تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان

البحث الجامعي

إعداد:

ريشة ملّة الله

الرقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠١١٣

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان

البحث الجامعي

مقدمة إلى كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس

إعداد:

ريشة ملّة الله

الرقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠١١٣

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

خطاب الموافقة

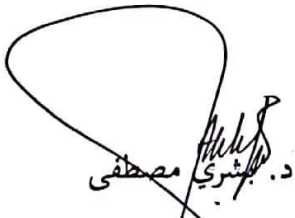
البحث الجامعي بعنوان "**تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Constract 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان**" الذي قدمه ريشة ملّة الله قد فحصه المشرفة ووافقه على تقديمه أمام مجلس المناقشة في ١٧ مايو ٢٠٢٤.

المشرفة

د. مملوءة الحسنة

رقم التوظيف: ١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٠٣٢٠٠١

رئيس القسم،



د. بشري مصطفى

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٢

Dipindai dengan CamScanner

تقرير مجلس المناقشة

البحث الجامعي بعنوان **"تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان"** الذي قدمه ريشة ملّة الله قد فحصه المشرفة ووافقه على تقديمه أمام مجلس المناقشة في ٦ يونيو ٢٠٢٤.

مجلس المناقشة

المناقش الرئيسي

د. دانيال حلمي رقم التوظيف: ١٩٨٢٠٣٣٠٢٠٠٧١٠١٠٠٣

المناقشة

د. زكية عارفة رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٤١٧٢٠٠٨٠١٢٠٢٠

السكرتير

د. مملوءة الحسنة رقم التوظيف: ١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٠٣٢٠٠١

CS Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: http://www.uin-malang.ac.id Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM	:	200104110113
Nama	:	RISYAH MILLATILLAH
Fakultas	:	ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan	:	PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Dosen Pembimbing 1	:	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.
Dosen Pembimbing 2	:	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	:	تطوير وحدات تعليم اللغة العربية المتنقلة القائمة على التعليم في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	19 September 2023	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Memperbaiki judul dan mendiskusikan penelitian	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	06 Oktober 2023	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Membuat kerangka terkait 3 landasan penelitian	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	02 November 2023	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Mendiskusikan metode penelitian dan menyelesaikan bab 1 sampai bab 3	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	06 November 2023	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Memperbaiki judul, kajian teori, kajian teori dan menyiapkan instrumen validasi ahli	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	10 November 2023	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Menyerahkan hasil revisi dari bab 1 sampai bab 3	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	14 November 2023	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Memperbaiki tatanan bahasa, spesifikasi produk, dan melengkapi bab 3	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	01 Februari 2024	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Menyerahkan hasil revisi proposal skripsi dan konsultasi angket validasi produk	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	05 Maret 2024	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Konsultasi penyajian data bab 4	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	03 Mei 2024	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Revisi bab 4	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	08 Mei 2024	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Konsultasi bab 5 dan 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	14 Mei 2024	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Memperbaiki tatanan bahasa dan sistematika kepenulisan	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
12	16 Mei 2024	Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.	Menyerahkan revisian bab 1-6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Malang, 17 Mei 2024

Dosen Pembimbing 2

Dosen Pembimbing

Dr. MAMLUATUL HASANAH,M.Pd.

Kajur / Kaprodi,

Dipindai dengan CamScanner

إقرار الباحثة

بسم الله الرحمن الراحيم

أنا الموقع أدناه

الإسم : ريشة ملّة الله

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠١١٣

عنوان البحث : **تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان**

أقر بأن هذا البحث الذي حضرته لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس في قسم تعلم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج قد كتبته بنفسي وليس من حق غيري. وإذا ادعى أحد في المستقبل أنه من حقه وليس من حقي فإنا أتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على الجنة المناقشة.

صاحب الإقرار

ريشة ملّة الله

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠١١٣

Dipindai dengan CamScanner

شعار

لكل شيء زكاة وزكاة العلم تعليمه

(قال الإمام جعفر الصادق في بحار الأنوار صفحة ٢٥)

إهداء

أهدي هذا البحث العلمي إلى:

أبي المحبوب والمحترم عبد الواحد

أمي المحبوبة والمحترمة فطرية

أخي الكبير المحبوب محمد فائق علوان

أخي الصغير نبهان عفيفي

عسى الله أن يطول عمورهم ويعافيهم ويسهل أمورهم في الدنيا والاخرة امين.

المعلمين والمحاضرين المحترمين

عسى الله أن يطول عمورهم ويعافيهم ويسهل أمورهم في الدنيا والاخرة امين.

عائلتي

عسى الله أن يسهّلهم في كل عمورهم والسلامة في الدنيا والاخرة امين.

أصدقائي

عسى الله أن يسهّلهم في كل عمورهم والسلامة في الدنيا والاخرة امين.

كلمة الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم. الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على سيدنا محمد وعلى ءاله وصحبه الطيبين الطاهرين. أما بعد.

الحمد لله واشكروا الله سبحانه وتعالى. إن رشك بالحب والمودة أعطاني القوة وزوّدني بالمعرفة وعرّفني على الحب. بفضل النعمة والتسهيلات التي قدمتموها أصبح من الممكن أخيرًا إكمال هذه رسالة بالموضوع " **تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان**". الصلاة وسلام دائما على النبي محمد صلى الله عليه وسلم.

عرفنا، أن هذا البحث بعيد من الكمال ولكن في هذه المناسبة تسرني أن أقدم خالص شكري وتقديري إلى جميع الناس الذي قد ساعدين في كتابة هذا البحث وهم:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد زين الدين الماجستير بوصفه مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٢. فضيلة الدكتور الأستاذ نور على الماجستير بوصفه عميد كلية التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٣. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير بوصفه رئيس القسم تعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٤. فضيلة الأستاذة الدكتور مملؤة الحسنة بوصفها مشرفة البحث على توجيهات المفيدة التي ساعدين مثرية في إكمال هذا البحث الجامعي.
٥. فضيلة الأستاذ الدكتور أحمد مكي حسن الماجستير بوصفه كخبير التصميم في إتمام وسيلة التعلم في هذا البحث الجامعي.
٦. فضيلة الأستاذة الدكتور الفية الشرفة الماجستير بوصفها كخبير المواد في إتمام وسيلة التعلم في هذا البحث الجامعي.

٧. فضيلة الأستاذ صاليح الدين بوصفه كخبير التعلم في إتمام وسيلة التعلم في هذا البحث الجامعي.
٨. جميع الأساتذ في قسم تعليم اللغة العربية كلية دراسة العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٩. أصحابي، الذين يقدمون دائمًا التحفيز والمشورة والدعم المعنوي والمادي مما يجعلني دائمًا متحمسًا لإكمال هذه الرسالة.
١٠. صاحبتيني، اللتاني شاجعتان في الكتابة في هذه رسالة.
١١. وجميع أصدقاء تعليم اللغة العربية ٢٠٢٠، وجميع أصدقاء الجنان.

ترجو الباحثةِ بلإنتقاد والإقتراحات والنصيحة في تجربة الإصالحات التالية. والآخر، نأمل أن ينفع هذه رسالة لأي شخص، خاصة للباحثين والباحثات التعليم. تستعى الباحثة إلى المغفرة الله تعالى على خلاف وذنوب قصد أو غير قصد في كتابة رسالة.

مالانج، ١٦ مايو ٢٠٢٤

ريشة ملّة الله

الرقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠١١٣

مستخلص البحث

ملة الله، ريشة. ٢٠٢٤. **تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان**. البحث الجامعي، قسم التعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرفة: د. مملوءة الحسنة

تعتبر اللغة العربية احدى اللغة الرسمية في الأمم المتحدة، حيث تعتبر اللغة العربية لغة عالمية إضافة من كونها لغة القرآن الكريم. يقتضي إلى ضرورية تعريفها للطلاب باستخدام التكنولوجيا المبنية على نظام أندرويد على شكل تطبيقات ألعاب تعليمية باللغة العربية. الهدف من هذا البحث هو شرح تصميم وسيلة تعلّم اللغة العربية على أساس Construct 2 لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان وقياس صلاحيتها وفعاليتها.

المنهج المستخدم هذا البحث هو "البحث والتطوير" بنموذج Hannafin and Peck باستخدام أربع خطوات وهي تحليل الاحتياجات والتصميم والتطوير والتطبيف مصحوبا بالتقييم والمراجعة. وموضوع التجربة في هذا البحث هو الطلاب الصف الثامن (أ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان في العام ٢٠٢٣-٢٠٢٤. وأدوات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة، المقابلات، الوثائق، الاستبيانات، الاختبارات. ثم تحليلها باستخدم طريقة Miles and Huberman للبيانات النوعية. وكذلك باستخدم Wilcoxon Signed Rank Test للبيانات الكمية.

أما نتيجة البحث كما يلي: (١) تأتي هذه الوسيلة التعلّم على شكل تطبيق "BahasaArabQu" بحجم ٢٥ ميجابايت والذي يحتوي على مواد تتعلق بموضوع المفردات "عيادة المرضى". يمكن الوصول إلى هذه الوسيلة عبر الهاتف الذكي ودون الحاجة إلى اتصال بالإنترنت لاستخدامها. (٢) ومستوى صلاحية وسيلة التعلم من قبل خبير المواد هو ٧٢٪ وخبير تصميم الوسائل هو ٩٤٪ وخبير التعلم هو ٩٦٪. (٣) وكان متوسط درجات الاختبار القبلي ٥٩,٥٧ بينما كان متوسط درجات الاختبار البعدي ٩٣,٦٤. وبصرف النظر عن ذلك، من نتائج اختبار Wilcoxon Signed Rank Test، تم الحصول على قيمة Sig (2-tailed) بقيمة ٠,٠٠٠ <٠,٠٥. وبناء على نتائج الاختبار، يمكن القول أن وسيلة تعلم BahasaArabQu فعالة في زيادة فهم الطلاب للمفردات.

الكلمات المفتاحية: تطوير، وسيلة التعلّم، Construct 2

ABSTRACT

Milatillah, Risyah. 2024. **Development of Interactive Learning Media "BahasaArabQu" Based on Construct 2 for Vocabulary Mastery at MTsN 4 Pasuruan**. Thesis, Department of Arabic Language Education, Faculty of Tarbiyah and Techer Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.
Thesis Advisor: Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd.

The Arabic language is considered one of the official languages of the United Nations, as the Arabic language is considered a global language in addition to being the language of the Holy Quran. It is necessary to introduce it to students using technology based on the Android system in the form of educational game applications in the Arabic language. The aim of this research is to explain the design of an Arabic language learning method based on Construct 2 for eighth grade students in the fourth public Islamic middle school in Pasuruan and to measure its validity and effectiveness.

The methodology used in this research is "research and developmen" according to the Hannafin and Peck model using four steps: needs analysis, design, development, and implementation, accompanied by evaluation and review. The subject of the experiment in this research is the students of the eighth grade (A) in the fourth public Islamic middle school in Pasuruan in the year 2023-2024. Data collection instruments used were observation, interviews, documentation, questionnaires, tests. To analyze qualitative data, researchers used the Miles and Huberman model analysis. While for quantitative data used the Wilcoxon Signed Rank Test.

The result of the research is as follows: (1) This learning method comes in the form of the "BahasaArabQu" application with a size of 25 MB, which contains materials related to the vocabulary topic "عيادة المرض". This media can be accessed via smartphone and without requiring an internet connection to use. (2) The level of validity of the learning methods according to the materials expert is 94%, the method design expert is 72%, and the learning expert is 96%. (3) The average pre-test score was 59,56 while the average post-test score was 93,64. In addition, the results of the Wilcoxon Signed Rank Test obtained a Sig (2-tailed) value of 0.000 <0.05. Based on the test results, it can be said that the BahasaArabQu learning media is effective in improving students' vocabulary understanding.

Keywords: Development, Learning Media, Construct 2

ABSTRAK

Millatillah, Risyah. 2024. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "BahasaArabQu" Berbasis Construct 2 untuk Penguasaan Mufrodat di MTsN 4 Pasuruan**. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing Skripsi: Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd.

Bahasa Arab dianggap sebagai salah satu bahasa resmi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), karena bahasa Arab dianggap sebagai bahasa global selain bahasa Al-Qur'an. Oleh karena itu bahasa Arab perlu diperkenalkan kepada peserta didik dengan menggunakan teknologi yang berbasis *Android* berupa aplikasi game edukasi bahasa Arab. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan desain media, tingkat validitas dan tingkat efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis Construct 2 pada peserta didik kelas VIII (A) MTsN 4 Pasuruan.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D) menurut model Hannafin and Peck dengan menggunakan 4 lankah: analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi yang disertai evaluasi dan revisi. Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII (A) MTsN 4 Pasuruan pada tahun 2023-2024. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket, tes. Untuk menganalisis data kualitatif peneliti menggunakan analisis model Miles dan Huberman. Sedangkan untuk data kuantitatif menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test.

Adapun hasil penelitian ini sebagai berikut: (1) Media pembelajaran ini berupa aplikasi BahasaArabQu dengan ukuran 25 mb yang berisi materi yang berkaitan dengan kosakata tema عيادة المرضى. Media ini dapat diakses melalui smartphone dan tanpa membutuhkan koneksi internet dalam penggunaannya. (2) Tingkat validasi media pembelajaran oleh ahli materi sebesar 72%, ahli desain media sebesar 94%, dan ahli pembelajaran sebesar 96%. (3) Nilai rata-rata pre-test sebesar 59,56 sedangkan nilai rata-rata post-test sebesar 93,64. Selain itu, dari hasil Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai Sig(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Berdasarkan pada hasil uji tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran BahasaArabQu efktif meningkatkan pemahaman kosakata peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Construct 2

محتويات

غلاف .....

خطاب الموافقة ..... ج

تقرير مجلس المناقشة ..... د

مواعد الإشراف ..... هـ

إقرار الباحثة ..... و

شعار ..... ز

إهداء ..... ح

كلمة الشكر ..... ط

مستخلص البحث باللغة العربية ..... ك

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ل

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... م

محتويات ..... ن

قائمة الجدول ..... ص

قائمة الصور ..... ق

قائمة الملاحق ..... ر

الفصل الأول

الإطار العام

أ. مقدمة ١

ب.أسئلة البحث ٤
ج. أهداف البحث ٥
د. فو ائد البحث ٥
هـ. خصائص المنتج ٦
و. الدراسات السابقة ٩
ز. تحديد المصطلحات ١١
ح. هيكل البحث..... ١٢

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ. **المبحث الأول: وسائل التعلم التفاعلية** ١٤
١. مفهوم وسائل التعلم التفاعلية ١٤
٢. وظيفة وسائل التعلم..... ١٦
٣. فوائد وسائل التعلم..... ١٧
٤. مبادئ استخدام الوسائل في التعلم..... ١٨
٥. وسائل تعليمية مختلفة ١٩
ب. **المبحث الثاني: برنامج (*Software*) Construct 2**..... ٢١
١. مفهوم Software Construct 2..... ٢١
٢. مميزات برامج Construct 2 ..... ٢٢
٣. المكونات الأساسية أو User Interface ٢٤
ج. **المبحث الثالث: إتقان مفردات** ٢٨
١. مفهوم إتقان مفردات..... ٢٨
٢. مؤشر إتقان المفردات..... ٢٨

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. نوع البحث وأسلوب التطوير ٣١
ب. إجراء التطوير ٣٢
ج. اختبار المنتج ٣٥
د. البيانات ومصادرها ٣٦
هـ. أدوات جمع البيانات ٣٧
و. أسلوب تحليل البيانات ٣٨

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول: عملية تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان ٤١
المبحث الثاني: صلاحية تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان ٥٣
المبحث الثالث: فعالية تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان ٥٩

الفصل الخامس

مناقشة البحث

المبحث الأول: تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان ٦٣

المبحث الثاني: صلاحية وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان ٦٥

المبحث الثالث: فعالية وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان ٦٨

الفصل السادس

خاتمة

أ. خلاصة البحث ٧٠

ب. اقتراحات ٧١

المراجع..... ٧٢

قائمة الجداول

الجدول (١,١) نتائج التعلم وأهداف التعلم والمؤشرات ٧

الجدول (١,٢) الدراسات السابقة ٩

الجدول (٢,١) نسب الفهم التي يحصل عليها الطلاب من خلال الحواس الخمس . ١٨

الجدول (٢,٢) المؤشرات أو KKTP ٢٩

الجدول (٣,١) معايير تقييم بيانات النسبة المئوية لصلاحية المنتج..... ٣٩

الجدول (٤,١) نتيجة الاستبانة من الخبير تصميم الوسائل..... ٥٣

الجدول (٤,٢) الاقتراح من الخبير تصميم الوسائل..... ٥٥

الجدول (٤,٣) نتيجة الاستبانة من الخبير المواد ٥٥

الجدول (٤,٤) الاقتراح من الخبير المواد ٥٧

الجدول (٤,٥) نتيجة الاستبانة من الخبير التعلم..... ٥٧

الجدول (٤,٦) الاقتراح من الخبير التعلم..... ٥٩

الجدول (٤,٧) نتيجة الدرجات الاختبار القبلي والبعدي ٦٠

الجدول (٤,٨) Test of Normality ٦٢

الجدول (٤,١٠) Wilcoxon Signed Rank Test..... ٦٢

قائمة الصور

الصورة (٢,١) المكونات الأساسية من Construct 2..... ٢٤

الصورة (٢,٢) File Menu dan Ribbon Tabs ٢٤

الصورة (٢,٣) Ribbon Tabs..... ٢٥

الصورة (٢,٤) View Tabs ٢٦

الصورة (٢,٥) Projects Bar dan Layers Bar ٢٧

الصورة (٣,١) نموذج التطوير Hannafin & Peck..... ٣١

الصورة (٤,١) مفهوم الأنشطة في وسائل التعلم ٤٦

الصورة (٤,٢) عملية تصميم الوسيلة في Canva ٤٧

الصورة (٤,٣) عملية إنشاء المواد الصوتية..... ٤٨

الصورة (٤,٤) عملية استيراد تصميم الوسيلة والصوت إلى Construct 2 ..... ٤٨

الصورة (٤,٥) عملية حفظ وتصدير الوسيلة إلى تنسيقات التطبيقات ٤٩

الصورة (٤,٦) عملية مراجعة أوتقويم المنتج وسيلة التعلّم ١ ..... ٥١

الصورة (٤,٧) عملية مراجعة أوتقويم المنتج وسيلة التعلّم ٢ ..... ٥١

الصورة (٤,٨) عملية مراجعة أوتقويم المنتج وسيلة التعلّم ٣ ..... ٥١

الصورة (٤,٩) عملية مراجعة أوتقويم المنتج وسيلة التعلّم ٤ ..... ٥٢

قائمة الملاحق

الملاحق ١: خطاب رخصة أداء البحث إلى رئيس المدرسة ٧٥

الملاحق ٢: خطاب موافقة لإجراء البحث من رئيس المدرسة ٧٦

الملاحق ٣: خطاب طلب لتصبح مدقق (خبير المواد)..... ٧٧

الملاحق ٤: خطاب طلب لتصبح مدقق (خبير تصميم الوسيلة)..... ٧٨

الملاحق ٥: الصلاحية من التصميم الوسيلة ٧٩

الملاحق ٦: الصلاحية من المواد التعليمية ٨١

الملاحق ٧: الصلاحية من التعلم ٨٣

الملاحق ٨: الاختبار القبلي والبعدي..... ٨٥

الملاحق ٩: نتيجة الدرجات الاختبار القبلي والبعدي ٩٠

الملاحق ١٠: اختبار مدى طبيعية (Uji Normalitas) بيانات درجات الطلاب... ٩٣

الملاحق ١١: مقابلة المعلم ٩٤

الملاحق ١٢: طباعة منتجات تطوير وسيلة التعلم اللغة العربية على أساس

Construct 2 ..... ٩٦

الملاحق ١٣: التوثيق..... ١٠٨

الفصل الأول

الإطار العام

أ. مقدمة

تعلم اللغة العربية هو نوع من التعلم المتعلق بالتربية الدينية الإسلامية. اللغة العربية نفسها هي لغة دينية وهي الشيء الرئيسي في حياة الإنسان لأن القرآن نزل باللغة العربية.[١] على مستوى المدرسة المتوسطة، تعتبر اللغة العربية درسًا يجب على الطلاب استكشافه لأنها محتوى التربية الإسلامية في المناهج الدراسية المعمول بها.

غالبًا ما يكون تعلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة موضوعًا معقدًا، لذلك سيجد الطلاب صعوبة في فهم المفردات. إتقان المفردات هو القدرة على استخدام المفردات في الكلام والكتابة.[٢] ولذلك فإن الأساس في أن يفهم الإنسان لغة ما هو أن يفهم المفردات جيداً سواء كانت كبيرة أو صغيرة.

يمكن القول أن الطلاب قد أتقنوا المفردات إذا استوفوا العديد من المؤشرات الموجودة. مؤشر إتقان المفردات هو قدرة الطلاب على ترجمة أشكال المفردات وقدرتهم على استخدامها في الجمل بشكل صحيح.[٣] لذلك، من المؤمل أن يتمكن الطلاب من تحقيق المؤشرات المذكورة.

من خلال الملاحظات والمقابلات والتوثيق لنتائج تعلم المفردات للطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان، تبين أن تعلم المفردات هناك لم يحقق مؤشرات إتقان المفردات، وهي أن الطلاب لم يتمكنوا من ترجمة المفردات إلى اللغة العربية ولم يتمكنوا من ترجمة المفردات إلى اللغة العربية ولم يتمكنوا من استخدام المفردات في الجمل بشكل صحيح.

---

١ Taufiq, *Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya: PMN Surabaya, 2014).

٢ Rambe S.L.D, "Penggunaan Media Flash Card dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan*, 2017, hhttps://doi.org/10.36835/attalim.v5il.64.

٣ Bisri Mustofa dan M. Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2011).

ويرجع ذلك إلى عدة عوامل، وهي (١) طرق التعلم أقل جاذبية لأنهم حتى الآن لا يزالون يستخدمون الأساليب الكلاسيكية مثل المحاضرات والإملاء. وهذا يسبب عدم اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية. (٢) تستخدم مصادر التعلم اللغة العربية الطلاب بأوراق عمل (LKS) فقط، والتي لا يتوافق محتواها في الواقع مع المادة والأهداف التعليمية المطلوبة. (٣) تعتبر وسائل التعلم أقل إثارة للاهتمام وتنوعًا لأنها تستخدم السبورات فقط كوسيلة تعليمية. (٤) وبصرف النظر عن ذلك، فإن ساعات الدرس المقدمة غير كافية لإكمال مادة اللغة العربية.

تعود هذه الصعوبات في تعلم اللغة العربية إلى عدم اهتمام الطلاب بالتعلم، مما يؤدي إلى عدم فهم المادة التي يتم تدريسها. ويرجع ذلك إلى العملية الرتيبة لتوصيل التعلم مثل المحاضرة والإملاء وما إلى ذلك. ومن ثم فإن تطبيق التعلم لا يزال لا يستخدم الوسائل لدعم فهم الطلاب.

في الواقع، وفقًا لقانون PP رقم ١٩ لعام ٢٠٠٥ بشأن معايير التعليم الوطنية (SNP)، تشمل هذه المعايير، من بين أمور أخرى؛ (١) معايير المحتوى؛ (٢) معايير العملية؛ (٣) معايير كفاءة الخريجين؛ (٤) معايير المعلمين والعاملين في مجال التعليم؛ (٥) معايير المرافق والبنية التحتية؛ (٦) معايير الإدارة؛ (٧) معايير التمويل؛ (٨) معايير تقييم التعليم.[٤] المعيار الثاني أعلاه هو إشارة للمعلمين ليكونوا قادرين على تطوير وسائل التعلم بحيث يمكن لعملية التعلم أن تسير بسلاسة ومثيرة للاهتمام بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم. تعد الوسيلة التعلّم أداة تساعد في عملية التعلم داخل الفصل الدراسي وخارجه، علاوة على ذلك، تعد الوسيلة التعلّم أحد مكونات مصادر التعلم أو المركبات المادية التي تحتوي على مواد تعليمية في بيئة الطالب يمكن أن تحفز الطلاب على التعلم.[٥] وبصرف النظر عن ذلك، فإن الوظائف الرئيسية لوسائل التعلم تشمل: (١) تحفيز الاهتمام أو العمل، (٢) تقديم المعلومات، و (٣) إعطاء التعليمات.[٦]

---

[٤] "PP_tahun2005_nomor19 (Standar Nasional Pendidikan).pdf," t.t., 1–2.

[٥] Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Haasil Belajar Peserta Didik" 2 (2019), https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5665/4066.

[٦] Kemp J.E dan Dayton D.K, *Planning and Producing Instructional Media* (New York: Cambridge: Harper & Row Publishers, 1985).

الوسائل التعليمية التي تتطور حاليًا بسرعة هي وسائل التعلم التفاعلية. تعد هذه الوسائل بمثابة وسيل للمعلومات من المعلمين إلى الطلاب الذين يستخدمون التكنولوجيا كجزء من عملية التعلم. يساعد استخدام الوسائل التفاعلية القائمة على الوسائل المتعددة المعلمين على التفاعل مع الطلاب باستخدام الأجهزة أثناء عملية التعلم. إن التعلم الذي يحدث يخلق جوًا تعليميًا ممتعًا وأكثر فائدة وإثارة للاهتمام. وفقًا لداريانتو، الوسائل التفاعلية هي الوسائل التي يمكن للمستخدمين تشغيلها، بحيث يمكن للمستخدمين اختيار ما يريدون للعملية التالية.[٧] إن استخدام وسائل التعلم التفاعلية له فوائد، بما في ذلك أنه يمكن للطلاب التعلم بشكل مستقل وفقًا لمستوى قدراتهم أو في مجموعات صغيرة، ويكون شرح المواد أكثر فعالية بحيث يحصل الطلاب على تجربة تعليمية مثيرة للاهتمام، وما إلى ذلك.[٨]

Construct 2 هو برنامج يمكن استخدامه لإنشاء وسائل تعلم. Construct 2 هو برنامج تم تطويره بواسطة Scirra كصانع ألعاب يعتمد على Hype Text Maxkup Language 5 (HTML) خصيصًا للنظام الأساسي ثنائي الأبعاد (2D).[٩] إحدى مزايا البرنامج construct 2 هو أنه لا يستخدم لغة برمجة، ولكنه يستخدم بدلاً من ذلك الأحداث والإجراءات الواردة في ورقة الأحداث. وبالتالي، فإن construct 2 سهل الاستخدام وليس هناك حاجة لفهم لغة البرمجة لاستخدامه.

من الوصف أعلاه، يمكن أن نستنتج أن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان لا يزال لا يستخدم الوسيلة التعلّم القائمة على التطبيق التفاعلية باستخدام Construct 2 لفهم المفردات. لذا فقد أثارت الباحثة في هذا البحث عنوان "تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس CONSTRUCT 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان".

---

[٧] Saluky, *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis WEB dengan Menggunakan WordPress* (Jurnal EduMa, 2016).

[٨] Pujawan K. A. H, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 2012.

[٩] M Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Constuct 2: Tutorial Sederehana Construct 2* (Maskha, 2018).

هناك العديد من الدراسات ذات الصلة، وهي البحث الذي أجراه حبيب الرحمن بعنوان "تطوير وسيلة التعلّم Construct 2 في تعلم القراءة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ يوجياكارتا". نتائج هذا البحث هي أن وسائل الإعلام المطورة يمكن أن تحسن قدرات الطلاب على القراءة.[١٠] الفرق مع هذا البحث هو تطوير الوسائل على أساس Construct 2 ولكن باستخدام التعلم المفردات. ثم، بحث رفدا روفية نور الراشدة بعنوان "تطوير وسائل التعلم بناءً على تطبيقات ألعاب تعليم اللغة في المدرسة الابتدائية سونان جيري، مدينة مالانج". نتائج هذا البحث هي أن الوسيلة في شكل تطبيقات تم تطويرها يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب في مواد اللغة الإنجليزية.[١١] والفرق مع هذا البحث هو أن الباحثة قام بتطوير تطبيق لتعلم المفردات في تعلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

ب. أسئلة البحث

١. كيف يتم عملية تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس CONSTRUCT 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان؟
٢. ما مدى صلاحية وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس CONSTRUCT 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان؟
٣. ما مدى فعالية وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس CONSTRUCT 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان ؟

[١٠] Habibur Rohman, "Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta," *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (6 Agustus 2019): 25–46, https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-03.

[١١] Rifda Rofiva Nurrosyida, "Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang" (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022), http://etheses.uin-malang.ac.id/37663/.

ج. أهداف البحث

١. وصف عملية تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس CONSTRUCT 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان؟

٢. وصف مستوى صلاحية وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس CONSTRUCT 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان؟

٣. وصف فعالية وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس CONSTRUCT 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان؟

د. فوائد البحث

١. الفوائدة النظرية

أن يكون هذا البحث زيادة المعارف والمعلومات في تطوير الوسيلة التعلّم لموضوع " عيادة المرضى" على أساس CONSTRUCT 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

٢. الفوائدة التطبيقية

أ. للمعلم

يمكن للمعلمين استخدام هذا التطور في الوسائل لتحسين الأداء التعليمي من خلال تقديم ابتكارات جديدة وتأليف وسيلة التعلّم يمكن أن تسهل على الطلاب تعلم مفردات اللغة العربية بطريقة ممتعة.

ب. للطالب

من المتوقع أن تعمل هذه الوسائل التعليمية المبنية على تطبيقات الألعاب التعليمية والمجهزة بالصور المتعلقة بمعنى المفردات على تطوير ذاكرة الطلاب والاهتمام بالتعلم في فهم وحفظ مفردات اللغة العربية.

ج. للباحث

من المأمول أن يؤدي بحث التطوير هذا إلى زيادة الرؤية والمعرفة حول تطوير الوسائل التعليمية لتطبيقات الألعاب التعليمية ويمكن أن يكون له تأثير إيجابي على عملية التعلم.

هـ. خصائص المنتج

يمكن أن يؤدي هذا التطوير إلى إنتاج منتج يمكن استخدامه أثناء عملية التعلم أو خارج ساعات التعلم، هذا المنتج عبارة عن تطبيق ألعاب تعليمية، مما يسهل نقل التعلم عن المفردات. وفيما يلي خصائص المنتج:

١. وسيلة التعلم المبنية على aplikasi. يستخدم تطبيق اللعبة التعليمية كوسيلة تعليمية لمواضيع اللغة العربية حول موضوع " عيادة المرضى".

٢. يتضمن تطبيق اللعبة التعليمية هذا ما يلي:

أ. دليل الاستخدام

يحتوي هذا الدليل على الأزرار الموجودة على الوسيلة بالإضافة إلى تعليمات حول كيفية اللعب.

ب. نتائج التعلم (CP)، أهداف التعلم (TP)، المؤشرات (KKTP)

تم إدراج نتائج التعلم وأهداف التعلم والمؤشرات المتعلقة بالمادة. فيما يلي نتائج التعلم وأهداف التعلم والمؤشرات (KKTP) للفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان:

الجدول (١,١)

نتائج التعلم وأهداف التعلم والمؤشرات

CP	TP	KKTP	مؤشرات السؤال/اللعبة
في نهاية المرحلة د، يتمتع الطلاب بالقدرة على استكشاف المعلومات وبناء التفاعلات مع النص كأداة اتصال عالمية وفقًا للأهداف والسياقات الاجتماعية، ويكونون قادرين على التفكير في أنواع مختلفة من النصوص المرئية أو النصوص متعددة الوسيلة الصريحة والضمنية ويمكن ربطها وشرحها	١. تقييم المعلومات حول مادة "عيادة المرضى".	إظهار الكلمات أو العبارات أو الجمل العربية حسب الصورة المقدمة.	يتم عرض الصورة، ويختار الطلاب الكلمة أو العبارة أو الجملة المطابقة للصورة.
	٢. استخدام التركيب النحوي فعل المضارع والجملة الفعلية	إظهار الكلمات أو العبارات أو الجمل العربية حسب الصوت الذي تسمعه.	يتم عرض الصوت، ويختار الطلاب الكلمة أو العبارة أو الجملة المطابقة للصوت.
	٣. تحليل الأفكار من النصوص المرئية أو المتعددة الوسائل البسيطة المتعلقة بموضوع " عيادة	يمكن للطلاب ترتيب الكلمات في جمل مثالية.	يتم عرض جمل غير مكتملة، يكمل الطلاب النص بشكل صحيح.

من خلال الكتابة في فقرات بسيطة على أنواع مختلفة من النص وإنشاء تسلسلات متصلة منطقيا للتعبير عن الأفكار وفقا لبنية النص كتابيا وشفويا لتقوية الشخصية.	المرضى " من خلال الاهتمام بالشكل والمعنى ووظيفة البنية النحوية فعل المضارع والجملة الفعلية. ٤. كتابة جمل بسيطة عن "عيادة المرضى" مع الانتباه إلى البنية النحوية فعل المضارع والجملة الفعلية.		

ج. المادة

يحتوي هذا القسم على مواد حول المفردات المتعلقة بموضوع " عيادة المرضى".

د. الألعاب

هناك ٣ ألعاب وهي Mubarahli, Isti'mali, Akmalani.

هـ. ملف التعريف الشخصي

يرتبط هذا الملف التعريفي بملف تعريف مطوري الوسيلة التعلم.

٣. مظهر تطبيق اللعبة التعليمية مصمم بشكل جذاب مع:

أ. صورة مثيرة للاهتمام

ب. استخدم الألوان الزاهية

ج. استخدم خط كتابة فريدًا وواضحًا حتى يهتم الطلاب بالرؤية والقراءة

د. استخدم الصور التي تتوافق مع المفردات حتى يتمكن الطلاب من فهم المادة بسهولة أكبر

هـ. يتم ضبط حجم الصورة والخط وفقًا للاحتياجات، وليس كبيرًا أو صغيرًا جدًا.

و. الدراسات السابقة

تتطلب هذه السلسلة من عمليات البحث مادة كمرجع لتجنب سرقة الأبحاث التي تم إجراؤها بالفعل، لذلك يحتاج الباحثة إلى تضمين جدول أصالة البحث. يحتوي هذا الجدول على الأبحاث السابقة المتعلقة بتطوير وسائل التعلم على أساس Construct 2 أو تطبيقات الألعاب التعليمية.

الجدول (١,٢)

الدراسات السابقة

الرقم	العنو	الشبه	الفرق	أصالة البحث
١	حبيب الرحمن (٢٠١٩)، تطوير وسائل Construct 2 في تعلم القراءة في المدرسة المتوسطة	تطوير وسائل تعليم اللغة العربية المبنية	الوسائل الخاصة بمهارات القراءة	– تطوير وسائل التعلم المبنية على الألعاب. – تطبيقي على الصف الثامن

	الإسلامية الحكومية ١ يوجياكارتا	على construct 2		المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان في المواد العربية.
٢	رفدا روفية نور الراشدة (٢٠٢٢)، تطوير وسائل التعلم بناءً على تطبيقات ألعاب تعليم اللغة في المدرسة الابتدائية سونان جيري، مالانج	الوسائل التعليمية المبنية على تطبيقات الألعاب التعليمية	يتم استخدام الوسائل لتعلم اللغة الإنجليزية	تطوير وسيلة التعلّم على أساس CONSTRUCT 2 (aplikasi)، تطبيقي على الصف الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان في المواد العربية.
٣	ألفيا دامايانتي (٢٠٢٢)، تطوير وسائل التعلم المبنية على الألعاب التعليمية WordWall في إتقان المفردات العربية لطلاب الصف الثالث المدرسة الابتدائية	وسائل التعلم التعليمية القائمة على الألعاب	يتم الوصول إلى الوسائل باستخدام الإنترنت.	تطوير وسيلة التعلّم على أساس CONSTRUCT 2 (aplikasi)، تطبيقي على الصف الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان في المواد العربية.

	المعارف ٢ سنجاساري.			
٤	أحمد أجونج فرمانسياه (٢٠٢١)، تطوير التعلم التفاعلي القائم على لعبة Quizizz في التعلم الموضوعي للصف الرابع المدرسة الابتدائية الإصلاح سيدواية باسوروان	وسائل التعلم التعليمية القائمة على الألعاب	يتم الوصول إلى الوسائل باستخدام الإنترنت.	تطوير وسيلة التعلّم على أساس CONSTRUCT 2 (aplikasi)، تطبيقي على الصف الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان في المواد العربية.

ومن الدراسات السابقة وجد الباحثة أوجه تشابه واختلاف في الأبحاث التي كتبها الباحثة. حيث تكمن علاقة التشابه في أن هذا البحث يهدف إلى تطوير وسيلة تعلم المفردات ولكن ببرامج مختلفة أو تطوير وسيلة تعلم بنفس البرنامج وهي Construct 2 ولكن لتعلم مختلف. ومع ذلك، يختلف هذا البحث عن الأبحاث السابقة، حيث يقوم بتطوير وسيلة تعلم المفردات التفاعلية باستخدام برنامج Construct 2 وبمساعدة العديد من تقنيات الذكاء الاصطناعي (Artificial intelligence) مثل Canva وVoicemaker.

ز. تحديد المصطلحات

لتجنب الفهم الخاطئ للمشكلة محل البحث تم تقديم تعريف يتعلق بهذا البحث وهو:

١. وسائل التعلم المستخدمة في هذا البحث هي وسائل التعلم المعتمدة على تطبيقات الألعاب التعليمية العربية وهي وسائل التعلم المرئي التي تم إنشاؤها بمساعدة عدة تطبيقات وهي Canva، Construct 2 ويمكن تثبيتها واستخدامها على نظام أندرويد الذي يحتوي على مفردات مادة اللغة العربية وعدة أنواع من الألعاب للطلاب.

٢. تركز مادة اللغة العربية في هذا البحث على المفردات الموجودة في موضوع " عيادة المرضى" للصف الثامن.

ح. هيكل النظري

يشتمل هذا البحث على مناقشات منهجية مرتبة في عدة فصول، وهي:

الفصل الأول الإطار العام

يحتوي هذا الفصل على لمحة عامة عن خطة هذا البحث ومحتوياته، ويبدأ هذا الفصل بخلفية البحث/مقدمة تحتوي على وصف للمشكلة التي كانت سبباً في إجراء هذا البحث. ومن ثم "أسئلة البحث" على شكل أسئلة سيتم الإجابة عليها في هذا البحث. ثم هناك أهداف البحث، وفوائد البحث، وخصائص المنتج، والدراسات السابقة، وتحديد المصطلحات وهيكل البحث.

الفصل الثاني الإطار النظري

ويحتوي الفصل الثاني على الأساس النظري المستخدم في البحث. يتضمن هذا البحث دراسة نظرية لوسائل التعلم، وتطبيقات الألعاب التعليمية، وإتقان المفردات. ثم أنه يحتوي أيضًا على إطار للتفكير.

الفصل الثالث منهج البحث

يحتوي هذا الفصل على أساليب وأنواع البحث التي سيتم استخدامها، بالإضافة إلى أنه يحتوي أيضًا على نماذج وإجراءات التطوير، والاختبار المنتج، والبيانات, والأدوات جمع البيانات، وأسلوب تحليل البيانات.

الفصل الرابع نتائج التطوير

وفقًا للأحداث الفعلية، تناقش نتائج البحث النتائج وبيانات البحث التي تم جمعها أثناء البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان في المواد العربية. تتضمن المناقشة نتائج الأبحاث بالإضافة إلى الإجابات على الأسئلة المطروحة بخصوص تطوير وسيلة التعلم على أساس Construct 2.

الفصل الخامس المناقشة البحث

وتتضمن المناقشة سلسلة من نتائج الأبحاث التي حدثت في هذا المجال، وترتبط بالنظرية التي تم شرحها في الفصل السابق.

الفصل السادس الخاتمة

وقد تم تضمين الخلاصة البحث والمقترحات في الخاتمة التي تحتوي على السلسلة التي قام بها الباحثة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ. المبحث الأول: وسائل التعلم التفاعلية

١. مفهوم وسائل التعلم التفاعلية

التعريف الاشتقاقي للوسائل يأتي من اللغة اللاتينية، وهي "medium" وتعني وسيل، أما في اللغة العربية فهي مشتقة من كلمة "وسيلة" وتعني وسيل للرسائل من المرسل إلى متلقي الرسالة.

وأمّا من حيث المصطلحات، فإن وسائل التعلم هي أي أداة يمكن استخدامها كقناة للرسائل لتحقيق أهداف التعلم.[١٢] ويرى أسهر (Ashar) أن الوسائل التعلم هي أداة تساعد في عملية التعلم داخل الفصل الدراسي وخارجه، موضحًا أن الوسائل التعلم هي أحد مكونات مصادر التعلم أو المركبات المادية التي تحتوي على مواد تعليمية في بيئة الطالب يمكن أن تحفز الطلاب على التعلم.[١٣] وفقًا لهاينيش (Heinich) وآخرين، فإن الوسائل التعلم هي شيء يحمل المعلومات بين المصدر(source) والمتلقي (receiver).[١٤] وفقًا لما ذكره مالك، فإن وسائل التعلم هي أي شيء أو أي شيء يمكن استخدامه لنقل المواد أو الرسائل التعليمية، بحيث يتم تحفيز اهتمام الطلاب وانتباههم وأفكارهم في أنشطة التعلم حتى يتمكنوا من تحقيق أهداف التعلم.[١٥] ومن ثم يمكن أن نستنتج أن الوسائل التعلم هي أداة يمكن أن تزيد من اهتمام الطلاب واهتمامهم بعملية التعلم داخل الفصل الدراسي وخارجه.

الوسائل التعليمية التي تتطور حاليًا بسرعة هي وسائل التعلم التفاعلية. تعد هذه الوسائل بمثابة وسيل للمعلومات من المعلمين إلى الطلاب الذين يستخدمون التكنولوجيا كجزء من عملية التعلم. يساعد استخدام الوسائل التفاعلية القائمة على

---

[١٢] Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 120.

[١٣] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pres, 2011).

[١٤] Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2012), 57.

[١٥] Arsyad, *Media Pembelajaran*.

الوسائل المتعددة المعلمين على التفاعل مع الطلاب باستخدام الأجهزة أثناء عملية التعلم. إن التعلم الذي يحدث يخلق جوًا تعليميًا ممتعًا وأكثر فائدة وإثارة للاهتمام. وفقًا لداريانتو، الوسائل التفاعلية هي الوسائل التي يمكن للمستخدمين تشغيلها، بحيث يمكن للمستخدمين اختيار ما يريدون للعملية التالية. إن استخدام وسائل التعلم التفاعلية له فوائد، بما في ذلك أنه يمكن للطلاب التعلم بشكل مستقل وفقًا لمستوى قدراتهم أو في مجموعات صغيرة، ويكون شرح المواد أكثر فعالية بحيث يحصل الطلاب على تجربة تعليمية مثيرة للاهتمام، وما إلى ذلك.

الوسائل التعليمية التي تتطور حاليًا بسرعة هي وسائل التعلم التفاعلية. تعد هذه الوسائل بمثابة وسيل للمعلومات من المعلمين إلى الطلاب الذين يستخدمون التكنولوجيا كجزء من عملية التعلم. يساعد استخدام الوسائل التفاعلية القائمة على الوسائل المتعددة المعلمين على التفاعل مع الطلاب باستخدام الأجهزة أثناء عملية التعلم. إن التعلم الذي يحدث يخلق جوًا تعليميًا ممتعًا وأكثر فائدة وإثارة للاهتمام. وفقًا لداريانتو، الوسائل التفاعلية هي الوسائل التي يمكن للمستخدمين تشغيلها، بحيث يمكن للمستخدمين اختيار ما يريدون للعملية التالية.[١٦] إن استخدام وسائل التعلم التفاعلية له فوائد، بما في ذلك أنه يمكن للطلاب التعلم بشكل مستقل وفقًا لمستوى قدراتهم أو في مجموعات صغيرة، ويكون شرح المواد أكثر فعالية بحيث يحصل الطلاب على تجربة تعليمية مثيرة للاهتمام، وما إلى ذلك.[١٧]

ومن ثم يمكن استنتاج أن وسائل التعلم التفاعلية هي أدوات أو كائنات تهدف إلى تسهيل عملية التعلم لنقل رسائل أو معلومات تتعلق بالمادة المقدمة وتكون تفاعلية مع المستخدم.

---

[١٦] Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013).

[١٧] K. A. H, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja."

٢. وظيفة الوسائل التعلم التفاعلية

بشكل عام، تتمثل وظيفة الوسائل التعلم في تصور شيء يصعب فهمه بحيث يؤدي وجود هذه الوسائل إلى زيادة فهم الطلاب.

فيما يلي بعض وظائف الوسائل التعلم:

أ. تسهيل الأمر على المعلمين لتوصيل الرسائل بوضوح

ب. تجنب حدود الزمان والمكان والحواس والطاقة

ج. قادرة على تلبية أنماط التعلم المتنوعة للطلاب نظرًا لوجود العديد من الوسائل التي يمكن التعاون معها.

د. خلق الشعور بالحماس والحماس للتعلم

هـ. تدريب الطلاب على الاستقلالية بما يتناسب مع مواهبهم واهتماماتهم

و. إبراز أوجه التشابه من حيث المحفزات والخبرات والتصورات.[١٨]

وأما ذكرت وينا سانجايا عدة وظائف لوسائل التعلم على النحو التالي:

أ. وظيفة التواصل (Fungsi Komunikatif). بما يتوافق مع وظيفة الوسائل وهي استخدامها لتسهيل التواصل بين مرسل الرسالة ومتلقي الرسالة. عند نقل المواد المجردة، نواجه أحيانًا صعوبات إذا اعتمدنا فقط على اللغة اللفظية. لذلك هناك حاجة إلى وسائل التعلم للمساعدة في نقل هذه المعلومات.

ب. وظيفة تحفيزية (Fungsi Motvasi). يصبح التعلم مملاً للطلاب إذا تم استخدام الصوت (المحاضرات) فقط دون إشراك الطلاب بشكل أمثل أو تفاعلي. لذلك من المأمول أن يؤدي استخدام الوسائل التعلم إلى توفير الحافز للتعلم وزيادة حماس الطلاب للتعلم.

ج. وظيفة ذات معنى (Fungsi Kebermaknaan). ومع وجود وسائل التعلم، من المأمول أنها لن توفر معلومات إضافية للطلاب فحسب، بل ستكون

[١٨] Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (CV Pustaka Abadi, 2017).

قادرة أيضًا على زيادة قدرة الطلاب على تحليل وتحسين الجوانب المعرفية عالية المستوى وكذلك جوانب الاتجاهات والمهارات.

د. وظيفة المساواة الإدراكية (Fungsi Penyamaan Persepsi). من المواد التي يقدمها المعلمون في عملية التعلم، سيخلق كل طالب تصورًا مختلفًا لأفكاره الخاصة. لذلك، مع هذه الوسائل التعليمية، من المأمول أن تتمكن من تحقيق المساواة في إدراك التفكير لدى كل طالب.

هـ. وظيفة الفردية (Fungsi Individualitas). ومن خلال وسيلة التعلّم هذه، يمكنها تقديم خدمات للاحتياجات الفردية للطلاب الذين لديهم خلفيات وخبرات واهتمامات وأساليب تعلم مختلفة.[١٩]

٣. فوائد وسائل التعلم التفاعلية

وفيما يلي بعض فوائد وسائل التعلم:

أ. يمكن جعل المفاهيم غير الواضحة أو المجردة ملموسة.

ب. إظهار الأشياء الخطرة أو التي يصعب تضمينها في بيئة التعلم الصفية.

ج. إظهار الأشياء أو الأشياء الكبيرة أو حتى الصغيرة جدًا بحيث لا يمكن رؤيتها بالعين المجردة.

د. إظهار الأحداث السريعة جدًا أو الأحداث البطيئة جدًا عند رؤيتها بالعين المجردة فقط.[٢٠]

لذلك يمكن أن نستنتج أن وسائل التعلم يمكنها بالفعل تحسين جودة التعلم من خلال بناء جودة التعليم، وأحدها هو تحسين جودة المعلمين في تصميم وتنفيذ عملية التعلم. ولذلك، في محاولة للاهتمام والتركيز والاهتمام والدافع للتعلم من الطلاب، يجب أن يكون لدى المعلم القدرة على تصميم واستخدام وتطوير وسائل التعلم. بحيث يتوقع من الطلاب أن يكونوا قادرين على فهم المادة بسهولة وفعالية أكبر.

---

[١٩] Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 73.

[٢٠] Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran*.

ومع ذلك، لا يزال المعلمون في إندونيسيا يميلون إلى استخدام منهج مركز المعلم *(teacher center)* الذي يستخدم طريقة المحاضرة في كثير من الأحيان أكثر من النهج الذي يركز على الطلاب (*student center*) في عملية التعلم. وفيما يلي بعض نسب الفهم التي يحصل عليها الطلاب من خلال الحواس الخمس:

الجدول (٢,١)

نسب الفهم التي يحصل عليها الطلاب من خلال الحواس الخمس

الحواس الخمس	النسبة المئوية
يقرأ	١٠٪
يسمع	٢٠٪
يرى	٣٠٪
يرى ويسمع	٥٠٪
يكتب و يتكلم	٧٠٪
يتكلم ويعمل	٩٠٪

من الجدول أعلاه، يمكن استنتاج أنه لتحسين فوائد وسائل التعلم، يجب تكييفها مع أنشطة القراءة والاستماع والكتابة والكلام وعملا. لذا فمن الضروري في منتجات الوسائل التعلم تطوير الوسائل المتعددة الصوتية والمرئية والمرئية والتفاعلية لزيادة فهم الطلاب ومعرفتهم وإبداعهم في اكتساب المعرفة.[٢١]

٤. مبادئ استخدام الوسائل في التعلم

عند استخدام الوسيلة التعلّم يجب عليك الانتباه إلى عدة أشياء. وفيما يلي مبادئ استخدام وسائل التعلم:

أ. يتم استخدام الوسائل لتسهيل فهم الطلاب للموضوع. بحيث يتم إنشاء وسائل الإعلام من منظور اهتمامات الطلاب.

ب. يتم إنشاء الوسائل لتحقيق أهداف التعلم.

ج. يجب أن تكون الوسائل المصممة مناسبة للمادة التعليمية.

[٢١] Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018).

د. يجب أن تكون وسائل التعلم مناسبة لاهتمامات الطلاب واحتياجاتهم وظروفهم. وذلك لأن كل طالب لديه قدرات وطرق مختلفة لفهم المواد التعليمية.

هـ. يجب أن تكون الوسائل المستخدمة في عملية التعلم متوافقة مع قدرة المعلم على تشغيلها.[٢٢]

٥. وسائل تعليمية مختلفة

وفقًا للسيد رودي سوميهارسونو وحسبية الحسنة، تنقسم وسائل التعلم إلى سبعة، وهي:

أ. Realia

Realia هي وسيلة حقيقية يمكن أن تكون على اتصال مباشر بالحواس الخمس. مثل النباتات والحيوانات وغيرها.

ب. نموذج (Model)

نموذج هو جسم اصطناعي ثلاثي الأبعاد يمكن للطلاب رؤيته وملاحظته مباشرة. مثل التشريح البشري (panthom) والكرة الأرضية (globe) وغيرها.

ج. يرتبط (Teks)

يرتبط هذا النص بالأرقام والحروف التي تظهر عادةً في المواد المطبوعة وشاشات الكمبيوتر المحمول والسبورات البيضاء والنشرات وما إلى ذلك.

د. مرئية (Visual)

الوسائل المرئية هي الوسائل التي يمكن الاستمتاع بها من خلال حاسة البصر. مثل الصور وخرائط المفاهيم والرسومات والملصقات وPowerPoint ومجلات الحائط والسبورات البيضاء وما إلى ذلك.

---

[٢٢] Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 75.

هـ. صوتية (Audio)

تُستخدم هذه الوسائل الصوتية (Audio) غالبًا في الفصل، على سبيل المثال: أصوات الأشخاص، وأصوات الحيوانات، وجميع الأصوات التي يمكن تسجيلها أو الأصوات الحقيقية.

و. فيديو (Vidio)

وسائل الفيديو هي الوسائل التي تعرض الصور المتحركة باستخدام أجهزة العرض والتلفزيون والكمبيوتر واللوحية والهواتف الذكية.

ز. الوسائل المتعددة (Multimedia)

الوسائل المتعددة عبارة عن مزيج من عدة وسائل، وهي النصوص والمرئيات والصوت والواقع والنماذج التي يتم استخدامها في وقت واحد.[٢٣]

هناك نوعان من الوسائل المتعددة، بما في ذلك:

أ. الوسائل الخطية (Multimedia Linier)

الوسائل الخطية هي وسائل متعددة متسلسلة (Sekuensial). سيتابع الطلاب عملية أنشطة التعلم وفقًا للترتيب الذي يتم به تعبئة المواد في الوسائل. تتمثل ميزة الوسائل الخطية في أن عملية التطوير أسهل وأن كيفية استخدامها أسهل وأبسط. وبعيدًا عن ذلك فإن الوسائل الخطية لها أيضًا عيوب، وهي عدم الاهتمام بعملية التعلم لأن هذا النو ع من الوسائل المتعددة يركز أكثر على إتقان المادة، ومحدودية الرؤية التي سيكتسبها الطلاب، والميل إلى افتراض أن تكوين السلوك يحدث بشكل ميكانيكي.

ب. الوسائل التفاعلية (Multimedia Interaktif)

الوسائل التفاعلية هي وسائل متعددة حيث يكون لدى الطلاب خيارات وفقًا للقائمة المقدمة. بحيث يمكن للطلاب في موضوع مناقشة واحد اختيار الموضوع الذي يريدون دراسته أو القيام به أولاً. لذا فإن هذه الوسائل التفاعلية لها خاصية مميزة وهي وجود واجهة المستخدم الرسومية أو *graphical user*

---

[٢٣] Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran*.

interfase (GUI) والتي يمكن أن تكون على شكل أيقونات (*icon*) أو أزرار (*button*) أو لفائف (*scroll*) أو ما إلى ذلك.

تتميز هذه الوسائل التفاعلية (Multimedia Interaktif) بأنها ذات طبيعة ديناميكية لذا فهي ليست مملة، ويمكن للطلاب اختيار خيار القائمة الذي يرغبون فيه وسيقومون بذلك أولاً لأنه يحتوي على خيارات قائمة أكثر تنوعًا، ودراسة المواد أكثر اكتمالا، والتعليقات التي يقدمها الطلاب سوف تحصل على أكثر تنوعا بحيث يمكن أن تزيد من الدافع للتعلم. وبصرف النظر عن ذلك، فإن الوسائل التفاعلية لها أيضًا عيوب، وهي أن عملية التطوير أكثر تعقيدًا، وفي بعض الأحيان لا يتم التحقق من توافر المواد التعليمية التي يمكن ربطها بالإنترنت بشكل جيد.[٢٤]

ب. المبحث الثاني: برنامج (*Software Construct 2*)

١. مفهوم *Software Construct 2*

برنامج Construct 2 هو برنامج إنشاء ألعاب يعتمد على Hyper Text Maxkup Language 5 (HTML 5) خصيصًا للنظام الأساسي ثنائي الأبعاد وتم تطويره بواسطة Scirra.[٢٥] تم اكتشاف هذا البرنامج بواسطة Ashley وThomas Gullen في عام ٢٠١١.[٢٦] ويعد هذا البرنامج أيضًا وسيلة سهلة الاستخدام لأنه يمكن تشغيله دون الحاجة إلى معرفة برمجية. طريقة العمل هي فقط عن طريق سحب وإفلات العناصر المتاحة (drag and drop item).[٢٧]

---

[٢٤] Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 224.

[٢٥] Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Constuct 2: Tutorial Sederehana Construct 2*.

[٢٦] Stemkoski dan Leider, *Game Development with Construct 2: From Design to Realization.* (New York: Apress Media, 2017).

[٢٧] Rohman, "Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta."

لا يعمل هذا البرنامج على إنشاء الألعاب فحسب، بل يمكن أيضًا استخدام هذا البرنامج لتطوير وسائل تعلم اللغة العربية.[٢٨] يمكن أن يوفر استخدام البرامج في إنشاء وسائل تعلم قائمة على الألعاب الحرية في تطوير أفكار إبداعية لإنتاج وسائل مثيرة للاهتمام ومتنوعة.

٢. مميزات برامج Construct 2

أ. سريعة وسهلة (*Quick and Easy*)

يوفر محرر التخطيط في Construct 2 واجهة ما تراه هو ما تحصل عليه. بهذه الطريقة، يمكن تصميم الوسائل أو تطويرها بسرعة وسهولة لأن ما يظهر في التصميم التخطيطي هو المظهر عند تشغيل الوسائل.

ب. نظام الأحداث قوية (*Powerfull Event System*)

لا يتطلب Construct 2 من المستخدم فهم لغات البرمجة. في Construct 2، تم توفير الأحداث والإجراءات في ورقة الأحداث (Eventsheet) التي تحتوي على أسئلة شرطية أو مثيرة.

ج. السلوكيات المرنة (Flexible Behaviors)

توفر السلوكيات (Behaviors) في هذا البرنامج طريقة سهلة لإضافة إمكانيات الكائن مثل الجري والقفز، بالإضافة إلى تسريع الإنتاجية وزيادتها وفقًا للاحتياجات.

د. المعاينة الفورية (Instant Preview)

يمكن إجراء المعاينة (Preview) باستخدام نافذة المتصفح حتى يمكن إجراؤها بسهولة. بصرف النظر عن ذلك، يمكن لهذا البرنامج معاينة عبر Wifi Preview) (Over Wifi مما يسمح بإجراء معاينات الوسائل عبر الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وأجهزة الكمبيوتر المتصلة بشبكة LAN/Wifi.

هـ. المؤثرات البصرية المذهلة (Stunning Visual Effect)

[٢٨] Hanik Farida, Saida Ulfa, dan Dedi Kuswandi, "Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar," 2022, https://media.neliti.com/media/publications/374583-none-69ae2cfe.pdf.

هناك أكثر من ٧٠ مؤثرًا يمكن إضافتها إلى الكائنات أو الطبقات (layer) أو التخطيطات (layout) للحصول على أقصى قدر من النتائج.

و. تصدير متعدد المنصات (Multiplatform Export)

يمكن للمطورين أو المستخدمين نشر نتائج المنتج على نطاق واسع. يمكن نشر المنتجات عبر الأنظمة الأساسية المستندة إلى الويب مثل Chrome Web Store وFacebook وFirefox Marketplace. يمكن أيضًا تصدير المنتجات من هذا البرنامج إلى أجهزة الكمبيوتر الشخصية (PC) وMac وLinux باستخدام Note-Webkit. وبصرف النظر عن ذلك، يمكن أيضًا تصديره إلى Android.

ز. سهولة التوسعة

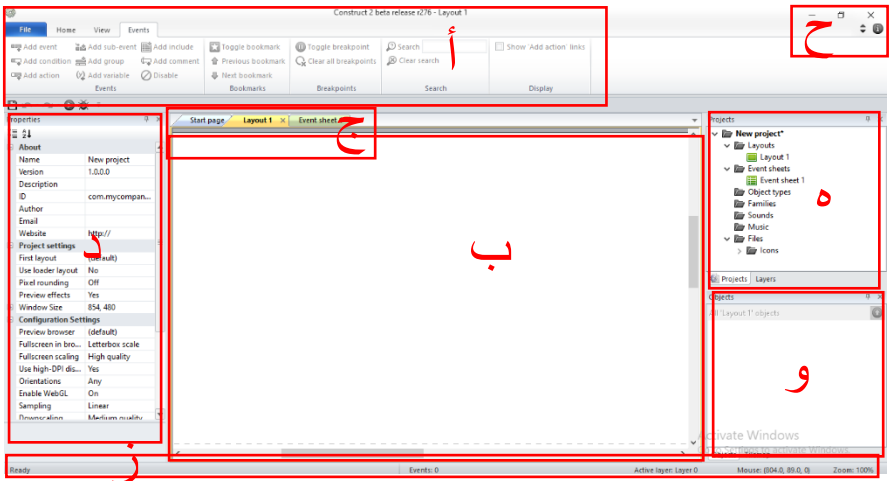
يوفر هذا البرنامج أيضًا أكثر من ٢٠ مكونًا إضافيًا مدمجًا (built-in-plugin)، و٢٠ سلوكًا إضافيًا (behaviors)، وأكثر من ٧٠ مؤثرًا مرئيًا (visual effect) لتسهيل تطوير الوسيلة التعلّم على المستخدمين. ليس هذا فحسب، بل يوفر Construct 2 أيضًا الفرصة للمستخدمين لتطوير قدراتهم الإبداعية من خلال إنشاء المكونات الإضافية (plugin) أو السلوكيات (behaviors) الخاصة بهم باستخدام Javascript SDK وإنشاء تأثيرات مرئية (visual effect) خاصة بهم باستخدام لغة GLSL shader.[٢٩]

[٢٩] Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Constuct 2: Tutorial Sederehana Construct 2*.

٣. المكونات الأساسية أو User Interface

الصورة (٢,١)

المكونات الأساسية من Construct 2

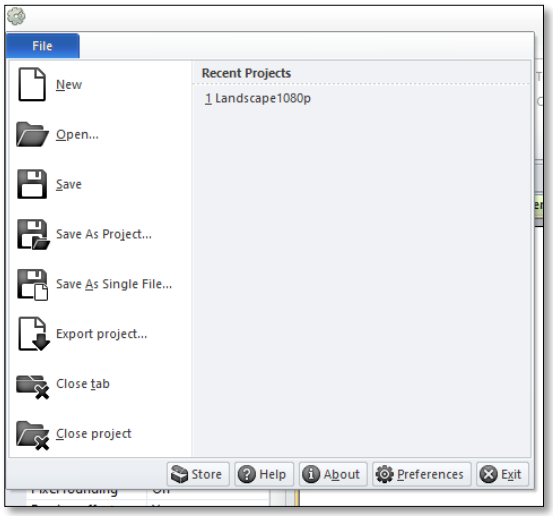


أ. قائمة الملفات وعلامات تبويب الشريط (File Menu dan Ribbon Tabs)

يوجد على الشريط (*ribbon*) شريط أدوات للوصول السريع (*quick-access toolbar*) يحتوي على الأزرار المستخدمة بشكل متكرر مثل save و*undo* و*redo* و*preview*. يوجد في قائمة الملف (*file menu*) مشاريع حديثة (*recent projects*) تحتوي على ملفات أو مشاريع قمنا بفتحها مؤخرًا. وبصرف النظر عن ذلك، يوجد على الجانب الأيمن من قائمة الملفات (*file menu*) أزرار تعمل على النحو التالي:

الصورة (٢,٢)

File Menu dan Ribbon Tabs



أ. *New*، لفتح مشروع جديد

ب. *Open*، لفتح مشروع مخزن على جهاز الكمبيوتر

ج. *Save*، لحفظ المشروع الذي تعمل عليه

د. *Save as project*، لحفظ المشروع وأصوله في مجلد واحد

هـ. *Save as single file*، لحفظ المشروع كملف بالملحق .capx

و. *Export project*، لتصدير المشروع إلى النظام الأساسي المطلوب

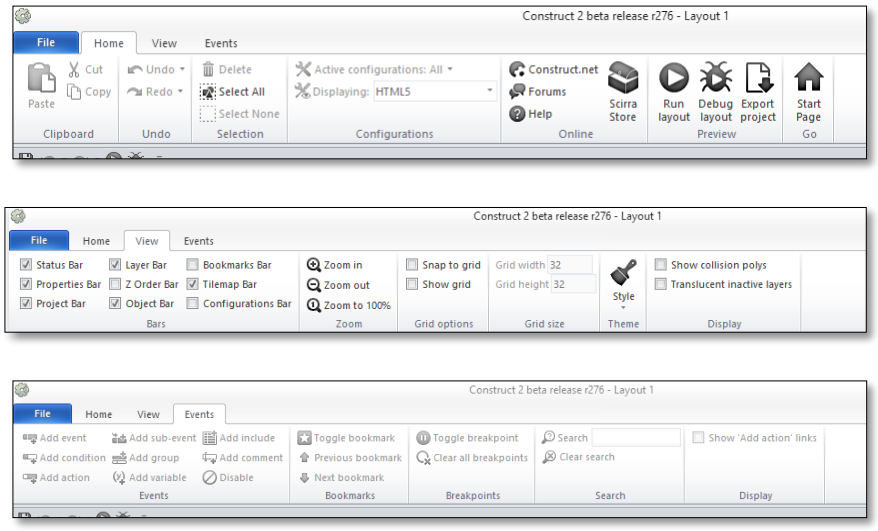
ز. *Close tab*، لإغلاق علامة التبويب المفتوحة حاليًا

ح. *Close project*، لإغلاق المشروع المفتوح حاليًا

ثم توجد علامات تبويب الشريط (ribbon tabs) بجوار قائمة الملفات (file menu)، وهي علامة التبويب الصفحة الرئيسية (home tab)، وعلامة التبويب عرض (view tab)، وعلامة تبويب الأحداث (events tab).

الصورة (٢,٣)

Ribbon Tabs



ب. عرض تخطيط (Layout View)

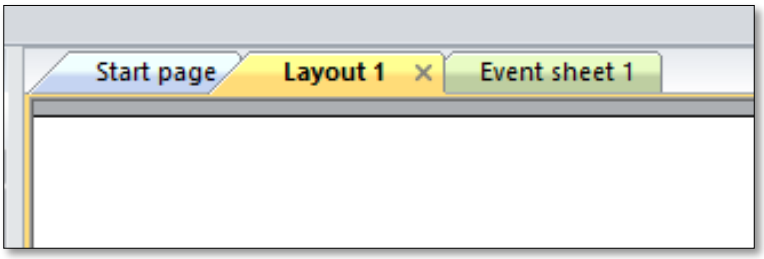
عرض التخطيط (Layout View) هو مساحة عمل (workspace) لوضع الكائنات في إنشاء المشروع (project).

ج. عرض علامات التبويب (*View Tabs*)

تسمح لك View Tabs بتغيير التخطيط (layout) وورقة الأحداث (event sheet) التي تريد العمل عليها. Event sheet هي مكان لإضافة الأحداث (event) والإجراءات (action)، انقر فوق Add Event أو انقر نقرًا مزدوجًا فوق Event Sheet لإظهار مربع الحوار Add Event.

الصورة (٢,٤)

View Tabs



د. شريط الخصائص (*Properties Bar*)

Properties bar هو المعلومات المتعلقة بالكائن المحدد مثل layout وobjek وlayer والرسوم المتحركة (animasi) وما إلى ذلك. سيتغير Properties bar تلقائيًا وفقًا للكائن المحدد في منطقة التخطيط. تعتمد المعلومات المعروضة في Properties Bar على التخطيط (layout) الذي يتم العمل عليه.[٣٠]

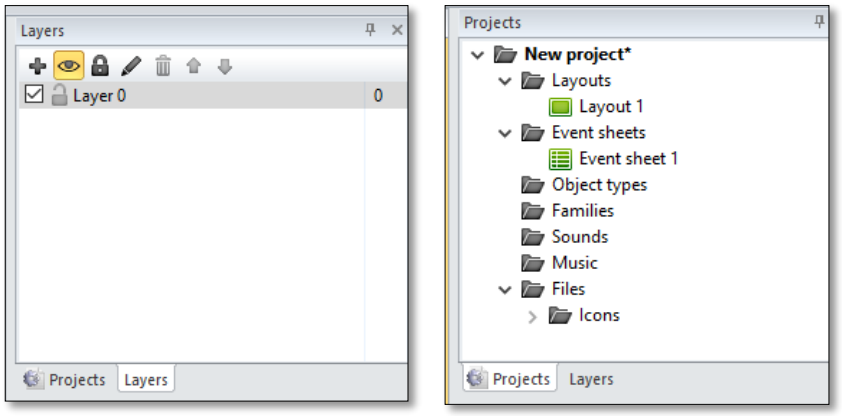
٥. *Projects Bar dan Layers Bar*

يمكن تغيير طرق عرض projects bar وlayer bar بالنقر فوق projects bar أو layer bar. يعرض projects bar جميع الملفات والكائنات المستخدمة في المشروع، بينما يعمل layer bar لعرض الطبقات وإضافتها، أو تحديد الطبقة النشطة (layer aktif).

[٣٠] *Game Development with Construct 2: From Design to Realization.*

الصورة (٢,٥)

Projects Bar dan Layers Bar



و. Objects Bar

يعرض objects bar الكائنات التي يتم العمل عليها حاليًا في المشروع. يمكن أيضًا تعديل مظهر هذا الكائن عن طريق النقر بزر الماوس الأيمن على الكائن المطلوب في objects bar.

ز. *Status Bar*

يوجد status bar في أسفل شاشة عرض طبقة برنامج construct 2. يعرض stastus bar المهام طويلة الأمد (long-running task) قيد التنفيذ مثل تعريض المشروع وحفظه، وعدد event المستخدمة، والحجم المقدر لملف المشروع، وlayer النشطة حاليًا، ومنسق المؤشر في " تخطيط"، ومستوى التكبير/التصغير المحدد حاليًا.

ح. *Top-Right Button*

Top-right button هو عدد من الأزرار الشائعة في window مثل التصغير وclose. وبصرف النظر عن ذلك، يوجد في هذه الشاشة أيضًا زر pin ribbon الذي يعمل على عرض وإخفاء ribbon tabs، بالإضافة إلى زر about الذي يعمل على عرض معلومات مختصرة حول برنامج construct 2.

ج. المبحث الثالث: إتقان مفردات

١. مفهوم إتقان مفردات

الإتقان هو فعل إتقان أو فهم النظرية. وفقًا للقاموس الإندونيسي الكبير (Kamus Besar Bahasa Indone/KBBI)، يأتي الإتقان من كلمة "kuasa" التي لها اللاحقة pe- و -an، والتي تعني عملية أو طريقة أو فعل إتقان أو فهم يستخدم (المعرفة، الذكاء، إلخ).[٣١] لذلك يمكن أن نستنتج أن الفهم هو عملية فهم النظرية والقدرة على تطبيق تلك النظرية.

وكلمة مفردات جمع لكلمة مفردة وتعني لفظ مكون من حرفين أو أكثر يدل على معنى.[٣٢] في الإندونيسية، كلمة "مفردات" تعني kosakata، وهي الكلمات التي تشكل الجمل باللغة العربية. وبحسب علي الخولي، فإن المفردات هي أصغر وحدة قائمة بذاتها، وتكون الكلمات أحيانًا كلمات أساسية وأحيانًا كلمات ذات لواحق، ولكل كلمة شكلها ومعناها ووظيفتها.[٣٣] وبحسب الدكتور بسري مصطفى وآخرين، يجب توجيه الطلاب إلى اكتساب إتقان جيد للمفردات في بداية تعلم اللغة العربية.[٣٤] لذا فإن إتقان المفردات هو فهم الشخص أو قدرته على استخدام المفردات في التواصل الحقيقي.

٢. مؤشر إتقان المفردات

ويمكن القول بأن الشخص أو الطالب قد أتقن المفردات إذا استوفيت مؤشرات إتقان المفردات نفسها. وفقاً للدكتور بسري مصطفى وآخرين، هناك مؤشران يمكن أن يقال عنهما أن الطلاب قادرون على إتقان المفردات، بما في ذلك:[٣٥]

---

[٣١] Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 604.

[٣٢] Moh.Mansyur Kustiawan, *Dalil al-Kitab Wa al-Mutarajim* (Jakarta: PT. Moyo Segoro Agung, 2002), 135.

[٣٣] Ali Al-Khuli Rochayah, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Basan Publising, 2010), 79.

[٣٤] Mustofa dan Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, 68.

[٣٥] Mustofa dan Hamid, 68.

أ. إذا كنت قادرا على ترجمة نماذج المفردات

ب. أن يتمكن من استخدامه في العدد (الجملة) بشكل صحيح.

لذلك لا يكفي مجرد حفظ المفردات دون معرفة كيفية استخدامها في التواصل الفعلي، سواء في الكلام أو الكتابة.

للحصول على نتائج منتج فعالة في حالة الأشخاص الخاضعين للبحث، وهم طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان، فيما يلي المؤشرات أو المعايير لتحقيق أهداف التعلم (KKTP) للفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان:

الجدول (٢,٢)

المؤشرات أو KKTP

KKTP	مؤشرات السؤال/اللعبة
١. إظهار الكلمات أو العبارات أو الجمل العربية حسب الصورة المقدمة.	يتم عرض الصورة، ويختار الطلاب الكلمة أو العبارة أو الجملة المطابقة للصورة.
٢. إظهار الكلمات أو العبارات أو الجمل العربية حسب الصوت الذي تسمعه.	يتم عرض الصوت، ويختار الطلاب الكلمة أو العبارة أو الجملة المطابقة للصوت.
٣. يمكن للطلاب ترتيب الكلمات في جمل مثالية.	يتم عرض جمل غير مكتملة، يكمل الطلاب النص بشكل صحيح.

عدا عن ذلك، هناك عدة أسس ومعايير للحصول على المفردات للطلاب، منها:[٣٦]

أ. التواتر(Frequency) يعني اختيار المفردات التي يكثر استخدامها.

ب.التوازُع (Range) يعني اختيار المفردات وهي شائعة الاستخدام في البلاد العربية.

[٣٦] Mustofa dan Hamid, 69.

ج. Avalability هي اختيار كلمات معينة ولها معان معينة، وهي الكلمات التي تستخدم في مجالات معينة.

د. الألفة (Familiarity) تعني اختيار الكلمات المألوفة والمعروفة.

هـ. Coverege تعني اختيار الكلمات التي يمكن استخدامها في مجالات مختلفة، ولا تقتصر على مجالات معينة.

و. "الهامية" تعني اختيار الكلمات التي غالبًا ما يحتاجها المستخدمون.

ز. "العروبة" تعني اختيار الكلمات العربية، أي اختيار الكلمات العربية مع وجود ما يقابلها في اللغات الأخرى.

هناك عدة استراجيات لشرح المفردات، وهي كما يلي:[٣٧]

أ. إظهار الأشياء أو العينات التي يدل عليها معنى الكلمة. مثل عرض أقلام الرصاص أو الكتب ونحو ذلك.

ب. بإظهار الجسم، مثلاً يفتح المعلم كتاباً عند شرح الجملة فتح الكتاب

ج. من خلال لعب الأدوار، كأن يلعب المعلم دور المريض الذي يمسك بطنه والطبيب الذي يفحصه.

د. أذكر الكلمة المضادة .

هـ. اذكر المرادفات.

و. اذكر مجموعات من الكلمات، على سبيل المثال لشرح معنى كلمة عائلة يستطيع المعلم أن يقول الكلمات التالية أولاد، أسرة، زوج إلخ.

ز. أذكر الكلمات الأساسية وأشكال كلماتها.

ح. شرح معنى الكلمات من خلال شرح معناها.

ط. تكرار القراءة.

ي. ابحث عن المعنى في القاموس

ك. الترجمة إلى لغة الطالب عرضاً.

[٣٧] Mustofa dan Hamid, 70–71.

الفصل الثالث

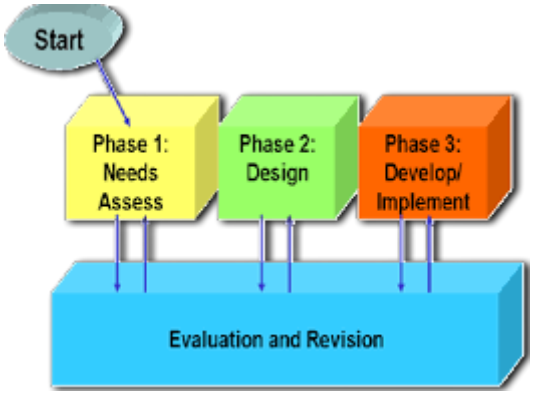
منهجية البحث

أ. نوع البحث وأسلوب التطوير

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير (Research and Development). البحث والتطوير هو أسلوب بحث يستخدم لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه المنتجات.[٣٨] نموذج البحث والتطوير المستخدم هو نموذج التطوير Hannafin & Peck، والذي يتكون من الخطوات الأربع التالية:

الصورة (٣,١)

نموذج التطوير Hannafin & Peck (المصدر: Perinsapingan وآخرون، ٢٠١٦)



من مخطط بحث نموذج Hannafin and Peck أعلاه، يمكن رؤية الخطوات التالية:

١. تحليل الإحتياجات

٢. التصميم

٣. التطوير

٤. التطبيق مصحوباً بالتقييم والمراجعة

يستخدم الباحثة نموذج Hannafin & Peck لأن أبحاث تطوير هذا النموذج تكون موجهة نحو المنتج. وبصرف النظر عن ذلك، فإن هذا النموذج لديه أيضًا خطوات واضحة

[٣٨] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (CV. Alfabeta, 2011), 297.

وسهلة المتابعة ومنظمة وفعالة وكفؤة. لذا اعتبر نموذج بحث Hannafin & Peck مناسباً للاستخدام في هذا البحث.

ب. إجراء التطوير

أنّ على نموذج التطوير الذي تم تطبيقه في هذا البحث، تمر إدارة البيانات وتحليلها بالمراحل الإجرائية للبحث والتطوير لنموذج Hannafin & Peck، وهي كما يلي:

١. تحليل الإحتياجات

في هذه المرحلة الأولية، يتم إجراء تحليل الاحتياجات فيما يتعلق بمشاكل تطوير المنتج. لتحقيق نظام جيد، هناك عدة أشياء يجب فهمها في هذه المرحلة، وهي الأهداف والغايات والأهداف وسياسات النظام. وبصرف النظر عن ذلك، هناك أيضًا حاجة إلى المعلومات ذات الصلة لأغراض تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu". ولمزيد من التفاصيل سيتم توضيحها على النحو التالي:

أ. المتطلبات الوظيفية

يتأثر فهم الطلاب للمواد التعليمية بالجاذبية التي توفرها العروض التقديمية التفاعلية أو الوسائل التعلم. ومن خلال تطوير هذا المنتج، من المأمول أن يتمكن من توفير تجارب جديدة للطلاب في عملية التعلم بشكل مستقل أو في مجموعات. يمكن للطلاب تطبيق منتج تطوير الوسائل التعلم هذا استنادًا إلى تطبيقات الألعاب التعليمية دون الحاجة إلى التقيد بالزمان والمكان. سيتم تطبيق الوسائل التي سيتم إنتاجها على الطلاب بحيث يكون تحليل شخصية المتعلم ضروريًا للتكيف وتلبية احتياجات الطلاب.

وبصرف النظر عن ذلك، ونظرًا لأن هذه الوسائل تشتمل على مواد تعليمية، فإن هناك حاجة إلى تحليل المنهج أولاً كدليل لإدخال المواد في البرنامج الذي سيتم تطويره. ويهدف هذا التحليل إلى تحديد نتائج التعلم وأهداف التعلم التي تشكل الأساس لتصميم المواد في المنتج المراد تطويره. نتائج التعلم (Capaian

Pembelajaran/CP) وأهداف التعلم (Tujuan Pembelajaran/TP) التي سيتم استخدامها لمواد الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

ب. المتطلبات غير الوظيفية

تعتبر الأجهزة (hardware) والبرمجيات (software) مهمة جدًا في تطوير الوسيلة التعلّم القائمة على الوسائل المتعددة. الأجهزة (hardware) اللازمة لتطوير الوسيلة التعلّم في هذا البحث هي: جهاز كمبيوتر/كمبيوتر محمول. وفي الوقت نفسه، فإن البرنامج (software) المطلوب هو Canva و Construct 2.

٢. التصميم

المرحلة التالية هي مرحلة تصميم المنتج. ما يجب الانتباه إليه في هذه المرحلة ليس مجرد التصميم، ولكن أيضًا الاهتمام بالأهداف الواضحة حتى يتمكن الطلاب من استخدام المنتج الذي نقوم بتطويره بسهولة. المادة المقدمة في الوسيلة التعلّم لهذا المنتج هي " عيادة المرضى" وتركز على التعلم المفردات.

كما نقوم في هذه المرحلة بتصميم مفهوم الأنشطة في وسائل التعلم على شكل أنشطة وألعاب تعليمية أو لعب كتدريب وتقييم. بمزيد من التفاصيل، يتم عرض المؤامرة في القصة المصورة على النحو التالي.

في مرحلة التصميم هذه، تشاور الباحثة مع معلمي مادة اللغة العربية لجمع المواد المتعلقة بموضوع " عيادة المرضى" إلى جانب مؤشرات الإنجاز بحيث من المأمول أنه مع منتج تطوير وسائل التعلم هذا، يمكن تحقيق مؤشرات الإنجاز. ومن ثم يمكن الاستنتاج أن تصميم الوسائل التعلم بالاعتماد على تطبيقات الألعاب التعليمية يعتمد على تحليل المواد ومؤشرات التحصيل.

٣. التطوير (*Development*)

رحلة التطوير هذه هي مرحلة تركز على العملية وليس النتائج. مرحلة التطوير هذه هي عملية تحقيق المظهر الفعلي للخطة أو التصميم الذي تم إنشاؤه. التطوير

في هذا البحث هو وسائل تعلم اللغة العربية القائمة على الألعاب التعليمية. يُطلق على البرنامج المستخدم لترجمة التصميمات التي تم إنشاؤها وإدخال العناصر (المرئية والصوتية والنصية) بالإضافة إلى إنشاء التنقل التفاعلي اسم Constact ٢. وفي الوقت نفسه، لإنشاء تصميمات صور أو كائنات متحركة، استخدم Canva.

سيتم في هذه المرحلة فحص واختبار نتائج تطوير وسائل التعلم للحصول على نتائج تتوافق مع الأهداف المرجوة. وبصرف النظر عن ذلك، تهدف هذه المرحلة أيضًا إلى الحصول على موافقة الخبراء حتى يمكن إجراء تحسينات أو مراجعات لتحسين منتج الوسيلة التعلّم.

٤. التطبيق

تركز هذه المرحلة بشكل أكبر على التحقق من التنقل في البرنامج لمعرفة ما إذا كانت هناك أخطاء في إعطاء الأوامر وكذلك التحقق من المادة والكتابة. بعد ذلك، تم اختبار نتائج منتج التطوير من قبل العديد من الخبراء. تم إجراء الاختبار الأول مع خبراء في مجال دراسات اللغة العربية لتحديد دقة المواد المقدمة في منتج الوسائل التعلم. والثاني هو اختبار خبير في تصميم الوسائل لتحديد مدى ملاءمة وجاذبية التكنولوجيا وتصميم منتجات الوسائل التعلم التي يتم تطويرها. ثم الاختبار النهائي هو اختبار خبير التعلم، حيث يهدف هذا الاختبار إلى تحديد مدى ملاءمة المنتج لاستجابات الطلاب وما إذا كان المنتج يمكن أن يسهل عملية تعلم الطالب في فهم المفردات داخل الفصل الدراسي أو خارج الفصل الدراسي. سيتم إجراء اختبار خبير التعلم هذا بواسطة مدرس مادة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان. إذا كانت هناك أخطاء أو مدخلات من الخبراء في عمليات الاختبار الثلاثة أعلاه، فسيتم العودة إلى مرحلة التطوير لتصحيح أخطاء البرنامج التي حدثت.

علاوة على ذلك، بعد مراجعة المنتج مرة أخرى، سيتم إجراء اختبار ميداني في المدرسة التي هي موقع البحث، وهي للصف الثامن في المدرسة المتوسطة

الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان لتحديد جدوى وسائل التعلّم على أساس Construct 2 (تطبيقات الألعاب التعليمية). تم تطبيق هذه المرحلة التجريبية كاختبار لمجموعة صغيرة. بعد إجراء التجارب الميدانية، تتمثل المرحلة التالية في تحسين المنتج النهائي ومراجعته لتحسين عملية تطوير الوسائل التعلم بأكملها. بحيث يمكن استخدام المنتج الناتج عن هذا التطور على نطاق واسع كوسيلة لتعلم اللغة العربية، ومن المؤمل أن يتم تطويره مستقبلاً بما يتوافق مع تطور العلم والتكنولوجيا.

ج. اختبار المنتج

١. تصحيح الخبير

تهدف هذه التجربة إلى تحديد جدوى المنتج الذي يتم تطويره. هناك ثلاثة اختبارات الخبراء، وهي خبير المواد، وخبير تصميم الوسائل، وخبير التعلم وهو مدرس المادة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

أ. تصميم تصحيح الخبير

تم إجراء هذا الاختبار من ثلاثة أنواع من تصحيح الخبير. يستخدم الاختبار الاستبيانات والمقابلات. وفي كل اختبار، يتم مراجعات المنتج إذا لزم الأمر.

ب.موضوع تصحيح الخبير

تم إجراء موضوع اختبار الخبراء هذا على ثلاثة خبراء، وهم خبير المواد، وخبير تصميم الوسائل، وخبير التعلم.

الرقم	موضوع تصحيح الخبير	الاسم
١.	محاضر خبير مواد	الفية الشرفة الماجستير
٢.	محاضر خبير في تصميم الوسائل	أحمد مكي حسن الماجستير
٣.	مدرس المادة (كخبير تعلم)	صاليح الدين

٢. التجربة

أ. تصميم التجربة

تم هذا الاختبار مرتين، قبل تطبيق الوسائل وبعد تطبيق الوسائل. أو يُطلق عليه أيضًا التصميم التجريبي *one group pre-test post-test*. تم استخدام النموذج التالي *one group pre-test post-test*:

O1	x	O2

معلومة:

O1: القيمة قبل المعالجة

O2: القيمة بعد المعالجة

ب. موضوع التجربة

كان موضوع الاختبار لهذا البحث هو خمسة وعشرون طالبًا من الصف الثامن (أ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان. تم اختيار موضوعات الاختبار بناءً على المعلومات المسبقة الميدانية التي تفيد بأن جميع فصول الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان كانت لا تزال منخفضة في إتقان المفردات العربية ولم يتم تنفيذ تطبيق الوسائل بعد.

د. البيانات ومصادرها

أما البيانات في هذا البحث فيما يالي:

١. البيانات الكيفية

تشتمل هذه البيانات على:

أ. التعليقات والإقتراحات من الخبراء عن تطوير الوسيلة التعلم.

ب. نتائج المقابلة من معلم تعليم اللغة العربية بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان حول آرائه عن تعليم المفردات العربية.

٢. البيانات الكمية

تشتمل هذه البيانات على:

أ. نتائج الاستبيانات الصلاحية من الخبراء (خبير المواد، وخبير تصميم الوسائل، وخبير التعلم)

ب. نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطلاب بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

هـ. أدوات جمع البيانات

تهدف هذه الأداة إلى جمع بيانات البحث بالإضافة إلى توفير بيانات دقيقة. فيما يلي العديد من أدوات جمع البيانات:

١. الملاحظة

تهدف هذه الملاحظة إلى ملاحظة عملية التعلم، واستخدام المعلمين لوسائل التعلم، وفعالية وحماس الطلاب في عملية التعلم، وكذلك تأثير تطبيقات الألعاب التعليمية باللغة العربية في الحياة اليومية. لذا فإن الغرض من إجراء هذه الملاحظة هو الحصول على معلومات حول مشكلات عملية التعلم في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

٢. المقابلة

لمعرفة المزيد من المعلومات الصحيحة، تم إجراء مقابلة مع مدرس المادة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان. تهدف هذه المقابلة إلى معرفة مدى تطور وسائل التعلم المستخدمة حتى الآن.

٣. التوثيق

التوثيق الذي يقوم به الباحثة يكون على شكل صور أو صور تتعلق بأنشطة الطلاب في عملية التعلم المباشر، وعملية تطبيق وسائل التعلم بالاعتماد على تطبيقات الألعاب التعليمية العربية من قبل الطلاب، وكذلك في عملية قيام الطلاب بالاختبارات القبلية (*pretest*) والاختبارات البعدية (*posttest*).

٤. الاستبانة

الاستبيان الذي يستخدمه الباحثة للحصول على بيانات الصلاحية من المنتج هو استبيان لخبير المواد، وخبير تصميم الوسائل، وخبير التعلم للحصول على استجابات وتقييمات فيما يتعلق بوسائل التعلم التي طورها الباحثة.

٥. الاختبار

يتم تنفيذ تقنية الاختبار هذه من خلال اختبار قبلي (*pretest*) واختبار بعدي (*posttest*) على الطلاب لتحديد مستوى الفعالية في استخدام منتج الوسائل التعلم.

و. أسلوب تحليل البيانات

١. البيانات الكيفية

ينتج هذا البحث بيانات كيفية يتم تحليلها وصفيا. تتضمن البيانات المعنية انتقادات واقتراحات الخبير والمقابلات والملاحظات.

٢. البيانات الكمية

تم الحصول على البيانات من نتائج الاستبيان التي تم الصلاحيتها من خبير المواد، وخبير تصميم الوسائل، وخبير التعلم. وكذلك نتائج تطبيق وسائل التعلم والتي تم قياسها من الاختبار القبلي والبعدي.

تحليل بيانات الصلاحية باستخدام الصيغة:

$$\frac{\Sigma \times}{n} \times 100\% = \mathrm{P}$$

معلومة:

P: نسبة الأهلية

Σ× : إجمالي عدد الإجابات

n : أعلى رقم إجمالي

فيما يلي معايير تقييم بيانات النسبة المئوية لصلاحية المنتج:

الجدول (٣,١)

معايير تقييم بيانات النسبة المئوية لصلاحية المنتج

النسبة المئوية	المؤهل	معايير الأهلية
٨٥٪<النتيجة<١٠٠٪	صحيح جدا	مستحق جدا
٦٥٪<النتيجة<٨٤٪	صحيح	مستحق
٤٥٪<النتيجة<٦٤٪	صحيح إلى حد ما	مستحق إلى حد ما
٠٪<النتيجة<٤٤٪	أقل صحيح	أقل مستحق

بناءً على المؤهلات والمعايير المذكورة أعلاه، يتم الإعلان عن وسائل التعلم في شكل منتجات بحثية إذا كان الحد الأدنى من الدرجات ٦٥٪ وما فوق، فلا داعي لمراجعة منتج البحث والتطوير، وبالتالي إذا لم يستوفي الحد الأدنى يسجل ثم يحتاج المنتج إلى المراجعة.

إن تقنية تحليل البيانات المستخدمة لتحديد متوسط (*mean*) الاختبار القبلي (*pretest*) والبعدي (*posttest*) هي بالصيغة التالية:

$$\text{Mean} = \frac{\Sigma \times}{n}$$

معلومة:

Mean : المتوسط

Σ× : القيمة الإجمالية لنتائج الاختبار القبلي والبعدي

n : عدد العينات

علاوة على ذلك، للحصول على نتائج بيانات أقوى وأكثر دقة، يلزم إجراء تحليل اختبار Wilcoxon Signed Rank Test، وهو إجراء اختبار يأتي من نفس الموضوع بأخذ وسيلتين، ولكن مع اختلاف العلاجات باستخدام تطبيق SPSS.

الفصل الرابع
عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول: عملية تطوير وسيلة التعلم التفاعلية (BahasaArabQu) على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان

ولأن هذا البحث يستخدم نموذج تطوير Hannafin and Peck، فإن هذا البحث يحتوي على أربع مراحل تطوير تشمل تحليل الاحتياجات والتصميم (desain) والتطوير (development) والتطبيق مصحوبة بالتقييم والمراجعة.

١. تحليل الاحتياجات

تحتوي مرحلة تحليل الاحتياجات هذه على نوعين من التحليل. ولمزيد من التفاصيل سيتم شرحها على النحو التالي.

أ. المتطلبات الوظيفية

في مرحلة التحليل هذه، هناك نشاط رئيسي يقوم به الباحثة، وهو تحليل المشكلة المكتشفة والتي هي سبب الحاجة إلى التطوير. وبعيدًا عن ذلك، واستنادًا إلى نموذج Hannafin and Peck، هناك عدة أمور يجب على الباحثين القيام بها في مرحلة التحليل الوظيفي هذه، بما في ذلك تحليل خصائص المتعلم لدى الطلاب، وتحليل المناهج لتحديد نتائج التعلم وأهداف التعلم المراد تحقيقها. للمساعدة في هذا النشاط التحليلي، أجرى الباحث ملاحظات ومقابلات مع مدرس مادة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان. نتائج مراحل التحليل هي كما يلي.

١. تحليل شخصية المتعلم للطلاب

ويبلغ عدد طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان خمسة وعشرون طالباً. وبناء على نتائج الملاحظات التي أبداها الباحثة، يمكن استنتاج أن الطلاب أقل ملاءمة لعملية التعلم. ويرجع ذلك

إلى طرق التعلم التي لا تناسب أنماط تعلم الطلاب ووسائل التعلم الأقل جاذبية. وبالتالي، غالبًا ما يشعر الطلاب بالملل في عملية التعلم في المدرسة أو في المنزل ويضطرون إلى تكرار المواد التي تعلموها بسبب عدم كفاية موارد التعلم والوسائل.

وبصرف النظر عن ذلك، فإن غالبية الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان، وخاصة الصف الثامن (أ)، لديهم هواتف محمولة ولكنهم غير قادرين على استخدامها في الأشياء الجيدة، وخاصة لتعلم مواد اللغة العربية. ولذلك، يستفيد الباحثة من ذلك لتطوير وسائط تعليمية تفاعلية في شكل تطبيقات يمكن استخدامها من قبل جميع أنواع أساليب تعلم الطلاب.

٢. تحليل المناهج الدراسية

ومن نتائج الملاحظات والمقابلات مع وكيل قسم المناهج ومدرس مادة اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان، حصل الباحثة على معلومات تفيد بأن المنهج المستخدم هو منهج مستقل. وبصرف النظر عن ذلك، فإن المعلومات المتعلقة بمخرجات التعلم وأهداف التعلم ومؤشراته أو KKTP (معايير تحقيق أهداف التعلم) في تعلم اللغة العربية في الصف الثامن (أ) المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان، هي كما يلي.

CP	TP
في نهاية المرحلة د، يتمتع الطلاب بالقدرة على استكشاف المعلومات وبناء التفاعلات مع النص كأداة اتصال عالمية وفقًا للأهداف والسياقات الاجتماعية، ويكونون قادرين	١. تقييم المعلومات حول مادة "عيادة المرضى". ٢. استخدام التركيب النحوي فعل المضارع والجملة الفعلية ٣. تحليل الأفكار من النصوص المرئية أو المتعددة الوسائل البسيطة

على التفكير في أنواع مختلفة من النصوص المرئية أو النصوص متعددة الوسيلة الصريحة والضمنية ويمكن ربطها وشرحها من خلال الكتابة في فقرات بسيطة على أنواع مختلفة من النص وإنشاء تسلسلات متصلة منطقيا للتعبير عن الأفكار وفقا لبنية النص كتابيا وشفويا لتقوية الشخصية.	المتعلقة بموضوع " عيادة المرضى " من خلال الاهتمام بالشكل والمعنى ووظيفة البنية النحوية فعل المضارع والجملة الفعلية. ٤. كتابة جمل بسيطة عن "عيادة المرضى" مع الانتباه إلى البنية النحوية فعل المضارع والجملة الفعلية.

لذلك يجب أن تتكيف وسيلة التعلم التي طورها الباحثة مع نتائج التعلم وأهداف التعلم المذكورة أعلاه.

ب. المتطلبات غير الوظيفية

في هذه المرحلة يقوم الباحثة بتحليل المتطلبات المتعلقة بالبرمجيات (Software) والأجهزة (Hardware). لذا، وبعد دراسة العديد من الاعتبارات، استخدم الباحثة برنامج Constrsct 2 لإنشاء وسائل تعليمية قائمة على التطبيقات، وAndroid Studio لتصدير وسائل التعلم إلى تنسيق تطبيق، وCanva لإنشاء تصميمات أو صور. وفي الوقت نفسه، فإن الأجهزة المستخدمة هي جهاز كمبيوتر أو كمبيوتر محمول مزود بذاكرة وصول عشوائي لا تقل عن ٢ جيجابايت.

٢. التصميم

مرحلة التصميم هي المرحلة الثانية من إجراء التطوير هذا، حيث يكون النشاط الرئيسي هو تصميم أو تخطيط الوسائل المراد تطويرها. فيما يلي العديد من الأشياء التي يجب تصميمها أو هندستها عند إنشاء الوسائل التعليمية هذه.

أ. اختيار المواد

بناءً على نتائج المشاورات مع معلمي اللغة العربية للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان، فإن المادة المستخدمة في وسيلة التعلم هذه هي الفصل السادس الذي يحمل موضوع "عيادة المرضى". ومن مخرجات التعلم وأهداف التعلم التي تم تحليلها في المرحلة الأولى، بعد استشارة معلمي المادة، فيما يلي المؤشرات التي صممها الباحثة:

KKTP	مؤشرات السؤال/اللعبة
إظهار الكلمات أو العبارات أو الجمل العربية حسب الصورة المقدمة.	يتم عرض الصورة، ويختار الطلاب الكلمة أو العبارة أو الجملة المطابقة للصورة.
إظهار الكلمات أو العبارات أو الجمل العربية حسب الصوت الذي تسمعه.	يتم عرض الصوت، ويختار الطلاب الكلمة أو العبارة أو الجملة المطابقة للصوت.
يمكن للطلاب ترتيب الكلمات في جمل مثالية.	يتم عرض جمل غير مكتملة، يكمل الطلاب النص بشكل صحيح.

وبعد تحديد المؤشرات يقوم الباحثة بتصميم المادة التي سيتم تقديمها بوسائل سيتم تطويرها من الكتب المختلفة. بناءً على توجيهات مدرس مادة اللغة العربية للصف الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان، يمكن أخذ المادة من كتب اللغة العربية الصادرة عن المديرية العامة للتربية الإسلامية، وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا ٢٠٢٠.

المفردات المتعلقة بمادة " عيادة المرضى" هي كما يلي:

١.	شَعَرَ	:	Merasakan	١٢.	الصَّيْدَلِيَّة	:	Apotek
٢.	أَلَمٌ	:	Sakit/nyeri	١٣.	شُفِيَ	:	Sembuh/pulih
٣.	صُدَاعٌ	:	Pusing	١٤.	نَحِيْف	:	Kurus
٤.	المسْتَشْفَى	:	Rumah sakit	١٥.	التَّيْفُوْس	:	Tifus

٥.	عِيَادَةٌ	:	Mengunjungi	١٦.	السَّرَطَان	:	Kanker
٦.	المرِيْضَة	:	Orang sakit/Pasien	١٧.	فَقْر الدَّم	:	Anemia
٧.	الطَّبِيْب\ة	:	Dokter	١٨.	تَعَب	:	Lelah
٨.	المَمَرّضَة	:	Perawat	١٩.	إِلْتِهَاب فِي الحَلْقِ	:	Radang tenggorokan
٩.	فَحَصَ	:	Memeriksa	٢٠.	حَسَاسِيَّةٌ فِي الصَّدْر	:	Sakit asma
١٠.	الوَصْفَة الطِّبِيَّة	:	Resep obat	٢١.	حَال	:	Kondisi
١١.	الدَّوَاء	:	Obat				

وفي عرض مادة المفردات فهي مزودة بالصور والصوت لحسن نطق اللغة العربية.

ثم مادة عن معاني الفعل وأنواعها وأمثلة على تغيير الضمائر. يتم عرض التغييرات في الضمائر في شكل جدول.

ب. تصميم نماذج المنتج

في هذه المرحلة يقوم الباحثة بتصميم إطار الوسائل التعليمية التي سيتم تطويرها بدءًا من التصميم واللون ومحتوى كل شريحة، بالإضافة إلى تحديد المكونات الداعمة اللازمة في مرحلة تحقيق الوسائل. نتائج تصميم الوسائل التعليمية هي كما يلي:

١. تم تصميم الوسائل باستخدام برنامج Canva، الذي يحتوي على العديد من الميزات التي يمكن أن تجعل عرض الوسائل أكثر جاذبية بسهولة.
٢. يتكون محتوى الوسائل التعليمية من:
   أ. غطاء
   ب. تعليمات الاستخدام
   ج. مخرجات التعلم وأهداف التعلم والمؤشرات
   د. مادة

هـ. ألعاب

و. الملف الشخصي للمطور

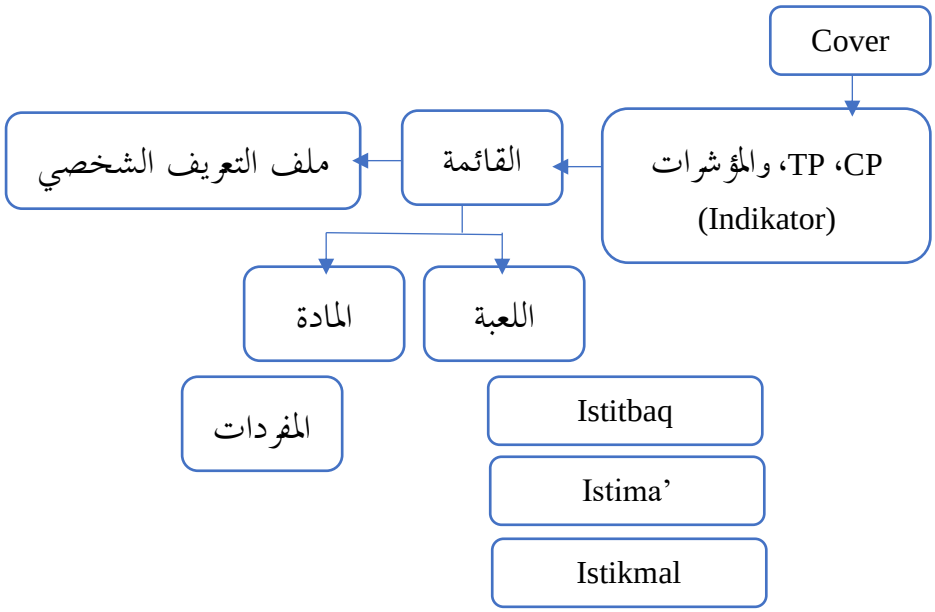
٣. تحديد مكونات الوسائل الداعمة، مثل الصور المناسبة، والبحث عن مراجع التصميم، والبحث عن مراجع الألعاب، وما إلى ذلك.

٤. الخطوط (font) أو الحروف المستخدمة في الوسائل هي خطوط من نوع Mizan و Genty Sans وهي ذات أشكال بسيطة بحيث يسهل على الطلاب قراءتها.

بمزيد من التفاصيل، تم توضيح تصميم الوسيلة أو التطبيق في لوحة العمل على النحو التالي.

الصورة (٤,١)

مفهوم الأنشطة في وسائل التعلم



ج. تصميم أدوات الصلاحية والاختبار القبلي والاختبار البعدي.

أداة الصلاحية هي أداة لجمع البيانات تستخدم في عملية الصلاحية، حيث سيتم في عملية الصلاحية هذه تقييم الوسيلة التي تم تطويرها للتأكد من صحتها من قبل فريق من الخبراء. تم تحديد إعداد محتويات أداة الصلاحية هذه بناءً على مؤشرات

مستمدة من الكتب وتوجيهات المشرف. وشكل أداة الصلاحية هو على شكل استبيان قائمة الصلاحية، يتكون كل منها من عدة بيانات لها خمسة مقاييس تقييم، كما يوفر استبيان الصلاحية أيضًا عمودًا للنقد والمقترحات وهو مخصص للخبراء.

علاوة على ذلك، قامت الباحثة أيضًا بتجميع اختبار قبلي وبعدي تم استخدامه لتحديد القدرات الأولية للطلاب وتحديد نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام وسائل التعلم المبنية على أساس من Construct 2 في تعلم اللغة العربية. تتكون الأسئلة القبلية والبعدية من عشرة أسئلة لكل منهما. سيتم تحليل نتائج الاختبار لتحديد أهمية تأثير الوسائل التي يتم تطويرها.

٣. التطوير (Develompent)

في هذه المرحلة يبدأ الباحثة في تحقيق المنتج الذي تم تصميمه في المرحلة السابقة. لإنشاء وسائل تعليمية على أساس Construct 2، اتخذ الباحثة الخطوات التالية:

أ. يقوم الباحثة أولاً بتصميم محتوى الوسائل التعليمية التي تم تصميمها باستخدام Canva، بحيث يصبح المظهر أكثر جاذبية ويمكن بسهولة اختيار الألوان المتنوعة التي تريدها.

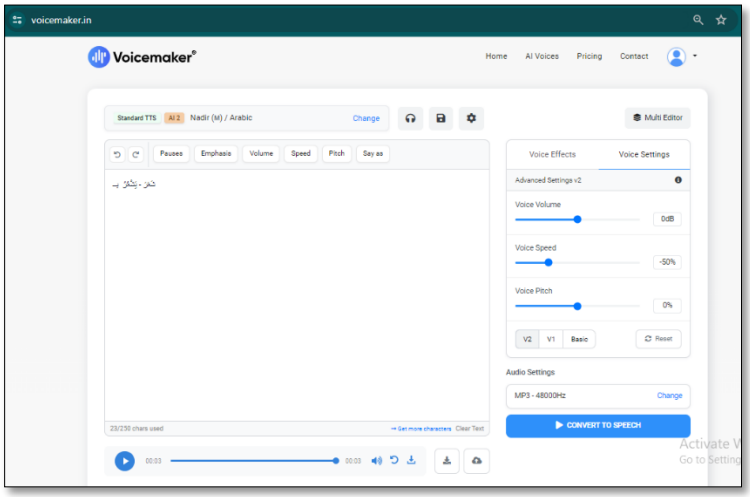
الصورة (٤,٢)

عملية تصميم الوسيلة في Canva

ب. إنشاء الصوت للمواد والصوت المتنوع اللازم في الوسائل التعليمية التي سيتم تطويرها بمساعدة منصة موقع الويب voicemaker.in.

الصورة (٤,٣)

عملية إنشاء المواد الصوتية



ج. بعد ذلك، يتم استيراد نتائج التصميم من Canva والصوت الذي تم إنشاؤه إلى Construct 2 لترتيب ترتيب عرض ومواد متماسكة.

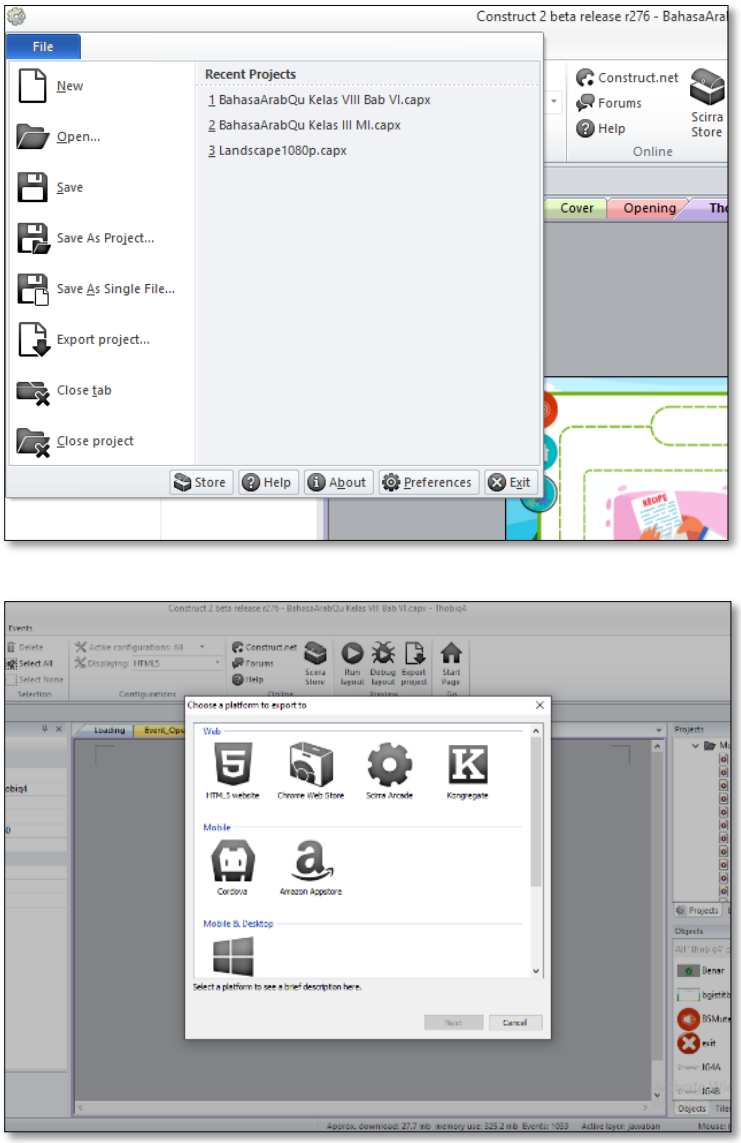
الصورة (٤,٤)

عملية استيراد تصميم الوسيلة والصوت إلى Construct 2

د. بعد ترتيب جميع العروض من البداية إلى النهاية، يتم حفظ الوسائل التعليمية وتصديرها إلى تنسيق التطبيق (aplikasi) بحيث يمكن بعد ذلك نشرها للطلاب.

الصورة (٤,٥)

عملية حفظ وتصدير الوسيلة إلى تنسيقات التطبيقات



٤ . التطبيق مصحوبة بالتقييم والمراجعة

أ. الصلاحية المنتج ومراجعته

في هذه المرحلة، النشاط الأول الذي يتم تنفيذه هو الصلاحية صحة المنتج أو الوسائل. يتم إجراء ثلاث عمليات تحقق، وهي الصلاحية من قبل خبير تصميم الوسائل وخبير المواد وخبير التعلم. يستخدم هذا الصلاحية استبيانًا تم

إعداده من قبل الباحثة. ويتم ذلك حتى يتم الحصول على قيمة الصحيحة. إذا كان تقييم الخبراء لا يلبي القيمة الصحيحة، فيجب مراجعة المنتج الذي يتم تطويره وفقًا للاقتراحات أو التوجيهات من الخبراء. أما السيد أحمد مكي حسن الماجستير كخبير تصميم الوسائل، وهو محاضر مؤهل في مجال وسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا وكذلك أحد محاضري تعليم اللغة العربية في دورة الرسوم المتحركة التطبيقات. أما خبيرة المواد فهي السيدة الفية الشرفة الماجستير، وهي إحدى محاضري تعليم اللغة العربية في دورة الممارسة التدريس. بالنسبة لخبير التعلم، اختار الباحثة السيد صاليح الدين كمدرس مادة اللغة العربية في الصف الثامن (أ) المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان، وهو مؤهل في عملية التدريس والتعلم ويفهم خصائص الطلاب. بعد الصلاحية المنتج، هناك العديد من الأشياء التي تحتاج إلى مراجعة لذلك من الضروري إجراء مرحلة مراجعة المنتج قبل تطبيق المنتج للطلاب.

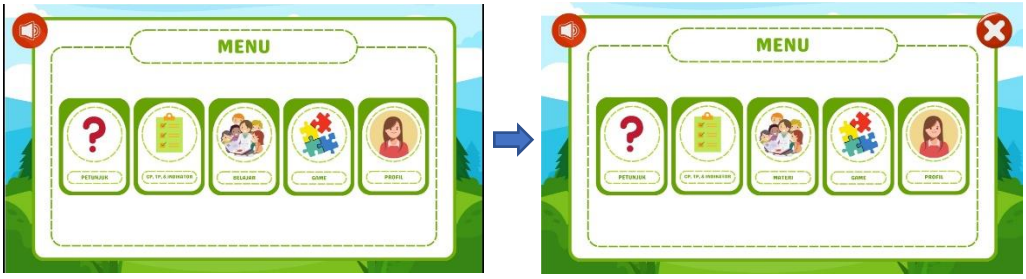
يتم إجراء تقويم المنتج بناءً على الاقتراحات والتوجيهات من خبير تصميم الوسائل وخبير المواد وخبير التعليم في مرحلة الصلاحية. ملخص نتائج تقويم الوسائل كما يلي:

١. أضف زر خروج

بناءً على اقتراحات وتوجيهات الخبراء، سيكون من الأفضل إضافة زر خروج للخروج أو إغلاق وسائل التعلم أو التطبيق. يتم أيضًا توفير إضافة زر خروج في كل شريحة من شرائح الوسائل التعليمية لتسهيل الأمر على المستخدمين أو الطلاب.

الصورة (٤,٦)

عملية مراجعة أوتقويم المنتج وسيلة التعلّم ١

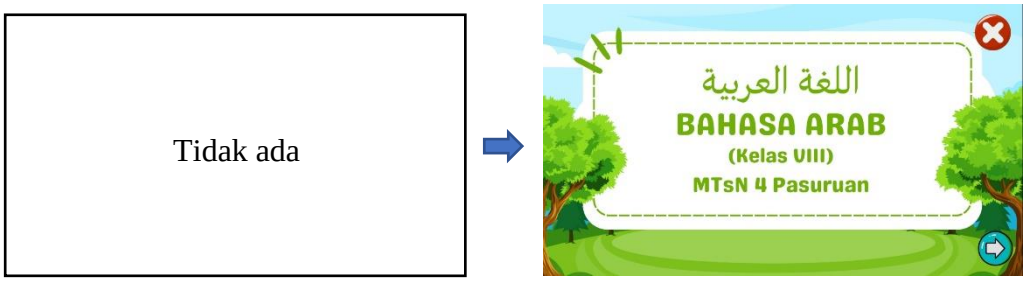


٢. أضف غلاف مع وصف الموضوع والمادة المراد دراستها

ويرى خبير تصميم الوسائل أنه من الأفضل توفير غلاف في بداية عرض الوسائل التعليمية يحتوي على معلومات حول اسم المادة والصف والمدرسة.

الصورة (٤,٧)

عملية مراجعة أوتقويم المنتج وسيلة التعلّم ٢

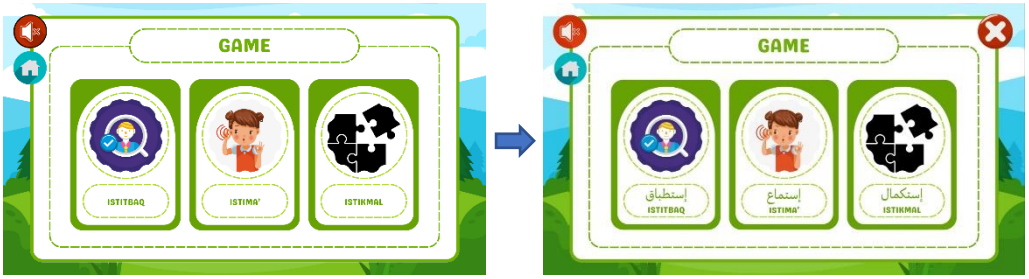


٣. تغيير المصطلحات الموجودة في التطبيق لاستخدام الخطوط العربية

وبحسب خبير المواد، هناك العديد من الكلمات أو المصطلحات العربية التي تستخدم الخطوط اللاتينية والتي يجب استبدالها بالخطوط العربية. كما في اسم اللعبة في الوسائط التعليمية.

الصورة (٤,٨)

عملية مراجعة أوتقويم المنتج وسيلة التعلّم ٣

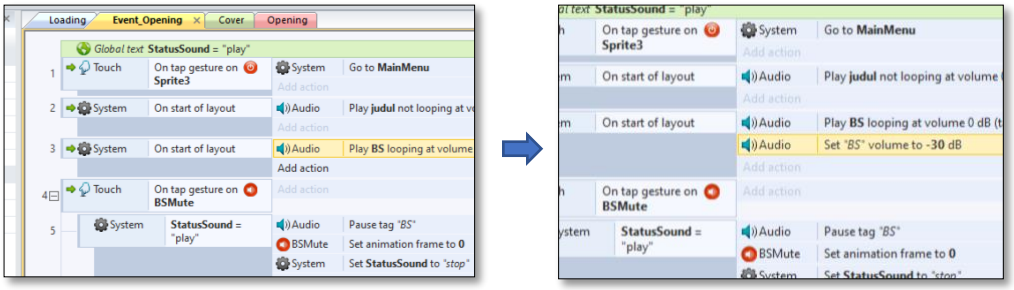


٤. قم بتقليل حجم الوسائل أو صوت خلفية التطبيق

وفقًا لخبير التعلم، سيكون من الأفضل لو تم تقليل حجم الصوت في الخلفية لوسائل التعلم بحيث لا يزعج تركيز المستخدم كثيرًا وسيبدو الصوت في المواد والألعاب أكثر وضوحًا.

الصورة (٤,٩)

عملية مراجعة أوتقويم المنتج وسيلة التعلّم ٤



ب. تطبيق المنتج

المرحلة التالية هي التطبيق. تم تطبيق هذا النشاط التجريبي الميداني من قبل طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان. قبل إجراء التجربة، قامت الباحثة بإعطاء أسئلة الاختبار القبلي لطلاب والتي تهدف إلى معرفة الفهم الأولي للطلاب فيما يتعلق بتعلم مفردات تحت موضوع "عيادة المرضى".

بعد إجراء الاختبار القبلي، يتم تنفيذ أنشطة تجربة الوسائل. يتم تنفيذ هذا النشاط باستخدام الهاتف المحمول الخاص بكل طالب أو طالبة. يبدأ هذا النشاط التجريبي بقراءة الدعاء أولاً. بعد ذلك قامت الباحثة بإرشاد الطلاب حول كيفية تركيب الوسائل وكيفية استخدامها. بعد ذلك، يقوم الطلاب بتطبيق أنشطة التعلم من خلال هذه الوسيلة. يشرح المعلم أيضًا للطلاب أنه يمكن استخدام هذه الوسائل للتعلم المستقل في المنزل.

بعد الأنشطة التجريبية، أجرى الباحثة أيضًا أنشطة ما بعد الاختبار التي تم استخدامها لتحديد نتائج التعلم للطلاب بعد استخدام وسائل التعلم على أساس

Construct 2 في تعلم اللغة العربية تحت موضوع "عيادة المرضى". سيتم تحليل قيمة نتائج ما الاختبار البعدي لتحديد مدى فعالية الوسائل التي يتم تطويرها.

المبحث الثاني: صلاحية وسيلة التعلم التفاعلية (BahasaArabQu) على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان

لتحديد مستوى الصلاحية المنتج الذي يتم تطويره، يجب أن يتم تنفيذ أنشطة الصلاحية من قبل خبير تصميم الوسائل وخبير المواد وخبير التعلم. يتم الحصول على صلاحية الوسائل أيضًا من التقييمات الكمية والكيفية التي يجريها الخبراء باستخدام الاستبيانات التي تم إعدادها مسبقًا من قبل الباحثة. وفيما يلي عرض لنتائج مراحل الصلاحية التي قام بها الخبراء:

أ. الصلاحية من خبير تصميم الوسائل

تم تنفيذ نشاط اختبار الصلاحية الوسائط من قبل السيد أحمد مكي حسن الماجستير، كخبير تصميم الوسائل، وهو محاضر مؤهل في مجال وسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا وكذلك أحد محاضري تعليم اللغة العربية في دورة الرسوم المتحركة التطبيقات. أظهرت نتائج اختبار صلاحية الوسائل البيانات الكمية والكيفية على النحو التالي:

١. البيانات الكمية

الجدول (٤,١)

نتيجة الاستبانة من الخبير تصميم الوسائل

جوانب التقييم	X	١X	معايير الصلاحية
دقة اختيار الألوان في الخلفية	٥	٥	١٠٠٪
دقة اختيار الصورة	٥	٥	١٠٠٪
تكوين اللون	٥	٥	١٠٠٪

حجم الخط الدقيق	٥	٥	٪١٠٠
دقة الخط	٥	٥	٪١٠٠
التخطيط الصحيح لكل عنصر في التطبيق/الوسائل	٤	٥	٪٨٠
عرض التقييم مصحوبا بعرض النتيجة	٤	٥	٪٨٠
يسهل فهم المواد المفردات الموجودة في التطبيق	٤	٥	٪٨٠
سهولة استخدام التطبيق	٥	٥	٪١٠٠
يمكن أن تكون التطبيقات مبتكرة وتحفز حماس الطلاب للتعلم	٥	٥	٪١٠٠
مجموع	**٤٧**	**٥٠**	**٪٩٤**

معلومة:

X : الدرجة المستلمة

X_1: الدرجة القصوى

٢. تحليل البيانات الكمية

$$P = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = ٪٩٤$$

واستناداً إلى نتائج تحليل البيانات الكمية التي تم الحصول عليها من اختبارات الصلاحية التي أجراها خبير تصميم الوسائل، تم الحصول على قيمة ٩٤٪ من النتائج الإجمالية. إذا تم تصنيف قيمة ٩٤٪ في جدول معايير الصلاحية، فسيتم تضمينها في الفئة الصحيحة جدًا. لذلك، لا تحتاج الوسائل التعليمية القائمة على أساس Construct 2 إلى مراجعة

شاملة، ولكن يجب أن تأخذ في الاعتبار الانتقادات والاقتراحات المقدمة من قبل خبير تصميم الوسائل، بحيث يكون للوسائل التي تم تطويرها تأثير جيد على الطلاب.

٣. البيانات الكيفية

الجدول (٤,٢)

الاقتراح من الخبير تصميم الوسائل

رقم	اقتراح	مراجعة
١	أضف زر خروج	أنشئ زر خروج في كل شريحة
٢	أضف غلاف مع وصف الموضوع والمادة المراد دراستها	أنشئ غلافًا للشريحة في العرض الأولي للتطبيق أو الوسائل

ب.الصلاحية من خبير المواد

يتم تحديد مدى ملاءمة المادة في وسائل من خلال أنشطة الصلاحية، في هذا البحث، قامت السيدة الفية الشرفة الماجستير، وهي إحدى محاضري تعليم اللغة العربية في دورة الممارسة التدريس. البيانات التي تم الحصول عليها من أنشطة الصلاحية من المواد هي كما يلي:

١. البيانات الكمية

الجدول (٤,٣)

نتيجة الاستبانة من الخبير المواد

جوانب التقييم	X	١X	معايير الصلاحية
يتوافق محتوى المادة في وسائل التعلم على أساس Construct 2 مع نتائج التعلم وأهداف التعلم ومؤشراته	٤	٥	٨٠٪

إتسهل المواد التعليمية تحقيق أهداف التعلم	٣	٥	٪٦٠
يتم عرض ترتيب المواد التعليمية بطريقة متماسكة	٣	٥	٪٦٠
دقة الصور في عرض المادة التعليمية	٣	٥	٪٦٠
دقة المفردات المستخدمة في المواد التعليمية تسهل على الطلاب الفهم	٤	٥	٪٨٠
دقة كتابة اللغة في المواد التعليمية	٤	٥	٪٨٠
إن وجود صور وأصوات لنطق المفردات يمكن أن يسهل على الطلاب التعلم	٤	٥	٪٨٠
تقديم تقييمات لقياس قدرات الطلاب (الاختبار القبلي والبعدي)	٤	٥	٪٨٠
دقة الأسئلة في التقييم تشمل الأسئلة lots، mots، hots	٣	٥	٪٦٠
يتوافق محتوى المادة في وسائل التعلم على أساس Construct 2 مع نتائج التعلم وأهداف التعلم ومؤشراته	٤	٥	٪٨٠
مجموع	**٣٦**	**٥٠**	**٪٧٢**

٢. تحليل البيانات الكمية

$$P = \frac{\Sigma \times}{n} \times ١٠٠\%$$

$$P = \frac{36}{50} \times ١٠٠\%$$

$$P = ٪٧٢$$

من البيانات التي تم الحصول عليها ومن ثم تحليلها باستخدام صيغة، كانت القيمة التي تم الحصول عليها من أنشطة الصلاحية من المواد ٧٢٪. إذا تم تصنيف قيمة ٧٢٪ في جدول الصلاحية، يتم تضمين قيمة ٧٢٪ في فئة الصحيحة، بحيث تكون المادة الموجودة في الوسائل التي يتم تطويرها مناسبة للتطبيق في التعلم ولا تحتاج إلى مراجعة كاملة، ومع ذلك هناك هي اقتراحات من فريق الخبراء التي يمكن النظر فيها لتحسين وسائل.

٣. البيانات الكيفية

الجدول (٤,٤)

الاقتراح من الخبير المواد

رقم	اقتراح	مراجعة
١	من الأفضل أن تستخدم المصطلحات الموجودة في التطبيق الخطوط العربية	تغيير المصطلحات الموجودة في التطبيق لاستخدام الخطوط العربية
٢	يمكن النظر في اختيار الصورة مرة أخرى	تغيير الصور غير اللائقة

ج. الصلاحية من خبير التعلم

خبير التعلم المدقق في هذا البحث هو السيد صاليح الدين كمدرس مادة اللغة العربية في الصف الثامن (أ) المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان. البيانات الناتجة عن أنشطة الصلاحية من خبير التعلم هي كما يلي:

١. البيانات الكمية

الجدول (٤,٥)

نتيجة الاستبانة من الخبير التعلم

جوانب التقييم	X	١X	معايير الصلاحية
ملاءمة المواد لنتائج التعلم وأهداف التعلم	٥	٥	٨٠٪

دقة المفردات المستخدمة مع المادة	٥	٥	٪٦٠
سهولة استخدام التطبيق أو الوسائل	٥	٥	٪٦٠
تقديم تقييمات لقياس قدرة الطلاب على فهم المادة المفردات تحت الموضوع "عيادة المرضى"	٥	٥	٪٦٠
يمكن للتطبيق أن تسهل على الطلاب فهم المادة	٤	٥	٪٨٠
مظهر التطبيق يمكن أن يجذب اهتمام الطلاب بالتعلم	٥	٥	٪٨٠
يمكن أن تساعد التطبيق في عملية التعلم	٤	٥	٪٨٠
امنح الطلاب الفرصة للتعلم بشكل مستقل	٥	٥	٪٨٠
يمكن للتطبيق تحفيز الطلاب على التعلم	٥	٥	٪٦٠
يمكن أن تكون التطبيق الحل الصحيح لوسائل التعلم	٥	٥	٪٨٠
مجموع	**٤٨**	**٥٠**	**٪٩٦**

٢. تحليل البيانات الكمية

$$P = \frac{\Sigma x}{n} \times ١٠٠\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times ١٠٠\%$$

$$P = ٪٩٦$$

حصلت نتائج تحليل البيانات الكمية التي تم الحصول عليها من الصلاحية من خبير التعلم على قيمة ٩٦٪، بحيث أنه بناءً على جدول معايير

الصلاحية، وقع ٩٦٪ ضمن فئة الصحيحة جدًا، بحيث لم تكن وسائل التعلم المطورة بحاجة إلى تمت مراجعتها بالكامل ولكن تمت إعادة النظر فيها بناءً على الاقتراحات المقدمة من الخبراء.

٣. البيانات الكيفية

الجدول (٤,٦)

الاقتراح من الخبير التعلم

اقتراح	مراجعة
من الأفضل تقليل حجم الوسائل أو صوت خلفية التطبيق	قم بتقليل حجم الوسائل أو صوت خلفية التطبيق

المبحث الثالث: فعالية وسيلة التعلم التفاعلية (BahasaArabQu) على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان

أ. بيانات درجات الطلاب قبل الاختبار وبعده

تم إجراء تجربة الوسائل التعليمية على أساس Construct 2 على خمسة وعشرين طالبًا في الصف الثامن (أ) المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان. ولكن قبل اختبار الوسائل، أجرى الباحثة اختبارا قبليا لتحديد قدرات الطلاب الأولية في تعلم مفردات اللغة العربية، وخاصة في موضوع "عيادة المرضى". وبعد إجراء اختبار القبلي، بدأ الباحثة في اختبار المنتج الذي يتم تطويره على الطلاب. وبعد الانتهاء من الأنشطة التجريبية، أجرى الباحثة أيضًا اختبارًا بعديًا على الطلاب بهدف معرفة ما إذا كانت هناك زيادة في الفهم كما يتضح من نتائج الاختبار البعدي.وفيما يلي بيانات عن درجات الطلاب في الاختبار القبلي والبعدي:

الجدول (٤,٧)

نتيجة الدرجات الاختبار القبلي والبعدي

الرقم	الإسم	درجات الاختبار القبلي	درجات الاختبار البعدي
١	Aida Nurul Khusnaini	٧٨	١٠٠
٢	Clariza Firda	٦٢	٩١
٣	Dhito Putra Ardiarta	٥٥	٧٥
٤	Dini Wulan Dari	٧٧	١٠٠
٥	Dwi Laksamana Putra	٥٤	١٠٠
٦	Evan Argana Adriyanto	٥٢	١٠٠
٧	Jihan Ayu Lestari	٦٢	٩٠
٨	Lailatul Fitria	٧٩	١٠٠
٩	M. Alfin Hidayat	٤٤	٩٥
١٠	Mufidatul Hamida	٦٣	١٠٠
١١	Muhammad Afrizal Amrulloh	٤٥	١٠٠
١٢	Muhammad Akil Azizi	٤٨	١٠٠
١٣	Muhammad Alfian Syah	٦٢	١٠٠
١٤	Muhammad Davin Ramadani	٦١	٩٠
١٥	Muhammad Fahmi Ilyasa	٥٦	٨٣
١٦	Muhammad Faizin Fitri	٦٠	٧٠
١٧	Muhammad Fariz Maulana	٦٢	٩٣
١٨	Muhammad Joni Iskandar	٥٢	٨١
١٩	Muhammad Reykhan Firdaus	٥٢	٩٦
٢٠	Mukhammad Rizky Harfanto	٤٣	٧٧

٢١	Naily Inayah	٧٩	١٠٠
٢٢	Raisa Azalia Qosim	٧٠	١٠٠
٢٣	Reviana Azzahra	٦٩	١٠٠
٢٤	Salman Alfarisi	٥٢	١٠٠
٢٥	Silviana Wulandari	٥٢	١٠٠
المجموع		**١٤٨٩**	**٢٣٤١**
المتوسط		**٥٩,٥٦**	**٩٣,٦٤**

بناءً على البيانات الموضحة أعلاه، من المعروف أن متوسط درجات الاختبار القبلي للطلاب هو ٥٩,٥٦، بينما بعد إجراء التجارب باستخدام وسائل التعلم على أساس Construct 2 ثم إجراء الاختبار البعدي، ارتفع متوسط درجات الطلاب إلى ٩٣,٦٤. تظهر هذه البيانات أنه كان هناك تغيير وتحسن في نتائج اختبارات الطلاب. لذلك تظهر هذه البيانات أيضًا أن هناك تأثيرًا ناتجًا عن وسائل التعلم على أساس Construct 2، خاصة في تعلم مفردات اللغة العربية حول موضوع "عيادة المرضى" في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

ب. مستوى فعالية استخدام الوسائل التعليمية على أساس Construct 2 في تعلم اللغة العربية

لتحديد مستوى فعالية استخدام وسائل التعلم على أساس Construct 2 في تعلم اللغة العربية، قام الباحثة بتحليل البيانات من نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطلاب باستخدام اختبار (uji-t) بمستوى دلالة (α) قدره (٠,٠٥). قبل إجراء اختبار t، قم أولاً بإجراء اختبار الحالة الطبيعية لمعرفة ما إذا كان توزيع البيانات من متغيرات البحث طبيعيًا أم لا. فيما يلي نتائج اختبار الحالة الطبيعية:

الجدول (٤,٨)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.136	25	.200*	.931	25	.090
Posttest	.314	25	<.001	.733	25	<.001

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

ومن نتائج اختبار الطبيعية أعلاه يمكن استنتاج أن توزيع البيانات من متغيرات البحث وهي قيم الاختبار القبلي والبعدي، لا يتم توزيعه توزيعاً طبيعياً. ومن أجل اختبار فعالية هذه الوسائط استخدم اختبار رتبة موقعة ويلكوكسون كما يلي: (Wilcoxon Signed Rank Test).

الجدول (٤,٩)

Test Statistics[a]

	Posttest - Pretest
Z	-4.374[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

لذلك حصلت نتائج اختبار Wilcoxon Signed Rank Test في SPSS على قيمة Sig.(2-tail) تبلغ ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، مما يعني أنه كان هناك اختلاف في درجات الطلاب بين قبل وبعد استخدام وسائل التعلم على أساس Construct 2 في تعلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

الفصل الخامس
مناقشة البحث

في هذا المبحث قامت الباحثة بمناقشة البيانات التي حصل عليها. وهي تتكون على ثلاث مكونات: عملية تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية وصلاحيتها وفعاليتها.

أ. المبحث الأول: تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان

تم تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان باستخدام نموذج التطوير الذي يتكون من أربع خطوات وهي: تحليل الاحتياجات والتصميم والتطوير والتطبيق مصحوبا بالتقييم والمراجعة. وقد اختيار نموذج Hannafin and Peck كإطار عمل في البحث على أساس موثوقية النموذج وقابليته للتطبيق في إدارة وتوجيه مراحل تطوير وسائل التعلم. السبب وراء اختيار الباحثة لنموذج Hannafin and Peck هو أن هذا النموذج موجه نحو المنتج. وقد أخذ الباحثة هذا القرار في الاعتبار فيما يتعلق باحتياجات الطلاب في المدارس من وسيلة تعلّم اللغة العربية لمساعدة الطلاب في عملية التعلم.

لذلك، قد تم تصميم هذه الوسيلة من قبل الباحثة لتكون جذابة وممتعة قدر الإمكان من أجل زيادة دافعية الطلاب في التعلم. فيما يلي بعض عوامل الجذب والمزايا الخاصة لوسيلة التعلّم على أساس Construct 2:

١. من السهل جدًا تشغيل وسيلة التعلّم على أساس Construct 2 دون استخدام اتصال بالإنترنت طالما قمت بتنزيل الوسيلة أو التطبيق وتثبيته.
٢. يمكن تشغيلها في أي مكان وفي أي وقت.
٣. يتمتع بمظهر جذاب.
٤. مساعدة الطلاب على فهم مادة المفردات في موضوع "عيادة المرضى".

٥. يمكن أن يزيد دافع التعلم لدى الطلاب.

٦. يمكن للطلاب التعلم بطريقة ممتعة.

٧. يمكن أن يساعد الطلاب على التعلم بشكل مستقل.

وسائل التعلم التفاعلية هي الوسائل التي يمكن للمستخدم تشغيلها، بحيث يمكن للمستخدم اختيار ما يريده للعملية التالية. يُقال إن الوسائل التعليمية هذه تفاعلية للأسباب التالية:

١. الجمع بين العناصر الصوتية والمرئية.

ويظهر هذا في:

أ. استخدام الصوت في خلفية التطبيق.

ب. الجمع بين الصوت والصور في شرائح مادة المفردات وألعاب الاستيما.

ج. استخدام التعليقات بالصوت والصور لتصحيح أسئلة اللعبة.

٢. إنه تفاعلي ولديه القدرة على استيعاب استجابات المستخدم.

ويظهر هذا في:

أ. هناك درجات تعطى بعد المشاركة في الألعاب أو التدريب.

ب. يمكن للمستخدمين التحكم في كيفية تشغيل التطبيقات أو الوسائط بالإضافة إلى الاستجابة (التعليقات) من البرنامج.

٣. إنه مستقل، ويوفر الراحة واكتمال المحتوى بحيث يمكن للمستخدمين استخدامه دون توجيه من المعلم.

هناك شرائح تحتوي على تعليمات لاستخدام الوسائل. لذلك يمكن استخدام هذه الوسائل بشكل مستقل دون توجيه المعلم.

بصرف النظر عن ذلك، في التعلم، تلعب الوسائل التعليمية دورًا مهمًا للغاية، حيث يمكن أن تساعد في توجيه المعلومات وتصورها، مما يسهل على الطلاب فهم المادة.[٣٩] في زمن النبي محمد صلى الله عليه وسلم، في نقل المواد أو الفهم لأصدقائه، كان يستخدم الوسائل التي تأتي من الأشياء من حوله. كما في حديث الإمام البخاري الذي يوضح أن

[٣٩] Arsyad, *Media Pembelajaran*, 41.

النبي محمد صلى الله عليه وسلم في الوعظ أو الفهم لأصحابه استخدم وسيلة الصور،[٤٠] فالحديث هو كما يلي:

خَطَّ النَّبِيُ صَلَّى الله عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خّطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الوَسّطِ خَارجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الوَسَطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الوَسَطِ، وَقَالَ: (هَذَا الإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيْطٌ بِهِ – أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ – وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجُ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الخُطّطُ الصِّغَارُ الأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأُهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأُهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا)

في هذا الحديث يتصور النبي محمد صلى الله عليه وسلم طبيعة الحياة الإنسانية التي لها مُثُل وآمال بصورة أن كل إنسان لديه أحلام يريد تحقيقها، ولكن في المقابل هناك الكوارث والموت الذي يحيط بنا دائمًا و ولا نعلم متى سيأتي مصير الموت. وهذا الحديث يدل على أهمية أن يفهم المربي الأساليب الجيدة في إيصال العلم إلى الإنسان، حتى يسهل على العقل والنفس فهمه.

كما هو الحال مع تطوير الوسيلة الذي قام به الباحثة، من المأمول أن تتمكن وسيلة التعلّم على أساس Construct 2 من تحسين فهم الطلاب ونتائج التعلم.

ب. المبحث الثاني: صلاحية وسيلة التعلّم على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان

يتم الصلاحية لتحديد مدى ملاءمة الوسيلة قبل اختبارها. تم تنفيذ مرحلة الصلاحية من وسيلة التعلّم على أساس Construct 2 من قبل ثلاثة مدققين أو خبراء، وهم خبير تصميم الوسائل وخبير المواد وخبير التعلم. فيما يلي عرض لنتائج الصلاحية المتعلقة بالوسيلة التي تم تطويرها:

[٤٠] Abdul Fattah dan Abu Ghuddah, *Metode Pendidikan dan Pengajaran Rosulullah* (Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2009), 131–32.

١. نتائج الصلاحية من خبير تصميم الوسائل

تم تنفيذ أنشطة الصلاحية مع خبير تصميم الوسائل لتحديد الجدوى فيما يتعلق بتصميم مظهر الوسيلة التي يتم تطويرها. تستخدم عملية الصلاحية هذه أداة الصلاحية في شكل استبيان يحتوي على عدة أسئلة مع خمسة مقاييس تقييم. تحتوي ورقة الصلاحية من خبير الإعلام على ثلاثة جوانب تقييم، وهي تقييم جوانب المظهر، وجوانب التعلم، وجوانب المواد الوسيلة (Bahan pembuatan media). تتم ترجمة هذه الجوانب الثلاثة إلى عشرة أسئلة مؤشرية.

أما بالنسبة لنتائج الصلاحية من خبير الوسيلة، فقد حصلت الوسيلة التعلّم على أساس Construct 2 على درجة ٩٤٪. يتم تضمين هذه النتيجة في فئة الصالحة جدًا من حيث معايير الصلاحية. وبصرف النظر عن حصولهم على درجة ٩٤٪، فقد تلقى الباحثة أيضًا اقتراحات من خبير تصميم الوسائل اعتبروها مادة لمراجعة المنتج، وكانت بعض الاقتراحات كما يلي:

أ. أضف زر خروج

ب. أضف غلاف مع وصف الموضوع والمادة المراد دراستها

تم استخدام جميع الاقتراحات المقدمة من خبير تصميم الوسائل أعلاه كأساس لمراجعات المنتج من قبل الباحثة، وتم تحقيقها في الوسيلة التعلّم التي تم تطويرها. من الدرجات التي تم الحصول عليها من نتائج الصلاحية، يمكن استنتاج أن الوسيلة مناسبة للاستخدام في أنشطة التعلم. وبالإضافة إلى ذلك، فإن المراجعات التي أجراها الباحثة جعلت وسيلة أفضل من ذي قبل.

٢. نتائج الصلاحية من خبير المواد

يتم تقييم الصلاحية من خبير المواد في وسيلة التعلّم على أساس Construct 2 بناءً على عشرة مؤشرات من جوانب التعلم والجوانب المادية. حصل هذا الصلاحية على قيمة ٧٢٪. كما أن هناك انتقادات ومقترحات من المدققين أو الخبير لتحسين الوسيلة التعلّم التي يتم تطويرها، وهي أنه من الأفضل استخدام الخطوط العربية

للمصطلحات الموجودة في التطبيق والاهتمام أكثر بدقة الصور الموجودة في المواد الموجودة في الوسياة التعلّم التي يتم تطويرها.

لذا فإن الاستنتاج الذي تم الحصول عليه من الصلاحية من المواد هو أن الوسيلة مصنفة على أنها صالحة أو صحيحة كما يتضح من درجة ٧٢٪، ولا تتطلب الوسيلة مراجعة كاملة، ولا توجد سوى مراجعات طفيفة وفقًا لاقتراحات المدقق، والوسيلة يُسمح باختبارها على الطلاب.

ومع ذلك، يجب أيضًا تقييم التحقق من صحة الوسائل التعليمية بناءً على مدى ملاءمتها لأهداف التعلم. هناك أربعة أهداف لتعلم مفردات اللغة العربية في الصف الثامن، وهي (١) تحليل المعلومات حول مادة "عيادة المرضى"، (٢) استخدام البنية النحوية لفعل المضارع وضرورة، (٣) تحليل الأفكار من مرئيات بسيطة أو متعددة الوسائط النصوص المتعلقة بموضوع "عيادة المرضى" من خلال الاهتمام بالشكل والمعنى ووظيفة البنية النحوية لفعل المضارع وجمعها، (٤) كتابة جملة بسيطة عن "عيادة المرضى" مع الانتباه إلى البنية النحوية فعل المضارع والجملة الفعلية. لذلك، يوجد في استبيان التحقق هذا جانب تقييمي يتعلق بملاءمة المحتوى مع أهداف التعلم ونتائج التعلم بالإضافة إلى تقييمات الاختبار القبلي والبعدي.

٣. نتائج الصلاحية من خبير التعلم

واستنادًا إلى نتائج الصلاحية من خبير التعلم، حصلت الوسيلة التعلم هذه على درجة ٩٦٪. مما يعني أن النتيجة تقع في فئة صالحة أو صحيحة جدًا. كما قدم مدقق أو خبير التعلم بعض النصائح، وهي ضرورة تقليل حجم صوت الخلفية للوسيلة أو التطبيق. بصرف النظر عن ذلك، علق مدقق التعلم، السيد صاليح الدين، وهو مدرس مادة اللغة العربية في الفصل الثامن (أ) المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان، بأن وسيلة التعلم هذه كانت جيدة ومثيرة للاهتمام. كما يأمل أيضًا أن توفر هذه الوسيلة التعلّم تجارب جديدة للطلاب، ويمكن تطبيقها بشكل جيد ويكون لها تأثير جيد على الطلاب.

ج. فعالية وسيلة التعلّم على أساس Construct 2 لإتقان المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان

يتم تعريف أبحاث التطوير على أنها عملية أو خطوات لتطوير منتج جديد أو تحسين منتج موجود بحيث يكون له قيمة فعالية أعلى.[٤١] وكذلك الحال مع تطوير الوسيلة التعلّم على أساس Construct 2، حيث تم تطوير هذه الوسيلة لتكون بمستوى أكبر من الفعالية ولها تأثير إيجابي على مستخدميها. نظرًا لأن وسيلة التعلّم هذه يتم تطبيقها كدعم لتعلم اللغة العربية في الفصل الثامن (أ) المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان، يمكن القول بأن الوسيلة التعلّم ناجحة وفعالة إذا كانت الوسيلة التي تم تطويرها يمكن أن توفر تأثيرًا إيجابيًا أو تغييرًا للطلاب.

ولتحديد مستوى فعالية وسيلة، أجرى الباحثة تجارب على الطلاب فيما يتعلق بوسيلة. لكن قبل المرحلة التجريبية، أجرى الباحثة اختبارًا مسبقًا على الطلاب لتحديد قدرات الطلاب الأولية. ثم يتم اختبار الوسيلة أو تجربتها مباشرة في عملية التعلم. وبعد إجراء التجربة، أجرى الباحثة اختباراً بعدياً لتحديد نتائج التعلم لدى الطلاب بعد استخدام الوسيلة. وبعد الحصول على درجات الا ختبار القبلي والبعدي، قامت الباحثة بتحليلها وحصلت على متوسط درجات الاختبار القبلي وهي ٤٩,٦ ومتوسط درجات الاختبار البعدي للطلاب ٨٩,٢، ومن هنا يتبين أن هناك زيادة في نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد استخدام وسيلة التعلّم إلى أساس Construct 2.

بناءً على جدول Wilcoxon Signed Rank Test، من المعروف أن قيمة Sig(2-tailed) هي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، مما يعني أن هناك فرقًا في درجات الطلاب بين قبل وبعد استخدام وسيلة التعلم "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 في تعلم المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

---

[٤١] *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, 297.

وفقًا لداريانتو (٢٠١٦)، الوسيلة التفاعلية هي الوسائل التي يمكن للمستخدمين تشغيلها، بحيث يمكن للمستخدمين اختيار ما يريدون للعملية التالية.[٤٢] أثناء التعلم، يمكن للطلاب تشغيل وسيلة التعلم التفاعلية "BahasaArabQu" بشكل مستقل، مما يمكن أن يزيد من دافعية الطلاب في التعلم ويمكن أن يسهل على الطلاب تذكر الرسائل أو المواد الموجودة في الوسيلة.

نتائج هذا البحث متوافقة مع نتائج البحث الذي أجرته رفدا روفية نور الراشدة (٢٠٢٢). وفيما يتعلق بتطوير وسائل التعلم القائمة على تطبيقات الألعاب التعليمية باللغة الإنجليزية في المدرسة الإبتضائية سنن جيري بمالانج، فقد تم التوصل إلى وجود زيادة بين متوسط درجات الاختبار القبلي (٨٩) والاختبار البعدي (٩٧). وبذلك تكون الوسيلة المطورة مناسبة للاستخدام في تعلم اللغة العربية.[٤٣]

يشير Nanchao (٢٠٠٥) في Yujie Chang (٢٠١٧: ٢٩٤) إلى أن وسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا يمكن أن تعزز متعلمي المفردات. تثبت دراسات علماء النفس أن الإنسان يحصل على المعلومات من خلال المحفزات السمعية والبصرية، منها ١١٪ عن طريق السمع و٨٣٪ عن طريق المعلومات البصرية. يمكن لوسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا أن تزود الطلاب بمقاطع فيديو وصور ونصوص غنية، مما يجعل أعينهم مهتمة وآذانهم تعمل معًا لتحديد واستخراج المفردات، وبالتالي تعزيز تدريس المفردات الجديدة.[٤٤]

---

[٤٢] *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.*

[٤٣] Nurrosyida, "Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang."

[٤٤] Yujie Chang, "How to Use Multimedia in College English Vocabulary Teaching," International Conference on Sports, Arts, Education and Management Engineering: Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 2017.

الفصل السادس

خاتمة

أ. خلاصة البحث

استنادًا إلى نتائج عرض البيانات ونتائج البحث وعمليات التطوير وتحليل البيانات والمناقشات المتعلقة بتطبيق وسيلة التعلّم على أساس Construct 2 في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان. وفيما يلي الاستنتاجات التي يمكن استخلاصها:

١. تم تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 باستخدام أربع مراحل من إجراءات التطوير وفقًا لنموذج تطوير Hannafin and Peck. والمراحل الأربع هي تحليل الاحتياجات والتصميم والتطوير والتطبيق مصحوبة بالتقييم والمراجعة. يمكن الوصول إلى هذه الوسيلة (تطبيق) عبر الهاتف الذكي ودون الحاجة إلى اتصال بالإنترنت لاستخدامها.

٢. صلاحية وسيلة التعلّم على أساس Construct 2

بناءً على نتائج الصلاحية مع عدة فرق من الخبراء، فإن صلاحية وسيلة التعلّم على أساس Construct 2 وفقًا لتقييم خبير تصميم الوسائل، وهم السيد أحمد مكي حسن الماجستير، كانت النتيجة التي تم الحصول عليها ٩٤٪. وفي الوقت نفسه، حصلت نتائج التقييم من قبل خبير المواد، السيدة الفية الشرفة الماجستير، على درجة ٧٢٪، ووفقًا لخبير التعلم، السيد صاليح الدين، وكانت النتيجة التي تم الحصول عليها ٩٦٪. من النتيجة التي تم الحصول عليها، إذا شوهدت من جدول معايير الصلاحية، يتم تضمين وسيلة التعلّم في الفئة الصالحة أو صحيحة جدا.

٣. فعالية استخدام الوسيلة التعلّم على أساس Construct 2 في تعلم اللغة العربية

وبناء على تحليل درجات الطلاب في الاختبار القبلي والبعدي، يمكن استنتاج أن هناك زيادة في نتائج تعلم الطلاب، حيث بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي ٥٩,٥٦، في حين ارتفع متوسط درجات الاختبار البعدي إلى ٩٣,٦٤. وفي الوقت نفسه، من نتائج Wilcoxon Signed Rank Test، كانت النتائج التي تم

الحصول عليها هي (Sig.(2-tail هي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، مما يعني أن هناك اختلافًا في درجات الطلاب بين قبل وبعد استخدام وسيلة التعلّم على أساس Construct 2 في تعلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

ب. اقتراحات

تم تطوير وسيلة التعلّم التفاعلية "BahasaArabQu" على أساس Construct 2 على أمل أن تكون قادرة على دعم عملية تعلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان. بعد اجتياز عملية تطوير الوسيلة و الصلاحية من الوسيلة واختبارها. وبصرف النظر عن ذلك، حصلت الباحثة أيضًا على نتائج وردود من فريق من الخبراء. لذلك يمكن للباحثة تقديم العديد من الاقتراحات التي يمكن أن تجعل الوسيلة تتطور بشكل أفضل في المستقبل ويمكن استخدامها كاعتبارات لمطوري الوسيلة في المستقبل. بعض الاقتراحات هي كما يلي:

١. اقتراحات استخدام المنتج

أ. يتم استخدام وسائط التعلم المستندة إلى Construct 2 لتقديم مواد مفردات باللغة العربية حول موضوع عيادة المرضى من الدرجة الثامنة (أ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

ب. يمكن الوصول إلى استخدام وسائط التعلم المستندة إلى Construct 2 دون استخدام اتصال بالإنترنت طالما قمت بتنزيل الوسيلة أو التطبيق وتثبيته.

٢. اقتراحات للمطورين المقبلين

أ. وتأمل الباحثة أن يتم استخدام نتائج هذا البحث كأساس لأبحاث أخرى ترغب في إجراء أبحاث خاصة في عالم التعليم، فيما يتعلق بوسائل التعلم التي تساعد في معالجة المشكلات في مواد اللغة العربية على مستوى المدارس المتوسطة.

ب. وتأمل الباحثة أن يتم تطوير هذا البحث وصقله بشكل أكبر حتى يتمكن من تقديم فوائد في عالم التعليم.

قائمة المراجع

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres, 2011.

Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Haasil Belajar Peserta Didik" 2 (2019). https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5665/4066.

Chang, Yujie. "How to Use Multimedia in College English Vocabulary Teaching," International Conference on Sports, Arts, Education and Management Engineering: Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 2017.

Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.

Djamarah, Syaiful Bahri, dan Azwan Zain. *Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Farida, Hanik, Saida Ulfa, dan Dedi Kuswandi. "Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar," 2022. https://media.neliti.com/media/publications/374583-none-69ae2cfe.pdf.

Fattah, Abdul, dan Abu Ghuddah. *Metode Pendidikan dan Pengajaran Rosulullah*. Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2009.

J.E, Kemp, dan Dayton D.K. *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Cambridge: Harper & Row Publishers, 1985.

K. A. H, Pujawan. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 2012.

Kustiawan, Moh.Mansyur. *Dalil al-Kitab Wa al-Mutarajim*. Jakarta: PT. Moyo Segoro Agung, 2002.

Mustofa, Bisri, dan M. Abdul Hamid. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press, 2011.

Nurrosyida, Rifda Rofiva. "Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang." Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022. http://etheses.uin-malang.ac.id/37663/.

"PP_tahun2005_nomor19 (Standar Nasional Pendidikan).pdf," t.t.

Ridoi, M. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Constuct 2: Tutorial Sederehana Construct 2*. Maskha, 2018.

Rochayah, Ali Al-Khuli. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Basan Publising, 2010.

Rohman, Habibur. "Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta." *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (6 Agustus 2019): 25–46. https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-03.

Saluky. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis WEB dengan Menggunakan WordPress*. Jurnal EduMa, 2016.

Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2012.

S.L.D, Rambe. "Penggunaan Media Flash Card dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan*, 2017. hhtps://doi.org/10.36835/attalim.v5il.64.

Stemkoski, dan Leider. *Game Development with Construct 2: From Design to Realization.* New York: Apress Media, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta, 2011.

Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi, 2017.

Taufiq. *Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: PMN Surabaya, 2014.

Tim Penyusun. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.

Yaumi, Muhammad. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

ملاحق

الملاحق ١ : خطاب رخصة أداء البحث إلى رئيس المدرسة

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 363/Un.03.1/TL.00.1/02/2024 01 Januari 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MTs N 4 Pasuruan
di
Pasuruan

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	:	Risyah Millatillah
NIM	:	200104110113
Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	:	إتقان CONSTRUCT2 تطوير وسيلة التعلّم على أساس الفردات فى المدرسة المتوسطة الإسلامية الكومية الرابعة باسوروان
Lama Penelitian	:	**Februari 2024** sampai dengan **April 2024** (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik

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

Tembusan :
1. Yth. Ketua Program Studi PBA
2. Arsip

الملاحق ٢: خطاب موافقة لإجراء البحث من رئيس المدرسة

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PASURUAN
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4
Jalan Raya No.45 Kecamatan Wonorejo Kabupaten Pasuruan
Telp. (0343)613303 KodePos 67173 Email : mtsnwonorejo@ymail.com

Nomor : B- 062/Mts.13.09.04/PP.00.5/02/2024 28 Pebruari 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Persetujuan Mengadakan Penelitian

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Menindaklanjuti surat Saudara Nomor : 363/Un.03.1/TL.00.1/02/2024 tanggal 1 Januari 2024 hal : Permohonan Ijin Penelitian dengan ini kami tidak keberatan dan memberikan izin kepada :

Nama	:	Risyah Millatillah
NIM	:	200104110113
Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	:	***"Penguasaan Construksi2 Terhadap Pengembangan Metode Pembelajaran berdasarkan bacaan di MTsN 4 Pasuruan"***
Lama Penelitian	:	Pebruari 2024 sampai dengan April 2024 (3 bulan)

Untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penulisan skripsi.

Setelah selesai melaksanakan penelitian, harap melaporkan hasil penelitian tersebut secara tertulis kepada kami.

Demikian surat izin ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala

Akhmad Fauzi

الملاحق ٣: خطاب طلب لتصبح مدقق (خبير المواد)

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-582/Un.03/FITK/PP.00.9/02/2024 — 02 Februari 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Alfiatus Syarifah, M.Pd.I
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	:	Risyah Millatillah
NIM	:	200104110113
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Judul Skripsi	:	لإتقان المفردات CONSTRUCT2 تطوير وسيلة التعلّم على أساس في المدرسة المتوسطة الإسلامية الكومية الرابعة بسوروان
Dosen Pembimbing	:	Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308202000031002

الملاحق ٤: خطاب طلب لتصبح مدقق (خبير تصميم الوسيلة)

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-383/Un.03/FITK/PP.00.9/02/2024 02 Februari 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Ahmad Makki Hasan, M.Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	:	Risyah Millatillah
NIM	:	200104110113
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Judul Skripsi	:	تطوير وسيلة التعلّم على أساس CONSTRUCT2 لإتقان المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الكومية الرابعة باسوروان
Dosen Pembimbing	:	Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 2000031002

الملاحق ٥: الصلاحية من تصميم الوسيلة

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK PENGUASAAN MUFRODAT DI MTSN 4 PASURUAN (Kelas VIII)

Nama : Ahmad Makki
NIP : 198403192019031004
Instansi : UIN Malang
Pendidikan : S3 PBA
Alamat : Singosari. Kab. Malang.

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi desain dan mencoba media pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Arab untuk siswa kelas VII hasil produksi peneliti.
2. Instrument ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda (v) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, manarik, mudah)

B. Pertanyaan Mengenai Materi Pelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan warna pada background					✓
2.	Ketepatan pemilihan gambar					✓
3.	Komposisi warna					✓
4.	Ketepatan ukuran huruf					✓
5.	Ketepatan jenis huruf					✓
6.	Ketepatan tata letak setiap dalam aplikasi				✓	
7.	Penyajian evaluasi disertai tampilan skor				✓	
8.	Memudahkan memahami materi *mufradat* dalam aplikasi				✓	
9.	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi					✓

10.	Aplikasi dapat menjadi inovasi dan memotivasi semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran					✓
Jumlah Skor						
Total Skor						

C. Kolom Kritik dan Saran

- Tambahkan tombol exit
- Tambahkan cover dengan keterangan mata pelajaran dan materi yg akan dipelajari

D. Dengan ini saya menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan tanpa perlu direvisi lagi.

Iya ☑ Tidak ☐

Malang, 26 Feb 2024

Validator

.....

NIP. 19890319 201903 1009

الملاحق ٦: الصلاحية من المواد التعليمية

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI GAME EDUKASI

BAHASA ARAB PADA KELAS VIII

Nama : Alpiatus Syaropah
NIP : 19891124 201903 2015
Instansi : UIN Malang
Pendidikan :
Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Arab untuk siswa kelas VII hasil produksi peneliti.
2. Instrument ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda (v) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, manarik, mudah)

B. Pertanyaan Mengenai Materi Pelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Isi materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Arab memiliki kesesuaian dengan CP, TP, dan Indikator				✓	
2.	Materi pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Arab memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran			✓		
3.	Susunan materi pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Arab disajikan secara runtut			✓		

4.	Ketetapan pembelarian contoh gambar dalam penyajian materi pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Arab			✓		
5.	Ketetapan *mufradat* yang digunakan dalam materi pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Arab memudahkan pemahaman siswa				✓	
6.	Ketepatan penulisan bahasa dalam materi pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Arab				✓	
7.	Dengan adanya gambar dan suara pengucapan *mufradat* dapat menstimulusi siswa dalam belajar				✓	
8.	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa (pre-test dan post-test)				✓	
9.	Ketepatan soal dalam evaluasi terdapat kriteria soal lots, mots, dan hots			✓		
10.	Materi yang diberikan dalam media pembelajaran aplikasi game edukasi bahasa Arab sesuai dengan tingkatan kelas siswa				✓	
Jumlah Skor						
Total Skor						

C. Kolom Kritik dan Saran

1- Istilah² yang terdapat pada aplikasi lebih baiknya dengan menggunakan bahasa arab 2- ketepatan gambar bisa diperhatikan kembali

D. Dengan ini saya menyatakan bahwa materi pembelajaran sesuai dengan materi bahasa Arab tanpa perlu direvisi lagi.

Iya ☑ Tidak ☐

Malang, 22-Februari-2024

Validator

.....

NIP. 19891124 201903 2 015

الملاحق ٧: الصلاحية من معلم التعلم

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK
PENGUASAAN MUFRODAT DI MTSN 4 PASURUAN (Kelas VIII)

Nama : Sholikhudin, S.Ag
NIP : 19761214200912 1001
Instansi : MTsN 4 Pasuruan
Pendidikan :
Alamat : Pasuruan .

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi media pembelajaran berbasis aplikasi game edukasi bahasa Arab untuk siswa kelas VIII hasil produksi peneliti.
2. Instrument ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda (v) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, manarik, mudah)

B. Pertanyaan Mengenai Materi Pelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuain isi dengan CP dan TP					✓
2.	Ketepatan vocabulary yang digunakan dengan materi					✓
3.	Kemudahan dalam menggunakan aplikasi					✓
4.	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi *mufradat* tema عيادة المرضى					✓
5.	Aplikasi dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi				✓	
6.	Tampilan pada aplikasi dapat menarik minat siswa untuk belajar					✓
7.	Aplikasi dapat membantu proses pembelajaran				✓	

8.	Memberi kesempatan pada siswa untuk belajar secara mandiri					✓
9.	Aplikasi dapat menjadi motivasi belajar peserta didik					✓
10.	Aplikasi dapat menjadi solusi media pembelajaran yang tepat					✓
Jumlah Skor						
Total Skor						

C. Kolom Kritik dan Saran

Lebih baik backsound aplikasi dikurangi volumenya.

D. Dengan ini saya menyatakan bahwa materi pembelajaran sesuai dengan materi bahasa Arab tanpa perlu direvisi lagi.

Iya ☑ Tidak ☐

Pasuruan, ...
Validator

Shofiuddin, S.Ag.
NIP. 197612192009121001

الملاحق ٨: الاختبار القبلي والبعدي

KUNCI JAWABAN PRE-TEST dan POST-TEST

Nama	:	Mapel	: Bahasa Arab
Kelas	:	Tanggal	:
No.Absen	:	Semester	: Genap

أ. اختر الاجابة الصحيحة!

١. ما هي ترجمة كلمة "Pusing" إلى اللغة العربية؟

أ. صُدَاع ب. صُدَاع ج. الدَّوَاء د. الدَّوَاء

٢. ما هي ترجمة كلمة "Obat" إلى اللغة العربية؟

أ. الدَّوَاء ب. الدَّوَاء ج. صُدَاع د. صُدَاع

٣. ما هي ترجمة كلمة "Pasien/orang sakit" إلى اللغة العربية؟

أ. المارِيْضَة ب. المرِيْضَة ج. المزِيْضَة د. المرِيْضَة

٤. ما هي ترجمة كلمة "Merasakan" إلى اللغة العربية؟

أ. فَحَضَ-يَفْحَضُ ب. فَحَصَ-يَفْحَصُ ج. شَعَرَ-يَشْعُرُ د. سَعَرَ-يَسْعُرُ

٥. ما هي ترجمة كلمة "Radang tenggorokan" إلى اللغة العربية؟

أ. إلْتِهَاب فِي الحَلْقِ ب. إلْتِحَاب فِي الحَلْقِ ج. إلْتِهَاب فِي الحَلْقِ د. إلْتِهَان فِي الحَلْقِ

ب. Tulislah kata atau muufrodat yang diucapkan oleh gurumu!

١. (المستشفى).....

٢. (الصيدلية).....

٣. (فقر الدّم).....

ج. اختر الاجابة الصحيحة!

١. ..... بِأَلَمٍ فِيْ رَأْسِيْ قَبْلَ ثَلَاثَةَ أَيَّام

أ. شَعَرْتِ ب. شَعَرْتُ ج. شَعَرَتْ د. سَعَرْتُ

٢. ..... فَاطِمَةُ الدَّوَاءَ مِنَ الصَّيْدَلِيَةِ

أ. إسْتَرَتْ ب. إشْتَرَتْ ج. إشْتَرْتُ د. إشْتَرَتْ

SOAL PRE-TEST

Nama	: M. AKIL AZIZI	Mapel	: Bahasa Arab
Kelas	: 8A	Tanggal	: 23
No.Absen	: 13	Semester	: Genap

40

ب. اختر الاجابة الصحيحة!

١. ما هي ترجمة كلمة "Pusing" إلى اللغة العربية؟

أ. صُدَاع ب. صُدَاع ج. الدَّوَاء د. الدَّوَاء

٢. ما هي ترجمة كلمة "Obat" إلى اللغة العربية؟

أ. الدَّوَاء ب. الدَّوَاء ج. صُدَاع د. صُدَاع

٣. ما هي ترجمة كلمة "Pasien/orang sakit" إلى اللغة العربية؟

أ. المارِيْضَة ب. المرِيْصَة ج. المزِيْضَة د. المرِيْضَة

٤. ما هي ترجمة كلمة "Merasakan" إلى اللغة العربية؟

أ. فَحَضَ-يَفْحَضُ ب. فَحَصَ-يَفْحَصُ ج. شَعَرَ-يَشْعُرُ د. سَعَرَ-يَسْعُرُ

٥. ما هي ترجمة كلمة "Radang tenggorokan" إلى اللغة العربية؟

أ. إلْتِهَاب فِي الحَلْقِ ب. إلْتِحَاب فِي الحَلْقِ ج. إلْتِهَاب فِي الخَلْقِ د. إلْتِهَان فِي الحَلْقِ

ت. Tulislah kata atau muufrodat yang diucapkan oleh gurumu!

١. ..... اَلْمُسْتَشْفَى

٢. ..... الصَّيْدَلِيَّة ~~الصَّيْدَلِيَّة~~

٣. ..... تُوْفِيَّة (شُفِيَ)

ج. اختر الاجابة الصحيحة!

١. ..... بِأَلَمٍ فِيْ رَأْسِيْ قَبْلَ ثَلَاثَةَ أَيَّام

أ. شَعَرْتِ ب. شَعَرْتُ ج. شَعَرَتْ د. سَعَرْتُ

٢. ..... فَاطِمَةُ الدَّوَاءَ مِنَ الصَّيْدَلِيَّةِ

أ. إسْتَرَتْ ب. إشْتَرَتْ ج. إشْتَرْتُ د. إشْتَرَتْ

SOAL PRE-TEST

Nama	: Dini wulan dari.	Mapel	: Bahasa Arab
Kelas	: 8A	Tanggal	: 23 - 3 - 24
No.Absen	: 5	Semester	: Genap

60

ب. اختر الاجابة الصحيحة!

١. ما هي ترجمة كلمة "Pusing" إلى اللغة العربية؟

ت. صُدَاع ب. صُدَاع ج. الدَّوَاء د. الدَّوَاء

٢. ما هي ترجمة كلمة "Obat" إلى اللغة العربية؟

أ. الدَّوَاء ب. الدَّوَاء ج. صُدَاع د. صُدَاع

٣. ما هي ترجمة كلمة "Pasien/orang sakit" إلى اللغة العربية؟

أ. المارِيْضَة ب. المرِيْصَة ج. المزِيْضَة د. المرِيْضَة

٤. ما هي ترجمة كلمة "Merasakan" إلى اللغة العربية؟

أ. فَحَضَ–يَفْحَضُ ب. فَحَصَ–يَفْحَصُ ج. شَعَرَ–يَشْعُرُ د. سَعَرَ–يَسْعُرُ

٥. ما هي ترجمة كلمة "Radang tenggorokan" إلى اللغة العربية؟

أ. إِلْتِهَاب فِي الحَلْقِ ب. إِلْتِحَاب فِي الحَلْقِ ج. إِلْتِهَاب فِي الحَلْقِ د. إِلْتِهَان فِي الحَلْقِ

ت. Tulislah kata atau muufrodat yang diucapkan oleh gurumu!

١. اَلْمُسْتَشْفَى ..... (المُسْتَشْفَى)

٢. اَلصَّيْدَلِيَّةُ .....

٣. شِفَاءٌ ..... (شِفَاءٌ)

ج. اختر الاجابة الصحيحة!

١. ..... بِأَلَمٍ فِيْ رَأْسِيْ قَبْلَ ثَلَاثَةِ أَيَّامٍ

أ. شَعَرْتِ ب. شَعَرْتُ ج. شَعَرَتْ د. سَعَرْتُ

٢. ..... فَاطِمَةُ الدَّوَاءَ مِنَ الصَّيْدَلِيَّةِ

أ. إِسْتَرَتْ ب. إِشْتَرَتْ ج. إِشْتَرَتْ د. إِشْتَرَتْ

SOAL POST-TEST

Nama	: M. AKIL AZIZI	Mapel	:	Bahasa Arab
Kelas	: 8A	Tanggal	:	28
No.Absen	: 13	Semester	:	Genap

100

ت. اختر الاجابة الصحيحة!

١. ما هي ترجمة كلمة "Pusing" إلى اللغة العربية؟

ج. صُدَاع ب. صُدَاع ج. الذَّوَاء د. الدَّوَاء

٢. ما هي ترجمة كلمة "Obat" إلى اللغة العربية؟

أ. الدَّوَاء ب. الذَّوَاء ج. صُدَاع د. صُدَاع

٣. ما هي ترجمة كلمة "Pasien/orang sakit" إلى اللغة العربية؟

أ. المارِيْضَة ب. المرِيْصَة ج. المزِيْضَة د. المرِيْضَة

٤. ما هي ترجمة كلمة "Merasakan" إلى اللغة العربية؟

أ. فَحَضَ-يَفْحَضُ ب. فَحَصَ-يَفْحَصُ ج. شَعَرَ-يَشْعُرُ د. سَعَرَ-يَسْعُرُ

٥. ما هي ترجمة كلمة "Radang tenggorokan" إلى اللغة العربية؟

أ. إلْتِهَاب فِي الحَلْقِ ب. إلْتِحَاب فِي الحَلْقِ ج. إلْتِهَاب فِي الحَلْقِ د. إلْتِهَان فِي الحَلْقِ

ح. Tulislah kata atau muufrodat yang diucapkan oleh gurumu!

١. المستشفى .....

٢. فقر الدم .....

٣. الصيدلية .....

ج. اختر الاجابة الصحيحة!

١. ..... بِأَلَمٍ فِيْ رَأْسِيْ قَبْلَ ثَلَاثَةَ أَيَّام

أ. شَعَرْتِ ب. شَعَرْتُ ج. شَعَرَتْ د. سَعَرْتُ

٢. ..... فَاطِمَةُ الدَّوَاءَ مِنَ الصَّيْدَلِيَةِ

أ. إسْتَرَتْ ب. إشْتَزَتْ ج. إشْتَرْتُ د. إشْتَرَتْ

SOAL POST-TEST

Nama	: Dini usman dani	Mapel	: Bahasa Arab
Kelas	: VIII 8A	Tanggal	: 28 - 3 - 24
No.Absen	: 5	Semester	: Genap

100

ت. اختر الاجابة الصحيحة!

١. ما هي ترجمة كلمة "Pusing" إلى اللغة العربية؟

ج. صُدَاع ✓ ب. صُدَاع ج. الذَّوَاء د. الدَّوَاء

٢. ما هي ترجمة كلمة "Obat" إلى اللغة العربية؟

أ. الدَّوَاء ب. الذَّوَاء ج. صُدَاع د. صُدَاع

٣. ما هي ترجمة كلمة "Pasien/orang sakit" إلى اللغة العربية؟

أ. المارِيْضَة ب. المرِيْصَة ج. المزِيْضَة أ. المرِيْضَة

٤. ما هي ترجمة كلمة "Merasakan" إلى اللغة العربية؟

أ. فَحَصَ-يَفْحَضُ ب. فَحَصَ-يَفْحَصُ ✓ ج. شَعَرَ-يَشْعُرُ د. سَعَرَ-يَسْعُرُ

٥. ما هي ترجمة كلمة "Radang tenggorokan" إلى اللغة العربية؟

أ. إِلْتِهَاب فِي الحَلْقِ ب. إِلْتِحَاب فِي الحَلْقِ ج. إِلْتِهَاب فِي الحَلْقِ د. إِلْتِهَان فِي الحَلْقِ

ح. Tulislah kata atau muufrodat yang diucapkan oleh gurumu!

١. اَلْجِمْنَسْتَشْفَى.....

٢. جَقْرُ اَلْمَرِيْضِ.....

٣. اَلْمَهِيْدَلِيَّة.....

ج. اختر الاجابة الصحيحة!

١. ..... بِأَلَمٍ فِيْ رَأْسِيْ قَبْلَ ثَلَاثَةَ أَيَّام

أ. شَعَرْتِ ب. شَعَرْتُ ج. شَعَرَتْ د. سَعَرْتُ

٢. ..... فَاطِمَةُ الدَّوَاءَ مِنَ الصَّيْدَلِيَّةِ

أ. إِسْتَرَتْ ب. إِسْتَرَتْ ج. إِشْتَرْتُ أ. إِشْتَرَتْ

الملاحق ٩: نتيجة الدرجات الاختبار القبلي والبعدي

No	Nama Peserta Didik	Soal Pretest Nomor										Nilai *Pre-test*
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aida Nurul Khusnaini	9	9	9	9	0	11	12	10	9	0	78
2	Clariza Firda	0	0	9	9	0	11	12	12	9	0	62
3	Dhito Putra Ardiarta	9	9	0	0	0	9	8	11	9	0	55
4	Dini Wulan Dari	9	9	9	9	0	10	12	10	0	9	77
5	Dwi Laksamana Putra	0	9	9	0	0	12	12	10	0	0	54
6	Evan Argana Adriyanto	0	0	0	9	0	12	12	10	9	0	52
7	Jihan Ayu Lestari	0	0	9	9	0	11	12	12	9	0	62
8	Lailatul Fitria	9	9	9	9	0	12	12	10	9	0	79
9	M. Alfin Hidayat	0	9	0	0	0	12	11	12	0	0	44
10	Mufidatul Hamida	0	0	9	9	0	12	12	12	9	0	63
11	Muhammad Afrizal Amrulloh	9	0	0	0	0	12	12	12	0	0	45
12	Muhammad Akil Azizi	0	0	0	9	0	12	12	6	9	0	48
13	Muhammad Alfian Syah	0	0	9	9	0	11	12	12	9	0	62
14	Muhammad Davin Ramadani	0	0	9	9	0	10	12	12	0	9	61
15	Muhammad Fahmi Ilyasa	9	9	0	0	0	10	10	9	0	0	56
16	Muhammad Faizin Fitri	0	0	9	9	0	11	12	10	9	0	60
17	Muhammad Fariz Maulana	0	0	9	9	0	11	12	12	9	0	62
18	Muhammad Joni Iskandar	0	0	0	9	0	12	12	10	9	0	52

19	Muhammad Reykhan Firdaus	0	0	0	9	0	12	12	10	9	0	52
20	Mukhammad Rizky Harfanto	0	9	0	0	0	12	10	12	0	0	43
21	Naily Inayah	9	9	9	9	0	10	12	12	9	0	79
22	Raisa Azalia Qosim	0	9	9	9	0	12	12	10	0	9	70
23	Reviana Azzahra	9	9	0	9	0	10	12	11	9	0	69
24	Salman Alfarisi	0	9	9	0	0	12	12	10	0	0	52
25	Silviana Wulandari	0	0	0	9	0	12	12	10	9	0	52
Jumlah												**1489**
Rata-Rata												**59,56**

No	**Nama Peserta Didik**	**Soal Posttest Nomor**										**Nilai**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	***Posttest***
1	Aida Nurul Khusnaini	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
2	Clariza Firda	9	9	0	9	9	12	12	12	9	9	91
3	Dhito Putra Ardiarta	9	9	9	9	9	10	0	11	0	0	75
4	Dini Wulan Dari	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
5	Dwi Laksamana Putra	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
6	Evan Argana Adriyanto	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
7	Jihan Ayu Lestari	9	9	9	9	9	11	12	12	9	9	90
8	Lailatul Fitria	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
9	M. Alfin Hidayat	9	9	9	9	9	12	9	11	9	9	95
10	Mufidatul Hamida	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
11	Muhammad Afrizal Amrulloh	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
12	Muhammad Akil Azizi	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
13	Muhammad Alfian Syah	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100

14	Muhammad Davin Ramadani	9	9	9	9	9	10	12	12	9	9	90
15	Muhammad Fahmi Ilyasa	9	9	9	9	9	10	0	10	9	9	83
16	Muhammad Faizin Fitri	9	9	9	9	9	10	10	10	9	9	70
17	Muhammad Fariz Maulana	9	9	9	9	9	9	9	12	9	9	93
18	Muhammad Joni Iskandar	9	9	9	9	9	11	12	12	0	0	81
19	Muhammad Reykhan Firdaus	9	9	9	9	9	9	12	12	9	9	96
20	Mukhammad Rizky Harfanto	9	9	9	9	9	10	10	12	0	0	77
21	Naily Inayah	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
22	Raisa Azalia Qosim	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
23	Reviana Azzahra	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
24	Salman Alfarisi	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
25	Silviana Wulandari	9	9	9	9	9	12	12	12	9	9	100
Jumlah												**2341**
Rata-Rata												**93,64**

الملاحق ١٠: اختبار مدى طبيعية (Uji Normalitas) بيانات درجات الطلاب

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Selisih	.161	25	.094	.948	25	.228

a. Lilliefors Significance Correction

الملاحق ١١: مقابلة المعلم

الوقت: أبريل ٢٠٢٣ و١٧ نوفمبر ٢٠٢٣

المكان: غرفة المعلم المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان

وصف:

أجريت المقابلة مع السيد صاليح الدين كمدرس لمادة اللغة العربية في الصف الثامن (أ) المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان. تم إجراء المقابلة في غرفة المعلم في بداية نشاط المساعدة التعليمية "Asistensi Mengajar" وأبدى الباحثة ملاحظاته مرة أخرى في ١٧ نوفمبر ٢٠٢٣.

المقابلة الأولى
إعادة بناء الحوار
اسأل: في أي فصول يتم تدريس اللغة العربية؟ الجواب: في جميع الفصول اسأل: كم عدد ساعات الفصل لتعلم اللغة العربية هنا؟ الجواب: ثلاث ساعات من الدروس، ساعة واحدة من الدروس تعادل ثلاثين دقيقة. اسأل: ما هي الكتب التي يستخدمها الطلاب؟ الجواب: هنا يستخدمون هذا الكتاب (يعطي المعلم الكتاب). ومع ذلك، في رأيي، هذا الكتاب غير مناسب لمخرجات التعلم وأهداف التعلم التي نريدها.

اسأل: ما هي وسائل التعلم المستخدمة عادة؟ الجواب: حتى الآن لم أستخدم أي وسيلة تعليمية خاصة. عادةً ما أقوم فقط بتكرار المادة أو المفردات الموجودة في المادة.
المقابلة الثانية
إعادة بناء الحوار
اسأل: هل لا تزال ساعات الدراسة هنا كما هي؟ الجواب: نعم اسأل: بالنسبة لوسائل التعلم، هل استخدمت وسائل تعليمية خاصة؟ الجواب: ليس بعد اسأل: هل سبق أن تم استخدامه لوسائل التعلم مثل تطبيقات التعلم؟ الإجابة: لم أستخدم مطلقًا الوسائط في شكل تطبيقات

الملاحق ١٢: طباعة منتجات تطوير وسيلة التعلم اللغة العربية على أساس Construct 2

أيقونة التطبيق

الغلاف الأول

الغلاف الثاني

القائمة الرئيسية للتطبيق

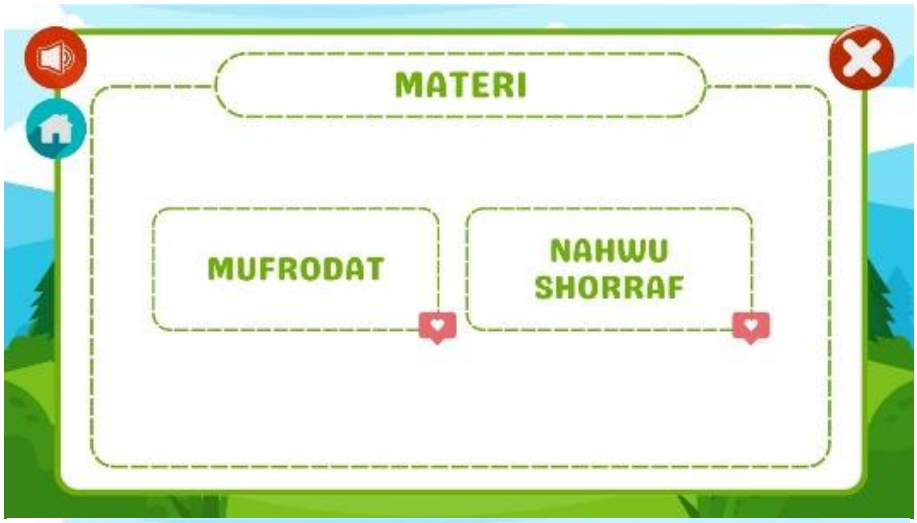
دليل الإستخدام

نتائج التعلم

أهداف التعلم

المؤشرات

المادة


MATERI
MUFRODAT
NAHWU SHORRAF

MATERI
أَشْعُرُ بِأَلَمٍ فِي رَأْسِي، عِنْدَ صُدَاع
Aku merasakan sakit di kepalaku, ketika pusing.
شَعَرَ - يَشْعُرُ بِـ
Merasakan
Daftar Mufradat

MATERI
أَشْعُرُ بِأَلَمٍ فِي رَأْسِي، عِنْدَ صُدَاع
Aku merasakan sakit di kepalaku, ketika pusing.
أَلَمٌ
Sakit/nyeri
Daftar Mufradat

MATERI
أَشْعُرُ بِأَلَمٍ فِي رَأْسِي، عِنْدَ صُدَاع
Aku merasakan sakit di kepalaku, ketika pusing.
Daftar Mufradat
صُدَاع
Pusing

DAFTAR MUFRODAT
Merasakan
Sakit/Nyeri
Pusing
Rumah Sakit
Mengunjungi
Pasien
Dokter
Perawat
Memeriksa
Resep Obat
Obat
Apotek
Sembuh
Kurus
Tifus
Kanker
Anemia
Lelah
Radang Tenggorokan
Sakit Asma
Kondisi

MATERI
فعل
Fi'il adalah kata yang menunjukkan arti perkerjaan atau peristiwa yang terjadi pada masa atau waktu tertentu (lampau, sekarang dan yang akan datang).
Macam-macam fi'il:
فعل الأمر
Kata permohonan atau perintah
فعل المضارع
Kata kerja yang menunjukkan peristiwa yang sedang atau akan terjadi
فعل الماضى
Kata kerja yang menunjukkan peristiwa di masa lalu

تدرب على مادة التصريف

قائمة الألعاب التطبيق

لعبة "استطباق"

ISTITBAQ
Soal 3/10
عِبَادَة
عِبَادَة
عِبَادَة
عِبَادَة
Maaf jawaban anda salah

لعبة "إستماع"

ISTIMA'
Soal 1/10
A. Apotek المُسْتَشْفَى
B. Apotek المُسْتَشْفَى
C. Rumah sakit المُسْتَشْفَى
D. Rumah sakit المُسْتَشْفَى

ISTIMA'
Soal 1/10
Maaf jawaban anda salah

لعبة "استكمال"

ISTIKMAL
Soal 1/10
..... إِلَى المُسْ
نقهِ المَرِيض
A.
ذَهَبتُ
C.
ذَهَبْنَا
Selamat jawaban anda benar

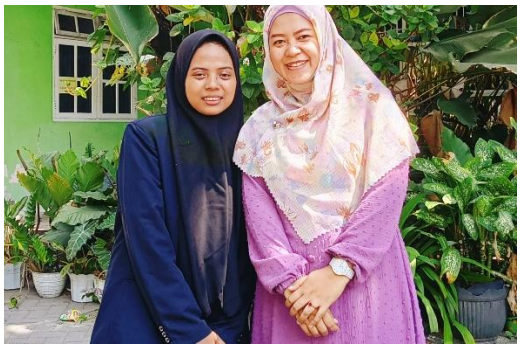
ISTIKMAL
Soal 2/10
..... بِأَلَم فِي رَأْسِي قَبْلَ ثَلَاثَةَ أَيَّام
A.
شَعَرْتَ
B.
شَعَرْتُ
C.
شَعَرْتَ
D.
شَعَرْنَا

ISTIKMAL
Soal 2/10
..... بِأَ
ةَ أَيَّام
A.
شَعَرْتُ
C.
شَعَرْنَا
Maaf jawaban anda salah

ملف التعريف الشخصي

الملاحق ١٣: التوثيق

مقابلة مع نائب رئيس المناهج ومدرس اللغة العربية في المدرسة



اختبار القبلي

كتيب عن كيفية تثبيت التطبيق

يتعلم الطلاب باستخدام الوسيلة التعلّم أو التطبيقات

اختبار البعدي

السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية

الاسم : ريشة ملة الله

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠١١٣

مكان وتاريخ الميلاد : باسوروان، ٣ مايو ٢٠٠٢

كلية/قسم : علوم التربية والتعليم/قسم تعليم اللغة العربية

سنة بداية الدراسية : ٢٠٢٠

العنوان : جونداغ ويتان-باسوروان-جاوى الشرقية

الرقم الجوال : ٠٨٥٨١٥٢٧٢٩٨٨

البريد الإلكتروني : rsymlth@gmail.com

ب.المستوى الدراسي

الرقم	المستوىالدراسي	العام
١.	روضة الأطفال فيمبينا الحكومية	٢٠٠٦-٢٠٠٧
٢.	مدرسة الابتدائية الحكومية باسوروان	٢٠٠٨-٢٠١٤
٣.	مدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية باسوروام	٢٠١٤-٢٠١٧
٤.	معهد روضة المعروف الحسنية باسوروان	٢٠١٤-٢٠١٧
٥.	مدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية باسوروام	٢٠١٧-٢٠٢٠
٦.	معهد هداية السلافية باسوروان	٢٠١٧-٢٠٢١
٧.	جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج	٢٠٢٠-٢٠٢٤
٨.	معهد الحكمة الفاطمية مالانج	٢٠٢٢-٢٠٢٤