

البحث الجامعي

تطوير وسيلة البطاقة التعليمية القائمة ب *AUGMENTED REALITY (AR)* لترقية
نتائج تعليم اللغة العربية بمدرسة نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج

إعداد :

حلمي المرتضى

رقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٦٢



إشراف :

الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٦٠٤١٠٣٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٢

البحث الجامعي

تطوير وسيلة البطاقة التعليمية القائمة ب *AUGMENTED REALITY (AR)* لترقية
نتائج تعليم اللغة العربية بمدرسة نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج

مقدمة لإكمال بعض الشروط للحصول على درجة سرجانا (S-1)
من كلية علوم التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية

إعداد :

حلمي المرتضى

رقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٦٢



رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٦٠٤١٠٣٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٢

استهلال

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

(الآية ٢ من سورة يوسف)

الصَّبْرُ يُسَاعِدُ فِي كُلِّ عَمَلٍ

(الأستاذ حسنان جيايدي)

(معلم اللغة العربية بمدرسة نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج)

أهداء

أهدى هذا البحث الجامعي:

أبي المحبوب محمد شافعي وأمي المحبوبة حمدة حيدرة

وجميع الأساتيد والمشايخ أينما كانوا في جميع المجالس والمعاهد التي قد تعلمت فيها

وإلى جميع أصحابي الذين سبقونا في التعلم

كلمة الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي أنعمنا بنعمة الإيمان والإسلام ونُصَلِّي ونُسَلِّم على خير الأنام سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين, أما بعد.

أشكر الله عز وجل على نعمه القوة والصحة والفرصة حتى قد انتهيت هذا البحث الجامعي بالموضوع " تطوير وسيلة البطاقة التعليمية القائمة ب *AUGMENTED REALITY (AR)* لترقية نتائج تعليم اللغة العربية بمدرسة نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج" ولو كثير من النقائص.

ولذلك قدم الباحث الشكر والتقدير بمساعدة الجمادية والديمية إلى المحترم:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج زين الدين الماجستير, مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٢. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج نور علي الماجستير, عميد كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٣. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج بسري مصطفى الماجستير, رئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٤. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير الذي تفصل بإشراف البحث وتقديم الإرشادات النافعة والتوجيهات المفيدة التي ساعدني مثيرة في إكمال هذا البحث الجامعي.

٥. فضيلة الوالدين المحبوبين. عسى الله أن يعطيهم الدرجة الأولى في الدين والدنيا والآخرة.

٦. جميع الأساتيد والأساتذات في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٧. جميع إخواني وأخواتي وطلبة قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. عسى الله أن يعطيهم رحمته لاحد لها وأن يشيهم بحسن الثواب.
٨. جميع جهة الذي يتعاون الكتابة في هذا البحث الجامعي.
٩. ناندا دوي يولياني و محمد صالح سلم العقبي الذي يتعاون لتصميم التطبيق.

إعترف الباحث أن هذا البحث الجامعي بعيد من الكمال وتوجد النقائص فيه. لذلك يرجي الباحث الانتقاد والإقتراحات والنصيحة في المحاولة الإصلاح التالي. أخيرا، عسى هذا البحث الجامعي ينفع لأي شخص خصوصا للباحث و الباحثة التعليم. استغفر الباحث إلى الله تعالى على خلاف وذنوب قصد أو غير قصد في كتابة البحث الجامعي.

مالانج, ٩ ديسمبر ٢٠٢٢

الباحث,


حلمي المرتضى

١٨١٥٠٠٦٢

إقرار الباحث

أنا الموقع أدناه، وبياني كالآتي:

الاسم : حلمى المرتضى

رقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٦٢

الموضوع : تطوير وسيلة البطاقة التعليمية القائمة بـ *AUGMENTED REALITY*
(AR) لترقية نتائج تعليم اللغة العربية بمدرسة نخضة العلماء الابتدائية
الإسلامية بمالانج

أقر بأن هذا البحث الذي حضرته لتوفير شرط لنيل درجة سرجانا (S1) في قسم
تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية
الحكومية مالانج. وحضرته وكتبته بنفسى وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر.
وإذا ادعى أحد استقبالا من تأليفه وتبين، أنه فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمّل المسؤولية
علو ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية علوم التربية والتعليم.

مالانج، ١ ديسمبر ٢٠٢٢

صاحب الإقرار،



حلمى المرتضى

رقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٦٢

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



تقرير المشرف

تقدم إلى حضرتكم هذا البحث الجامعي الذي قدمته الباحثة :

الاسم : حلمى المرتضى

رقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٦٢

المشرف : الدكتور سيف المصطفى الماجستير

الموضوع : تطوير وسيلة البطاقة التعليمية القائمة بـ (AR) لترقية نتائج

تعليم اللغة العربية بمدرسة نخضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج

وقد نظرنا في وأدخلنا فيه حق النظر، وأدخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون على الشكل المطلوب لإستيفاء شروط المناقشة لإتمام الدراسة والحصول على درجة سرجانا (S1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج م. ٢٠٢٣/٢٠٢٢.

مالانج، ديسمبر ٢٠٢٢

المشرف،

الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٦٠٤١٠٣٢

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



تقرير لجنة المناقشة

قد أجريت المناقشة عن البحث الجامعي الذي قدمه الباحث :

الاسم : حلمي المرتضى
رقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٦٢ :
المشرف : الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير
الموضوع : تطوير وسيلة البطاقة التعليمية القائمة ب (AR) AUGMENTED REALITY لترقية نتائج تعليم اللغة العربية بمدرسة نخضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج

وقررت لجنة المناقشة بنجاحه واستحقاقه على درجة سرجانا (S1) لكلية علوم التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م.

(.....)
(.....)
(.....)

١. الدكتور أحمد مبلغ الماجستير
رقم التوظيف (١٩٧٢٠٧١٤٢٠٠٠٣١٠٠٤)
٢. الدكتور الحاج راض توفيق الرحمن الماجستير
رقم التوظيف (١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢)
٣. الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير
رقم التوظيف (١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٦٠٤١٠٣٢)



مالانج، ٢٥ ديسمبر ٢٠٢٢

عميد كلية علوم التربية والتعليم

الأستاذ الدكتور الحاج راض توفيق الرحمن

رقم التوظيف : ١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٧٠٣١

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



تقرير رئيس قسم تعليم اللغة العربية

تسلم في قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج البحث الجامعي الذي كتبه الباحث :

الاسم : حلمي المرتضى
رقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٦٢ :
المشرف : الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير
الموضوع : تطوير وسيلة البطاقة التعليمية القائمة ب *AUGMENTED REALITY*
(AR) لترقية نتائج تعليم اللغة العربية بمدرسة تحضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج

لإتمام الدراسة و الحصول على درجة سرجانا (S1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٢ م.

مالانج, ٢٥ ديسمبر ٢٠٢٢

رئيس قسم تعليم اللغة العربية,


الدكتور الحاج بكوري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٣١

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم

تقدم إلى حضرتكم هذا البحث الجامعي الذي قدمه الباحث :

الاسم : حلمي المرتضى

رقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٦٢ :

المشرف : الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير

الموضوع : تطوير وسيلة البطاقة التعليمية القائمة ب *REALITY AUGMENTED*

(AR) لترقية نتائج تعليم اللغة العربية بمدرسة نخضة العلماء الابتدائية

الإسلامية بمالانج

وقد نظرنا في وأدخلنا فيه حق النظر، وأدخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون على الشكل المطلوب لاستيفاء شروط المناقشة لإتمام الدراسة والحصول على درجة سرجانا (S1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م.

مالانج، ٢٥ ديسمبر ٢٠٢٢



عميد كلية علوم التربية والتعليم

الأستاذ الدكتور الحاج نور حلمي المصطفى

رقم التوظيف : ١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٧٠٣١

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



مواعد الإشراف

الاسم : حلمى المرتضى

رقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٦٢

موضوع البحث : تطوير وسيلة البطاقة التعليمية القائمة ب (AR) AUGMENTED REALITY لترقية

نتائج تعليم اللغة العربية بمدرسة نخضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج

المشرف : الدكتور سيف المصطفى الماجستير

الرقم	التاريخ	الوصف	التوقيع
١.	٢٠ يناير ٢٠٢٢	موضوع البحث	
٢.	٢٣ فبراير ٢٠٢٢	خطة البحث	
٣.	٢١ مارس ٢٠٢٢	الفصل الأول - الثالث	
٤.	١٤ أبريل ٢٠٢٢	الفصل الأول - الثالث	
٥.	٢٧ أبريل ٢٠٢٢	الفصل الرابع	
٦.	١٨ نوفمبر ٢٠٢٢	الفصل الرابع - الخامس	
٧.	٢١ نوفمبر ٢٠٢٢	الفصل الرابع - السادس	
٨.	٢٢ نوفمبر ٢٠٢٢	الفصل الرابع - السادس	

مالانج, ٢٥... ديسمبر... ٢٠٢٢

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٣١

مستخلص البحث

المرتضى، حلمي. ٢٠٢٢م. تطوير وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *AUGMENTED REALITY (AR)* لترقية نتائج تعليم اللغة العربية بمدرسة نخبضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج البحث الجامعي. قسم تعليم اللغة العربية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسائل، البطاقات التعليمية، *AUGMENTED REALITY (AR)*، تعليم اللغة العربية

الوسيلة البطاقة التعليمية ب *AUGMENTED REALITY (AR)* تطوير لمساعدة في عملية التعلم من أجل تحسين نتائج تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية في الصف الخامس العربية بمدرسة نخبضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج. يهدف تطوير هذه الوسائل إلى تسهيل عملية التعلم بحيث تكون أكثر فاعلية في فهم تعلم اللغة العربية في غرفة المعيشة ومواد غرفة الدراسة في تحسين نتائج تعلم الطلاب في الفصل الخامس بمدرسة نخبضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج.

يستخدم هذه البحث ب نموذج البحث والتطوير (R&D). يشير نموذج البحث والتطوير هذا إلى نموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم) أخذت هذه الدراسة عينة من ١٦ طالباً من الصف الخامس في المدرسة الابتدائية نخبضة العلماء، وقسمتهم إلى مجموعات التجريبية والضابطة. جمعت هذه الدراسة البيانات من خلال الاختبارات والمقابلات والملاحظة والتوثيق. تم تحليل البيانات كماً ونوعاً لمعرفة نتائج البحث الذي تم إجراؤه.

نتائج هذا التطوير والبحث هي (١) أن المنتجات التي تم تطويرها باستخدام مراحل ADDIE قد استوفت المكونات كمواضع تعليمية جيدة للاستخدام وتفي بالمعايير الصالحة مع نتائج اختبار خبير المواد ل ٨٨، مدقق التطبيق تصميم الوسائط ٩٥ ومدقق التعلم ٩٧. الوسائط أصبح التطبيق أيضاً جذاباً للطلاب بحيث لا يصبح مملاً ويسهل فهمه. [٢] استخدام هذه الوسائط فعال للغاية ، في اختبار T حصل على T حساب من ٦،٤٨ وجدول T من ٢،١٤ ، ويمكن استنتاج أن هناك الاختلاف في زيادة نتائج التعلم العلمي بين المجموعات التجريبية والضابطة، تشير النتائج التي تم الحصول عليها إلى أن المنتج الذي يتم تطويره يمكن أن يؤثر على نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس بمدرسة نخبضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج وبالتالي ، فإن الوسيلة البطاقات التعليمية مناسبة للاستخدام في تعلم اللغة العربية.

ABSTRACT

Al Murtadlo, Khilmi. 2022. *Development of AUGMENTED REALITY (AR) based Flashcard Media to Improve Arabic Learning Outcomes for Grade 5 Students at Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Sumberpasir Malang*. Thesis. Arabic Language Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Advisor : Dr. H. Syaiful Mustafa, MA

Keywords: Media Development, Flashcard, Augmented Reality, Arabic

Flashcard Media based on Augmented Reality (AR) is developed to assist the learning process to improve student learning outcomes in learning Arabic in class 5 MINU Sumberpasir Malang. The development of the Sosys App media application aims to facilitate the learning process so that it is more effective in understanding Arabic learning in living room and study room materials in improving student learning outcomes in class 5 MINU Sumberpasir Malang.

The form of research used is the research and development model (Research and Development). This research and development model refers to the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study took a sample of 16 grade 5 students at Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Sumberpasir Malang and divided them into experimental and control groups. This study collected data through tests, interviews, observation, and documentation. Data were analyzed quantitatively and qualitatively to find out the results of the research that had been done.

The results of this development and research are (1) the products developed using the ADDIE stages have fulfilled the components as teaching materials that are good to use and meet the valid criteria with the results of the material expert test of 88, the validator of application media design of 95, and the learning validator of 97. The application is also made attractive to students so it doesn't get boring and is easy to understand.. (2) The use of this media is very effective, in the T-test obtained a T-count of 6.48 and a T-table of 2.14, it can be concluded that there is a difference in increasing scientific learning outcomes between the experimental and control groups, the results obtained indicate that the product being developed can influence the learning outcomes of grade 5 students at MINU Sumberpasir Malang. This Flashcard suitable for use in learning Arabic

ABSTRAK

Al Murtadlo, Khilmi. 2022. *Pengembangan Media Flashcard berbasis AUGMENTED REALITY (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Sumberpasir Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Dr. H. Syaiful Mustafa, M.A.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Flashcard, Augmented Reality, Bahasa Arab

Media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) dikembangkan guna membantu proses pembelajaran didalam ranhka meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas 5 MINU Sumberpasir Malang. Pengembangan media ini bertujuan guna mempermudah proses pembelajaran agar lebih efektif didalam memahami pembelajaran Bahasa Arab pada materi ruang tamu dan ruang belajar didalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 5 MINU Sumberpasir Malang.

Bentuk penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini mengambil sampel 16 siswa kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Sumberpasir Malang serta membagi mereka menjadi kelompok eksperimen serta kontrol. Penelitian ini mengumpulkan data melalui tes, wawancara, observasi, serta dokumentasi. Data di analisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengerahui hasil dari peneletian tang telah dilakukan.

Hasil pengembangan dan penelitian ini yaitu (1) produk yang dikembangkan menggunakan tahapan ADDIE telah memenuhi komponen sebagai bahan ajar yang baik untuk digunakan dan memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi sebesar 88, validator desain media aplikasi sebesar 95, serta validator pembelajaran 97. Media aplikasi juga dibuat menarik bagi siswa sehingga tidak membuat bosan serta mudah dipahami. (2) Penggunaan media ini sangatlah efektif, pada uji T diperoleh T-hitung sebesar 6.48 dan T-tabel sebesar 2.14, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar saintifik antara kelompok eksperimen serta kontrol, dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas 5 MINU Sumberpasir Malang. Dengan demikian media *Flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

محتويات البحث

أ.....	صفحة الموضوع
ب.....	استهلاء
ج.....	إهداء
د.....	كلمة الشكر والتقدير
ه.....	إقرار الباحث
ز.....	تقرير المشرف
ح.....	تقرير لجنة المناقشة
ط.....	تقرير رئيس قسم تعليم اللغة العربية
ي.....	تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم
ك.....	مواعيد الإشراف
ل.....	مستخلص البحث
ف.....	محتويات البحث

الفصل الأول

الإطار العام

أ -	خلفية البحث	١
ب -	أسئلة البحث	٧
ج -	أهداف البحث	٧
د -	أهمية البحث	٨
هـ -	تحديد البحث	٩

و- تحديد المصطلحات ٩

ز- الدراسة السابقة ١٠

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ - الوسيلة التعليمية ١٢

١. مفهوم الوسيلة التعليمية ١٢

٢. أنواع وسيلة التعليمية ١٤

٣. وظيفة الوسيلة التعليمية ١٦

ب- البطاقة التعليمية ١٧

١. مفهوم البطاقة التعليمية ١٧

٢. وظيفة البطاقات التعليمية ١٨

٣. المزايا والعيوب وسيلة البطاقة التعليمية ٢٠

ج- Augmented Reality (AR) ٢١

١. مفهوم Augmented Reality (AR) ٢١

٢. المزايا والعيوب Augmented Reality (AR) ٢٢

د- تعليم اللغة العربية في مدرسة الإبتدائية ٢٣

١. مفهوم تعليم اللغة العربية ٢٣

٢. مجال تعليم اللغة العربية في مدرسة الإبتدائية ٢٤

٣. هدف تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية ٢٥
٤. تحسين نتائج التعليم للغة العربية ٢٧
- هـ - الإطار العملي ٢٨

الفصل الثالث

منهج البحث

- المبحث الأول : ٣٠
- أ- نموذج التطوير ٣٠
- ب- إجراءات التطوير ٣٠
- ج- تصميم تجربة المنتج ٣٢
١. تصميم التجربة ٣٢
٢. موضوعات التجربة ٣٢
٣. طريقة وأداة جمع البيانات ٣٣
٤. طريقة تحليل البيانات ٣٦

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

- المبحث الأول : ٣٧

تطوير وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب (AR) <i>Augmented Reality</i> لترقية	
نتائج التعليم اللغة العربية بمدرسة الابتدائية نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية	
بمالانج	٣٧
أ - نتائج تطوير المنتج	٣٧
١. التحليل (analyze)	٣٧
٢. التصميم (design)	٤٠
٣. التطوير (develop)	٤٢
٤. التنفيذ (implementation)	٥٦
المبحث الثاني	٥٨
فعالية وسيلة البطاقة التعليمية القائمة ب (AR) <i>Augmented Reality</i> بمدرسة	
الابتدائية نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج	٥٨
أ- نتائج البيانات التجربة	٥٨
١. البيانات الإختبار القبلي والإختبار البعدي	٥٨

الفصل الخامس

مناقشة البحث

المبحث الأول	٦٣
--------------------	----

تطوير وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* لترقية نتائج

التعليم اللغة العربية بمدرسة الابتدائية نُحضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج

Error! Bookmark not defined.

المبحث الثاني..... ٦٦

فعالية استخدام وسيلة البطاقة التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* لترقية

نتائج التعليم اللغة العربية بمدرسة الابتدائية نُحضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج

Error! Bookmark not defined.

الفصل السادس

الإختتام

أ- خلاصة..... ٦٨

ب. الاقتراح..... ٦٨

المراجع ٧٠

الفصل الأول

الإطار العام

أ - خلفية البحث

لا يمكن للبشر العيش بدون استخدام اللغة لأن البشر كائنات اجتماعية في الأساس. البشر مخلوقات تتفاعل وتختلط مع البشر الآخرين. اللغة هي أداة اتصال تستخدم لنقل النوايا والأفكار والمشاعر للآخرين. باستخدام اللغة، يمكننا التفاعل بسهولة مع الآخرين. على العكس من ذلك، بدون اللغة، سيجد الشخص صعوبة في توصيل ما يريد ويتوقعه. لذلك، من المهم أن يتقن شخص ما مهاراته اللغوية ويستمر في تحسينها.

وفقاً Devianty يقول أن "اللغة هي أداة اتصال بين أفراد المجتمع على شكل رموز صوتية تنتجها أدوات الكلام البشري". وقال أيضاً إن اللغة من أكثر الخصائص البشرية وتمييزاً بين البشر والمخلوقات الأخرى. وفقاً لنور لاني (٢٠١٧) يُعرف اللغة على أنها أداة يجب على كل طفل لتعبير بما يفكر فيه، ويمكنه التعبير عما يشعر به، ويمكنه التواصل مع الآخرين.¹

وظيفة اللغة التفاعلية، حيث يكون التفاعل البشري متشابكاً، أحدها من خلال اللغة، في هذا السياق هي اللغة العربية. عندما يتم إطلاق اللغة العربية في المجال العام، سيكون للمعنى الناتج ارتباط سياقي، وهذا المعنى يتكيف أيضاً مع المرجع المفاهيمي للمترجم. تستخلص المعاني المضمنة في القواعد اللغوية القيم الإنسانية كشكل من أشكال الحماس لوضع نصوص اللغة في سياقها في نطاق أوسع.

تقدم العلوم والتكنولوجيا في هذا العصر العالمي لا يمكن وضع سدّ، بل لعله يحصل جنونا، واللغة هي الأداة الأكثر أهمية في المنافسة في هذا العصر، وهو شخص

¹ Rina Devianty, "Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan", *Jurnal Tarbiyah*, vol.24 No. 2 (Juli-Desember,2017),227

ليس لديها ستكون اللغة الدولية جاهزة للغرق حتى لن تكون قادرة على المنافسة في الساحة العالمية، ولا يمكن إنكار أن القدرة على التحدث باللغات الأجنبية هو خيار الحياة. واللغة العربية، من بين اللغات العالمية التي تلعب دورًا مهمًا في هذا العصر، لم نعد نفكر ونفكر فقط في فهم دراسات الكتاب الأصفر، ولكن يمكننا التواصل بنشاط مع العالم الخارجي. لكن في هذا العصر ما زلنا غالبًا ما نستقبل طلابًا غير مؤهلين لإتقان اللغة العربية، على الرغم من وجود حركة لتطوير اللغة العربية وأصبحت أولوية في المؤسسات التعليمية، وخاصة المؤسسات التعليمية الإسلامية.

حركة تطوير اللغة العربية ليست هي الأمثل، لأن هناك العديد من العقبات في عملية تعليم اللغة العربية في المدرسة، بما في ذلك: غالبًا ما تكون قدرة المعلمين غير كافية لتلبية متطلبات الطلاب، وخاصة الطلاب ذوي القدرات العالية في اللغة ولديها مرافق تعليمية أكثر تطوراً من المعلم نفسه. غالبًا ما تكون أنظمة التعليم والتعلم رتيبة وأقل تنوعًا وأقل إثارة للاهتمام بحيث يشعر الطلاب بالملل ولا يهتمون بالتعلم. في الفصل، في كثير من الأحيان يتم إعطاء الطلاب فقط النظريات والقواعد وقوانين اللغة، بدلا من تطبيق هذه القواعد والقوانين في الاستخدام العملي، حتى يتمكن الطلاب لا يشعرون الفوائد التعلم اللغة العربية. وكما نعلم، تعلم لغة تضم ٤ جوانب، وهي: الاستماع والقراءة والكلام والكتابة. سيكون إتقان المفردات عاملاً محددًا لشخص ما في تعليم اللغة لإتقان المهارات اللغوية الأربع.

وفقًا لزهدي يحدد أن المفردات هي العدد الإجمالي للكلمات في اللغة؛ أيضًا قدرة الكلمات التي يعرفها الإنسان ويستخدمها في التحدث والكتابة. إن مفردات اللغة تتغير دائمًا وتتطور لأن الحياة تزداد تعقيدًا.^٢ وفقًا لـ Sekarini، يتم تعريف مفردات

² Dr. Halimi Zuhdy, “ Teknik Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab”

الشخص على أنها مجموعة من جميع الكلمات التي يفهمها ذلك الشخص أو جميع الكلمات التي من المحتمل أن يستخدمها هذا الشخص لتكوين جملة جديدة.^٣

يشير هذا البيان إلى أهمية المفردات في علم اللغة. على الرغم من أننا نمتلك مهارات نحوية جيدة، فإن هذه القدرات غير مجدية إذا لم يكن لدينا إتقان كافٍ للمفردات. لذلك يمكن القول أن التمكن من المفردات هو أحد متطلبات تعلم اللغة العربية.

القيود التي غالبًا ما تواجه في تعلم اللغة العربية، وهي مادة تعلم اللغة العربية، لا تزال تعتبر مادة تعليمية صعبة ومملة وغير مثيرة للاهتمام، حتى أن بعض الطلاب يخافون من تعلم اللغة العربية، لذلك يحجم بعض الأطفال عن دخول المدرسة، ويفضلون الابتدائية المدرسة العامة (SD) خوفاً من المواد العربية. تحدث هذه العقبات لأن الطلاب ليس لديهم مفردات كثيرة والطلاب أقل حماسًا لتعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، هناك أيضًا عقبات تأتي من المعلم، بما في ذلك المعلمين الأقل إبداعًا وابتكارًا في تنفيذ عملية التعلم، وحتى المدرسين نادرًا ما يستخدمون وسائل التعليمية أو لا يستخدمونها أبدًا.

وسيلة التعليمية هي نوع من الأدوات للمساعدة في تحسين وتوضيح معنى الكلمات والجمل ومفاهيم التفكير وتوجيه الطلاب لاكتساب المهارات والعادات والتعلم ووظائف القيمة. تعد وسائل التعليمية عنصرًا مهمًا في عملية تعلم اللغة العربية كلغة أجنبية على خلفية المشاكل التي يشعر بها مدرسو اللغة العربية، وخاصة مدرسي اللغة العربية في المدرسة الدينية. أحد الوسائل البديلة التي تتسم بالفعالية والكفاءة في محاولة

³ Wining Sekarini, "Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghapal Kosa Kata Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame", Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

لخلق تعلم أكثر فاعلية في تدريس المفردات الجديدة هي استخدام الوسائل المرئية، أي البطاقات التعليمية (Flash Card).^٤

وسيلة البطاقات التعليمية تعد إحدى الوسائل الناتجة عن تقنية الطباعة. يكشف Chatib في Utami أن وسيلة البطاقات التعليمية عبارة عن بطاقات تحتوي على صور أو كتابات تتعلق بالمفاهيم. تعريف آخر عبّر عنه Arsyad في Utami البطاقات التعليمية هي بطاقات صغيرة تحتوي على صور أو نصوص أو رموز تذكر أو توجه الطلاب إلى شيء متعلق بالصور.

تماشياً مع الرأي أعلاه، تنص Dina في Utami على أن البطاقات التعليمية هي وسائل تعليمية على شكل بطاقات صور. يمكن أن تكون الصور المعروضة على شكل رسومات يدوية أو صور موجودة ثم لصقها على البطاقات. من خلال العديد من الآراء المذكورة سابقاً، يمكن الاستنتاج أن وسيلة البطاقات التعليمية هي وسيلة على شكل بطاقات صغيرة تحتوي على صور أو نصوص أو رموز أخرى تتعلق بمفهوم ما.^٥ الوسيلة هي كل ما يمكن استخدامه لتوجيه الرسائل بحيث يمكن أن تحفز أفكار الطلاب ومشاعرهم وأفعالهم واهتماماتهم بطريقة تحدث عملية التعليم والتعلم عند الأطفال. غالباً ما ترتبط وسائل التعليمية اليوم بتقدم التكنولوجيا العالمية وتطورها. أحدها هو وسيلة بطاقات التعليمية التي تم تطويرها باستخدام الواقع المعزز *Augmented Reality (AR)*.

Augmented Reality الواقع المعزز (AR) عبارة عن تقنية تجمع بين الكائنات الافتراضية في بيئة ثلاثية الأبعاد حقيقية وتعرضها في الوقت الفعلي. على عكس الواقع الافتراضي الذي يحل محل الواقع تمامًا، فإن الواقع المعزز يضيف إلى الواقع أو يكمله.

⁴ Fitria Iswari, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa FlashCard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar", *DEIKSIS*, Vol. 09 No. 02, (Mei, 2017)

⁵ Febriyanti Utami, dkk " Pengembangan Media FlashCard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Bintang Laut", *Jurnal obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 (2021), 1718-1728

يتيح الواقع المعزز للمستخدمين التفاعل في الوقت الفعلي مع النظام. AR هي تقنية آخذة في الارتفاع بسبب مظهرها الجذاب. التقنية AR مناسبة جدًا لاستخدامها كوسيلة تعليمية تعطي الأولوية للمرئيات والصوت.

وفقًا لـ Furht، فإن الواقع المعزز (AR) هو عرض مباشر أو غير مباشر لجسم مادي بطريق إضافة معلومات يمكن عرضها بعد ذلك افتراضيًا.^٦ الواقع المعزز هو ابتكار تقني للتفاعل بين البشر والآلات، يمكن استخدامه لجذب اهتمام مستخدميه. يعمل الواقع المعزز عن طريق إدخال كائنات افتراضية في كائن حقيقي يسمح للمستخدمين برؤية النتائج في وقت واحد. للواقع المعزز عدة خصائص، مثل الجمع بين كائنات افتراضية في شكل كائنات ثلاثية الأبعاد وكائنات حقيقية، ويمكن أن تتفاعل في نفس الوقت.

الواقع المعزز هو شكل جديد من أشكال التفاعل بين الإنسان والآلة يقدم تجارب جديدة للمستخدمين. ميزة AR هي أن الواقع المعزز يمكن أن يتسبب في تأثيرات صور متحركة للكمبيوتر في العالم الحقيقي. يستخدم تطبيق AR كاميرا ويب تكشف العلامات التي تم إنشاؤها وتعرض مجموعة من الصور الحقيقية والرسوم المتحركة. تُستخدم كاميرا الويب باعتبارها "عين" تقنية الواقع المعزز لاكتشاف العلامات ثم معالجتها وستنتج تفاعلات افتراضية تظهر على شاشة العرض الحقيقية.

من خلال تطبيق الابتكار التكنولوجي للواقع المعزز AR في التعلم، سيخلق جواً تعليمياً فعالاً ويقدم نظرة عامة على بيئة العالم الحقيقي في نظام التعلم القائم على الكمبيوتر. يتم تطبيق الواقع المعزز في عالم التعليم بسبب الفضيحة التي يتمتع بها من خلال الجمع بين مواقف العالم الحقيقي والأشياء الافتراضية التي يمكن استخدامها للتغلب على مشاكل فهم الدروس المقدمة. من خلال تطبيق الواقع المعزز، سيخلق

⁶ Aditya wahana, " Rancangan Bangun Media Pembelajaran Sholat 5 Waktu Berbasis Augmented Reality", *Jurnal Transformasi*, Vol. 15 No. 2, (2019), 133-140

الطلاب فهمهم الخاص ويناقشون مع الطلاب الآخرين حول مزايا المواد المقدمة من خلال مجموعة من الأشياء الحقيقية والأشياء الافتراضية.

بناءً على الرأي أعلاه، يمكن فهم أن المؤشرات التي يجب تحقيقها في تعلم المفردات هي القدرة على نطق وقراءة المفردات، والقدرة على إعادة كتابة المفردات بشكل صحيح، والقدرة على فهم المعنى أو ترجمة المفردات وأن تكون قادرة على استخدامه في شكل الجملة.

من نتائج الملاحظات التي أجراها الباحثون في مدرسة الابتدائية نهضة العلماء سومبرفاسير، وخاصة في الفصل ٥، تنشأ مشاكل، وبالتحديد في اللقاء الأول، يتم تعريف الطلاب على المفردات. أما اللقاء الثاني فقد تم تدريب الطلاب على الاستماع إلى المفردات. وفي اللقاء التالي تم تدريبهم على كتابة المفردات. لكن في ذلك الوقت، عملية الأنشطة الكتابة، لم يفهم الطلاب حقاً ولا يتذكروا المفردات. وذلك لأن المواد المقدمة يصعب على الطلاب فهمها. لا يزال من الممكن ملاحظة أن القدرة على حفظ المفردات العربية لم تتطور بشكل جيد، أي صعوبة الحصول على إجابات عندما يطرح المعلم أسئلة، والانشغال بمفرده، وتعلم تركيز أقل والشعور بالملل في التعلم.

لأن عملية تعليم اللغة العربية حتى الآن تتمحور حول المعلم، والأنشطة التي يقوم بها المعلم تشرح المادة وتوفر تمارين بحيث يبدو التعلم أقل إثارة للاهتمام. وهذا يعني أيضاً أنه حتى الآن، لم يتم تعلم المفردات إلا من خلال قراءة المفردات التي يتبعها الطلاب، والترجمة وتقديم أسئلة الممارسة. يعترف المعلمون بأن الوسائل المستخدمة في تعلم المفردات هي فقط كتب مدرسية وأقلام تعليم وسبورات. كما أجرى الباحث مقابلات مع الطلاب الذين اعترفوا بأنهم يفتقرون إلى مستوى إتقان المفردات لأن المعلمين استخدموا نفس طريقة التدريس فقط لذا كانت أقل إثارة ومللاً.

الخروج من مشاكل تعلم اللغة العربية أعلاه، للتغلب على هذه المشاكل، يكون المعلم في الأنشطة التعليمية قادراً على تكييف الفصل، وتحفيز الطلاب في عملية

التعلم، هناك حاجة إلى وسيلة تعليمية تهدف إلى جذب اهتمام الطلاب بالتعلم، و وسيلة التعليمية إلى يتم استخدامها لتعديل ما يريد المعلمون نقله إلى طلابهم. لذلك، يمكن فهم أن هناك حاجة إلى وسيلة تعليمية ممتعة وغير مملّة يمكنها تطوير قوة تفكير الطلاب، وإشراك الطلاب بنشاط في أنشطة التعلم حتى يجروا الطلاب على التعبير عن الأفكار أو الأفكار التي تتوافق مع الموضوعات التي تمت مناقشتها وهي من المتوقع أن تحسن قدرة الطلاب على تعلم اللغة العربية. الوسيلة التعليمية التي سيطبقها الباحثون في تعلم اللغة العربية في عملية التعلم لحفظ المفردات العربية هي وسائط التعلم باستخدام بطاقة التعليمية.

لمعرفة كيفية مقارنة اهتمام الطلاب بالمشاركة في عملية التعلم وقدرات الطلاب في حفظ المفردات باستخدام وسائل التعليمية، أجرى الباحث أولاً مراجعة لأعمال البحث المتعلقة بالموضوع الذي طرحه الباحث وهو، "تطوير وسيلة البطاقة التعليمية القائمة *AUGMENTED REALITY (AR)* لترقية نتائج التعليم اللغة العربية بمدرسة الابتدائية نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج"

ب- أسئلة البحث

١. كيف يتم تطوير وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* لترقية نتائج التعليم اللغة العربية بمدرسة الابتدائية نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج؟

٢. ما مدى فعالية استخدام وسيلة البطاقة التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* بمدرسة الابتدائية نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج؟

ج- أهداف البحث

١. لتطوير وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* لترقية نتائج التعليم اللغة العربية بمدرسة الابتدائية نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج.

٢. لمعرفة إستخدام البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* لترقية نتائج التعليم اللغة العربية بمدرسة الابتدائية فحضة العلماء الابتدائية الإسلامية بالانج.

د- أهمية البحث

تقسيم الباحث أهمية البحث الى قسمين همل كمل يلي:

١. النظرية

أ. يمكن أن تكون نتائج البحث مصدرًا أو مرجعًا متعلقًا بوسائل التعلم لطلاب تعليم اللغة العربية في البحث والتطوير لوسائل تعليم اللغة العربية الإضافية.

ب. يمكن أن تضيف إلى كنوز المعرفة ، لا سيما الابتكارات في تطوير وسيلة التعليمية لتعليم اللغة العربية.

٢. العملية

أ. بالنسبة لجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الإسلامية التابعة للدولة الإسلامية، يمكن لنتائج البحث أن تزيد من عدد المكتبات كمرجع في زيادة الابتكار في وسيلة تعليم اللغة العربية.

ب. للطلاب

من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة مصدرًا للتعلم للطلاب

ويمكن

أن تساعد في تحسين نتائج تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية.

ج. لمعلمي اللغة العربية

وسيلة البطاقات التعليمية قادرة على توفير الابتكار للمعلمين في

تنفيذ تعلم اللغة العربية بشكل أكثر تشويقًا.

د. للباحثين

توفير مساحة أو فرص للباحثين لتطبيق النظريات التي تم الحصول عليها خلال المحاضرات والمساهمة في أفكار الباحثين في تطوير وسائط تعلم اللغة العربية في العصر الحالي.

هـ - تحديد البحث

بناءً على الخلفية البحث التي تم وصفها، سيتم تحديد حدود المشكلات التي سيتم دراستها. يقتصر هذا البحث على تطوير البطاقات التعليمية القائمة الواقع المعزز *Augmented Reality (AR)* كوسيلة تعليمية لم يتم تطويرها على نطاق واسع من قبل معلمي اللغة العربية في مدرسة ابتدائية. يركز هذا البحث على تطوير البطاقات التعليمية القائمة الواقع المعزز *Augmented Reality (AR)* لتحسين نتائج التعلم اللغة العربية في الفصل الخامس بمدرسة الابتدائية نُحضة العلماء سومبرفاسير.

و- تحديد المصطلحات

١. وسيلة البطاقات التعليمية

وسيلة بطاقة الصورة هي وسيلة مرئية على شكل صور يتم إنتاجها من خلال عملية التصوير الفوتوغرافي وما أشبه ذلك. هذا النوع من الوسائل في شكل صور ، لوحات وما إلى ذلك. يمكن تفسير الصور على أنها تقليد على (الحيوانات والأشياء والنباتات وما إلى ذلك) التي يمكن العثور عليها على الإنترنت، المصنوعة من الخبز، والطلاء وغيرها.

٢. *Augmented Reality (AR)*

Augmented Reality (AR) أو الواقع المعزز هو عملية الجمع بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي. *Augmented Reality (AR)* هو تقنية تنشئ كائنات افتراضية ثنائية الأبعاد ($D2$) وثلاثية الأبعاد ($D3$) التي يتوافق تطبيقها مع الظروف الفعلية ، والتي يتم عرضها في الفعلي وقريبة من الوضع الفعلي والبيئة تحدث. *Augmented Reality (AR)* الوصول إلى المعلومات عن طريق إضافة معلومات

رقمية إلى مرحلة حقيقية عن طريق تمكين الهجينة على شاشة واحدة ، باستخدام جهاز كاميرا بحيث يمكن إدراك الكائنات المجردة في شكل مرئي يبدو حقيقياً.

٣. تعليم اللغة العربية

المواد اللغة العربية العربية هي "مادة تهدف إلى تشجيع الإرشاد، وتطوير، وتعزيز القدرات، وتعزيز الموقف الإيجابي تجاه اللغة العربية على حد سواء تقديريا ومثمرا". تعتبر القدرة على التحدث باللغة العربية والموقف الإيجابي تجاه اللغة العربية أمراً مهماً للغاية في مساعدة الطلاب على فهم مصادر التعاليم الإسلامية، وتحديد القرآن والحديث، وكذلك الكتب العربية المتعلقة بالإسلام. بينما يُذكر باللغة العربية في معجم الوسيط أن اللغة العربية هي الأصوات التي يعبر عنها كل مجتمع للتعبير عن نواياهم.

ز- الدراسة السابقة

لمعرفة الدراسات الفرعية التي تمت دراستها أو لم يتم دراستها في الدراسات السابقة، من الضروري إجراء مقارنة فيما إذا كانت هناك عناصر أو أوجه تشابه مختلفة مع سياقات بحث أخرى. ومن نتائج الدراسات السابقة أن هناك أوجه تشابه بحسب الباحثين وهي :

رقم	مؤلف , موضوع, سنة	تماثل	إختلاف	البحوث
١	Laela Vitroton Maulidia (2018), "Pengembangan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	تطوير وسيلة بطاقة التعليمية	١. أساس Augmented Reality (AR) .٢ مكان البحوث	من نتائج التي تم الحصول عليها تشير إلى أن المنتج المطور يمكن أن يؤثر على نتائج التعلم لطلاب الصف

الخامس في مدرستها. وبالتالي ، فإن بطاقة الفلاش مناسبة للاستخدام في تعلم اللغة العربية			Siswa Kelas V MI Bahrul Ulum Kota Batu”	
تطوير <i>Augmented Reality (AR)</i> في مادة دورة المياه لتسهيل فهم المادة من الفصل ٥ مدرسة الابتدائية وحد هاشم.	١. أساس <i>Augmented Reality (AR)</i> ٢. مكان البحوث ٣. أسلوب التطوير ٤. المادة	تطوير وسيلة بطاقة التعليمية	Fajar Dwi Mukti (2018), “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality (AR)</i> Mata Pelajaran IPA Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V MI Wahid Hasyim”	٢.
يمكن أن يسهل المنتج الذي تم تطويره على الطلاب فهم المواد والتأثير على نتائج تعلم الطلاب	١. أساس <i>Augmented Reality (AR)</i> ٢. مكان البحوث ٣. أسلوب التطوير	تطوير وسيلة بطاقة التعليمية	Sri Widiawati (2021), “Pengembangan <i>Media Flash Card</i> Pada Pembelajaran Tematik ntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang”	٣.

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ - الوسيلة التعليمية

١. مفهوم الوسيلة التعليمية

تأتي كلمة الوسيلة من الكلمة اللاتينية "*medius*" والتي تعني حرفياً "الوسط" أو "الوسيط". في اللغة العربية، وسيلة هي وسيط (وسائل) أو رسالة تمهيدية من المرسل إلى مستلم الرسالة. إن كلمة "*media*" هي صيغة الجمع لكلمة "*medium*" ، والتي تُعرّف على أنها وسيط أو مقدمة لحدوث الاتصال من المرسل إلى المستقبل.^٧ ،
حقيقياً، التدريس والتعليم هو عملية اتصال. عملية الاتصال هي عملية تسليم وتبادل الرسائل أو المعلومات من المعلم للآخرين. من أجل تجنب الأخطاء في عملية الاتصال، من الضروري استخدام أداة تساعد في عملية الاتصال تسمى الوسيلة.^٨

يمكن القول أن التعليم معقدة يتخذها الشخص في محاولة لتغيير سلوكه بسبب تعرض الفرد للتغيرات من حيث المعرفة والمهارات والمواقف.^٩ تالياً، فإن معنى التعلم نفسه، أي الجهود التي يبذلها الأفراد أو الجماعات التي تهدف إلى إعطاء الدروس، موجهة للأفراد والجماعات من خلال أساليب واستراتيجيات ومناهج مختلفة من أجل تحقيق أهداف التعلم. الغرض من التعلم نفسه هو نشاط يسعى إلى التأثير على شخص ما من الجانب الفكري والعاطفي والروحي بحيث يكون لدى الشخص الإرادة أو الرغبة في التعلم بمفرده. متواضع في المادة ١ الفقرة (٢٠) من القانون رقم

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), p. 4.

⁸ Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), p. 1.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013)

٢٠ لعام ٢٠٠٣ بشأن نظام التعليم الوطني ، التعلم هو عملية تفاعل بين الطلاب والمعلمين ومصادر التعلم في بيئة التعلم.^{١٠}

وفقاً لسانتوسو هاميجايا في أحمد روحاني، يُعرّف الوسيلة بأنه جميع أشكال الوسطاء التي يستخدمها ناشر الفكرة، بحيث تصل الفكرة إلى المتلقي.^{١١} من خلال استخدام وسيلة التعليمية أن تتمكن من تحسين جودة عملية التدريس والتعلم والتي بدورها يمكن أن تؤثر على جودة مخرجات الطلاب.

وفقاً لاتوهيرو، فإن وسيلة التعليمية هي مواد أو أدوات أو تقنيات مستخدمة في أنشطة التدريس والتعلم بهدف أن تتم عملية تفاعل الاتصال التربوي بين المعلمين والطلاب بفعالية وكفاءة. وقال أرشاد إن وسيلة التعليمية تشمل:

(١) وسيلة كأداة اتصال لجعل عملية التعليم أكثر فعالية

(٢) وظيفة وسيلة في تحقيق الأهداف التربوية

(٣) تعقيدات عملية التعلم

(٤) العلاقة بين طرق التدريس والوسيلة التعليمية

(٥) قيمة أو فوائد وسيلة التعليمية في التدريس

(٦) اختيار واستخدام الوسائل التعليمية

(٧) أنواع مختلفة من وسيلة التعليمية وأدواته وتقنياته

(٨) وسيلة التعليمية في كل مادة

(٩) الابتكار في وسيلة التعليمية.^{١٢}

¹⁰ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta: Teras, 2012)

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), p. 3

¹² Khairunnisak, "Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan : Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh , Banda Aceh", *Jurnal Pencerahan*, Vol.9.No.2 (2015), 71.

وسيلة التعليمية هي أداة تستخدم كدعم في عملية التعلم التي تهدف إلى نقل الرسائل والمعلومات التي هي معرفة للطلاب.^{١٣} علاوة على ذلك جمعية التعليم الوطنية (NEA) أن وسيلة التعليم هي وسيلة اتصال تستخدم في عملية التدريس والتعليم.^{١٤} بشكل أساسي، تشتمل وسيلة التعليم على الأساليب والأدوات والتقنيات المستخدمة لتحسين فعالية توصيل المعلومات أو الاتصال بين المعلمين والطلاب في عملية التعليم.^{١٥}

وسيلة التعليم هي أحد المكونات التي تلعب دورًا مهمًا في أنشطة وممارسات التعليم.^{١٦} وسيلة التعليمية بأشكال مختلفة، إما في شكل وسائل مطبوعة أو سمعية بصرية أو في شكل تكنولوجيا الأجهزة.^{١٧} يحتاج المعلم أو المربي إلى وسيلة التعليم من أجل تحقيق أهداف وتوقعات منظمة تعليمية.^{١٨} وذلك لأن عملية التعلم هي عملية يتم إعدادها بطريقة منظمة ويتم تنفيذ التصميم بطريقة تعليمية لزيادة التعلم النشط والتأكيد على توفير موارد التعليم.^{١٩} لذلك يمكن الاستنتاج أن وسيلة التعليم هي جانب مهم في عملية التدريس والتعليم.

٢. أنواع وسيلة التعليمية

يصنّف Rudi Bretz الوسيلة في عملية التعليم إلى ٤، وهي:

¹³ Arsyad, *Media Pembelajaran*

¹⁴ Nurhasnawati, *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi Pengembangan*.

¹⁵ Oemar Hamanik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

¹⁶ Nurdiansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: Umsida Press, 2019).

¹⁷ A Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002).

¹⁸ Abdul Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi," *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah* 3, no. 2 (2018): 139–44.

¹⁹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2011).

(١) الوسيلة المرئية. يشار إلى هذه الوسائل عمومًا باسم عرض الوسائل، لأن الشخص يمكنه تقدير الوسيلة من خلال حاسة البصر. يشتمل هذا النوع من الوسائل على الوسيلة الطباعة اللفظية ووسائل الطباعة الرسومية والوسائط المرئية غير المطبوعة. الأول هو الوسيلة المرئية اللفظية (رسائل لغوية في شكل كتابة). ثانيًا، الوسيلة المرئية الرسومية غير اللفظية هي الوسيلة مرئية تحتوي على رسائل غير لفظية، وتحديدًا في شكل رموز مرئية أو عناصر رسومية، مثل الرسومات واللوحات والصور والخرائط الرسومية والرسوم البيانية والمخططات. ثالثًا، الوسيلة المرئية غير اللفظية ثلاثية الأبعاد هي الوسيلة مرئية ذات أبعاد ثلاثية، في شكل نماذج، مثل المنمنمات والنماذج والديوراما.

(٢) الوسيلة الصوتية. الوسيلة الصوتية هي وسيلة لنقل الرسائل من مرسل ومتلقي الرسالة من خلال حاسة السمع. المثال: راديو ومسجل شرائط وقرص mp3 وغيرها.

(٣) الوسيلة المرئية والمسموعة. الوسيلة المرئية والمسموعة هي الوسائل التي تتضمن حاسي السمع والبصر في نفس الوقت في عملية واحدة، المثال: الشرائح الصوتية والتلفزيون والفيديو.

(٤) الوسيلة المتعددة. الوسيلة المتعددة هي وسيلة تتضمن حواس مختلفة في عملية التعلم. تعد الوسيلة المتعددة حاليًا مرادفًا للكمبيوتر الذي يجمع بين النص والرسومات والصوت وحتى الفيديو في عرض رقمي واحد. المثال: على الوسائط المتعددة في التعليم والتدريب: الشرائح المتزامنة مع أشرطة الصوت وأشرطة الفيديو والأقراص المدبجة و Word Window Web وما إلى ذلك.^{٢٠}

²⁰ Yudhi munadi. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Press. 2012) hlm. 55

٣. وظيفة الوسيلة التعليمية

وظيفة الوسيلة التعليمية نفسها من أربع جهات نظر، وهي وظيفة المبالاة والوظيفة العاطفية والوظيفة المعرفية والوظيفة التعويضية.^{٢١} فيما يلي شرح لكل من هذه الوظائف:

(١) وظيفة المبالاة، وهي وظيفة جعل الطلاب مهتمين والاتجاه لترقية اكتراثهم على المواد التعليمية المتعلقة بأهداف وغايات وسيلة التعليم التي إنشاؤها واستخدامها

(٢) وظيفة عاطفية، وهي تعمل على توليد مواقف وعواطف الطلاب تجاه المواد التعليمية المعروضة من خلال وسيلة التعليم معينة.

(٣) الوظيفة المعرفية، وهي وسيلة التعليم التي تعمل على زيادة فعالية تحقيق أحد أهداف وغايات التعلم نفسه ، أي التوجه لترقية فهم الطلاب للمادة التعليمية.

(٤) الوظيفة التعويضية، وهي وظيفة تقديم المساعدة للطلاب الذين لديهم نقاط ضعف في عملية تنظيم المعلومات - المعلومات التي تم الحصول عليها في عملية التعليم.

بناءً على الشرح الذي تم ذكره، يمكن الاستنتاج أن تطوير وسيلة التعليمية هي نشاط تصميم منشأة تستخدم في عملية التدريس والتعلم والتي تهدف إلى تحقيق عملية إيصال المعلومات والرسائل المتعلقة بالمواد التعليمية مع تهدف إلى زيادة الفعالية وتحقيق أهداف التعلم. بالنظر إلى موقع وسيلة التعليمية كوسيط بين المعلمين والطلاب، يجب تطوير وسيلة التعليم بشكل مبتكر.^{٢٢}

^{٢١} عبد الحافظ سلامة، وسائل الاتصال والتكنولوجيا في التعليم، (دار الفكر ناشرون وموزعون، ٢٠٠٦) ص. ١٢٧

^{٢٢} Ibid

ب- البطاقة التعليمية

١. مفهوم البطاقة التعليمية

الوسيلة بطاقة التعليمية هي وسيلة مرئية على شكل صور يتم إنتاجها من خلال عملية التصوير الفوتوغرافي وما أشبه ذلك. هذا النوع من الوسائل في شكل صور، لوحات وما إلى ذلك. يمكن تفسير الصور على أنها تقليد على (الحيوانات والأشياء والنباتات وما إلى ذلك) التي يمكن العثور عليها على الإنترنت، المصنوعة من الحبر، والطلاء وغيرها.

البطاقات التعليمية هي (بطاقات تذكير/بطاقات تظهر في لحظة للطلاب). يستخدم الحجم عادة ٢٥ × ٢٠ سم. يتم رسم البطاقات أو تمييزها لتوفير الإرشادات أو التحفيز للطلاب على التفكير أو القيام بشيء ما. لتتمكن من استخدام البطاقات التعليمية بشكل صحيح، يجب تجميع هذه الأدوات وفقًا للموضوعات الخاصة بكل منها. المثال، يجب تجميع الكلمات أو الصور المتعلقة بالمدرسة معًا ، والصور المتعلقة بأدوات المطبخ مجتمعة، وما إلى ذلك.^{٢٣}

البطاقات التعليمية هي كلمات مكتوبة مصنوعة من الصحف مليئة بالصور أو الكلمات أو العبارات أو عدة جمل مثيرة للاهتمام. تم عمل الصور والكتابات بأحجام كبيرة، بهدف تمكين الطلاب من قراءة وفهم المحتوى والرسائل الواردة في الصور والكتابة بشكل جيد. أما الموضوعات التي استخدمها في البطاقات التعليمية فهي تتعلق بالأجهزة المنزلية والأدوات المدرسية. الفاكهة والأطراف وغيرها.

وأوضح أزهري أرشاد أن البطاقات التعليمية هي بطاقات تذكير أو بطاقات يتم عرضها في لحظة على الطلاب. عادة ما يكون الحجم مناسبًا للفصل الدراسي في

²³ Azhar arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm.89.

متناول اليد. إذا كان الفصل كبيراً نوعاً ما ، فاستخدم حجمًا ٨ × ١٢ سم أو يمكن تعديله وفقاً لحجم الفصل في تناول اليد. البطاقات التعليمية على صور وأشياء حيوانية وما إلى ذلك يمكن استخدامها لتدريب الطلاب على تعليم وإثراء المفردات.

وبناء على آراء أعلاه يمكن الاستنتاج أن البطاقات التعليمية هي بطاقات تحتوي على كلمات أو صور. يمكن استخدام وسيلة البطاقات التعليمية لتطوير المفردات في جوانب تطوير اللغة. يمكن حجم البطاقات التعليمية وفقاً لاحتياجات الفصل، مما يعني أن حجم وسيلة البطاقات التعليمية للفئة الضيقة سيكون مختلفاً عن حجم وسيلة البطاقات التعليمية للفصل الكبير.

وأوضح أزهري أرشاد أن البطاقات التعليمية تأتي من اللغة الإنجليزية، *Flash Card* (بطاقة). إذن *Flash Card* أو البطاقات التعليمية تعني بطاقة سريعة. البطاقات التعليمية هي وسيلة بسيطة تستخدم بطاقات صغيرة تحتوي على صور أو نصوص أو رموز تذكر أو ترشد الطلاب إلى شيء متعلق بالصورة.^{٢٤}

لذا يستنتج المؤلف أن البطاقات التعليمية هي وسيلة تعليمية مرئية على شكل بطاقات تحتوي على صور أو كتابة يمكن أن توجه الطلاب إلى المادة التي دراستها، وذلك لتسريع الفهم وتقوية ذكريات الطلاب

٢. وظيفة البطاقات التعليمية

أما الوظيفة وسيلة هي :

(١) تعريف الطلاب بالمفاهيم التي تتم دراستها وتقويتها

(٢) تجذب انتباه الطلاب بصور شيقة

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 12; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 119-120

- ٣) توفير التنوع للطلاب في عملية التعلم ، لذلك فهي ليست مملة
 - ٤) تسهل على المعلمين توفير الفهم للطلاب
 - ٥) الطلاب سيكون من الأسهل تذكر
 - ٦) تحفيز الطلاب على الاستجابة ، على سبيل المثال في التمارين لتسهيل نطق
 - ٧) المفردات العربية
 - ٨) تدريب الطلاب على إدخال مفردات جديدة
 - ٩) يمكن إنشاء ألعاب الذاكرة ومسابقات rivie (تكرر الدروس في المدرسة) ألعاب التخمين.^{٢٥}
- أما الوظيفة وسيلة البطاقات التعليمية هي :
- ١) نقل المعلومات في عملية والتعليم
 - ٢) وتوضيح المعلومات في وقت مقابلة في عملية والتعليم
 - ٣) استكمال وإثراء المعلومات في عملية والتعليم
 - ٤) وتشجيع الدافعية التعليمية
 - ٥) زيادة الفعالية والكفاءة في نقلها
 - ٦) إضافة إلى فهم حقيقي للمعرفة
 - ٧) توفر الخبرات التي لم يقدمها المعلمون
 - ٨) زيادة الاختلافات في تقديم المواد
 - ٩) تمكن الطلاب من اختيار الأنشطة التعليمية وفقًا لقدراتهم ومواهبهم واهتماماتهم.
 - ١٠) تشجيع التفاعل المباشر بين الطلاب والمعلمين والطلاب والطلاب والطلاب وبيئتهم.^{٢٦}

²⁵ Asnawir M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*, (Cet VI; Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hlm 34.

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 12; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 67.

وبالتالي، أن تكون وظيفة وسيلة التعليم الموضحة أعلاه قابلة للاستخدام وفقاً لوظيفة وسيلة التعليم، وخاصة بطاقة التعليمية للمواد أو المواد التي قام المعلم للطلاب في مواد معينة.

٣. المزاي والعيوب وسيلة البطاقة التعليمية

أما المزايا وسيلة بطاقة التعليمية

- (١) سهلاً للحمل في كل مكان
- (٢) يسهل الحصول عليه سواء من الكتب أو الإنترنت أو المجلات أو الجرائد
- (٣) عملي، وسهل الاستخدام للغاية لأنه لا يحتاج إلى معدات
- (٤) يمكن استخدامه لمستويات مختلفة
- (٥) ومن الأسهل إعطاء الفهم والفهم للطلاب
- (٦) سيكون من الأسهل تذكر المتعلمين أثناء رؤية الصورة.^{٢٧}

أما العيوب وسيلة بطاقة التعليمية

- (١) أحياناً تكون صغيرة جداً بحيث لا يمكن عرضها في فصل دراسي كبير
- (٢) لا يعرف الطلاب دائماً كيفية تفسير الصور
- (٣) لا يمكنهم إعطاء انطباعات متعلقة بالحركة أو العاطفة أو الصوت.^{٢٨}

كما موضح أعلاه، ما أهمية استخدام وسيلة التعليم ، وخاصة وسيلة بطاقة التعليمية، بل هو أكثر أهمية إذا تم استخدام وسيلة التعليم وفقاً للموضوع الذي سيتم تقديمه، خاصة في المواد اللغة العربية.

²⁷ Rudi susilana dan cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandyng: Wacana Prima, 2007), hlm. 94

²⁸ Asnawir M. Basyiruddin Usman, *Media Pemebelajaran*, (Cet. VI, Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hlm 15

ج- Augmented Reality (AR)

١. مفهوم Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) أو الواقع المعزز هو عملية الجمع بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي.^{٢٩} Augmented Reality (AR) هو تقنية تنشئ كائنات افتراضية ثنائية الأبعاد (D٢) وثلاثية الأبعاد (D٣) التي يتوافق تطبيقها مع الظروف الفعلية ، والتي يتم عرضها في الفعلي وقريبة من الوضع الفعلي والبيئة تحدث.^{٣٠} Augmented Reality (AR) الوصول إلى المعلومات عن طريق إضافة معلومات رقمية إلى مرحلة حقيقية عن طريق تمكين الهجينة على شاشة واحدة ، باستخدام جهاز كاميرا بحيث يمكن إدراك الكائنات المجردة في شكل مرئي يبدو حقيقياً.^{٣١}

مبادئ Augmented Reality (AR) وهي عملية الجمع بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي، والتي تتم بشكل تفاعلي وفقاً للوقت في الواقع والتكامل بين الكائنات في ثلاثة أبعاد، بما في ذلك الكائنات الافتراضية التي يتم دمجها في العالم الحقيقي، والتي يمكن تطبيقها ليس فقط في الشكل المرئي فقط، ولكن يمكن تطبيقها بكل حواس البشر مثل السمع واللمس والشم.^{٣٢} تشغل Augmented Reality (AR) عدة أجهزة، مثل الكاميرا لالتقاط الأشياء، العرض لعرض هذه الكائنات، وغيرها من الأجهزة الإضافية التي تعمل على زيادة التفاعل مع الكائنات لجعلها تبدو أكثر

²⁹ Nurdiansyah

³⁰ Rivi Hamdani dan Meini Sondang Sumbawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Kuliah Sistem Digital di Jurusan Teknik Informatika Unesa," *Jurnal IT-EDU* 4, no. 52 (2020): 153–61.

³¹ Khusnul Khotimah dan Wisnu Siwi Satiti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII," in *Seminar Nasional Multidisiplin Unhawa Jombang*, 2019, 99–105.

³² Julian Sahertian dan Muladi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Pokok Bahasan Sel," *Tekno* 19, no. 1 (2013): 9–14.

واقعية.^{٣٣} تقنية *Augmented Reality (AR)* في مختلف المجالات بما في ذلك مجال التعلم لتحسين تجربة الطلاب وفهمهم في عملية التعليم.^{٣٤}

فيما يلي بعض المكونات اللازمة لإنشاء تطبيقات *Augmented Reality (AR)* وتطويرها:

- (١) حاسوب. يعمل الكمبيوتر كجهاز يستخدم للتحكم في جميع العمليات التي ستحدث في التطبيق. ضبط استخدام هذا الكمبيوتر وفقاً لشروط التطبيق المراد استخدامه. ثم سيتم عرض إخراج التطبيق من خلال الشاشة.
- (٢) علامات. تعمل العلامة كصورة بالأبيض والأسود ذات شكل مربع. باستخدام هذه العلامة ، عملية التتبع عند استخدام التطبيق. سيتعرف الكمبيوتر على موضع العلامة واتجاهها وسوف ينشئ كائنات افتراضية في شكل كائنات ثلاثية الأبعاد ، أي عند النقطة (٠ ، ٠ ، ٠) و ٣ محاور (X ، Y ، Z).
- (٣) الكاميرا. الكاميرا جهاز يعمل كمستشعر للتسجيل. الكاميرا متصلة بجهاز كمبيوتر يقوم بمعالجة الصورة الملتقطة بواسطة الكاميرا. إذا التقطت الكاميرا صورة تحتوي على علامة، فسيكون التطبيق الموجود على الكمبيوتر قادراً على التعرف على العلامة. بعد ذلك، سيحسب الكمبيوتر موقع العلامة والمسافة.

٢. المزايا والعيوب *Augmented Reality (AR)*

اما المزايا *Augmented Reality (AR)* هي :

³³ Ilmawan Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 174–83.

³⁴ Enang Rusnandi, Harun Sujadi, dan Eva Fibriyany Noer Fauzyah, "Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar," *Infotech Journal* 1, no. 2 (2015): 24–31.

- (١) أكثر تفاعلية
 - (٢) وفعالية في الاستخدام
 - (٣) يمكن تنفيذها على نطاق واسع في مختلف الوسائل
 - (٤) نمذجة الكائنات البسيطة، لأنها تعرض عددًا قليلاً
 - (٥) كائنات الإنشاء التي لا تتطلب الكثير من التكلفة
 - (٦) السهل لتشغيلها
- وأما هذا التطبيق لديه العيوب :

- (١) بحساسية شديدة للتغيرات في منظور
- (٢) الأشخاص الذين يصممون ويطورون هذا التطبيق لا
- (٣) يلزم الكثير من الذاكرة على المعدات المثبتة.^{٣٥}

د- تعليم اللغة العربية في مدرسة الابتدائية

١. مفهوم تعليم اللغة العربية

المواد اللغة العربية العربية هي "مادة تهدف إلى تشجيع الإرشاد وتطوير وتعزيز القدرات وتعزيز الموقف الإيجابي تجاه اللغة العربية على حد سواء تقديريا وثمرًا". تعتبر القدرة على التحدث باللغة العربية والموقف الإيجابي تجاه اللغة العربية أمرًا مهمًا للغاية في مساعدة الطلاب على فهم مصادر التعاليم الإسلامية، وتحديدًا القرآن والحديث، وكذلك الكتب العربية المتعلقة بالإسلام. بينما يُذكر باللغة العربية في

³⁵ Ilmawan Mustaqim, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*, Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 1, no. 2. 2017

معجم الوسيط أن اللغة العربية هي الأصوات التي يعبر عنها كل مجتمع للتعبير عن نواياهم.^{٣٦}

وتعددت الآراء حول معنى اللغة العربية، منها عند أحمد الهاشيمي أن اللغة العربية هي الأصوات التي تحتوي على بعض الحروف الحجائية. في حين يرى الشيخ مصطفى الغليبي أن اللغة العربية جملة يستخدمها العرب في التعبير عن نواياهم أو أهدافهم.^{٣٧}

يوضح تعريف آخر أن اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي درسها أجيال من المسلمين في العالم منذ فترة طويلة. في إندونيسيا، يتم تعلم اللغة منذ الصغر، لأن غالبية الناس مسلمون، ولديهم كتاب القرآن الذي نزل باللغة العربية.^{٣٨}

٢. مجال تعليم اللغة العربية في مدرسة الإبتدائية

يشمل مجال دروس اللغة العربية في مدرسة ابتدائية موضوعات حول المقدمات ومعدات المدرسة والعمل والعناوين والأسرة والأطراف في المنزل وفي الحديقة وفي المدرسة وفي المختبر وفي المكتبة وفي المقصف وساعات ويوميا الأنشطة اليومية والعمل والمنزل والترفيه.^{٣٩} حيث تستند هذه الموضوعات إلى الكفاءات الأساسية (KI) والكفاءات الأساسية (KD) ومعايير كفاءة الخريجين (SKL) لدروس اللغة العربية للصف الخامس.

معايير الكفاءة للخريجين (SKL) باللغة العربية في مدرسة الإبتدائية.

(١) الاستماع

³⁶ Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi.

³⁷ *ibid*

³⁸ Syaiful Mustafa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang, UIN MALIKI PRESS, 2011) hlm. 26

³⁹ Buku Paket Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah

لفهم الخطاب الشفهي في شكل عرض أو حوار حول المقدمات والأشياء الموجودة في بيئة المنزل أو المدرسة.

(٢) الكلام

يعبر عن المعنى شفهيًا في شكل عرض أو حوار حول المقدمات والأشياء الموجودة في بيئة المنزل أو المدرسة.

(٣) القراءة

وقراءة وفهم الخطاب المكتوب في شكل عروض تقديمية أو حوارات حول المقدمات والأشياء الموجودة في بيئة المنزل أو المدرسة.

(٤) الكتابة

كلمات وعبارات بسيطة ونصوص وظيفية قصيرة مع الإملاء الصحيح وعلامات الترقيم.^{٤٠}

٣. هدف تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية

نصت مادة اللغة العربية في وزير الدين على الأهداف التالية:

- (١) تنمية القدرة على التواصل باللغة العربية شفهيًا وكتائياً، والتي تشمل أربع مهارات لغوية، وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.
- (٢) نشر الوعي بأهمية اللغة العربية كلغة أجنبية لتصبح أداة التعلم الرئيسية ، خاصة في دراسة مصادر التعليم الإسلامي.

⁴⁰ Permenag No 2 Tahun 2008, BAB I. Tentang Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah.

٣) تطوير فهم العلاقات المتبادلة بين اللغة والثقافة وتوسيع الآفاق الثقافية. وبالتالي، من المتوقع أن يكون لدى الطلاب نظرة ثاقبة عبر الثقافات وأن يشاركوا في التنوع الثقافي.^{٤١}

من هذا الهدف، يمكننا أن نأخذ على الأقل بعض الكلمات الرئيسية المتعلقة باللغة العربية، وهي ٤ كفاءات في اللغة العربية واللغات الأجنبية واللغة المصدر للتعاليم الإسلامية والثقافة العربية. لهذا الغرض، يمكننا أن نرى أيضًا أن نطاق موضوع اللغة العربية في وزير الدين موجه إلى موضوعات مثل

١) على مستوى مدرسة الابتدائية، فيما يتعلق بالمقدمات والواجبات المدرسية والعمل والعناوين والأسرة والجسد والأعضاء في المنزل وفي الحديقة وفي المدرسة وفي المختبر وفي المكتبة وفي المقصف وساعات والعمل والأنشطة اليومية والترفيه

٢) على مستوى المدرسة الثانوية فيما يتعلق بالأفكار أو مفهوم الذات وحياة المدرسة والحياة الأسرية والمنزل والهوايات والمهن والأنشطة الدينية والبيئة

٣) على مستوى المدرسة العليا فيما يتعلق: المقدمات والحياة الأسرية والهوايات والعمل والشباب والصحة والمرافق العامة والسياحة والقصص الإسلامية ، والرؤى الإسلامية ، والأعياد الإسلامية ، والشخصيات الإسلامية

٤) على مستوى المدرسة العليا ، برامج لغوية حول: الأفكار أو مفهوم الذات وحياة المدرسة والحياة الأسرية وحياة اليومية والهوايات والسياحة والخدمات العامة والعمل

⁴¹ Departemen Agama, Kurikulum IAIN/STAIN tahun 1999 yang disempurnakan, (Jakarta:Ditbinperta, 1997),hlm 117

٥) على مستوى المدرسة العليا برامج دينية حول: القرآن الكريم والحياة الدينية والشخصية النبيلة والأنشطة التعليمية والعلوم والتجارة والترفيه والعالم العربي واللغة العربية والمجتمع.^{٤٢}

٤. تحسين نتائج التعليم للغة العربية

يعرّف المعجم الإندونيسي الكبير (KBBI) كلمة "نتيجة" على أنها شيء يتم تنفيذه بجهد ما.^{٤٣} بينما معنى كلمة "تعلّم" وهي محاولة اكتساب الذكاء أو المعرفة.^{٤٤} بناءً على معنى الكلمة وفقاً للقاموس، يمكن الاستنتاج أن نتائج التعلم هي نتيجة في شكل مستوى من الذكاء أو المعرفة تم الحصول عليه من خلال سلسلة من الجهود. نتائج التعليم هي القدرات التي يحصل عليها الطلاب بعد عملية والتعليم.^{٤٥} تشمل الجوانب التي يمكن إظهارها من نتائج التعلم تغيير سلوك الطلاب، من حيث الفهم والمواقف والمعرفة إلى مهارات محسنة.^{٤٦} يمكن استخدام نتائج التعلم كمؤشر لعملية التعلم لمعرفة نجاح عملية التعلم التي حدثت.^{٤٧}

تأتي نتائج التعلم من اللغة الهولندية "Prestatie" أو من اللغة الإندونيسية لتكون إنجازاً يعني نتيجة الجهد المبذول. يرتبط الإنجاز دائماً بأنشطة معينة، كما ذكر عبد الله أنه في كل عملية ستكون هناك دائماً نتائج ملموسة يمكن قياسها والتعبير عنها كنتائج التعلم الشخص. في غضون ذلك، وفقاً لعمار ماليك، فإن نتائج التعلم هي تغيرات في سلوك الإنسان، المثال من الجهل إلى المعرفة.^{٤٨}

⁴² Departemen Agama, Kurikulum IAIN/STAIN tahun 1999 yang disempurnakan, (Jakarta: Ditbinperta, 1997), hlm 117

⁴³ KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring," KBBI, diakses 25 Januari 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hasil>.

⁴⁴ KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring," KBBI, diakses 25 Januari 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar>

⁴⁵ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999).

⁴⁶ M Ngalim Purwanto, *Psikologi Belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002).

⁴⁷ Cahyani Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004).

⁴⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001).

نتائج التعلم هي الأحداث التي تغير السلوك الذي يمتلكه وينفذه الطلاب ويمكن ملاحظتها وقياسها من خلال المعرفة المكتسبة.^{٤٩} يمكن قياس نتائج التعلم من خلال طرق التقييم المنظمة وغير المنظمة التي يقوم بها المعلم.^{٥٠} تظهر الزيادة في نتائج التعلم أن هناك تغييراً في سلوك الطلاب نحو الأفضل بعد المشاركة في التعليم. ملاحظة هذه الزيادة من ثلاث وجهات نظر، وهي زيادة المجالات العاطفية والمعرفية والنفسية الحركية للطلاب نتيجة لعملية التعليم.^{٥١} تلعب وسيلة التعليم دوراً مهماً في تحسين نتائج تعلم الطلاب لأنها تعمل كوسيط في إيصال المعرفة من التعليم إلى الطلاب.^{٥٢}

هـ - الإطار العملي

إطار العمل في هذا البحث هو

المشكلة

الطلاب منخفضة بسبب الافتقار إلى ابتكار وسيلة
التعليمية كأداة التعليمية.



⁴⁹ Hamanik, *Kurikulum dan Pembelajaran*.

⁵⁰ Majid, *Perancangan Pembelajaran*

⁵¹ Hamzah B Uno dan Satria Koni, *Assessment Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012).

⁵² Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi.

المحلول

هناك تطوير وسيلة التعليمية التي يمكن أن تدعم
أنشطة التعليم للمواد العربية، وبالتطوير بطاقة
التعليمية بأساس الواقع المعزز *Augmented Reality*
(AR)



نتائج متوقعة

بطاقة التعليمية بأساس الواقع المعزز *Augmented*
Reality (AR) لتحسين نتائج تعلم الطلاب بشكل
أكثر فعالية

الفصل الثالث

منهج البحث

أ- نموذج التطوير

يتم تضمين البحث الذي أجراه الباحث في نوع البحث والتطوير (R&D) إلى صنع المنتجات بناءً على تحليل نتائج الاختبار لاحتياجات المستخدم، وبعد ذلك يتم إجراء تحسينات بحيث يمكن استخدامها في المجال. إن هذا البحث التنموي تحليلي بطبيعته لاختبار تحسين نتائج تعلم الطلاب. المنتج الذي تطويره عبارة عن وسيلة بطاقة على الواقع المعزز (AR) *Augmented Reality*.

تطبق هذا البحث نموذج التطوير الذي اعتمدته فرع Robert Maribe Branch وهو نموذج ADDIE. وفقاً لاختصار كلمة ADDIE الذي يتضمن خمس خطوات أو مراحل، وهي (١) التحليل (Analysis) (٢) التصميم (Design) (٣) التطوير (Development) (٤) التنفيذ (Implementation) و (٥) التقييم (Evaluate).^{٥٣}

ب- إجراءات التطوير

ستقدم شرح يتعلق بإجراء تطوير نموذج ADDIE في هذا البحث الذي يقوم به الباحث :

(١) التحليل (Analysis)

في هذه المرحلة، هناك عدد من الأنشطة التي يجب القيام بها، بما في ذلك تحديد المشكلة وتحليل الاحتياجات وتحليل مهارات الطلاب. في مرحلة التحليل، تم إجراء هذا التحليل من قبل الباحثين على نتائج تعلم الطلاب وفقاً للمنتج الذي تم تطويره. بدأ نشاط التحليل بأنشطة جمع البيانات التي أجريت من خلال مقابلة مع مدرس الصف الخامس في المدرسة الابتدائية نهضة العلماء

⁵³ John Sweller, *Instructional Design, Encyclopedia of Evolution Psychological Science*, ٢٠٢١, https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650_2438.

سومرفاسير. بعد معرفة الظروف الميدانية، سيقوم الباحث بتصميم تطوير المنتج المناسب كحل للمشكلة بناءً على تحليل احتياجات الطلاب أو احتياجاتهم.

(٢) التصميم (Design)

في مرحلة التصميم يقوم الباحث بتصميم المنتج المناسب ليتم تطبيقه كحل للمشاكل التي تم تحليلها سابقاً. سيتم تطوير تصميم تطوير المنتج في تطوير هذا البحث ، وتحديدًا وسائط البطاقات التعليمية ، في المراحل التالية:

١. اختيار الموضوع الذي سيتم تضمينه في الوسيلة
٢. يتضمن تصميم نموذج المنتج الشكل والحجم وتصميم الوسيلة واللون والتي سيتم استخدامها في المنتج

(٣) التطوير (Development)

بعد أن يطور الباحث المنتج الأول، سيتم التحقق من صحة المنتج من قبل المحاضرين والمعلمين. بعد عملية التحقق، قام الباحث بتحسين الجزء الذي تمت مراجعته بواسطة المدقق. يتم إجراء التحقق من الصحة لتقييم ما إذا كان تصميم المنتج فعالاً وممكنًا إذا تم اختباره على الطلاب.

(٤) التنفيذ (Implementation)

بعد التحقق من صحة المنتج، فإن المرحلة التالية هي التنفيذ، وسيتم اختبار نتائج تطوير البطاقات التعليمية القائمة الواقع المعزز *Augmented Reality (AR)* على أنشطة التعلم في المدارس التي اختارها الباحثون.

(٥) التقييم (Evaluate).

في هذه المرحلة يقوم الباحث بتقييم الوسيلة التي تم تنفيذها وما إذا كانت هناك نقاط ضعف أم لا. إذا كانت وسيلة التعليمية لا تحتوي على نقاط ضعف ونواقص، فيمكن استخدام الوسيلة التي طورها الباحث دون عملية إصلاح،

ولكن إذا كانت هناك نقاط ضعف ونواقص ، فسيقوم الباحث بعد ذلك بإجراء تحسينات وصقل لوسائل التعلم.

ج- تصميم تجربة المنتج

١. تصميم التجربة

تم إجراء التجربة ثلاث مرات، وهي (أ) اختبار خبير لتقوية وإعادة دعم المنتج الأولي وتقديم مدخلات للتحسين، (ب) تجربة محدودة أجريت على مجموعة صغيرة كمستخدمين للمنتج و (ج) اختبار ميداني، بحيث يتم اختبار جودة النموذج أو المنتج المطور بشكل تجريبي حقًا ويمكن حسابه.

٢. موضوعات التجربة

موضوعات التقييم في وسيلة التعليمية هي خبراء المحتوى أو المواد وخبراء تصميم المنتجات وخبراء التعليم. في حين أن المواد التجريبية للمستخدم المستهدف كانت طلاب الصف الخامس من المدرسة الابتدائية نخبضة العلماء سومرفاسير. المدرسة الابتدائية نخبضة العلماء سومرفاسير كموقع للاختبار يستند إلى عدة أسباب، وهي: (١) يواجه الطلاب صعوبة في فهم المفردات العربية وحفظها، (٢) المدارس ليس لديها حتى الآن وسائل تساعد الطلاب في تعليم اللغة العربية. (٣) قيود المعلم في صنع اللغة العربية وسيلة التعليمية اللغة العربية.

تم تحديد موضوع اختبار الجدوى أو المدقق في هذه الدراسة بناءً على المعايير التالية:

(١) خبراء المواد

المحاضرون الخبراء في مجال دروس اللغة العربية، أي محاضري اللغة العربية في مؤسسات التعليم العالي. يتم التحقق من صحة من قبل خبراء المواد لمراجعة مدى المنتج المنتج. إذا استوفيت المعايير، فستنتقل إلى المرحلة التالية، إذا لم تستوف المعايير ، ثم تعود إلى المرحلة السابقة للتحسين.

٢) خبراء التصميم أو وسيلة التعليمية

تم تعيين خبراء تصميم المنتجات للتحقق من صحة تصميم الوسائط. تصميم الوسائط هذا حاصل على تعليم لا يقل عن ٣D في مجال التصميم مع خبرة في التدريس. يتم إجراء التحقق من قبل خبراء التصميم لمراجعة مدى ملائمة المادة واكتمالها. إذا كانت مناسبة وكاملة، فستنتقل إلى المرحلة التالية، إذا كانت المادة غير كاملة أو غير مناسبة ، فارجع إلى المرحلة السابقة للتحسين.

٣) خبراء التعليم

يقدم خبراء التعلم استجابة وتقييمات لتطوير وسيلة التعليمية في المواد العربية في الفصل ٥ المدسة الابتدائية نخضة العلماء سومبرفاسير.

٤) الطلاب

يهدف هذا الاختبار إلى الحصول على تعليقات الطلاب على الوسيلة وتحديد التأثير على تعلم الطلاب النتائج. ستجرى التجربة على طلاب الفصل الخامس.

٣. طريقة وأداة جميع البيانات

١) طريقة جميع البيانات

تعتبر تقنيات جمع البيانات أهم خطوة في البحث، لأن الغرض الرئيسي من البحث هو الحصول على البيانات. تتكون الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة من :

١) مقابلة

المقابلة هي وسيلة لجمع المعلومات التي يتم إجراؤها عن طريق إجراء استجواب شفهي من جانب واحد، وجهاً لوجه وبتوجيهات وأهداف محددة سلفاً.

٢) استبيانات

تُستخدم الاستبيانات للعثور على المعلومات المتعلقة بصحة وجودة وفعالية وسيلة التعليمية. تم استخدام قائمة الاستبيان في هذه الدراسة على النحو التالي.

- استبيان تقييم خبير المواد استبيان تقييم التحقق من صحة تصميم التطبيق

- تعلم استبيان تقييم الخبراء استبيان

- ردود الطلاب على جاذبية وسائل الإعلام

(٣) تجربة

تستخدم هذه البحث اختبارًا مكتوبًا قبل الاختبار والاختبار البعدي كأداة في جمع البيانات. يهدف هذا الاختبار إلى إمكانية معرفة المقارنة بين نتائج تعلم الطلاب. من خلال الاختبار القبلي والبعدي ، يمكن للباحثين استنتاج فعالية تطبيق التعليمية للبطاقات الواقع المعزز التي تهدف إلى زيادة نتائج تعلم الطلاب.

(٤) ملاحظة

الملاحظة هي نشاط مراقبة وتسجيل الأنشطة والظواهر المختلفة التي تحدث أثناء عملية البحث. تعد بيانات المراقبة أحد الأشياء التي يمكن أن تدعم مكونات الدراسة. مكونات التقييم التي يجب رؤيتها هي حماس الطلاب في استخدام البطاقات التعليمية، والسلوك أثناء العملية التجريبية البطاقات التعليمية القائمة الواقع المعزز (AR) *Augmented Reality*.

(٥) توثيق

في هذه مرحلة، يتم تنفيذ بيانات التوثيق أثناء تنفيذ البحث ثم يتم جمعها، وبالتحديد في شكل مصورة وبيانات أخرى كبيانات داعمة

وتعزيز وجود عملية البحث. شكل التوثيق مطلوب في وقت الاختبار القبلي والبعدي للطلاب وكذلك اختبار المنتج على الطلاب.

(٢) أداة جمع البيانات

(١) أداة تصديق خبراء المواد

وسيلة بطاقات التعليمية القائمة الواقع المعزز *Augmented Reality* (AR) لأول مرة من قبل خبير مواد عربي. تم التحقق من صحة هذه الأداة من قبل خبير مواد مختص باللغة العربية.

(٢) أداة تصديق خبراء وسيلة التعليمية

وسيلة البطاقات التعليمية القائمة الواقع المعزز *Augmented Reality* (AR) لأول مرة من قبل خبراء الإعلام العربي. تم التحقق من صحة هذه الأداة من قبل خبراء الإعلام المؤهلين في المواد العربية.

(٣) أداة تصديق خبراء التعليمية

صنع البطاقات التعليمية بناءً على الواقع المعزز *Augmented Reality* (AR) الذي تم التحقق منه من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام، ومراجعته وفقاً لمدخلات كل مدقق. بعد التحقق من صحة البطاقات التعليمية القائمة الواقع المعزز على معلمي اللغة العربية في موقع البحث.

(٤) أداة تجربة المنتج

تحليل بيانات الاستبيان والبحث الذي تم إجراؤه للحصول على الاختبار الأولي والبعدي أجل معرفة مستوى صحة وجاذبية وفعالية استخدام البطاقات التعليمية القائمة الواقع المعزز لتحسين نتائج تعلم الطلاب. تُستخدم الصيغة التالية في أنشطة تحليل التحقق من صحة المنتج.

٤. طريقة تحليل البيانات

يستخدم هذا البحث التنموي تقنيتين لتحليل البيانات ، وهما الكمية والنوعية

:

(١) النوعية

(١) نتائج المقابلات مع معلمي الصف ٥ مدرسة الابتدائية نھضة العلماء سومبرفاسير موضوع المقابلة مدرس الصف الخامس مدرسة الابتدائية نھضة العلماء.

(٢) نتائج الملاحظات على أنشطة التعلم البطاقات التعليمية القائم الواقع المعزز في الصف ٥ مدرسة الابتدائية نھضة العلماء سومبرفاسير.

(٣) اقتراحات وانتقادات مقدمة من مدققي المواد وتصميم وسيلة التعليمية.

(٢) الكمية

يستخدم التحليل الكمي للبيانات للحصول على البيانات من خلال العمليات الحسابية. من بين هؤلاء :

(١) تقييم استبيانات التحقق من صحة المواد وتصميم الوسيلة والتعليمية

(٢) استبيان إجابة الطالب لجاذبية المنتج

(٣) تقييم نتائج الاختبار القبلي والبعدي

الفصل الرابع عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول :

تطوير وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* لترقية نتائج التعليم اللغة العربية بمدرسة الابتدائية نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج
أ - نتائج تطوير المنتج

لأن هذا البحث يتبع نموذج تطوير ADDIE، يمر الباحثون بخمس مراحل من التطوير: التحليل (*analyze*)، التصميم (*design*)، التطوير (*develop*)، التنفيذ (*implementation*)، التقييم (*evaluate*).

١. التحليل (*analyze*)

في هذا المستوى من التحليل، تكون المسؤولية الأساسية للباحث هي تحليل المشكلات التي تم تحديدها على أنها قوة دافعة للتنمية. أيضاً، وفقاً لنموذج تطوير ADDIE، يجب على الباحثين إكمال المهام المختلفة في هذه المرحلة من الدراسة، بما في ذلك إجراء تحليل فجوة العمل، وتطوير الأهداف التعليمية، وتحديد خصائص الطلاب، ووضع خطط العمل. وقد ساعدت الباحثة في هذا التحليل بملاحظة ومقابلة معلمة الصف الخامس بالمدرسة ابتدائية نهضة العلماء سومرباسير. مرحلة التحليل تعطي النتائج التالية :

أ. تحليل الفجوة الوظيفية

الغرض من تحليل الفجوة الوظيفية هو اكتشاف وتوضيح الصعوبات التي واجهها الطلاب أثناء تعلم اللغة العربية في الصف الخامس. بالإشارة إلى نتائج الملاحظات الأولية في ١٢ مارس ٢٠٢٢، وجد الباحثون مشكلة حيث قام المعلم بتنفيذها. تعلم اللغة العربية فقط من خلال استخدام الكتب دون توفير موارد تعليمية إضافية أو وسائط للطلاب. وبالتالي، عندما يصبح التعلم مملاً ويكون هناك نقص في

الاتصال بين المعلمين والطلاب، وعندما يصبح الطلاب أكثر سلبية في الاستماع إلى المحتوى ليكون له تأثير عليهم ، يصبح الأمر مملاً ويفقد التركيز على عملية التعلم.

إلى جانب الملاحظات، قابلت الباحثة السيدة سمياتي كما صرحت السيدة سمياتي أنه عند إجراء التعلم في المدرسة الابتدائية نهضة العلماء سومبراسير عبر الإنترنت، واجه المعلمون صعوبة في فهم المحتوى المتعلق بالعلوم. بسبب نقص الكفاءة التكنولوجية، تعتمد السيدة سمياتي فقط على Whatsapp لتوزيع الواجبات المنزلية على الطلاب.

ب. تحديد خصائص الطلاب

في المدرسة ابتدائية نهضة العلماء سومبراسير لديها ١٦ طالبًا في الصف الخامس. بالإشارة إلى الملاحظات التي تم إجراؤها في الصف الخامس، يمكن القول أن الأطفال يتقبلون التعلم بشكل كبير. ومع ذلك، فإن هذا لا يدوم طويلاً أثناء عملية التعلم، ويبدأ الأطفال في التحدث إلى أنفسهم وحتى اللعب مع الأصدقاء بجوار أو خلف المقعد. من ناحية أخرى، يشعر الطلاب بعدم الرضا عن طريقة إيصال مادة المحاضرة، حيث يكون المعلم أكثر نشاطاً من الطلاب، لذلك هناك القليل جدًا من الاتصال ومشاركة الطلاب أثناء عملية التعلم عندما يعرض المعلم الموضوع.

وفي الوقت نفسه، عندما يتم إجراء التعليم عبر الإنترنت من خلال مجموعات WhatsApp، يتم تقليل اتصال الطلاب أيضًا. لا يستجيب الطلاب للرسائل إلا عندما يحكي المعلم ويعطي المهام ، وعندما لا يتم فهم تعليمات المعلم، ومن كل مهمة يكلف بها الضابط.

ج. تحديد الموارد المتاحة والمطلوبة

في هذه المرحلة ، قام الباحث بتحليل البيانات التي تم جمعها من ملاحظات المعلمين والمقابلات. المصدر الأول الذي تم تحليله هو مصدر المحتوى. يتم تضمين المواد العربية في تحديد مصدر المحتوى. حيث يقوم الباحثون بتحديد كتب الطلاب والمعلمين

من خلال تحديد المواد التي يجب تطويرها من أجل إدارة تحديات الفصل الدراسي. أيضًا ، يجب على الباحثين تحديد القدرات الأساسية ، والكفاءات الأساسية ، وأهداف التعلم ، وكذلك المحتوى المقدم. حسب المناقشة مع المعلم ، يحتاج الطلاب إلى مادة محتوى العلوم. ومع ذلك، نظرًا لأن تعلم اللغة العربية يتطلب تصورًا واضحًا ، جنبًا إلى جنب مع التعلم عن بعد ، فإن المواد لا يتم تقديمها بشكل فعال ، مما يؤدي إلى عدم اهتمام الطلاب بالمواد العربية أثناء التعلم عبر الإنترنت وعبر الإنترنت. غير متصل على الانترنت.

تركز الدراسة الثانية للموارد على التكنولوجيا وكذلك الموارد التعليمية. يغطي توافر الموارد التعليمية والتقنية استخدام التكنولوجيا في الفصل وكذلك في جميع أنحاء المدرسة. ليس لديهم بعد مرافق وبنية تحتية كافية ، في إشارة إلى الملاحظات في مدرسة ابتدائية نهضة العلماء سومبراسير. حيث تفتقر مدرسة ابتدائية نهضة العلماء سامبراسير إلى أجهزة عرض LCD والمكتبات ومختبرات الكمبيوتر. كما يحدد الباحث ما إذا كان استخدام التكنولوجيا كوسيلة لتعليم العلوم قد نجح في تضمين التكنولوجيا كوسيط. هل تحقق أفضل استخدام للتكنولوجيا؟ وفقًا لنتائج المقابلات مع معلمي الصف ، لا تزال التكنولوجيا نادرًا ما تستخدم كوسيلة لتعلم اللغة العربية. من حيث التعلم عبر الإنترنت ، يستخدم المعلمون فقط مجموعات Whatsap ؛ ومع ذلك ، فقد حاول مدرس الصف الخامس تكبير ، والالتقاء والعودة إلى مجموعة الواتساب مرة واحدة.

تحليل الموارد الثاني هو الموارد البشرية، والذي يحدد كل من سيشارك في البحث، وتحديدًا جودة المعلمين واختيار مدققي الوسائل ومحتوى الجودة.

د. صياغة الأهداف التعليمية

بناءً على المشكلة والتحليل الذي حدده الباحث. لذلك ، تتطلب مدرسة ابتدائية نهضة العلماء سومبراسير تطوير وسائط قائمة على التكنولوجيا قادرة على دعم التعلم عبر الإنترنت وخارجه. ما هي الوسائط التي يمكنها تحسين نتائج تعلم الطلاب

بشكل فعال بحيث يمكن تحقيق أهداف عملية التعلم؟ لذلك ، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط التعلم التي يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب أثناء عملية التعلم. كباحثين ، نعتزم إنشاء وسائط تعليمية للتكنولوجيا ، أي تطبيق Android الذي تمت الموافقة عليه أولاً من قبل الخبراء.

هـ. وضع خطة عمل

في هذه المرحلة، يضع الباحث إطار عمل لخطة عمل عملية تطوير المنتج ؛ يحدد الباحث أيضًا الخطوات التي سيتم تنفيذها في كل مرحلة. يعمل إطار العمل كدليل للباحثين في صنع سلسلة من المواد التعليمية القائمة على التكنولوجيا في شكل تطبيق أندرويد. أيضًا ، يتحدث الباحثون إلى المشرفين بانتظام حول التقدم المحرز في عمل كل باحث المشرفين بانتظام حول التقدم المحرز في عمل كل باحث.

٢. التصميم (design)

أ. اختيار المواد

للمشكلات التي تم التعبير عنها ونتائج المحادثات مع معلمي الصف الخامس، فإن المعلومات المستخدمة في وسيلة البطاقات التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality* (AR)، والتي تتطلب تصورًا واضحًا لمساعدة الطلاب على الفهم. في غرفة الإستقبال وغرفة المذاكرة في الفصل الأول ، وتنطبق الكفاءات الهامة التالية:

No	Kompetensi Dasar
3.7	“Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema في غرفة المذاكرة yang melibatkan tindak tutur mendekripsikan apa yang ada di ruang tamu dan ruang belajar.”

بعد تحديد KD للمادة التي سيتم استخدامها لإنشاء محتوى وسائل، يضع الباحث مؤشرات للدينار الكويتي المحدد مسبقًا ويتشاور مع مدرس تعلم اللغة العربية للصف الخامس. تم تطوير المؤشرات التالية:

No	Indikator
3.2.1	في غرفة الإستقبال وغرفة “Siswa mampu mengucapkan kosa kata dengan baik dan benar.” المذاكرة في غرفة “Siswa mampu menghafalkan mufrodat materi beserta maknanya dengan baik dan benar.” المذاكرة

ب. تصميم نموذج منتج

في هذه الخطوة، يقوم الباحث بإنشاء إطار عمل، بدءًا من اللون والتصميم والمحتوى والقوائم الموجودة في كل زر تطبيق. كما أنهم يحددون ما هي المكونات الداعمة اللازمة خلال مرحلة إدراك وسائل التعليمية.

ج. تطوير أدوات التحقق

أداة التحقق من الصحة هي أداة لجمع البيانات تُستخدم أثناء عملية التحقق ، حيث سيتم تقييم الوسائل التي تم إنشاؤها بواسطة لجنة من الخبراء. يتم تحديد محتويات أداة التحقق وفقًا للتعليمات الواردة في الكتاب وتعليمات المشرف. تكون أداة التحقق من الصحة في شكل استبيان قائمة مراجعة، ويتكون كل جزء من العديد من العبارات وخمسة مقاييس تصنيف؛ كما يتضمن استبيان التحقق النقد والاقتراحات الموجهة إلى المدقق. إلى جانب استبيان التحقق من الصحة، قدم المؤلف استبيانًا ليتم ملؤه من قبل الطلاب فيما يتعلق بالوسائل المتقدمة. يحتوي الاستبيان على عشرة أسئلة ، ولكل منها مقياس تقييم مكون من خمس نقاط.

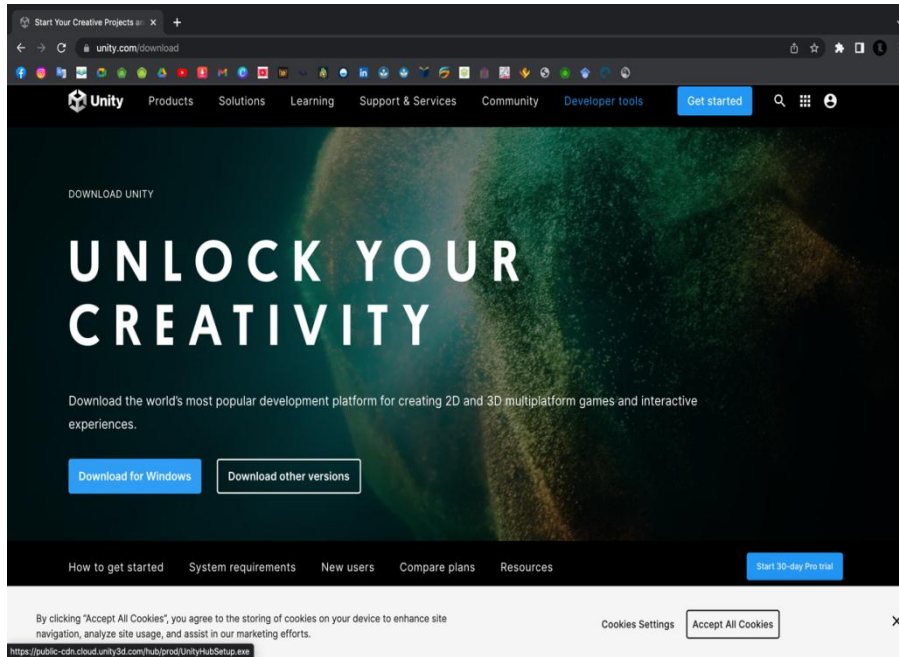
بالإضافة إلى ذلك، قام الباحثون بتجميع أسئلة الاختبار قبل وبعد الاختبار لضمان القدرات الأولية للطلاب ولمقارنة نتائج تعلم الطلاب بعد وقبل استخدام وسيلة البطاقات التعليمية القائمة بـ (AR) *Augmented Reality*. أي من الأسئلة التالية يمكن استخدامه لاختبار بيانات الاختبار لتحديد أهمية نتائج تعلم الطلاب باستخدام الوسائل المطورة.

٣. التطوير (develop)

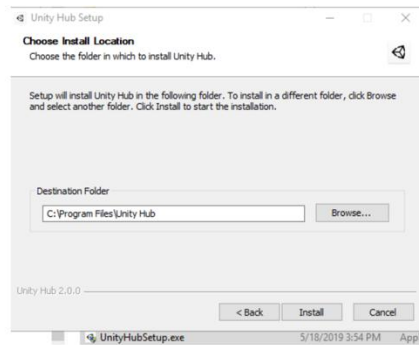
أ. صناعة وسيلة البطاقات التعليمية القائمة بـ (AR) *Augmented Reality*
الخطوة الأولى لصنع AR هي تجهيز الأدوات والمواد التي سيتم استخدامها ، وهي:

١. الصورة المراد استهدافها
 ٢. الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد التي ستظهر عندما تواجه الكاميرا الهدف
 ٣. أجهزة الكمبيوتر المحمولة وبرامج Unity التي سيتم استخدامها كوسائط لصنع AR
- الخطوة الثانية هي تثبيت برنامج Unity

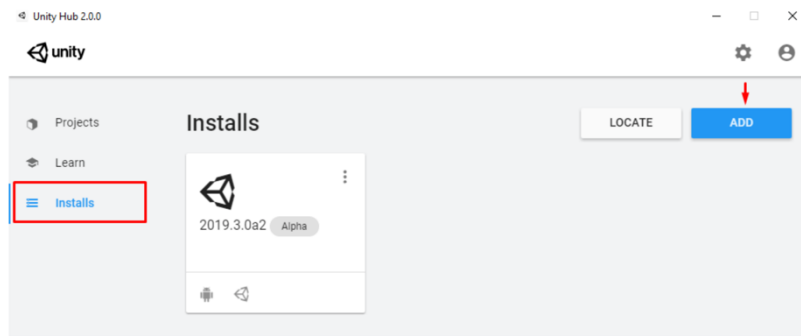
١. قم بتنزيل برنامج Unity Hub على <https://unity3d.com/get-unity/update>



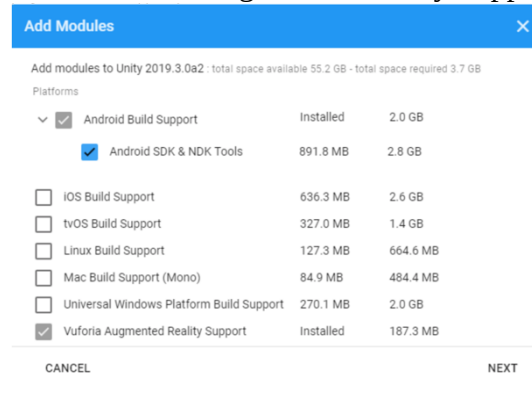
٢. قم بتثبيت البرنامج



٣. افتح unity hub وانقر فوق Add في علامة التبويب عمليات التثبيت لتثبيت محرر الوحدة



٤. حدد Unity وأضف وحدتي دعم Android Build Support و Vuforia Augmented Reality Support



٥. ثم انقر فوق "التالي" لتثبيت محرر الوحدة

الخطوة الثالثة هي Vuforia

١. إذهب إلى <https://developer.vuforia.com/> وقم بالتسجيل

Register for a Vuforia Developer Account

With an account you can download development tools, get license keys, and participate in the Vuforia community.

First Name * Last Name *

Company * Select Country of Residence *

Email Address * Username *

Password * Confirm Password *

☐ Saya bukan robot

☐ I agree to the terms of the [Vuforia Developer Agreement](#).

٢. تسجيل الدخول بحسابك

Login

Login with your Vuforia developer account to download software, get license keys and participate in the Vuforia community.

Email Address
abcdef@gmail.com

Not Registered? [Create account now](#)

Password

[Forgot password?](#)

[Login](#)

PTC, Inc. Resources Community AR Products

Latest News Support Developer Portal Overview

Stay cutting edge. Get the Vuforia newsletter.

Email [Add](#)

٣. افتح قائمة "Develop"، في القائمة الفرعية "License Manager"، انقر فوق "Get Basic"

vuforia engine developer portal Home Pricing Downloads Library Develop Support Hello uqba28 | Log Out

License Manager Target Manager Credentials Manager

License Manager

Get Basic Buy Premium Buy Cloud Add On

Learn more about licensing.
Create a license key for your application.

Search

Name	Primary UUID	Type	Status	Date Modified
AR Khilmi	N/A	Basic	Active	Nov 28, 2022

25 per page Showing 1-1 of 1 << 1 >>

Last updated: Today 10:23 AM Refresh

٤. قم بتسمية licensi، وانقر فوق "Confirm"

vuforia engine developer portal Home Pricing Downloads Library Develop Support Hello uqba28 | Log Out

License Manager Target Manager Credentials Manager

Back To License Manager

Add a license key to your Basic plan

License Name *
Tes

You can change this later

License Key
Basic
Price: No Charge
Reco Usage: 1,000 per month
Cloud Targets: 1,000
VuMark Templates: 1,000 Active
VuMarks: Unlimited

☒ By checking this box, I acknowledge that this license key is subject to the terms and conditions of the Vuforia Developer Agreement.

Cancel Confirm

PTC, Inc. Resources Community AR Products Stay cutting edge. Get the Vuforia newsletter.

٥. بعد ذلك، انقر فوق القائمة Target Manager، وانقر فوق إضافة Add Database

vuforia engine developer portal Home Pricing Downloads Library Develop Support Hello uqba28 | Log Out

License Manager Target Manager Credentials Manager

Target Manager

Add Database

Use the Target Manager to create and manage databases and targets.

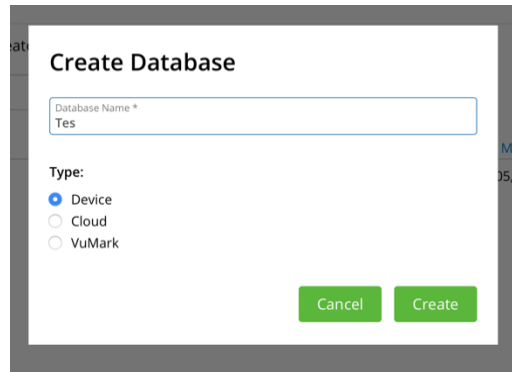
Search

Database	Type	Targets	Date Modified
ARKhimi	Device	3	Dec 05, 2022

25 per page Showing 1-1 of 1 << 1 >>

Last updated: Today 10:27 AM Refresh

٦. قم بتسمية database، انقر فوق type Device، ثم Create



Create Database

Database Name *
Tes

Type:

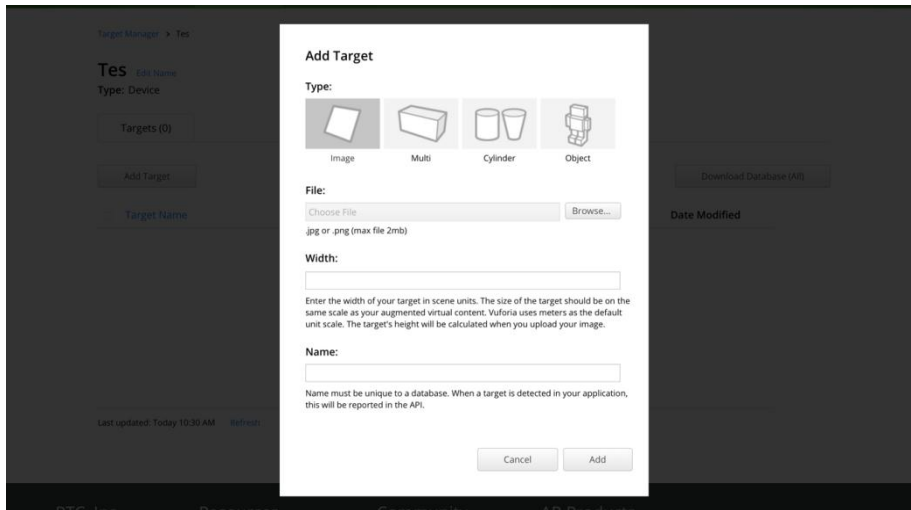
☒ Device
☐ Cloud
☐ VuMark

Cancel Create

٧. ثم انقر فوق قاعدة البيانات التي تم إنشاؤها لإنشاء هدف صورة

٨. انقر فوق add target – single image – browse gambar target –

add dengan width 1 حدد



Add Target

Type:

Image Multi Cylinder Object

File:

Choose File Browse...

Width:

Enter the width of your target in scene units. The size of the target should be on the same scale as your augmented virtual content. Vuforia uses meters as the default unit scale. The target's height will be calculated when you upload your image.

Name:

Name must be unique to a database. When a target is detected in your application, this will be reported in the API.

Cancel Add

٩. ثم سترى الصورة المستهدفة نشطة

Target Name	Type	Rating	Status	Date Modified
GAMBAR	Image	★★★★★	Active	Dec 05, 2022 22:14
RAK	Image	★★★★★	Active	Dec 05, 2022 22:13
KURSI	Image	★★★★★	Active	Dec 05, 2022 21:16

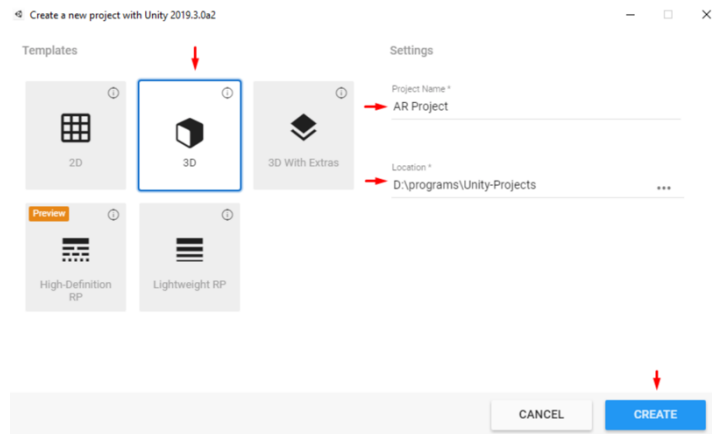
١. ثم انقر فوق تنزيل قاعدة البيانات (All) وحفظها

الخطوة الرابعة هي إنشاء مشروع AR

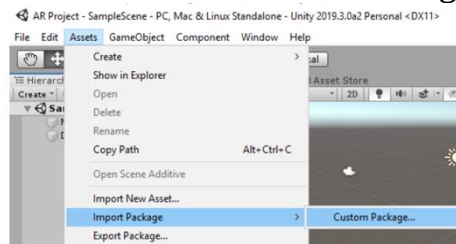
١. افتح برنامج unity - في علامة تبويب Project، انقر فوق New



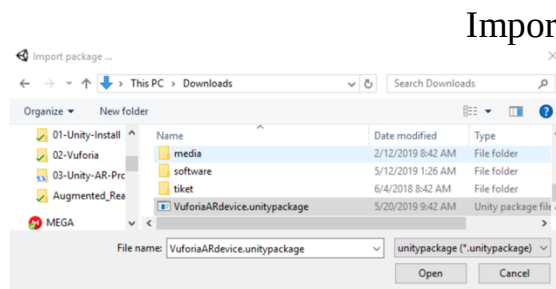
٢. حدد ثلاثي الأبعاد وقم بتسمية project - انقر فوق Create



٣. بعد فتح unity editor، حدد Assets - Import Package - Custom Package



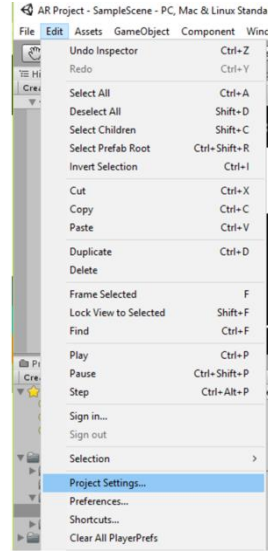
٤. دد ملف قاعدة البيانات الذي تم تنزيله من Vuforia ثم انقر فوق Open - Import



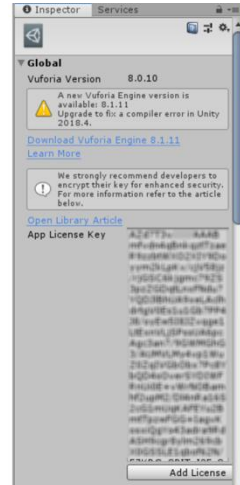
٥. لتنشيط Vuforia، انقر فوق Edit - Project Settings

٦. في إعدادات Vuforia Augmented Reality، انقر فوق Accept

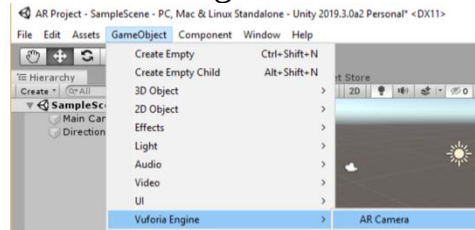
للموافقة



٧. في المفتش (الجانِب الأيمن) ، يتوفر عمود App License Key. الصق مفتاح ترخيص الذي حصلت عليه من Vuforia.



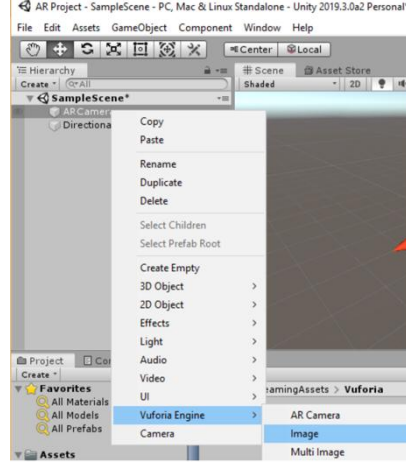
٨. ثم أضف كاميرا AR عن طريق تحديد كائن Vuforia Engine – AR Camera



٩. ستظهر كاميرا AR في لوحة Hierarchy. انقل كاميرا AR إلى الموضع العلوي واحذف الكاميرا الرئيسية. سيتم استخدام كاميرا AR كمصدر رئيسي للكاميرا

١٠. إضافة صورة الهدف للعلامة. انقر بزر الماوس الأيمن على كاميرا AR وحدد

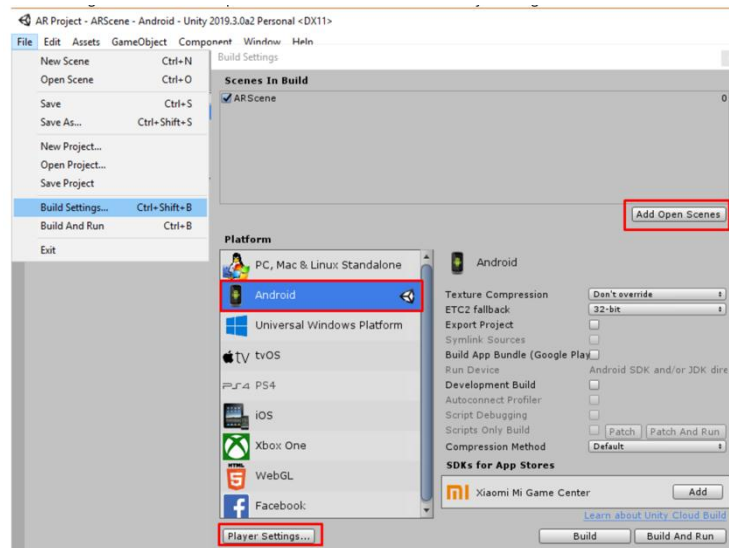
Vuforia Engine > Image



الخطوة الخامسة هي إنشاء تطبيق AR لنظام Android

١. اختر File > Build Settings انقر فوق الزر Add Open Scenes. حدد

منصات أندرويد. انقر فوق إعدادات المشغل

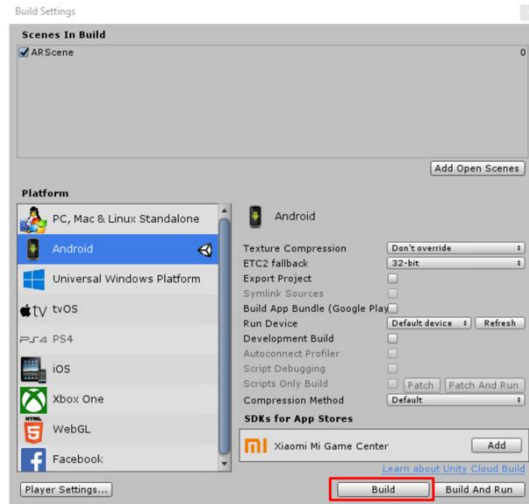


٢. أدخل اسم الشركة واسم المنتج

٣. تأكد من تحديد Vuforia Augmented Reality Supported في إعدادات

XR

٤. انقر فوق الزر "Build" لإنشاء ملف APK



٥. حدد الدليل الذي تريد وضع ملف APK المدمج فيه
٦. تتم عملية إنشاء تطبيق AR. انتظر حتى النهاية
٧. انقل ملف APK إلى Android وقم بتثبيته كالمعتاد



٨. افتح ملف APK ثم وجهه إلى الصورة المستهدفة ثم سيظهر AR على شاشة Android

تم تطوير وسائل البطاقات التعليمية هذه باستخدام بطاقات الصور المليئة ب
 Augmented Reality (AR) الذي تم تكييفه مع المواد في الفصل الخامس



ب. تصديق الوسيلة

أ. نتائج التصديق من خبر المواد

تم إجراء اختبار صلاحية المواد من قبل خبر المواد، الأستاذ حسان جياي،
أحد المدرس في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية سومبراسير. فيما يلي البيانات المستمدة
من تقييم التحقق من صحة المواد:
(١) البيانات الكمية

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Tingkat relevansi media dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100	Sangat Valid
2.	Keruntutan penyajian pembelajaran media <i>flash card</i>	5	5	100	Sangat Valid
3.	Kemenarikan pengemasan materi dalam media pembelajaran	4	5	80	Valid
4.	Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar	4	5	80	Valid
5.	Kesesuaian materi dengan media <i>flash card</i>	4	5	80	Valid
6.	Kejelasan paparan materi	4	5	80	Valid
7.	Ketepatan isi materi dengan untuk memotivasi siswa	5	5	100	Sangat Valid
8.	Kesesuaian antara isi <i>flash card</i> dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid
9.	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.	4	5	80	Valid
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.	4	5	80	Valid
Nilai Akhir (P)		43	50	86	Sangat Valid

$$P = \frac{43}{50} \times 100 : \text{المعدلة} \\ = 86$$

بناء على جدول معايير الصالحية فوق درجة التأهيلية، فإن النسبة المعروضة هي ٨٦%. إذا مطابقته مع جدول معايير الصالحية، فإن يظهر النتائج بأن تطوير وسيلة البطاقات التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality (AR)* لائق ولا تحتاج تحسين حيث يستطيع استخدامه كالوسيلة التعليمية في المدرسة.

(٢) البيانات النوعية

البيانات النوعية التي تم الحصول عليها من نقد واقتراحات المدقق على النحو التالي:

Nama Validator	Kritik & Saran
Ustadz Chusnan Jayadi, S.Pd	Sedikit diperbaiki

ب. نتائج التصديق من خبير الوسائل

خبير التصميم في هذه الوسيلة هو الحج الأستاذ محمد حنفي الماجستير. تحليل البيانات من نتائج التصديقة بإستخدام متوسط درجة تقييم الخبراء في كل عنصر من عناصر التقييم. هذا هو عرض تقديمي البيانات من التصديق التصميم، والتي يستطيع رؤيتها في الجدول التالي:

(١) البيانات الكمية

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Ketepatan tata letak komponen media	5	5	100	Sangat Valid
2.	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf.	4	5	80	Valid
3.	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.	4	5	80	Valid
4.	Pemilihan background sesuai	5	5	100	Sangat

	dengan karakteristik materi dan siswa.				Valid
5.	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.	4	5	80	Valid
6.	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.	5	5	100	Sangat Valid
7.	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid
8.	Media mudah difahami oleh pendidik dan siswa.	4	5	80	Valid
9.	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.	5	5	100	Sangat Valid
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)		45	50	90	Sangat Valid

$$P = \frac{45}{50} \times 100 : \text{المعدلة}$$

$$= 90$$

النتيجة النهائية للتحقق من صحة تصميم الوسائل هي ٩٠%، في إشارة إلى خلاصة النتيجة الإجمالية. الدرجة ٩٠ تتوافق مع معيار قيمة صالح للغاية. لذلك، على الرغم من أن المواد المعروضة على وسيلة البطاقات التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality (AR)* لا تتطلب تغييراً كاملاً، لا تزال انتقادات المدقق والاقتراحات قيد النظر.

(٢) البيانات النوعية

البيانات النوعية التي تم الحصول عليها من نقد واقتراحات المدقق على النحو التالي:

Nama Validator	Kritik & Saran
Ustadz Muhammad Hanafi	1. Gradasi gambar kurang menonjol 2. Diberi menu petunjuk guna memudahkan siswa

ج. نتائج التصديق من خبير التعليمية

إجراء هذا الصديقة معلم اللغة العربية في المدرسة نفضة العلماء الابتدائية

سومرفاسير, معلم اللغة العربية إسمها مطمئة البكالوريوس.

(١) البيانات الكمية

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100	Sangat Valid
2.	Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran bahasa arab pada isi materi	5	5	100	Sangat Valid
3.	Membantu guru daalam menyampaikan materi	5	5	100	Sangat Valid
4.	Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kemampuan bermain kartu pintar	4	5	80	Valid
5.	Kesesuaian isi materi dengan SK dan KD	4	5	80	Valid
6.	Kesesuaian ukuran huruf dan jenis yang digunakan dalam media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
7.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi	4	5	80	Valid
8.	Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
9.	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa arab	4	5	80	Valid
10.	Peran media dalam pembelajaran bahasa arab	4	5	80	Valid
Nilai Akhir (P)		45	50	90	Sangat Valid

$$P = \frac{45}{50} \times 100 : \text{المعدلة}$$

$$= 90$$

٢) البيانات النوعية

البيانات النوعية التي تم الحصول عليها من نقد واقتراحات المدقق على النحو التالي:

Nama Validator	Kritik & Saran
Ustadz Sofyan Wahyudi, M.Pd	Diperbanyak untuk materi lain

إلى جانب تطوير الوسائل، تتضمن مرحلة التطوير هذه أنشطة التحقق. تم إجراء هذا التحقق من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد. وخبراء في مجال التعليم. تستخدم مهمة التحقق هذه استبياناً قام الباحث بإنشائه. يتم تنفيذ أنشطة التحقق على قيم صالحة؛ إذا كان تقييم الخبر أو المدقق لا يفي بالقيمة الصالحة، فيجب تغيير المنتج الناتج وفقاً لاقتراحات وتوجيهات المدقق. الأستاذ حسان جياي كخبير في المصادقة على المواد. وهو مدرس مادة اللغة العربية في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية. و الأستاذ محمد حنفي الماجستير بصفته مدققاً في تصميم الوسائل، بما في ذلك مدرس تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، فهو بالطبع يتمتع بالكفاءة في مجال تكنولوجيا المعلومات. الأستاذ سفيان وحيودي الماجستير. هو رئيس مدرسة نهضة العلماء الابتدائية، مما يدل على قدرته في عملية التدريس والتعلم وفهم خصائص الطلاب في مدرسة نهضة العلماء الابتدائية سومبرفاسير.

٤. التنفيذ (implementation)

تحدث مرحلة التنفيذ بعد التحقق من صحة الوسائل التي تم إنشاؤها بواسطة العديد من المدققين. النشاط التجريبي وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* قبل البدء في الدراسة ، قدم الباحث أسئلة الاختبار التمهيدي لجميع الطلاب للتأكد من فهمهم الأولي لتعلم اللغة العربية حول الاستقبال المذاكرة.

بعد الاختبار القبلي النشاط وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب (Augmented Reality (AR يتم تنفيذ هذه المهمة دون اتصال بالإنترنت ، تمامًا كما هو الحال في الصف ٥. ويبدأ هذا التمرين التجريبي بتحية من المعلم ويستمر بقراءة الصلاة في مجموعات. بعد ذلك ، يوجه المعلم الطلاب حول كيفية استخدامه ، بالإضافة إلى المعلومات الأخرى المتعلقة بالتطبيق. بعد أن يكمل الطلاب أنشطة التعلم من خلال وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب (Augmented Reality (AR ، يمكن للمدرسين مشاهدة الطلاب وهم يكملون أنشطة التعلم من خلال استخدام وسائل التعلم.

بعد التجربة ، أجرى الباحث الاختبار البعدي لاحقًا لتحديد نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام بطاقة تعتمد علىسمح هذا للمعلمين بالتحقق من نتائج التغييرات في درجات الطلاب عن طريق التحقق من درجات ما بعد الاختبار لتحديد فعالية وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب (Augmented Reality (AR .

٥. التقييم (evaluate)

مرحلة التقييم حيث يقوم الباحث بتحليل النموذج بأكمله في كل مرحلة، حيث تتم مراجعة المنتج الناتج لتحديد مستوى جدواه. وهكذا ، قام الباحثون بالتحقيق في الدرجات قبل الاختبار وبعده ، وكذلك آراء الطلاب من مصادر أخرى. إذا تقرر في مرحلة المراجعة أن الوسائط لا تزال غير عملية ، يجب على الباحث إجراء تعديلات. يشارك الباحثون في أنشطة التقييم المختلفة ، بما في ذلك ما يلي:

أ. التقييم في نهاية كل مرحلة، مع توجيه كل نشاط تقييم بالحوار مع المشرفين وأصحاب المصلحة المختلفين.

ب. تقييم الأداء؛ يستخدم هذا التقييم لتحديد جودة وجدوى المنتج التي يتم تحديدها من خلال تحليل بيانات التحقق من الصحة.

خ. تقييم الجوانب التربوية (النتائج). سيتم تقييم نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطلاب لتحديد ما إذا كان للوسائط تأثير على نتائج التعلم الفعالة.

د. تقييم عناصر الإدراك من خلال تحليل بيانات استبيان الطلاب فيما يتعلق بجاذبية وسائل الإعلام.

المبحث الثاني :

فعالية وسيلة البطاقة التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality* (AR) بمدرسة الابتدائية نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج

أ - نتائج البيانات التجربة

١. البيانات الإختبار القبلي والإختبار البعدي

البيانات التجربة وسيلة البطاقات التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality* (AR) في شكل بيانات تقييم الاختبار القبلي والاختبار البعدي. تم القبلي والبعدي إجراء تقييمات الاختبار مع ١٦ طالبًا من طلاب الصف الخامس في المدرسة نهضة العلماء الابتدائية سومبراسير. البيانات من الاختبار التمهيدي لتصنيف الطلاب الذين كانوا في المجموعة التجريبية والذين كانوا المجموعة الضابطة في عملية التعلم.

بناءً على النتائج الكمية للاختبار القبلي والبعدي لطلاب الصف الخامس المدرسة نهضة العلماء الابتدائية سومبراسير في المجموعتين الضابطة والتجريبية على النحو التالي:

(١) المجموعة التجريبية

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1	Bima Trio Pamungkas	44	80
2	Calista Aurelia R	63	90
3	Muhammad Yoga Pratama	57	80
4	Nabila Inggrit A	69	90

5	Nuraini	50	90
6	Shelvy Febriansyah	63	80
7	Yanuar Satriya Baskoro	76	90
8	Azzahra Maulida A R	63	90
Rata-Rata		60	86

(٢) المجموعة الضابطة

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Arva Dion Gaura Arden Swito	50	80
2	Arvino Wiraga Pratama	57	60
3	Hayyuna Galuh F	69	60
4	Lathifa A S P	75	60
5	Lian Cantika Oky Margaretha	38	70
6	Tri Bagus Wicaksono	50	60
7	Annisa Putri Juliana	50	60
8	Ling Ling Aurelia Ramadhani	57	70
Rata-rata		57	65

(٥) بناءً على البيانات المقدمة أعلاه، فإن متوسط ما الإختبار البعدي للتجربة هو ٨٦، بينما متوسط ما الإختبار البعدي للضابطة هو ٦٥. يشير الاختلاف بين هذه القيم إلى أن نتائج التمكن من المواد عبارة تعتمد على خاصة استخدام مع الطلاب في المجموعة الضابطة الذين لم يتلقوا أي علاج إضافي

تم إجراء هذا البحث من أجل تطوير عناصر أكثر فاعلية لاستخدامها في العملية التعليمية. من أجل تحديد فعالية الوسائل، تم إجراء تجربة لمقارنة معلومات الوسيلة التعليمية مع عناصر الوسيلة التقليدية. من أجل تحديد فعالية الوسيلة، شاركت كل من المجموعات التجريبية والضابطة في تجربة الإختبار البعدي. بيانات المقارنة الإختبار البعدي باستخدام اختبار t لإظهار كفاءة الوسيلة التعليمية في تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في المدرسة نهضة العلماء الابتدائية سومبرفاسير :

أ. H_o و H_a في شكل الجملة

(١) H_o : لا يوجد فرق في ترقية نتائج التعليم بين المجموعة التجربة والضابطة

باستخدام وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب (AR) *Augmented Reality*

(٢) H_a : يوجد فرق في ترقية نتائج التعليم بين المجموعة التجربة والضابطة

باستخدام وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب (AR) *Augmented Reality*

ب. تحديد معيار T

(١) إذن T- الحساب أكبر من T- الجدول

(٢) إذن T- الحساب أصغر من T- الجدول

ب. تحديد المتوسط والتباين لكل مجموعة

فيما يلي طريقة لتسهيل حساب متوسط القيمة والتباين لكل مجموعة تجريبية

وضابطة

n_1	X_1	$(X_1 - \bar{X}_1)^2$	n_2	X_2	$(X_2 - \bar{X}_1)^2$
a.	80	36	1)	80	225
b.	90	16	2)	60	25
c.	80	36	3)	60	25
d.	90	16	4)	60	25

e.	90	16	5)	70	25
f.	80	36	6)	60	25
g.	90	16	7)	60	25
h.	90	16	8)	70	25
Jumlah	690	188	Jumlah	520	400
Rata-rata	86		Rata-rata	65	

توجد قيمة التباين باستخدام الصيغة التالية :

(١) التباين مجموعة التجريبية

$$S_1^2 = \frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1} = \frac{188}{8-1} = \frac{188}{7}$$

$$S_1^2 = 27$$

(٢) التباين مجموعة الضابطة

$$S_2^2 = \frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1} = \frac{400}{8-1} = \frac{400}{7}$$

$$S_2^2 = 57$$

د. إختبار التجانس

(١) تحديد F-العد

$$F_{hitung} = \frac{S^2_{terbesar}}{S^2_{terkecil}} = \frac{S_2^2}{S_1^2} = \frac{57}{27} = 2.11$$

(٢) تحديد F-الجدول

$$F_{tabel} = (a ; \frac{dk^2}{dk^1}) = (a ; \frac{n_2-1}{n_1-1}) = (0,05 ; \frac{8-1}{8-1}) = (0.05 ; \frac{7}{7})$$

$$F_{tabel} = (0.05 ; \frac{7}{7}) = 3.79$$

F-العد (٢,١١) أصغر من F-الجدول (٣,٧٩)

إن العيّنة متجانسة لذا يمكنها باستخدام الصيغة

$$Dk = n_1 + n_2 - 2$$

لحساب إختبار T

هـ. تحديد قيمة T-العد

$$t = \frac{\bar{x}_1 - c}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{86-65}{\sqrt{\frac{(8-1)27 + (8-1)57}{8+8-2} \left(\frac{1}{8} + \frac{1}{8} \right)}}$$

$$t = \frac{21}{\sqrt{\frac{588}{14} \left(\frac{1}{4} \right)}} = \frac{21}{\sqrt{10.5}} = \frac{21}{3.24}$$

$$t = 6.48$$

و. تحديد قيمة T-الجدول

$$t_{\text{tabel}} = (a ; dk) = (0.05 ; n_1 + n_2 - 2) = (0.05 ; 8+8-2) = (0.05 ; 14)$$

$$t_{\text{tabel}} = (0.05 ; 14) = 2.145$$

الفصل الخامس

مناقشة البحث

المبحث الأول :

تطوير تطوير وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* لترقية نتائج التعليم اللغة العربية بمدرسة الابتدائية نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج

بدأت تطوير وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* بتحليل الاحتياج من خلال المقابلة. أجريت المقابلة عبر الإنترنت مع معلمة اللغة العربية في المدرسة نهضة العلماء الابتدائية سومبرفاسير. بناء على نتائج المقابلة، معروف أن معلمة اللغة العربية تواجه الصعوبة في استخدام الوسيلة الإلكترونية خلال جائحة كوفيد-١٩، إيصال المواد أقل من الأمثل باستخدام وسائل التعليم العاقد، حتى يجعل الطلاب يستغرقون وقتاً طويلاً لفهم المواد التعليمية. فلذلك شعرت بعض الطلاب بالكسل والملل في تعليم بسبب استخدام الوسيلة التعليمية الأقل جاذبية والأقل تحفيزاً. لذلك تطورة الباحث تطوير وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)*.

وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* لمساعدة الطلاب في تحسين نتائج التعلم في الفصل ٥ المدرسة نهضة العلماء الابتدائية سومبرفاسير، خاصة على المواد الموجودة في غرفة الإستقبال المستخدمة في عملية التعلم. وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* من خلال النظر في خصائص طلاب الطبقة العليا، وخاصة الصف الخامس. أيضاً، تستخدم هذه الوسيلة تقنية تطبيقات Android لتعريف الطلاب باستخدام الهواتف المحمولة كأداة تعليمية، وليس فقط للتواصل. وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)* تجربة تصور تفاعلية للمعلمين والطلاب.

عملية إنتاج وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب (*Augmented Reality* (AR) باثنين من الاعتبارات الرئيسية: تصميم الوسائل والمحتوى الذي سيتم عرضه على الوسائل. تم اختيار المواد الأساسية والألوان وأحجام الخطوط والرسوم التوضيحية والعديد من المعدات الأخرى لتعكس خصائص طلاب الصف الخامس في المدرسة نهضة العلماء الابتدائية سومبرفاسير. يهدف هذا إلى إثارة اهتمام الطلاب باستخدام وسائل التعلم لتسهيل عملية التعليم وتحسين نتائج التعليم.

حصلت نتائج التحقق من صحة المواد على مجموع إجمالي قدره ٨٦ باستخدام معايير صالحة للغاية. بالإشارة إلى هذه المعايير، من الممكن أن نستنتج أن المواد المعروضة على تطبيق وسائل التواصل الاجتماعي يمكن اختبارها باستخدام معايير صارمة للغاية. أيضًا، قدم خبير المواد المدقق توصيات للباحث حول كيفية تحسين المقدار الصغير من المحتوى ذي الصلة الذي تم اعتباره غير مقبول للصف الخامس من المدرسة نهضة العلماء الابتدائية سومبرفاسير.

من الشرح السابقة، استنتج أن المواد المقدمة في وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب (*Augmented Reality* (AR) تتوافق من المنهج الدراسي والكفاءات الأساسية والكفاءات المعيارية وكذلك المؤشرات المحددة مسبقًا. مواد وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب (*Augmented Reality* (AR) متوافقة مع معايير اختيار مواد التعليمية التي اقترحها أزهار أرشد عن صلاحية الوسيلة التعليمية. الصلاحية الفنية لوسيلة التعليمية أن الوسيلة المختارة قادرة لتحفيز ودعم عملية تعليم الطلاب. في هذه الحالة، هناك جوديات يجب مراعاتها، وهي جودة الرسالة (أهداف التعليم، الوضوح في التدريس، النظاميات المنتقية وسهولة الفهم)، وكذلك جودة البصرية، مثل قواعد الجمال (الدافع الجذاب) والبساطة والكمال والتوازن^{٥٤}.

⁵⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm 73

تم إجراء التحقق من صحة تصميم المنتج مرة واحدة وأسفر عن نتيجة تحقق تبلغ ٩٠ وفقاً لمعايير صالحة للغاية. بالإشارة إلى هذه النتيجة، يمكن استنتاج أن تصميم وسيلة البطاقات التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality (AR)* مثير للاهتمام ويمكن اختباره على طلاب الصف الخامس في المدرسة نُهضة العلماء الابتدائية سومبرفاسير بمعايير صارمة للغاية. وأثناء عملية التحقق من صحة التصميم، يقدم متخصصو التصميم مدخلات حول اختيارات الألوان وإنشاء أيقونات عرض التطبيق لجعلها أكثر جاذبية من الناحية المرئية. أيضاً، يوصي خبراء تصميم الوسائل باستخدام خطوط قابلة للقراءة حتى يتمكن الطلاب بسهولة من قراءة وسيلة البطاقات التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality (AR)*.

الخلاصة يعني أن وسيلة البطاقات التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality (AR)* لها تصميم جذاب ومتوفق. أي أن الوسيلة يستطيع أن تقدم عملية التعليم توضيحية مناسبة بالأهداف والمحتوى أكثر بارزة وتوضيح الأشياء فيه.^{٥٥}

نتج عن التحقق من صحة خبر التعليم درجة ٩٠. تتضمن هذه النتيجة معايير صالحة جداً لطلاب الصف الخامس في المدرسة نُهضة العلماء الابتدائية سومبرفاسير. بالإضافة إلى النتيجة كقيمة عددية تم الحصول عليها من نتائج التحقق، يتم أيضاً تضمين البيانات النوعية في شكل نقد واقتراحات من خبراء التعلم. يقترح خبر التعليم الجمع بين وسائل الاتصال والقرآن لغرس الامتنان لدى أطفال الصف الخامس.

وقد تم الحصول على نتائج التحقق بعد أن قام الباحثون بمراجعة عدة مجالات من البطاقات التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality (AR)*. يعد هذا التحسين ضرورياً للتأكد من أن محتوى الوسائل الذي يتميز بالاختبارات متسق ومستدام.

⁵⁵ Widagda Pringga Suwarna, *Strategi Penguasaan Berbahasa*, (Yogyakarta: Adi Cita. 2002), hlm 145

الغرض من الوسيلة التعليمية هو مساعدة الطلاب في حل الصعوبات المتعلقة بالمواد الموجودة في غرفة المعيشة والدراسة. وسيلة البطاقات التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality (AR)* تعليمية غير متصلة بالإنترنت تستخدم أدوات الهاتف التي يمتلكها جميع الطلاب تقريبًا.

استنادًا إلى الشرح السابقة، فإن وسيلة البطاقات التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality (AR)* وفقًا لخبر التعليم لائق للاستخدام في تعليم هذا مناسبة بوظيفة الوسيلة التعليمية، بما يلي^{٥٦}:

١) تتغلب الوسيلة التعليمية على قيود الوقت والمكان والحواس يستطيع عرض بالصور والفيديو.

٢) الوسيلة التعليمية توضح طريقة عرض المعلومات والرسائل، وتسهيل وترقية عملية والنتائج التعليم

البحث الثاني :

مناقشة فعالية استخدام وسيلة البطاقة التعليمية القائمة بـ *Augmented Reality (AR)* بمدرسة الابتدائية نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية بمالانج

تم إجراء هذا البحث من أجل تطوير عناصر أكثر فاعلية لاستخدامها في العملية التعليمية. من أجل تحديد فعالية الوسائل، تم إجراء تجربة لمقارنة معلومات الوسيلة التعليمية مع عناصر الوسيلة التقليدية. من أجل تحديد فعالية الوسيلة، شاركت كل من المجموعات التجريبية والضابطة في تجربة الإختبار البعدي. بيانات المقارنة الإختبار البعدي باستخدام اختبار t لإظهار كفاءة الوسيلة التعليمية في تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في المدرسة نهضة العلماء الابتدائية سومبراسير :

الإستنتاج هو أن عدد T- الحساب (٦،٤٨) أكبر من T- الجدول (٢،١٤٥) يستطيع أن يقال بأن H_0 مقبول و H_a مردود. فلذلك تستطيع أن هناك يوجد فرق في تحسين نتائج العليم بين المجموعة التجريبية والضابطة باستخدام وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality (AR)*.

هذا يتوافق مع رأي بورنومو بأن استخدام الوسيلة المناسبة هو بديل للتغلب على نتائج التعليم المنخفضة للطلاب, تجعل الوسيلة التعليمية على نتائج التعليم الطلاب تصلوا إلى المستوى القياسي, يستطيع باستخدام الوسيلة التعليمية المناسبة لترقية نتائج تعليمالطلاب.^{٥٧}

⁵⁷ Iwan, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual (Komik IPA Terpadu)*
Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya, Universitas Negeri Makasar 2018

الفصل السادس

الإختتام

أ- خلاصة

بعد نهاية إجراء البحث الجامعي عن تطوير باستخدام وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب (AR) *Augmented Reality* في الصف الخامس بالمدرسة نهضة العلماء الابتدائية سومبرفاسير, حصلت الباحثة على الإستنتاج كما يلي :

(١) ينتج عن تطوير وسيلة التعليمية هذه منتجاً في وسيلة البطاقات التعليمية القائمة

ب (AR) *Augmented Reality* والتي تتضمن ٥ عمليات تطوير، وهي ADDIE التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم إجراء عملية التحقق من الصحة على ثلاثة مدققين كانوا خبراء في مجالهم، وحصل حساب درجة الصلاحية على القيم التالية: خبير الإعلام: حصلوا على درجة ٨٦ بفئة درجة صالحة جداً. خبير المواد: حصل على درجة ٩٠ بفئة صالحة جداً. خبير التعليم: حصل على درجة ٩٠ بفئة درجة صالحة جداً.

(٢) حصلت نتائج استبيان إجابة الطالب (استبيان لمتعة وسيلة التعليمية) على درجة ٩٦ مع فئة درجة مثيرة جداً للاهتمام. ثم تظهر نتائج البيانات من الاختبار القبلي والبعدي باستخدام حسابات اختبار t ، t -العد (٦،٤٨) أكبر من t -الجدول (٢،١٤)، H_a مقبول ، مما يعني وجود اختلاف في الزيادة في نتائج التعليم بين المجموعات التجريبية والضابطة باستخدام البطاقات التعليمية القائمة ب (AR) *Augmented Reality*.

ب. الاقتراحات

وفقاً على النتيجة البحث والتطوير، تقدّم الباحثة الاقتراحات للجهات

المشاركة في تطوير هذه الوسيلة التعليمية كما يلي :

١) يرجى من معلم اللغة العربية للفصل الثامن المدرسة المتوسطة باستخدام الوسيلة التعليمية الفعالية كالوسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality* (AR) في عملية تعليم اللغة العربية.

٢) يرجى من معلم بتطوير الوسيلة التعليمية وفقا على ظروف المدرسة الحالية. بحث الباحث هذا البحث عن وسيلة البطاقات التعليمية القائمة ب *Augmented Reality* لمادت اللغة العربية, لذلك يرجى للباحث المستقبل تطوير الوسيلة التعليمية التعليمية القائمة ب *Augmented Reality* (AR) في مادتي الأخرى.

المراجع

عبد الحافظ سلامة, ٢٠٠٥. وسائل الإتصال والتكنولوجيا في التعليم. دار الفكر ناشرون وموزعون.

جلوب, سمير, الوسائل التعليمية, الأولى (المملكة الأردنية الهاشمية: دار من المحيط إلى الخليج للنشر والتوزيع, ٢٠١٧)

Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* Jakarta: Rineka Cipta.

Ali, A Muhammad. 2002. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Anni, Cahyani Tri. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Cet. 12; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Asnawir. 2002. *Media Pemebelajaran*. Cet. VI, Jakarta : Ciputat Pers.

Buku Paket Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Departemen Agama. 1997. Kurikulum IAIN/STAIN tahun 1999 yang disempurnakan. Jakarta:Ditbinperta.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003 Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua. Balai Pustaka.

Devianty, Rina. 2017. *Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan, Jurnal Tarbiyah*, vol.24 No. 2.

Evelopment Country. Definisi Pengembangan. Blogspot Evelopment Country.co.id. Diakses pada 10 Januari 2022.

Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar & Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.

- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, Rivi Hamdani dan Meini Sondang Sumbawati. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Kuliah Sistem Digital di Jurusan Teknik Informatika Unesa*, Jurnal IT-EDU 4, no. 52.
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*, Bandung: Pustaka Setia.
- Hasan, Muh. Haris Zubaidillah. 2019. *Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*, Jurnal Al Miyar Vol. 2 No. 1.
- Istiqlal, Abdul. 2018. *Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi* Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah 3, no. 2.
- Iswari, Fitria. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa FlashCard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar*, DEIKSIS, Vol. 09 No. 02.
- KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring," KBBI, diakses 25 Januari 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hasil>.
- KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring," KBBI, diakses 25 Januari 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar>
- Khairunnisak. 2015. *Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh , Banda Aceh"*, Jurnal Pencerahan, Vol.9.No.2.
- Khotimah, Khusnul dan Wisnu Siwi Satiti. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII*, in *Seminar Nasional Multidisiplin Unhawa Jombang*.
- Majid, Abdul. 2005 *Perencanaan Pembelajaran* . Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustafa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang, UIN MALIKI PRESS.
- Mustaqim, Ilmawan. 2016. *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan 13, no. 2.
- Nurdiansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.

- Nurhasnawati. 2015. *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi Pengembangan*.
- Permenag No 2 Tahun 2008, BAB I. Tentang Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah.
- Purwanto, M Purwanto. 2022. *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmaniyah, Istighfarotul. 2010. *Pendidikan Etika*. Malang: UIN-Maliki Pres.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusnandi, Enang. Dkk. 2015. *Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Infotech Journal* 1, no. 2.
- Sagala Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sahertian, Julian dan Muladi. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Pokok Bahasan Sel*, *Tekno* 19, no. 1.
- Sekarini, Wining. 2018. *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghapal Kosa Kata Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Susilana Rudi dan cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandyng: Wacana Prima.
- Sweller, John. *Instructional Design, Encylopedia of Evolution Psychological Science*, ٢٠٢١, https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650_2438. Diakses pada 19 Januari 2022.
- Uno, Hamzah B dan Satria Koni. 2012. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utami, Febriyanti. Dkk. 2021. *Pengembangan Media FlashCard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Bintang Laut*, *Jurnal obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5.
- Wahana, Aditya wahana. 2019. *Rancangan Bangun Media Pembelajaran Sholat 5 Waktu Berbasis Augmented Reality Jurnal Transformasi*. Vol. 15 No. 2.
- Zuhdy, Dr. Halimi. Teknik Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab.

الملاحق

البطاقات التعليمية التي تم تحميلها على الرابط

https://drive.google.com/drive/folders/1--qxKcIGatNpyCxfWD-r9_dbIgSW9xY

للتطبيق Augmented Reality (AR)

<https://drive.google.com/drive/folders/1--svDPbKH8fRHfplntJcZBMxSmJUP4n0->

١. رسالة البحث


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telp. (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
http://www.uin-malang.ac.id email : info@uin-malang.ac.id

Nomor : 1296/Un.03.1/TL.00.1/04/2022
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : 1

12 Mei 2022

Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MINU Sumberpasir Pakis
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Khilmi Al Murtadlo
NIM	: 18150062
Jurusan	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2021/2022
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Flash Card Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MINU Sumberpasir Malang
Lama Penelitian	: Mei 2022 sampai dengan Juli 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik


Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002



busan :
Yth. Ketua Program Studi PBA
Arsip

٢. نتائج التصديق من خبر المواد

INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI MATERI

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
 Judul media pembelajaran : *Flash Card, AR*
 Penyusun : Khilmi Al Murtadlo

A. Pengantar

Berkaitan dengan penyusunan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab di kelas 5 dengan *Flash Card* berbasis *Augmented Reality*, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dibuat sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon kepada Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media *Flash Card* serta pengukuran media pembelajaran, sehingga layak untuk dipergunakan, atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : *Chumon Jayadi S.Pd.*
 Instansi :
 Pendidikan : *SI*
 Alamat : *Pakis*

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah dengan cermat item yang ada.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

C. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media dengan kurikulum yang berlaku					✓
2	Keruntutan penyajian pembelajaran media <i>flash card</i>					✓
3	Kemenarikan pengemasan materi dalam media pembelajaran				✓	
4	Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar				✓	
5	Kesesuaian materi dengan media <i>flash card</i>				✓	
6	Kejelasan paparan materi				✓	
7	Ketepatan isi materi dengan untuk memotivasi siswa					✓
8	Kesesuaian antara isi <i>flash card</i> dengan tujuan pembelajaran				✓	
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.				✓	
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.				✓	

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ini :

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
- ☐ Belum dapat digunakan

٣. نتائج التصديق من خبر الوسائل

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
 Judul media pembelajaran : *Flash Card*, *AR*
 Penyusun : Khilmi Al Murtadlo

A. Pengantar

Berkaitan dengan penyusunan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab di kelas 5 dengan *Flash Card* berbasis *Augmented Reality*, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dibuat sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon kepada Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media *Flash Card* serta pengukuran media pembelajaran, sehingga layak untuk dipergunakan. atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama

M. HANAFI M.Pd

Instansi

S2

Pendidikan

Pakis

Alamat

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah dengan cermat item yang ada.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat
4	Tepat
3	Cukup Teapat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan tata letak komponen media					✓
2	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf.				✓	
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.				✓	
4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.					✓
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.				✓	
6	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
7	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
8	Media mudah difahami oleh pendidik dan siswa.				✓	
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.					✓
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.					✓

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ini :

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
- ☐ Belum dapat digunakan

٤. نتائج التصديق من خبير التعليمية

INSTRUMEN VALIDASI PEMBELAJARAN

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
 Judul media pembelajaran : *Flash Card* , *AR*
 Penyusun : Khilmi Al Murtadlo

A. Pengantar

Berkaitan dengan penyusunan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab di kelas 5 dengan *Flash Card* berbasis *Augmented Reality*, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dibuat sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon kepada Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media *Flash Card* serta pengukuran media pembelajaran, sehingga layak untuk dipergunakan. atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : Sopian Wahyudi, M Pd.
 Instansi :
 Pendidikan : S2
 Alamat : Pakis

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah dengan cermat item yang ada.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan tata letak komponen media					✓
2	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf.				✓	
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.				✓	
4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.					✓
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.				✓	
6	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
7	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
8	Media mudah difahami oleh pendidik dan siswa.				✓	
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.					✓
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.					✓

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ini :

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
- ☐ Belum dapat digunakan

٥. الاختبار القبلي

Lembar Pre Test Penelitian

Nama : Nabila Iqbal - A

Kelas : 5C

Kamar mandi	غرفة (ج) غُرف
Dapur	غرفة الإستقبال
Rumah	غرفة النوم
Sofa	غرفة المذاكرة
Vas bunga	حمام
Jendela	منطبة
Ruang belajar	أرنكة
Ruang tamu	مُصَدّة
Kamar tidur	زهرية
Rumah	

٦. الاختبار البعدي

Lembar Post Test Penelitian

Nama : Arvino Wraga Pratama

Kelas : 5C

Kamar mandi	حمام
Dapur	matbakh
rumah	بيت
jendela	منطقة
Vas bunga	زهرة
meja	منطقة
Ruang belajar	غرفة
ruang tamu	غرفة الإستقبال
Kamar tidur	مكتبة
rumah	بيت

٧. التوثيق







السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية

الاسم : حلمى المرتضى
 مكان الميلاد و تاريخه : مالانج, ١٠ فبراير ٢٠٠٠
 العنوان : فاكيس, مالانج, ٦٥١٧٣
 الجنسي : الإندونيسية
 القسم : تعليم اللغة العربية
 رقم الهاتف : ٠٨٣٨٣٣٧٣٥٨٥٠
 البريد الإلكتروني : kalimi100200@gmail.com

ب. المستوى الدراسي

السنة	المستوى الدراسي
٢٠٠٦ - ٢٠٠٥	المدرسة روضة الأطفال مسلمات سومبرفاسير فاكيس مالانج
٢٠١٢ - ٢٠٠٧	المدرسة نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية سومبرفاسير فاكيس مالانج
٢٠١٥ - ٢٠١٣	المدرسة المتوسطة الإسلامية "الحكمة" تومفانج مالانج
٢٠١٨ - ٢٠١٦	المدرسة الثانوية الإسلامية "ديفونكورو" تومفانج مالانج
٢٠٢٢ - ٢٠١٩	بكلوريوس (سرجانا) قسم تعليم اللغة العربية في كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج