوقت ، وإدارة الإجهاد ، وإدارة التغيير ، وتحويل المعتقدات ، وتحويل الشخصية ، وعمليات التفكير الإبداعي ، وتحديد الأهداف والغرض من الحياة وتقنيات التعلم السريع. وفي الوقت نفسه ، يمكن بناء المهارات الشخصية الجيدة من القدرة على تطوير سلوك وتواصل حازمين وفعالين ، على سبيل المثال قدرة الشخص أو قدرته أو ذكائه أو كفاءته في فعل شيء ما. الشخص الذي يتمتع بمهارات جيدة في التعامل مع الآخرين يتميز بمفهوم الذات القوي والشخصية ؛ زيادة القدرة الذاتية لتصبح شخصًا لديه كفاءة في مجاله ؛ مهارات اتصال واثقة وصقل ؛ حسن المظهر وممتع. تحسين العلاقات الإنسانية في الحياة الاجتماعية والتنظيمية وتحسين القدرة على أن تصبح قائدًا وتكون قادرًا على العمل في فرق. استنادًا إلى بعض

[51] Hamidah, *Efektivitas Model Pengembangan Kompetensi Diri Untuk Meningkatkan Soft skill Mahasiswa Universitas Airlangga*. (Surabaya: Universitas Airlangga. 2008)

مفاهيم المهارات الشخصية المذكورة أعلاه ، يمكن القول أن المهارات اللينة هي قدرات تتجاوز القدرات التقنية والأكاديمية ، والتي تعطي الأولوية للقدرات الشخصية والعلاقات الشخصية. كلتا هاتين القدرات يمكن أن يمتلكها شخص ما من خلال عملية التعلم وعملية التعود في الحياة اليومية.[٥٢]

بشكل عام ، تشمل القدرات الشخصية جوانب الوعي الذاتي ، والتي تشمل: الثقة بالنفس ، والقدرة على إجراء التقييمات الذاتية ، والمزاج ، والقدرة على التحكم في العواطف. بالإضافة إلى ذلك ، تشمل المهارات الشخصية أيضًا جوانب من المهارات الذاتية ، والتي تشمل: جهود تحسين الذات ، وضبط النفس ، والجدارة بالثقة ، والقدرة على إدارة الوقت والقوة ، والاستباقية ، والاتساق. إلى جانب ذلك ، يمكن أيضًا ترجمة المهارات الشخصية إلى القدرة التي يمتلكها كل فرد ليكون قادرًا على تنمية المشاعر الإيجابية ، دائمًا والقدرة على التفكير بشكل إيجابي (التفكير الإيجابي) ، ولديه عادات إيجابية يتم تطبيقها دائمًا في الحياة. سواء من أجل الذات أو للآخرين.[٥٣]

ج. عناصر / مؤشرات المهارات الشخصية

وفقًا لشارما (Sharma) في Wahyuningsih ، تنص على أن عناصر المهارة اللينة تشمل ما يلي:

١) مهارات التواصل.

---

[52] Iriani, Tuti. "*Studi Analisis Terhadap Kemampuan Softskills Mahasiswa Fakultas Teknik UNJ*." Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil 6.1 (2017): 38-50.

[53] Sultoni. (2008). *Soft Skill Building Training*. Malang: *School of Bussines* (SOB)

٢) التفكير النقدي ومهارات حل المشكلات.

٣) العمل الجماعي.

٤) التعلم مدى الحياة وإدارة المعلومات ؛

٥) مهارات ريادة الأعمال.

٦) الأخلاق والأخلاق والمهنية.

٧) مهارات القيادة.[٥٤]

وفقًا لـ Purwandi ، تشمل مكونات المهارات الشخصية ما يلي:

١) أخلاقيات العمل ، أي القدرة على اتباع التعليمات الصادرة عن الرؤساء أو المشرفين.

٢) التأدب ، وهي عادة قول "من فضلك" ، "شكرًا" ، "آسف" ، "هل يمكنني مساعدتك في التعامل مع العملاء والمشرفين والزملاء؟".

٣) التعاون ، أي القدرة على تقاسم المسؤولية ، ومنح بعضنا البعض ، والالتزام باحترام، ومساعدة بعضنا البعض في القيام بالمهام ، وطلب المساعدة إذا لزم الأمر.

٤) الانضباط الذاتي والثقة بالنفس ، أي القدرة على تنظيم المهام لأداء أفضل ، والتعلم من التجربة ، وطرح الأسئلة وتصحيح الأخطاء ، والقدرة على استيعاب النقد والتعليمات دون الشعور بالذنب والغضب والكراهية أو الإذلال.

---

[54] Wahayuningsih,E.(2017). *Hubungan Interaksi Preceptor dengan Soft Skill Mahasiswa Praktik Keperawatan di KRMT Wongsonegoro* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Semarang). h.10

٥) التكيف مع المعايير ، أي القدرة على ضبط كيفية ارتداء الملابس ، والأناقة ، ولغة الجسد ، ونبرة الصوت ، واختيار الكلمات وفقًا لثقافة العمل. إتقان اللغة والقدرة على التحدث بالكلمات والقراءة والكتابة بالمعايير المعتادة.[٥٥]

وفقًا للفندري في سيتي قونيا(Elfindri dalam Siti Qoniah)، فإن عناصر المهارات اللينة التي تجعلنا مثاليين تشمل: طاعة العبادة ، ومهارات الاتصال ، وتشكيل موقف المسؤولية ، والصدق والالتزام بالمواعيد ، والعمل الجاد ، والاعتياد على العمل في مجموعات ، ومهارات منزلية ورؤوية.[٥٦] . وفي الوقت نفسه ، وفقًا لشارما في سيتي قونيا أوضح أن المهارات اللينة تتكون من ٧ مؤشرات تشمل: (١) القدرة على التواصل ، (٢) القدرة على التفكير وحل المشكلات ، (٣) العمل الجماعي ، (٤) التعلم مدى الحياة. وإدارة المعلومات، (٥) مهارات تنظيم المشاريع ، (٦) الأخلاق والأخلاق والمهنية ، و (٧) مهارات القيادة.[57]

توفر السيلة ١٠ سمات / مؤشرات للمهارات الشخصية التي توفر بدائل ممكنة يمكن دمجها في التعلم على النحو التالي:[٥٨] (١) الالتزام ، (٢) المبادرة ، (٣) القدرة على التعلم ، (٤) الموثوقية ، (٥) الثقة بالنفس ، (٦) مهارات الاتصال ، (٧) الحماس ، (٨) الشجاعة لاتخاذ القرارات ، (٩)

---

[55] Purwanto, Ngalim. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013) h.11

[56] Elfindri. *Soft skill untuk Pendidik*. (Jakarta: Badause Media. 2010) h.95

[57] Qoniah, Siti. *Pengaruh Soft Skill dan Life Skill Terhadap Kompetensi Pedagogik Pada Guru TK di Kecamatan Gunungpati, Semarang*. (Diss. Universitas Negeri Semarang, 2020). h.33

[58] Sailah, I. *Pengembangan Soft Skill Perguruan Tinggi*. (Bandung: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. 2008). h. 26

النزاهة ، (١٠) الدافع لتحقيق / المثابرة. هناك العديد من مؤشرات المهارات الشخصية للطالب من الشرح أعلاه والتي يمكن أن يطورها المعلم في عملية التعلم.

علاوة على ذلك ، قال صيلة إن هناك ثلاث طرق على الأقل لتوفير المهارات اللينة في التعلم ، وهي من خلال: (١) نماذج يحتذى بها المحاضر أو قدوة المعلم ، (٢) رسالة الأسبوع أو الرسائل لكل اجتماع ، (٣) المناهج المخفية. أو منهج خفي.[٥٩] جوهر هذا الرأي هو أن هناك ثلاث طرق لإعطاء المهارات الشخصية. أولاً ، نموذج المعلم ، يمكن تقديم هذه الطريقة من خلال العروض التوضيحية ، على سبيل المثال ، عندما يريد المعلم أن يتم تأديب الطلاب ، يجب أن يكون المعلم نموذجًا يحتذى به من حيث الانضباط. رسالتان لكل اجتماع ، يمكن إعطاء هذه الطريقة من خلال الرسائل الأخلاقية في أي وقت وجهاً لوجه في البداية ، على سبيل المثال نقل لآلئ الحكمة التي يمكن أن تحفز الطلاب. يمكن توفير المناهج الثلاثة المخفية بهذه الطريقة من خلال عملية تعليمية أكثر تشويقًا وإمتاعًا ، على سبيل المثال عندما تجعل عملية التعلم الطلاب يقومون بدور نشط ويعمل المعلم كميسر وتكون مسؤولية النجاح على عاتق الطلاب .

في هذه الدراسة ، سيقوم الباحثون بتطوير وسائط تعليمية على شكل ألعاب فيديو في دروس اللغة العربية تعتمد على المهارات الشخصية أو تتكامل معها. مؤشرات المهارات الشخصية التي تم اختيارها ليتم دمجها في وسائط تعلم ألعاب الفيديو في هذه الدراسة هي: (١) الشجاعة لاتخاذ

[59] *Ibid*. h. 37

القرارات ، (٢) التعاون ، (٣) القدرة على التفكير وحل المشكلات ، (٤) الثقة بالنفس ، و (٥) الحماس.

٤. المفردات

لقد جعل الله سبحانه وتعالى اللغة العربية لغة القرآن الكريم ، وهو آخر كتاب مقدس نزل على محمد صلى الله عليه وسلم ، وختم الأنبياء والرسل كما في سورة يوسف الآية ٢:

إِنَّآ أَنزَلْنَٰهُ قُرْءَٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ[60]

مصطلح المفردات في الاندونيسية موازي لمصطلح مفردات أو معجم. الحديث عن المفردات يعني التحدث عن مجال لغوي يسمى علم المعاجم أو علم المفردات. علم المعجم أو علم المفردات هو دراسة خصوصيات وعموميات الكلمات. ذكر أبو بكر سليمان وأ. جاني وسيفري ك. أن كلمة المفردات تأتي من اللغة السنسكريتية koca و katha. يتم استيعاب هاتين الكلمتين في اللغة الإندونيسية ككلمات مركبة.[٦١]

تنص Rivers في Nunan على أن المفردات مهمة حتى تتمكن من استخدام لغة ثانية. بدون مفردات واسعة ، لن يتمكن الشخص من استخدام تراكيب ووظائف اللغة في التواصل بشكل

[60] Bahrun Abu Bakar dan Anwar Abu Bakar, *Tafsir Ibnu Kaṡ ir Juz 12* (Bandung, Sinar Baru Algesindo, 2003) h. 189

[61] Abu Bakar Sulaiman., A. Gani. & Syafri K. (1986). *Kosa kata bahasa Melayu Riau*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1986). h. 6

شامل.[٦٢] يذكر Tarigan أن جودة لغة الشخص تعتمد على جودة مفرداته. كلما زادت المفردات اللغوية ،[٦٣] زادت إمكانية المهارات اللغوية. بناءً على وصف الرأي أعلاه ، يمكن القول أن المفردات هي الكلمات التي تنتمي إلى لغة أو شخص يشكل اللغة المعنية أو يستخدمها الشخص أو مجموعة الأشخاص المعنيين.

وفقًا لقاموس الإندونيسي الكبير ، فإن المفردات تعني المفردات أو ما يُعرف باللغة العربية باسم المفردات (الإنجليزية: المفردات) والتي تعني مجموعة من الكلمات أو خزانة من الكلمات التي يعرفها شخص أو عرق آخر ،[٦٤] أو جزء من مجموعة معينة. اللغة ، بمعنى آخر ، تعريفات المفردات ، اللغة العربية هي المفردات المعروفة والمملوكة لمجموعة من الأشخاص / الأعراق في اللغة العربية.

المفردات هي أحد عناصر اللغة التي يجب أن يمتلكها متعلمي اللغة الأجنبية بما في ذلك اللغة العربية. يمكن للمفردات العربية الملائمة أن تدعم شخصًا ما في التواصل والكتابة بتلك اللغة. وبالتالي ، يمكن القول أن التحدث والكتابة ، وهما مهارات لغوية ، لا يمكن إلا أن تدعمهما المعرفة وإتقان مفردات غنية ومثمرة وفعلية.[65]

المفردات في اللغة العربية تسمى المفردات ، وهي مجموعة من الكلمات التي يعرفها شخص أو كيان آخر هو جزء من لغة معينة. المفردات هي كل الكلمات التي يفهمها الشخص ويستخدمها

---

[62] Nunan, D. *Language teaching methodology: A textbook for teachers*. (Sydney: Prentice Hall International (UK) Ltd. 1991), h. 117

[63] Tarigan, H. G. Pengajaran kosakata. (Bandung: Penerbit Angkasa. 1986), h. 2

[64] Harimurti Kridalaksana, *Kamus Linguistik*. (Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 1993). h 127

[65] Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*, Surabaya: CV. Gemilang, 2018), h. 21

لبناء الجمل. يمكن أن يكون ثراء المفردات في كل من اللغة المنطوقة والمكتوبة مقياسًا لتنمية مهارات اللغة العربية. في تعلم اللغة على مستوى المبتدئين ،[٦٦] يعد تعلم المفردات أمرًا مهمًا للغاية ، بصرف النظر عن حفظها وتكرارها وكتابتها وتلاوتها ثم استخدامها كتطبيق للكتاب أو الخبراء في مجال المعرفة.[٦٧]

المفردات من أهم العناصر في اللغات ومن ضمنها العربية ، بالإضافة إلى القواعد النحوية / علم اللغة (النحو) ، وعلم الظرف (الصرف) ، وعلم الأشوات (الصوتيات). لذلك ، فإن تعلم / توسيع المفردات هو شرط أساسي وشرط أساسي في إتقان اللغة العربية.[68]

مع إتقان المفرودات يمكن للمرء أن يشكل أو يبني جملة مفيدة (مثالية) حتى يتمكن من التواصل مع الآخرين. في المصطلحات اللغوية ، تعد المفردات عنصرًا مهمًا جدًا مقارنة بالعناصر الأخرى. يمكن رؤية مستوى تعليم الشخص من خلال مقدار المفردات التي يتقنها. تعد المفردات شفهيًا وكتابيًا أمرًا مهمًا يمكن استخدامه كنقطة أساسية في تقدم الفرد وكفاءته في إتقان اللغة العربية.[69]

يقول ريتشاردز في فرقان عزيز وفيصل عزيز ما هو المقصود بإتقان المفردات على النحو التالي:

---

[66] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Malang Press, 2012) h. 61

[67] Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "*Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman." Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3.1 (2020): 1-14.

[68] Abdul Hamd, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2013), h. 33

[69] Furqanul Aziez dan Feisal Aziez, Kosa Kata; Teori, Pengajaran, dan Pengukurannya. (Purwokerto, UM Purwokerto Press (Anggota APPTI), 2019), h. 54.

أ. احتمالات ظهور الكلمة في الكلام والكتابة. بالنسبة لبعض الكلمات ، نعرف أيضًا نوع الكلمات التي تظهر عادةً معًا

ب. حدود استخدام هذه الكلمات حسب تنوع الوظائف والمواقف

ج. السلوك النحوي المرتبط بهذه الكلمة

د. الشكل الأساسي للكلمة والاشتقاقات التي يمكن تكوينها منها

هـ. شبكة علاقات بين تلك الكلمة وكلمات أخرى في اللغة المعنية

ف. قيمة معنى الكلمة ، و

ز. المعاني المختلفة المرتبطة بالكلمة.

ومع ذلك ، لم يقصد ريتشارد (Richard) أيضًا هذه المجموعة من الافتراضات كمعيار شامل ، ولكن تم استخدامه فقط من قبل مجموعات مختلفة كإطار عام فيما يتعلق بمعرفة المفردات. ومع ذلك ، فإن مجموعة افتراضات ريتشارد توضح أن المقصود بمعرفة كلمة ما لا يكفي فقط لمعرفة قيمة معناها. المعنى الضمني في التعلم ، بالطبع ، هو أن إتقان المفردات هو شيء معقد لا يمكن تحقيقه بمجرد حفظ قوائم الكلمات.[70]

وفقًا لادو (Lado)، هناك عدة خطوات يمكن تطبيقها في تعلم المفردات ، وهي: (١) الاستماع إلى الكلمات ، (٢) قول الكلمات ، (٣) فهم المعنى ، (٤) عمل الرسوم التوضيحية في

[70] Lado, R. *Language teaching. A scientific approach. Bombay-New Delhi*, (Tata McGraw-Hill Publshing Co.LTD, 1979) h. 121-126

شكل جمل ، (٥)) القيام بتمارين في التعبير عن المعنى ، (٦) نطق الكلمة بصوت مرتفع ، (٧) تدوين الكلمات.[٧١] صرح Sitorus أن الكلمات الموجودة في المجموعات والمجموعات وفي مجموعة تكون دائمًا أسهل في التعلم. كما كشف سيتوروس أن هناك طريقتين لدراسة المفردات في التجميع ، وهما مجموعات الكلمات التي لها أساس مشترك ومجموعات الكلمات التي لها علاقة في الفهم.[٧٢]

بناءً على الوصف أعلاه ، يمكن وصف أن المقصود بإتقان المفردات العربية هو قدرة الشخص على استخدام أو استخدام الكلمات التي لديه في التواصل والتفاعل مع أشخاص آخرين باستخدام اللغة العربية. لذلك ، في عملية التعلم ، لا يُطلب من الطلاب فهم وإتقان جميع المفردات العربية ، ولكنهم يقتصرون على الموضوع الذي يتم تكييفه مع المنهج الدراسي المحدد بحيث لا يوجد حد أقصى لعدد الكلمات التي يجب على الطلاب إتقانها, بحيث تعمل أنشطة التعلم على النحو الأمثل.

أوضح Djiwandono كذلك أن إتقان المفردات ينقسم إلى قسمين ، وهما إتقان المفردات النشط والإنتاجي والسلبي المستقبِل حيث يتم استخدام إتقان المفردات الإنتاجية (التعبيرية) لأغراض التحدث والكتابة ، بينما يتم استخدام إتقان المفردات الاستقبالية لأغراض الاستماع والقراءة. بناءً على الوصف أعلاه ، يمكن استنتاج أن إتقان المفردات العربية (المفردات) هو قدرة الشخص على

[71] Sitorus, R. H. *Cara mudah belajar bahasa Inggris: English vocabulary*. (Bandung: CV. Pionir Jaya. 1993) h. 3-4

[72] Sitorus, R. H. *Cara mudah belajar bahasa Inggris: English vocabulary*. (Bandung: CV. Pionir Jaya. 1993) h. 3-4

استخدام المفردات التي لديه للتواصل والتعبير عن الأفكار / الأفكار مع بيئته شفهيًا وكتابيًا والتي تتميز بتطورها. المهارات اللغوية الأساسية وهي الاستماع والكتابة والتحدث والقراءة باللغة العربية.[٧٣]

ومن أغراض دراسة المفرودات العربية:

١) يمكنه تعريف الطلاب بمفردات لم يسمع بها من قبل.

٢) حفظ المفردات قادر أيضًا على توفير التدريب للطلاب على نطق الحروف العربية بشكل صحيح وفقًا لطبيعتها ، وكذلك كيفية إخراج الحرف.

٣) مع الكثير من التمكن من المفردات العربية ، ستكون قادرة على تسهيل فهم الطلاب للنص.

٤) من خلال ضم المفردات ، يمكن للطلاب التحدث بسهولة أو المجادلة وكتابة عمل باللغة العربية.[٧٤]

عند نبحث عن معيار المفردات ، فإن السؤال الأول الذي يجب الإجابة عليه هو ما الذي يجب قياسه. ستقودنا الإجابة على هذا السؤال بالتأكيد إلى مفهوم معرفة المفردات. إتقان المفردات له طيف واسع. يتراوح هذا الطيف من (١) رؤية الكلمة ، (٢) معرفة معنى الكلمة ، (٣) القدرة على استخدامها في السياق الصحيح ، (٤) معرفة شكلها ، و (٥) معرفة أصل الكلمة. . ومع

[73] Soenardi, Djiwandono,*Tes Bahasa dalam Pengajaran*. (Bandung: ITB, 1996). h. 43

[74] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Malang Press, 2012) h. 61

ذلك ، إذا تم إجراء الاختبار لأغراض التدريس فقط ، فإن القدرات المختبرة عادة ما تشمل فقط معاني الكلمات ، واستخدام الكلمات ، وتكوين الكلمات ، وقواعد الكلمات أو حتى معاني الكلمات فقط.[٧٥]

والمفردة التي نستخدمها ترتبط ارتباطا وثيقا بالدلا لة. على الأقل إذا أردنا فهم جملة (جملة) ، فهناك أربعة مستويات من دلَلة يجب أن ننتبه إليها ، وهي (١) معجمية دللة (المعنى المعجمي) (٢) صرفية دللة (المعنى الصرفي) ، (٣) دلالة (المعنى النحوي) ، و تَنْغِيْمَّة دَلَلَة (بمعنى التجويد) على سبيل المثال هناك جملة المدرس–المجتهد – يتعلّم – تلامذه معجمياً ، كل كلمة تعني: تعليم – معلم – طلاب – مجتهد. إذا تم تفسيره بهذه الطريقة ، لا يمكن للناس بالطبع فهم المعنى بشكل صحيح. تبدأ الكلمة في جْملةَ (الجملة) بـ ماض فعل ، mak صَرفيةٌّ دلَلة (المعنى الصرفي) ، وهي تدل على أنها كانت بالفعل أو كانت كذلك بالفعل ، فإن موضع الْمدرَسُ كـ فاعل (فاعل) في اللغة الإندونيسية يتطلب منا وضعها في بداية الجملة ، ولأن كلمة الْمدرَسُ هي على شكل إسم مع رفاعة (بدأت بحرف ال) ، فإن المعنى هو "المربي" وليس "المربي". بينما تلَاِمْيذ موقع المفعول (object) و الْمْجتهَدْيَن هي صفة (نعت) تدل على "التي" ، لذا فإن المعنى العام هو "المعلم علم طلابه الاجتهاد".[76]

[75] Nani Indrawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII B SMP Melalui Teknik Permainan* (Lingtera Volume 3 No2, 2016) h. 153 http://dx.doi.org/10.21831/lt.v3i2.11113

[76] Furqonul Aziez dan Faisal Aziez. *Kosa Kata Teori, Pengajaran, dan Pengukurannya*. (Purwokerto: UMP Press. 2018) h. 59

يُعرَّف التقييم بأنه عملية النظر في شيء أو ظاهرة باستخدام معايير معينة ذات طبيعة نوعية ، على سبيل المثال جيد – سيئ ، قوي – ضعيف ، مناسب – غير ملائم ، مرتفع – منخفض ، وما إلى ذلك. عند الحديث عن التقييم ، لا يمكن فصله عن القياس كجزء لا يتجزأ من التقييم والاختبارات التي تعد أداة لقياس عينات المعرفة التي تُستخدم نتائجها كأحد الاعتبارات في إجراء التقييمات.[٧٧]

يمكن تجميع الاختبارات في تعلم المفردات في اختبارات استيعاب واختبارات استخدام.[٧٨] ركز اختبار الاستيعاب بشكل أكبر على قياس قدرة الطلاب على فهم معنى المفردات ، بينما ركز اختبار الاستخدام بشكل أكبر على قدرة الطلاب على استخدام المفردات في الجملة. على وجه التحديد بالنسبة لاختبار استيعاب المفردات ، يمكن أن تكون مؤشرات الكفاءة التي يتم قياسها في شكل معاني المفردات ، ومكافئات الكلمات ، والمتضادات للكلمات ، ومرادفات الكلمات ، ومعاني الكلمات ، ومجموعات الكلمات. على سبيل المثال ، إليك اختبار استيعاب المفردات ، تلقى حسن وأصدقاؤه خطابا من مريم. معنى '' خطابا: ''

١) الفلوس

٢) الحوالة

٣) الرزمة

---

[77] Hijriyah, U. 2018. *Analisis Pembelajaran Mufrodat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: CV. Gemilang. h. 43

[78] M.Ainin, dkk., *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2006), hlm. 132

٤) الرسالة

أما الأمثلة اختبارات استخدام المفردات مثل :

..... يلبس الناس الملابس الصوفيةفي فصل.

١) الشتاء

٢) الربيع

٣) الجفاف

٤) الصيف[٧٩]

يمكن أن يكون ثراء المفردات في كل من اللغة المنطوقة والمكتوبة مقياسًا لتنمية مهارات اللغة العربية.[٨٠] في تعلم اللغة على مستوى المبتدئين ، يعد تعلم المفردات أمرًا مهمًا للغاية ، بصرف النظر عن حفظها وتكرارها وكتابتها وتلاوتها ثم استخدامها كتطبيق للكتاب أو الخبراء في مجال المعرفة.

يصل إتقان الكلمات للمبتدئين إلى ٥٠٠ كلمة حتى ١٠٠٠ كلمة ، ويتم استخدام المفردات دائمًا في المهارات (الاستقامة ، والكتاب ، والقرعة ، والكلام). تقول Nation في Indrawati أن المعيار الرئيسي في اختيار المفردات هو المفردات التي تم تضمينها في ٢٠٠٠ مفردات ذات تردد عالٍ (كلمات عالية التردد). معززًا برأي ثورنبيري أن مقدار المفردات يعتمد على عوامل تشمل: مستوى الطالب (مبتدئ ، متوسط أو متقدم) ، يتعرف الطلاب على الكلمة أم لا ، صعوبة

[79] Ibid. h. 45

[80] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Malang Press, 2012) h. 61

الكلمات (كلمات مجردة أو حقيقية) ، صعوبة الكلمات في تدريسها (سهل أو الكلمة) من الصعب شرحها أو إظهارها) ، سيتم تعلم الكلمات لإنتاج (التحدث والكتابة) أو فقط للفهم (الاستماع والقراءة).[81]

وفقًا لبعض الخبراء ، يمكن للأطفال الناطقين الأصليين الذين تتراوح أعمارهم بين ٣٠ و ٦٠ شهرًا فهم ما يصل إلى ١٠٠٠ كلمة. يتمتع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات بمفردات نشطة تصل إلى ٢٦٠٠ كلمة ويمكنهم فهم ما يصل إلى ٢٠٠٠٠ كلمة. ثم عندما يبلغون من العمر ١٦-١٨ عامًا ، وصلت مفرداتهم النشطة إلى ١٢٠٠٠-٢٠٠٠٠ كلمة ويمكنهم استيعاب ما يصل إلى

الدَّرْسُ الْأَوَّلُ: الساعَةُ	
اَلإِسْتِمَاعُ	التدريب على الاستماع إلى كلمات السَّاعَةُ (ساعات) حتى تتمكن من تمييز أصوات الحروف في الكلمات / الجمل وتدوين الكلمات التي تسمعها في الجملة.
اَلْكَلَامُ	**١ .التدرب على التعبير الشفهي باللغة العربية عن السَّاعَةُ (ساعة).**

[81] Nani Indrawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII B SMP Melalui Teknik Permainan* (Lingtera Volume 3 No2, 2016) h. 153 http://dx.doi.org/10.21831/lt.v3i2.11113

	٢ .تغيير الكلمات حسب السياق. ٣ .فهم معنى الكلمة.
اَلْقِرَاءَةُ	١ . التدرب على قراءة النصوص العربية عن السَّاعَةُ (ساعات). ٢ . فهم ما جاء في النص عن السَّاعَةُ (ساعة).
اَلتَّرْكِيْبُ	فهم النمط أو بنية الجملة حول أَسْئِلَةُ عَنِ السَّاعَةِ.
اَلْكِتَابَةُ	١ . التدرب على كتابة جمل عربية جيدة وصحيحة عن أَسْئِلَةُ عَنِ السَّاعَةِ. ٢ . ترتيب الكلمات في جمل. ٣ . ترتيب الجمل في فقرات.
اَلْمَحْفُوْظَاتُ	القرأة والحفظ والفهم معنى اللآلئ (عبارات الحكمة) التي تم توفيرها.
الدَّرْسُ الثَّانِي : يَوْمِيَّاتُنَا فِي المَدْرَسَةِ	
اَلإِسْتِمَاعُ	تدرب على الاستماع إلى الكلمات المتعلقة بالأنشطة في المدرسة حتى تتمكن من التمييز بين أصوات الحروف في الكلمات / الجمل وتدوين الكلمات التي تسمعها في الجملة.
اَلْكَلَامُ	١ . تدرب على التعبير الشفهي باللغة العربية عن الأنشطة في المدرسة. ٢ . تغيير الكلمات حسب السياق.

	٣. فهم معنى الكلمة.
اَلْقِرَاءَةُ	**١. تدرب على قراءة نصوص عربية عن الأنشطة في المدرسة.** **٢. فهم محتويات النص حول الأنشطة في المدرسة.**
التركيب	**فهم النمط أو بنية الجملة حول:** • **اَلْجُمْلَةُ الإِسْمِيَةُ** • **اَلْجُمْلَةُ الْفِعْلِيَّةُ** • **اَلْفَاعِلُ الْمُفْرَدُ + اَلْمَفْعُوْلُ بِهِ**
الكتابة	**١. التدرب على كتابة جمل عربية جيدة وصحيحة عن الأنشطة في المدرسةِ .** **٢. ترتيب الكلمات في جمل.** **٣. ترتيب الجمل في فقرات.**
المحفوظات	**القرأة والحفظ والفهم معنى اللآلئ (عبارات الحكمة) التي تم توفيرها.**
الدَّرْسُ الثَّالِثُ: يَوْمِيَّاتُنَا فِي الْبَيْتِ	
اَلإِسْتِمَاعُ	تدرب على الاستماع إلى الكلمات المتعلقة بالأنشطة اليومية في المنزل حتى يتمكنوا من التمييز بين أصوات الحروف في الكلمات / الجمل وكتابة الكلمات التي يسمعونها في الجملة.

اَلْكَلَامُ	١. تدرب على التعبير الشفهي باللغة العربية عن الأنشطة اليومية في المنزل. ٢. تغيير الكلمات حسب السياق. ٣. فهم معنى الكلمة.
اَلْقِرَاءَةُ	١. تدرب على قراءة نصوص عربية عن الأنشطة في المنزل. ٢. فهم محتويات النص حول الأنشطة في المنزل.
اَلتَّرْكِيْبُ	فهم النمط أو بنية الجملة حول: أَنْوَاعُ الْجَمْعِ .
اَلْكِتَابَةُ	١. التدرب على كتابة جمل عربية جيدة وصحيحة عن الأنشطة في المنزل. ٢. ترتيب الكلمات في جمل. ٣. ترتيب الجمل في فقرات.
اَلْمَحْفُوْظَاتُ	القرأة والحفظ والفهم معنى اللآلئ (عبارات الحكمة) التي تم توفيرها.

٨٠٠٠٠ كلمة. إن مفردات المراهق هي نفسها تقريبًا لمتوسط مفردات البالغين ، لكن البعض يقول أن خريجي الجامعات يمكن أن يكون لديهم مفردات نشطة تصل إلى ٢٥٠٠٠ كلمة.[٨٢]

٥. المادة العربية لصنف الثامن

المادة فصل دراسي فردي

المادة فصل دراسي

الدَّرْسُ الرَّبعُ: المِهْنَةُ وَ الْمِهْنِيُّوْنَ الرّيَاضِيُّوْنَ	
اَلإِسْتِمَاعُ	تدرب على الاستماع إلى الكلمات المتعلقة بالأنشطة اليومية في المنزل حتى يتمكنوا من التمييز بين أصوات الحروف في الكلمات / الجمل وكتابة الكلمات التي يسمعونها في الجملة.
اَلْكَلَامُ	**١. تدرب على التعبير الشفهي باللغة العربية عن الأنشطة في المدرسة.** **٢. تغيير الكلمات حسب السياق.** **٣. فهم معنى الكلمة.**
اَلْقِرَاءَةُ	**١. التدرب على قراءة النصوص العربية عن مهنة الرياضة** **٢. فهم ما جاء في النص عن مهنة الرياضة.**

[82] Furqonul Aziez dan Faisal Aziez. *Kosa Kata Teori, Pengajaran, dan Pengukurannya*. (Purwokerto: UMP Press. 2018) h. 59

اَلتَّرْكِيْبُ	فهم النمط أو بنية الجملة حول أَسْئِلَةُ عَنِ مهنة الرياضة.
اَلْكِتَابَةُ	١. التدرب على كتابة جمل عربية جيدة وصحيحة عن أَسْئِلَةُ عَنِ مهنة الرياضة. ٢. ترتيب الكلمات في جمل. ٣. ترتيب الجمل في فقرات.
اَلْمَحْفُوْظَاتُ	القرأة والحفظ والفهم معنى اللآلئ (عبارات الحكمة) التي تم توفيرها.
الدَّرْسُ الْخَامِسُ: اَلْمِهْنَةُ الطِّبِيَّةُ	
اَلإِسْتِمَاعُ	تدرب على الاستماع إلى الكلمات عن مهنة الطب حتى تتمكن من التمييز بين أصوات الحروف في الكلمات / الجمل وتدوين الكلمات التي تسمعها في الجملة.
اَلْكَلَامُ	١. تدرب على التعبير الشفهي باللغة العربية عن مهنة الطب. ٢. تغيير الكلمات حسب السياق. ٣. فهم معنى الكلمة.
اَلْقِرَاءَةُ	١. تدرب على قراءة نصوص عربية عن مهنة الطب. ٢. فهم محتويات النص عن مهنة الطب.
التركيب	فهم النمط أو بنية الجملة حول: اَلْمَصْدَرُ الصَّرِيْحُ

الكتابة	١ .التدرب على كتابة جمل عربية جيدة وصحيحة عن مهنة الطب. ٢ .ترتيب الكلمات في الجمل. ٣. ترتيب الجمل في الفقرات
المحفوظات	**القرأة والحفظ والفهم معنى اللآلئ (عبارات الحكمة) التي تم توفيرها.**
الدَّرْسُ السَّادِسُ : عِيَادَةُ الْمَرِيْضِ	
اَلإِسْتِمَاعُ	تدرب على الاستماع إلى الكلمات المتعلقة بزيارة المرضى ، حتى يتمكنوا من تمييز أصوات الحروف في الكلمات / الجمل وكتابة الكلمات التي يسمعونها في الجملة.
اَلْكَلَامُ	**١. تدرب على التعبير الشفهي باللغة العربية عن زيارة المرضى.** **٢. تغيير الكلمات حسب السياق.** **٣. فهم معنى الكلمة.**
اَلْقِرَاءَةُ	١ .التدرب على قراءة النصوص العربية المتعلقة بزيارة المرضى. ٢. فهم مضمون النص الخاص بزيارة المرضى
اَلتَّرْكِيْبُ	**فهم النمط أو بنية الجملة حول: اَلْفِعْلُ الْمَاضِى وَ الْجُمْلَةُ الْفِعْلِيَّةُ**
اَلْكِتَابَةُ	١ .التدرب على كتابة جمل عربية جيدة وصحيحة عن الأنشطة في المنزل.

	٢ .ترتيب الكلمات في الجمل. ٣. ترتيب الجمل في الفقرات
اَلْمَحْفُوْظَاتُ	**القرأة والحفظ والفهم معنى اللآلئ (عبارات الحكمة) التي تم توفيرها.**

مادة اللغة العربية هي درس يتطلب أنشطة تعليمية نظرية وعملية ، خاصة فيما يتعلق بمواد إتقان المفرودات. هذا الموضوع مناسب جدًا للتكامل مع قدرات المهارات الناعمة ، لذلك يتم دمج سمات المهارات الناعمة في وسائط التعلم العربية. تم دمج وسائط تعلم ألعاب الفيديو المطورة بسمات المهارات اللينة التي تقتصر على ٥ مؤشرات ، وهي (١) التعلم مدى الحياة وإدارة المعلومات ، (٢) مهارات الاتصال ، (٣) مهارات التفكير وحل المشكلات ، (٤) الثقة بالنفس و (٥) متحمس.

وفقًا لشارما ، فإن التعلم مدى الحياة وإدارة المعلومات هي القدرة على إدارة المعلومات ذات الصلة من مصادر مختلفة ، ومهارات الاتصال ، أي القدرة على نقل الأفكار بشكل واضح وفعال ومقنع على حد سواء شفهيًا وخطيًا ، ومهارات ممارسة مهارات الاستماع جيدًا وتقديم التغذية الراجعة ، القدرة على التقديم بشكل جيد. واضح ومقنع للجمهور ، مع القدرة على التفكير وحل المشكلات ، أي القدرة على تحديد وتحليل المشكلات في المواقف الصعبة ، والقدرة على توسيع

وتحسين مهارات التفكير مثل الشرح والتحليل والتقييم. مناقشات. وفي الوقت نفسه ،[٨٣] فإن الثقة بالنفس وفقًا لماستوتي هي الموقف العقلي للشخص في تقييم نفسه والأشياء المحيطة به بحيث يثق الشخص في قدرته على القيام بشيء وفقًا لقدراته.[٨٤] علاوة على ذلك ، في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير ، الحماس يعني العاطفة والحماس والاهتمام الكبير. شغف لشيء ما في الحياة. يأتي الحماس من الداخل ، بشكل تلقائي أو من خلال خبرة سابقة. الحماس هو شعور بالإثارة حيال شيء يحدث. من المتوقع بالطبع استجابة إيجابية لشيء ما حولنا ، لأن هذه الاستجابة سيكون لها تأثير على السلوك اليومي.[٨٥] يتم دمج سمات المهارات اللينة هذه في وسائط تعلم ألعاب الفيديو التي سيتم تطويرها. لم يأخذ الباحث سوى ٥ قدرات من المهارات اللينة لأن سمات المهارة الناعمة كانت مناسبة للدمج في موضوعات اللغة العربية المتعلقة بإتقان المفردات وأيضًا لأن الوقت المحدود للتعلم جعل الباحثين يحدون من سمات المهارات اللينة المستخدمة.

ج. البحوث ذات الصلة

في هذه الدراسة ، أخذ الباحثون مراجع من عدة أبحاث وتطورات قام بها:

---

[83] Sharma, A. 2009. *Importance of Softskills Development in Education.* (online) http://schoolofeducators.com/2009/02/importance-of-soft-skills-development-in-education/ diakses pada tanggal 8 Juli 2021.

[84] Mastuti, I. *50 Kiat percaya diri*. (Jakarta : PT. Buku Kita, 2008). h. 13

[85] Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam http://kbbi.web.id/antusiasme.html?m=1 di akses pada 9 Juli 2021.

١. بحث أجراه نور الاسنايني ونور الهدى بعنوان "تطوير وسائط تعلم مفردات عربية تعتمد على لعبة طريقي السعيد". أظهرت نتائج الدراسة أن الوسائط الخاصة بتعلم المفردات العربية على شكل لعبة طريقي السعيد للفصل الثامن على مستوى المدرسة التسناوية بأخذ الموضوع الفصل الثالث أظهرت قيمة إيجابية ملحوظة من الزيادة في درجات التعلم التي زادت من متوسط درجات من ٦٠،٨٥ إلى ٨٢،٩٧ واستجابات الطلاب بنسبة ٨٨٪ تشير إلى معايير إيجابية. من خلال تطوير وسائط تعلم اللغة العربية القائمة على الألعاب ، يمكن أن تعزز حماس المعلمين في إنشاء وسائط تعلم مفردات مبتكرة ومبتكرة قائمة على الألعاب بحيث يمكنها زيادة تحفيز الطلاب على التعلم.

يكمن تشابه الأبحاث السابقة مع ما قمت ببحثه في تطوير وسائط التعلم لإتقان المفردات العربية للطلاب وكذلك استخدام وسائط الألعاب. الفرق هو أن الأبحاث السابقة استخدمت وسائط التعلم القائمة على الألعاب ، بينما طور الباحثون أنفسهم المزيد من وسائط تعلم الألعاب على شكل ألعاب فيديو.

٢. تمت كتابة أطروحة من قبل صليحة أنيسياروه بعنوان "تطوير الإعلام القائم على الكمبيوتر في تعليم اللغة العربية للصف الثامن في المدرسة الثناوية الحكومية Sampang ١ في عام ٢٠١٢ لإكمال دراستها في الجامعة الإسلامية الحكومية سونان أنفيل (UIN Sunan Ampel Surabaya) في برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية. نموذج البحث هذا هو تطوير البحث أو البحث والتطوير (البحث

والتطوير). نوع البيانات المستخدمة هو البيانات النوعية التي يتم تحويلها بعد ذلك إلى شكل كمي. نتائج هذه الدراسة هي نتائج التقييمات في التجارب الميدانية التي تبين أن منتج الوسائط التعليمية هذا يتمتع بجودة "جيدة".

يكمن تشابه الأبحاث السابقة مع ما قمت ببحثه في تطوير الوسائط التعليمية التي تتضمن استخدام أجهزة الكمبيوتر لتعلم اللغة العربية. الاختلاف هو أن الأبحاث السابقة أجريت لتحسين تعلم اللغة العربية بشكل عام وركزت فقط على استخدام أجهزة الكمبيوتر كوسيلة تعليمية ، بينما ركز الباحثون أنفسهم أكثر على مفرودات الطلاب أو إتقانهم للمفردات والوسائط التي تم تطويرها باستخدام أجهزة الكمبيوتر ولكنها ركزت على ألعاب الفيديو. وسائل الإعلام.

٣. بحث أجرته Siti Aisyah بعنوان "تطوير وسائط تعلم المفردات العربية باستخدام الوسائط الكبيرة فلاش ٨ للأطفال في رياض الأطفال Kurnia Divine Padang Magek، منطقة الرباطان ، تاناه داتار ريجنسي". من البحث التنموي الذي تم إجراؤه ، خلص إلى أنه تم التحقق من صحة هذه الوسائط وتفي بمعايير صالحة من حيث التركيب والمحتوى واللغة مع نسبة مئوية لموضوع الذات ٨٢,٣٠٪ من وسائل الإعلام تحصل على فئة صالحة للغاية. والاختبار العملي للموضوع الذاتي حصل ٨٧,٨٪ من وسائل الإعلام على فئة عملية للغاية.

يكمن تشابه البحث السابق مع ما قمت ببحثه في تطوير الوسائط التعليمية التي تركز بشكل متساوٍ على إتقان المفردات العربية. الفرق هو أن البحث السابق طور وسائط تعلم المفردات باستخدام تطبيقات فلاش للوسائط الكبيرة ، بينما طور الباحثون وسائط تعلم المفردات باستخدام وسائط ألعاب فيديو تعتمد على المهارات الناعمة.

٤. البحث عن طريق محمد. نظيف بعنوان "تطوير الوسائط المتعددة في تعلم المفردات العربية (المفردات) في بسما الحكم مالانج". من البحث التنموي الذي تم إجراؤه ، خلص إلى أن جودة الوسائط المتعددة التعليمية المطورة من حيث المحتوى والتعلم والعرض والبرمجة كانت جيدة وأظهر جانب الجاذبية أن الوسائط المتعددة التعليمية المطورة كانت ممتعة للغاية وأن استخدام اللغة العربية كان لتعلم مفردات الوسائط المتعددة تأثير جيد على اكتمال تعلم الطلاب.

يكمن تشابه البحث السابق مع ما قمت ببحثه في تطوير الوسائط التعليمية التي تركز بشكل متساوٍ على إتقان المفردات العربية. يكمن الاختلاف في الوسائط التي يتم تطويرها ، ففي بحث سابق أوضح فقط حول الوسائط المتعددة ، بينما في هذه الدراسة كانت الوسائط التي يتم تطويرها أكثر تحديدًا ، وهي وسائط تعلم ألعاب الفيديو القائمة على المهارات اللينة.

DAFTAR PUSTAKA

A. Pribadi, Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.

Abdul Hamid. 2013. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.

Abu Bakar Sulaiman., A. Gani. & Syafri K. 1986. *Kosa kata bahasa Melayu Riau*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Afandi, Muhammad dan Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Agus Zaenul Fitri dan Nik Haryanti. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Madani Media: Malang.

Aisyah & Marlina, 2012. "Respon siswa terhadap media e-comic bilingual sub materi bagian-bagian darah'.

Aini, S., & Wijaya, M. 2018. *Metode Mimicry-Memorization (Mim-Mem Method) Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Peserta Didik Di Madrasah. Palapa*.

Alfian. 2010. *Membuat Presentasi Menakjubkan dengan Microsoft Power Point 2007*. Media kita. 220

Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Arrosyida, A., & Suprapto. 2005. *Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari*. Jurnal Pendidikan Teknik Informatika, (2), 1–8.

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.

Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Azhar Arsyad. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.

Azhar Arsyad. 2008. Media Pembelajaran, Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 192.

Aziez, Furqanul & Feisal Aziez. 2019. Kosa Kata, Teori Pengajaran, dan Pengukurannya. Purwokerto: UM Purwokerto Press.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Bahrun Abu Bakar dan Anwar Abu Bakar, 2003. *Tafsir Ibnu Kaṡ ir Juz 12. Bandung*, Sinar Baru Algesindo.

Benny A. Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Borg and Gall. 1983. *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.

Choirunnisa, Siti Chodijah, Murti Kusuma Wirasti, and Dede Rahmat Hidayat. 2020. "*Strategi pengembangan soft skill siswa SMK melalui media video.*" TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling 3.3.

Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian Pengembangan *Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi dalam Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Desember 2015, p-ISSn: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Depdiknas. Peraturan pemerintah RI no. 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. PP 23 Tahun 2013.

Depdiknas. 2012. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Departemen Agama, *Al-Qur'an & Terjemahannya*. Jakarta Timur: Al-Mubin.

Dwi Rina Sulistyaningsih, *Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri Kelas V Mi*.

Elfindri E, Mitayai B, Hastina E, Abidin Z. 2011. *Soft Skill untuk Pendidik*. Padang: Baduose media. 264 hlm.

Eny. Kusmiran, 2015. *Soft skill Caring dalam Pelayanan Keperawatan*. Jakarta. Trans Info Media.

Fatah Syukur, 2002. Teknologi Pendidikan. Semarang: Rasail.

Ferti Anggraeni, Undang Rosidin, Wayan Suana. 2011. "*Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan LKS Berbasis Laboratorium Virtual dengan LKS Konvensional*". Jurnal FKIP Unil.

Gardner, H. 1993. *Multiple Inteligences. The Theory in Practice. New York: Basic Books*.

Gee, James Paul. 2003. *"What video games have to teach us about learning and literacy." Computers in Entertainment* (CIE) 1.1.

Gumawang, A. 2007. *Belajar Otodidak Word, Excel, Power Point XP*. Bandung: Informatika.

Goleman, D. 1999. *Emotional Intelligence. Kecerdasan Emosional*. Alih bahasa: Hermaya, T. Jakarta: Gramedia Pustaka Pertama.

Hamidah, 2008. *Efektivitas Model Pengembangan Kompetensi Diri Untuk Meningkatkan Soft skill Mahasiswa Universitas Airlangga*. Surabaya: Universitas Airlangga.

Harimurti Kridalaksana. 1993. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.

Hamza B. Uno. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. cet ke 9, jakarta: Bumi Aksara.

Harimurti Kridalaksana, 1993. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.

Hendriana, H., Rohaeti, E.E., & Sumarmo, U. 2017. *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa*. Bandung: Refika Aditama. 282 hlm.

http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/al-mudarris / Dikutip pada hari Selasa, 13 September 2020 pukul 06.52 WIB.

https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/video-game. Diakses pada Kamis 1 April 2021

Indriana Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Diva Press.

Iriani, Tuti. 2017. *"Studi Analisis Terhadap Kemampuan Softskills Mahasiswa Fakultas Teknik UNJ*." Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil 6.1.

Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "*Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman." Al Mi'yar*: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban 3.1 (2020): 1-14.

Jeannie Novak dan Luis Levy. 2008. *Play The Game; The Parent's Guide to Video Game* (Boston: Thomson Course Technology.

Kadar M. Yusuf. 2013. *'Tafsir Tarbawi Pesan-Pesan Al-Qur'an Tentang Pendidikan'*. Jakarta: Amzah.

Kusyanti, E. 2018. *Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Melalui Media Gambar Pada Pembelajaran Bahasa Arab kelas VII-5 Semester I Madrasah Tsanawiyah Negeri 24 Jakarta Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 4(3).

Kurniawan, Asep. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Remaja Rosda Karya, Bandung.

Lado, R. 1979. *Language teaching. A scientific approach. Bombay-New Delhi,* Tata McGraw-Hill Publshing Co.LTD.

Mastuti, 2008. *I. 50 Kiat percaya diri*. Jakarta: PT. Buku Kita.

Mahasneh, J., & Thabet, W. 2015. *Rethinking Construction Curriculum: A Descriptive Cause Analysis for Soft Skills Gap. ASC Annual International Conference Proceedings*.

M.Ainin, dkk., 2006. Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: Misykat.

Meredith D. Gall, Joyce P. Gall. Walter R. Borg. 2007. *Eight Edition Educational Research*. NewYork.

Miarso Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 462-465

Milwati, S., Wahyuni, T. D., Lundy, F., Poltekkes, K., & Malang, K. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Softskill Penggunaan Apd Dalam Keperawatan HIV AIDS* Mahasiswa Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang, h. 479–488.

Muhson, A. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2), 1–10.

Muhbib Abdul Wahab. 2008. *Epistemologi dan Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah.

Mulyatiningsih, Endang. 2016. "*Pengembangan model pembelajaran*." Diakses dari http://staff. uny. ac. id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran. pdf.

Munir. 2013. *Multimedia - Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 449.

Musfiqon, H. 2012. *Pengmbangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Nana, Syaodih Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nani Indrawati, 2016. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII B SMP Melalui Teknik Permainan*. Lingtera Volume 3 No2.

Niken Septiana Permatasari, Nurul Fatimah, Adang Syamsudin Sulaha. 2018. *Subject Week Program Antara Realiatas Dan Harapan (Pengembangan Soft Skills dan Etos Berprestasi Siswa di Semesta Bilingual Boarding School Semarang). Journal of Experimental Educational*, Sosiologi Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia. SOLIDARITY 7 (1).

Nunan, D. 1991. *Language teaching methodology: A textbook for teachers. (Sydney: Prentice Hall International* (UK) Ltd.

Nursit, I. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point (Macro-Enabled) pada Mata Kuliah Geometri Euclid dalam*

Pembelajaran Matematika. Jurnal Media Pendidikan Matematika JMPM, 4 (1).

Nurjannah, U. L. 2018. *Penerapan ARCS pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Model STAD dan NHT di SMP Negeri 3 Ampelgading. Universitas Muhammadiyah Malang. e-Journal Qalam*: (Jurnal Ilmu Kependidikan. Vol.7 No.1.

Prastiwi, W. Y. 2011. *Pengembangan Soft Skill, Hard Skill dan Life Skill Peserta Didik Dalam Menghadapi Era Globalisasi*. artikel, http://www.infodikdas.com.

Pratomo, Adi, and Agus Irawan. 2015. "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck*." Positif 1.1 : 159673.

Punaji Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.

Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya,

Purwoastuti, E & Walyani, E.S). 2015. *Asuhan Kebidanan Masa Nifas & Menyusui*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Qoniah, Siti. 2020. *Pengaruh Soft Skill dan Life Skill Terhadap Kompetensi Pedagogik Pada Guru TK di Kecamatan Gunungpati, Semarang*. (Diss. Universitas Negeri Semarang.

Rajab, Abdul, M. Suryanto, and Andi Sunyoto. 2015. "*Pengembangan Media Pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar*." d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology 5.2.

Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

Riyanto, Y. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.

Sailah, I. 2008. *Pengembangan Soft Skill Perguruan Tinggi*. Bandung: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar* dalam jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 - 477

Sharma, A. 2009. *Importance of Softskills Development in Education. (online) http://schoolofeducators.com/2009/02/importance-of-soft-skills-development-in-education*/ diakses pada tanggal 8 Juli 2021

Sattriawan, Andri, Sugeng Sutiarso, and Undang Rosidin. 2020. "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*." Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 4.2: 950-963.

Setiani, Fani, and Rasto Rasto. 2016. "*Mengembangkan Soft Skill Siswa Melalui Proses Pembelajaran.*" Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JP Manper) 1.1. 160-166.

Setyawan, A. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Pada Mata Kuliah Hidrolika Di Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Negeri Yogyakarta*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 8(20), 58.

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sitorus, R. H. 1993. *Cara mudah belajar bahasa Inggris: English vocabulary*. Bandung: CV. Pionir Jaya.

Soenardi, Djiwandono. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB.

Sofyan Amri dan Ahmadi. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenagkan, Gembira dan Berbobot* "Sbuah Analisi Teoritis, Konseptual dan Praktik", Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Sudjana. 2003. *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi bagi Peneliti*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukoco, Arifin, Z. Sutiman, Wakid, M. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan UNY. Vol.22 Nomor 2

Sultoni. 2008. *Soft Skill Building Training*. Malang: School of Bussines (SOB).

Sundayana. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta. 230.

Suprapti, E. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe Stad Dengan Media Powerpoint Ispring Pada Materi Jajargenjang, Layang-Layang, Dan Trapesium Di Kelas VII SMP. (Journal of Mathematics Education, Science and Technology,* 1 (1).

Suminto. 2016. *Efektivitas Model Pembelajaran Open Ended dengan Media Power Point pada Materi Lingkaran dan Bangun Ruang Kubus dan Balok. (Jurnal e-Du Math,* 2 (1).

Sutirman. 2013. *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Syaiful Mustofa, 2012. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Malang Press.

Tarigan, H. G. 1986. *Pengajaran kosakata*. Bandung: Penerbit Angkasa.

Ulfia Rahmi. "*Pembelajaran Berbasis Komputer / Model Games*". Youtube, diunggah oleh Ulfia Rahmi (Dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang) pada 18 Oktober 2020. Diakses pada tanggal 30 April 2021

Umi Hijriyah. 2018. *Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: CV. Gemilang.

Wahyudhi, Johan. 2014. *Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah)*. SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal 1.2.

Wahayuningsih,E. 2017. *Hubungan Interaksi Preceptor dengan Soft Skill Mahasiswa* Praktik Keperawatan di KRMT Wongsonegoro (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Semarang).

Wakhidati Nurrohmah Putri. 2007. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah*. *Journal of Arabic education and literature*, Vol. 1 No. 1. 2007, pp. 1-16.

Widoyoko, Eko Putro, 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yudhi Munadi, 2010. Media Pembelajaran “Sebuah Pendekatan Baru”, (Jakarta: Gaung Persada Press.

KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN
JL.Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp.(0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: B- 7622 / Un.16 / P1 /KT/ III / 2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, S.Ag., M.Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung

Menerangkan bahwa tesis dengan judul:

تطوير وسائل التعليمية ألعاب الفيديو باعتماد على المهارة اللينة

إلاتقان المفردات لطلاب المدرسة الثناوية

Karya :

NAMA	NPM	PPs/PRODI
رملان	1988104019	S2/PBA

Bebas plagiasi sesuai dengan hasil pemeriksaan tingkat kemiripan sebesar 3 % dan dinyatakan ***lulus*** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 30 Maret 2023
Kepala Pusat Perpustakaan

Dr. Ahmad Zarkasi, S.Ag., M.Sos. I
NIP.197308291998031003

Ket:
1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository;
3. Cek Turnitin dilaksanakan di Prodi PBA S2 PPs UIN Raden Intan Lampung;
4. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Tesis Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

SURAT KETERANGAN PLAGIARISM CHECKER

Nomor: B-06/Un.16/PBA/PPs.S2/PP.009/01/2023

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (Magister S2) Pascasarjana
Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, menerangkan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama	:	**RAMLAN**
NPM	:	**1988104019**
Judul Tesis	:	تطوير وسائل التعليمية ألعاب الفيديو باعتماد على المهارة اللينة لإتقان المفردات في طلاب المدرسة الثناوية

Dinyatakan telah memenuhi syarat batas maksimal similarity, dengan indeks 3%. Surat Keterangan ini Dikeluarkan untuk dipergunakan sebagai syarat untuk mengikuti ujian tertutup dan terbuka tesis.

Bandar Lampung, 24 Januari 2023

Ketua Prodi

Dr. Hj. Erlina, M.Ag.
NIP. 196804061995032002

Turnitin Ramlan

ORIGINALITY REPORT

3%	3%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
2	fliphtml5.com Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches