

تطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز (Augmented Reality) لترقية
نتائج تعليم المفردات اللغة العربية في مدرسة سريرا بوانا المتوسطة مالانج

البحث الجامعي

إعداد

أتيكا رحمة

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠١١٠



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

تطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز (Augmented Reality) لترقية
نتائج تعليم المفردات اللغة العربية في مدرسة سريرا بوانا المتوسطة مالانج

البحث الجامعي

مقدم إلى كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
الست ي فاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس

إعداد

أتيكا رحمة

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠١١٠



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

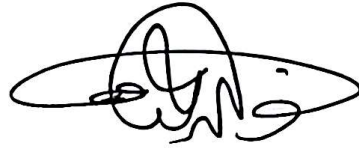
٢٠٢٥

خطاب الموافقة

البحث العلمي بعنوان " تطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز
لترقية نتائج تعليم اللغة العربية في مدرسة سريرا بوانا الثانوية مالانج " الذي قدمه
بروفيسور الدكتور احلاج توفيق الرحمن، املاجستي قد فحصه المشرف
ووافق على تقديمه أمام مجلس المناقشة في.....٢٠٢٥

مجلس المناقشة

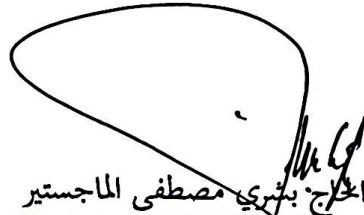
المشرف،



بروفيسور الدكتور احلاج توفيق الرحمن، الملاجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠

رئيس قسم تعليم اللغة العربية،



الدكتور احلاج توفيق الرحمن، الملاجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١٢٠٠٠٣١٠٠٣

تقرير مجلس المناقشة

البحث العلمي بعنوان " تطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز (Augmented Reality) لترقية نتائج تعليم المفردات اللغة العربية في مدرسة سرىا بوانا المتوسطة مالانج " الذي قدمته أتيكا رحمة قد فصحه المشرف ووافقه على تقديمه أمام مجلس المناقشة في التاريخ ٢٠٢٥..٢٠٢٠..٢٠٢٠

المناقش الرئيسي



ريسنا رانيت ساري املاجستر

(.....)

رقم التوظيف: ١٩٨٨٠٤١٨٢٠١٩٠٣٢٠٠٨

الرئيس

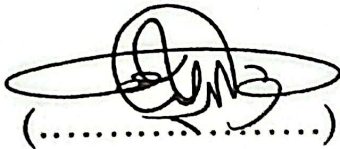


محمد فاروق الماجستير

(.....)

رقم التوظيف: ١٩٨٩٠١٠٧٢٠٢٠١٢١٠٠

السكرتير



بروفيسور الدكتور الحاج توفيق الرحمن، الماجستير

(.....)

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠

عميد كلية علوم التربية و التعليم



الدكتور الحاج نور علي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٠٣١٠٠٢

إقرار الباحثة

بسم الله الرحمن الرحيم

أنا الموقعة أدناه

الاسم : أتيكا رحمة

الرقم الجامعي : ٢١٠١٠٤١١٠١١٠

عنوان البحث : تطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز

(Augmented Reality) لترقية نتائج تعليم المفردات اللغة العربية في

مدرسة سرىا بوانا المتوسطة مالانج.

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

صاحب الإقرار،



أتيكا رحمة

الرقم الجامعي : ٢١٠١٠٤١١٠١١٠

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله رب العالمين، بفضل الله سبحانه الذي دائما ما يعطي المحبة والحنان لعبيده، بحيث يمكن إكمال هذا البحث الجامعي بدون مشاكل خطيرة. دائما ما يتم إعطاء الصلوات والسلام للنبي محمد صلي الله عليه وسلم. أرجوا شفاعته في يوم القيامة آمين.

أشكر شكرا إلى الله عز وجل على نعمة القوة والصحة والفرصة حتى قد انتهيت من البحث الجامعي بالموضوع " تطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز لترقية نتائج تعليم اللغة العربية في مدرسة المتوسطة سريرا بوانا مالانج". وقد انتهيت كتابة هذا البحث الجامعي ولا يمكن اتمامه بدون مساعدة المشرفين بالإرشادات والمساعدات، ولذلك تقدم الباحثة كلمة الشكر و التقدير إلى:

١. فضيلة الدكتور الحاج محمد زين الدين الماجستير، مدير الجامعة مولانا مالك إبراهيم

الإسلامية الحكومية مالانج

٢. فضيلة الدكتور الحاج نور علي الماجستير عميد كلية علوم التربية والتعليم بجامعة

مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٣. فضيلة الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية

بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٤. فضيلة البروفيسور الدكتور الحاج توفيق الرحمن الماجستير. المشرف في هذا البحث

الجامعي الذي تفضل علي بقبول إشرافه وعلى ما بذله من جهد وقت و صبر

وما قدمه لي من نصح و إرشاد وتوجيه. عسى الله أن يحفظ ويعظم الثواب وأحسن

الجزاء

٥. فضيلة جميع الأساتيد و الأستاذات، أشكر شكرا جزيلا على جميع علومكم و

جزاكم الله أحسن الجزاء

٦. فضيلة الوالدين المحبوبين ،أمي الحبيبة، إيني لطيفة، التي تقف دائماً بجانبني وتدعم كل ما أقوم به وتدعمني دائماً وتهدي من روعي. أبي الحبيب، لوسياندي بوديانتو، الذي يقدر دائماً كل شيء صغير أقوم به.

٧. أخي الكبير برهان الدين فهمي الذي يرعاني ويحبي دائماً، وأخي الصغير جوهر نور رمضان الذي أطلب منه المساعدة دائماً، ودائماً ما يساعدني ويرافقني ويواسيني.

٨. لشخص يرافقني دائماً في الفرح والحزن. ترافق أيامي. شخص لم أكن أعتقد أبداً أنه قادر على ملء قلبي. وإلى ابن عمي الذي يستضيفني دائماً، شافي عبيدة. إلى صديقاتي المقربات، قارى ، نهضية، فطما، فطره، وجميع زملائي المقاتلين.

مالانج، ٢٧ مايو ٢٠٢٥



أتیکا رحمة

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠١١٠

شعار

عِلْمِي مَعِي حَيْثُمَا يَمَّمْتُ يَنْفَعُنِي

قَلْبِي وَعَاءٌ لَهُ لَا بَطْنَ صُنْدُوقِ

إهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى

والدي ووالدت

أبي المحبوب لوسياندي بوديانتو و أمي المحبوبة إيني لطيفة

أخي الكبير برهان الدين فهمي

أخي الصغير جوهر نور رمضان

مشايخي و أساتيذي و أستاذات

بمعهد سونان أمفيل العالي و المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى مالانج

وجميع أهلي الأحباء على دعائهم على النجاح في جميع أمورى وخاصة في الحياة والتعليم

قائمة الجدول

٩	جدول ١,١ المقارنة بين البحوث السابقة.....
٤٢	جدول ١,٣ تفاصيل الوقت وتنفيذ أنشطة البحث
٤٥	جدول ٢,٣ شبكة صحيفة المراقبة.....
٤٦	جدول ٣,٣ شبكة الورقة الإرشادية للمقابلات
٤٩	جدول ٣,٤ المعايير المرجعية لنسبة الصلاحية.....
٥١	جدول ١,٤ خطوات التطوير ADDIE
٤٥	جدول ٣,٤ أداة التحقق من صحة خبراء المواد
٤٦	جدول ٤,٤ تصحيح الانتاج
٤٦	جدول ٥,٤ دليل تصديق خبري تصميم الوسيلة التعليمية.....
٤٧	جدول ٦,٤ نتائج الدارسي ي ف الاختبار القبلي والبعدي

قائمة الصورة

الصورة ١ شعار التطبيق.....	٣٦
الصورة ٢ العرض الرئيسي للتطبيق.....	٣٧
الصورة ٣ عرض قائمة حول التطبيق.....	٣٧
الصورة ٤ تصميم الصورة ثلاثية الأبعاد	٣٨
الصورة ٥ مسح رمز الاستجابة السريعة	٣٨
الصورة ٦ صندوق حامل البطاقات التعليمية	٣٩
الصورة ٧ البطاقات التعليمية	٣٩
الصورة ٨ عرض كيفية اللعب على البطاقات التعليمية	٣٩
الصورة ٩ اختبار التوزيع الطبيعي	٤٩
الصورة ١٠ اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon)	٥٠

محتويات

ت	خطاب الموافقة.....
ث	تقرير مجلس المناقشة.....
ج	إقرار الباحثة.....
ح	كلمة الشكر والتقدير.....
د	شعار.....
ذ	إهداء.....
ر	قائمة الجدول.....
ز	قائمة الصورة.....
١	الفصل الأول.....
١	مقدمة.....
١	أ. خلفية البحث.....
٤	ب. أسئلة البحث.....
٤	ج. أهداف البحث.....
٥	د. فوائد البحث.....
٦	هـ. فروض البحث.....
٦	و. مواصفات المنتج.....
٧	ز. الدراسات السابقة.....
١١	ح. تحديد المصطلحات.....
١٢	الفصل الثاني.....
١٢	الإطار النظري.....
١٢	أ. المراجعة النظرية.....

١٢	١. وسائط التعليم.....
١٦	٢. الواقع المعزز.....
١٧	٣. التعليم اللغة العربية.....
٢٠	الفصل الثالث.....
٢٠	منهج البحث.....
٢٠	أ. مدخل البحث ومنهجه.....
٢١	ب. إجراء التطوير.....
٢٢	ج. اختبار المنتج.....
٢٢	١. تصحيح الخير.....
٢٢	٢. التجربة.....
٢٤	د. نوع البيانات.....
٢٤	هـ. تقنيات جمع البيانات.....
٢٦	و. أدوات البحث.....
٢٨	ز. تحليل البيانات.....
	أ. المبحث الأول: نتائج التطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع
٣١	المعزز.....
٣٢	١. خطوة التحليل.....
٣٦	٢. خطوة التصميم.....
٤٠	٣. خطوات التطوير.....
٤٢	٤. خطوة التطبيق.....
٤٤	٥. خطوة التقييم.....
	ب. المبحث الثاني: صلاحية وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع
٤٤	المعزز.....

٤٤	أ. تصديق الخبراء في مجال المواد التعليمية
٤٧	ب. تصديق الخبراء في مجال تصميم وسيلة التعليم
	ت. المبحث الثالث: فعالية وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع
٤٧	المعزز
٤٩	١. اختبار التوزيع الطبيعي (Uji Normalitas)
٥٠	٢. اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon)
٥٢	الفصل الخامس المناقشة
٥٢ ...	أ. تطوير وسائط تعليمية في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز
	ب. صلاحية وسائط الالتهام في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز
٥٥	
٥٦	ت. فعالية وسائط الالتهام في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز
٥٨	الفصل السادس الخاتمة
٥٨	أ. الخلاصة
٥٩	ب. الاقتراحات
٦٠	المراجع
١	الملاحق

مستخلص البحث

رحمة، أتيكا، ٢٠٢٥. تطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز لترقية نتائج تعليم اللغة العربية في مدرسة سوريا بوانا المتوسطة مالانج. البحث العلمي. قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف، بروفييسور الدكتور الحاج توفيق الرحمن، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: البطاقات التعليمية، الواقع المعزز، التطوير، نتائج الالتعليم، الوسائط التعليمية، اللغة العربية

نتائج التعليم الطلاب تتأثر بالعديد من العوامل، بما في ذلك انخفاض الدافع للالتعليم. في مدرسة متوسطة سوريا بوانا مالانج. يشعر الطلاب أن التعليم اللغة العربية ممل وصعب لأن المعلمين نادراً ما يستخدمون وسائل تعليمية متنوعة.

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط تعليم اللغة العربية في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز لتحسين نتائج الالتعليم لطلاب الصف السابع في مدرسة متوسطة سوريا بوانا مالانج. تشمل أسئلة البحث في هذه الدراسة ما يلي: (١) كيفية تطوير وسائط تعليم، (٢) كيف هي صلاحية وسائط التعليم، و (٣) مدى فعالية وسائط تعليم اللغة العربية في شكل بطاقات.

تستخدم هذه الدراسة طريقة البحث والتطوير مع نموذج التطوير ADDIE، الذي يتضمن خمس مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. تشمل تقنيات جمع البيانات الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، والتوثيق، بالإضافة إلى الاختبارات المسبقة والاختبارات اللاحقة. تم تحليل البيانات النوعية بشكل وصفي، بينما تم تحليل البيانات الكمية باستخدام SPSS مع اختبارات الطبيعية واختبارات Wilcoxon.

كانت نتائج التحقق من الصحة ٩٠,٤٪ و ٨٨,٦٤٪، مما يشير إلى أن الوسائط تندرج في فئة مناسبة للغاية. أظهرت نتائج اختبار Wilcoxon قيمة $\text{Asymp. Sig. (2-tailed)} < 0.005$ ، مما يعني أن الفرضية البديلة (H_a) التي تنص على وجود فرق أو تغيير بين نتائج الالتعليم قبل الاختبار وبعده قد تم قبولها. وبالتالي، اعتُبرت وسائط الالتعليم المطورة فعالة في تحسين نتائج التعليم اللغة العربية لدى الطلاب.

ABSTRACT

Rahmah, Atika, 2025. Development of Arabic Language Learning Media in the Form of Flashcard Based on Augmented Reality to Improve Learning Outcomes of Students at MTs Surya Buana Malang. Thesis. Department of Arabic Language Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: Prof. Dr. H. Taufiqurrachman, MA.

Keyword: Flashcards, Augmented Reality, Development, Learning Outcomes, Learning Media, Arabic Language

Student learning outcomes are influenced by many factors. One factor is a lack of motivation or interest in learning. A lack of motivation to learn can be caused by how educators deliver learning materials, especially in Arabic language learning. Researchers found problems at MTs Surya Buana where students found Arabic language learning boring and difficult because educators rarely used varied learning media.

This study aims to develop Arabic learning media in the form of augmented reality (AR)-based flashcards to improve the learning outcomes of seventh-grade students at MTs Surya Buana. The research questions in this study include: (1) how to develop AR-based Arabic learning media, (2) how to validate Arabic learning media in the form of augmented reality-based flashcards, and (3) how effective Arabic learning media in the form of augmented reality-based flashcards are in improving learning outcomes.

This study uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, documentation, as well as pre-tests and post-tests. Qualitative data were analyzed descriptively, while quantitative data were analyzed using SPSS with normality tests and Wilcoxon tests.

The results of the study indicate that the development process of AR-based flashcards proceeded according to the ADDIE stages. The validation results by media experts were 90.4% and by subject matter experts were 88.64%, indicating that the media falls into the highly suitable category. The effectiveness test was conducted through a one-group pretest-posttest experiment. The Wilcoxon test results showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value < 0.005 , meaning that the alternative hypothesis (H_a) stating there was a difference or change between pretest and posttest learning outcomes was accepted. Thus, the developed learning media was deemed effective in improving students' Arabic language learning outcomes.

ABSTRAK

Rahmah, Atika, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berupa Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Surya Buana Malang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Prof. Dr. H. Taufiqurrachman, MA.

Keywords: Flashcard, Augmented Reality, Pengembangan, Hasil Belajar, Media , Pembelajaran, Bahasa Arab

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktor adalah karena kurangnya motivasi atau minat belajar peserta didik. Kurangnya motivasi belajar peserta didik bisa disebabkan oleh bagaimana pendidik menyampaikan materi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa arab. Peneliti menemukan permasalahan di MTs Surya Buana di mana peserta didik merasa pembelajaran bahasa arab membosankan dan sulit, hal tersebut dikarenakan pendidik jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab berupa *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Surya Buana. Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup: (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis AR, (2) bagaimana validitas media pembelajaran bahasa arab berupa flashcard berbasis augmented reality, dan (3) bagaimana efektivitas media pembelajaran bahasa arab berupa flashcard berbasis augmented reality dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta pretest dan posttest. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan SPSS dengan uji normalitas dan uji wilcoxon.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media *flashcard* berbasis AR berjalan sesuai tahapan ADDIE. Hasil validasi oleh ahli media sebesar 90,4% dan oleh ahli materi sebesar 88,64%, menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak. Uji efektivitas dilakukan melalui eksperimen one group pretest posttest. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,005, artinya hipotesis (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan atau perubahan antara hasil belajar pretest dan posttest diterima. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa.

الفصل الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

من المؤكد أن التطور السريع للتكنولوجيا والمعلومات في هذا القرن جعل من السهل التواصل والوصول إلى المعلومات في شكل أجهزة كمبيوتر وأدوات. بالاعتماد على التكنولوجيا والمعلومات فقط، اكتسب الناس العديد من الفوائد حتى في أمور الحياة، لذلك حظي هذا الأمر بالكثير من الاهتمام والاهتمام من المجتمع.¹ ومن المؤكد أن تطور التكنولوجيا والمعلومات قد دخل أيضاً إلى البيئة التعليمية، حيث أصبح بإمكان المعلمين أن يخلقوا تعليماً أكثر تشويقاً وتسلياً مما يجعل جو التعليم الجديد غير رتيب.² تتمثل إحدى الجهود المبذولة لتعظيم استخدام التكنولوجيا والمعلومات في التعليم في محاولة تطوير وسائط التعليم. وينبغي لطالب العلم أن يختار من كل علم أحسنه وما يحتاج إليه في أمر دينه في الحال، ثم ما يحتاج إليه في المال.³

يتطلب تقدم التكنولوجيا والمعلومات من المعلمين تطوير أنواع مختلفة من وسائط التعليم. تعد وسائط التعليم عاملاً يلعب دوراً مهماً في عملية التعليم والتعليم. فوسائط التعليم هي وسيط للمعلمين لنقل المواد التعليمية بحيث يمكن للطلاب فهمها..⁴ كما أن استخدام وسائط التعليم يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب بالتعليم، كما في دراسة بعنوان "زيادة دافعية التعليم لدى الطلاب

فصيحة اللسانية، 'تطوير المعجم المساعد على الكتاب المدرسي في البرنامج التخصص الديني بالمدرسة الثانوية الإسلامية 1 11.1 (2019), pp. 1-14 <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI>.

² Thoriq Aji Silmi and Abdulloh Hamid, 'Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi', *Inspiratif Pendidikan*, 12.1 (2023), pp. 69-77, doi:10.24252/ip.v12i1.37347.

³ 'الإمام برهان الدين الزرنوجي، 'تعليم المتعلم في طريق التعلم Ta'Limul Muta'Allim, 2019, p. 168.

⁴ Amelia Putri Wulandari and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), pp. 3928-36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074.

باستخدام لعبة كاهوت التفاعلية لوسائط التعليم التفاعلية القائمة على الوسائط التفاعلية“، حيث أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام وسائط التعليم التفاعلية من خلال تطبيق كاهوت يمكن أن يحافظ على دافعية الطلاب المستمرة للتعليم، كما يجعل جو التعليم أكثر متعة ^٥.

في عالم التعليم، لا سيما في عصر الرقمنة هذا، فإن أحد الابتكارات في تطوير وسائط التعليم هو استخدام الواقع المعزز. وقد بدأ تطبيق الواقع المعزز في بعض عمليات التعليم، كما فعل هيكل ز.ع.ت (٢٠٢١) في بحثه الذي أجراه في تطوير وسائط التعليم التفاعلية باستخدام الواقع المعزز في مواد التثبيت الحاسوبية. ^٦ وتظهر نتائج الدراسة أن استخدام الواقع المعزز في التعليم مواد التثبيت الحاسوبية يعتبر ممكناً جداً، فضلاً عن كونه ممتعاً وسهل الاستخدام من قبل الطلاب. كما أن هناك من يستخدم الواقع المعزز في التعليم العلوم لأطفال المدارس الابتدائية، كما أجرى سيتيوان، ب. وفاتيروول، أ. ن. (٢٠١٩) في بحثه الذي أظهر أن الواقع المعزز يلقي قبولاً جيداً وجدوى استخدامه كوسيلة تعليمية لدعم عملية التعليم ^٧. يتضح من بعض الأبحاث المذكورة أعلاه أن التعليم القائم على الواقع المعزز قابل للاستخدام ويمكن أن يساعد في عملية التعليم لدى الطلاب. واللغة العربية بحكم تعريفها هي نظام تواصل يستخدم سلسلة من الأصوات والكلمات والقواعد النحوية لنقل الأفكار والمفاهيم والمعلومات بين المتحدثين باللغة. تُكتب اللغة العربية من اليمين إلى اليسار باستخدام الأبجدية العربية المعروفة بالخط العربي. بالإضافة إلى ذلك، تحتوي اللغة العربية أيضاً على مجموعة متنوعة من اللهجات والاختلافات الإقليمية التي يمكن أن تؤدي إلى اختلافات في النطق

⁵ Dwi Hartanti, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia', *Prosiding Seminar Nasional*, 1.1 (2019), pp. 78–85 <<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>>.

⁶ Zacky Ahmad Thirafi Haekal, Wayan Suana, and Afif Rahman Riyanda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer', *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 6.1 (2022), pp. 90–99 <<https://ojs.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/download/1454/1175>>.

⁷ Bintoro Setyawan, 'AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN IPA BAGI SISWA SD', 07.01 (2019), pp. 78–90, doi:10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90.

والمفردات والقواعد اللغوية. تُستخدم اللغة العربية الفصحى الفصحى بشكل شائع في الأدب والإعلام والتعليم الرسمي في جميع أنحاء العالم العربي، بينما تُستخدم اللهجة العربية المحلية (العامية) في التواصل اليومي.⁸ تحتل اللغة العربية أيضًا مكانة مهمة في العالم الإسلامي لأن القرآن الكريم، كتاب الإسلام المقدس، مكتوب باللغة العربية.

في التعليم اللغة العربية، وخاصة بالنسبة لأولئك الذين لا يتحدثون اللغة العربية كلغة أم، هناك تحديات مختلفة سواء من الناحية اللغوية أو غير اللغوية: تشمل التحديات اللغوية الصعوبات التي يواجهها الطلاب في عملية التعليم الناجمة عن طبيعة اللغة العربية كلغة أجنبية.⁹ كما يمكن أن تأتي هذه التحديات من المعلمين الذين قد يفتقرون إلى مستوى من المهنية في التدريس أو قصور في المكونات المتعلقة بعملية التعليم اللغة العربية، بما في ذلك أهداف التعليم والموضوع وطرق التدريس وأدواته ومصادر التعليم وأدوات التقييم. أما المشكلات التي قد تواجه الطلاب في التعليم اللغة العربية فقد تشمل خبراتهم في المرحلة الدراسية السابقة، وإتقانهم للمفردات الأساسية (المفردات)، بالإضافة إلى تأثير البيئة الأسرية التي قد تجعلهم يواجهون صعوبات في فهم النصوص العربية وعدم إتقانهم للغة العربية بما في ذلك من حيث القواعد اللغوية والتواصل.¹⁰

مدرسة المتوسطة سوريا بوانا هي إحدى المدارس المتوسطة في مدينة مالانج. واستنادًا إلى ملاحظات الباحثة وكذلك المقابلات التي أجرتها الباحثة مع المعلمين في المدرسة، تبين أنه في التعليم اللغة العربية في مدرسة المتوسطة سوريا بوانا، غالبًا ما يستخدم المعلمون الكتب المدرسية المتوفرة بالفعل، ويقوم المعلمون بإلقاء الدروس

⁸ Fithriyyahni Azizah and Sholikhah Mar'atus, 'Bahasa Arab Fusha Dan 'Amiyah Serta Cakupan Penggunaannya', *Pembelajaran Bahasa, Sastra Dan Budaya Arab Di Indonesia*, 2 (2018), pp. 155–64 <<http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnabama/article/download/192/181>>.

⁹ Takdir, 'PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB', *Naskhi*, 2.1 (2020), pp. 40–58 <<https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.290>>.

¹⁰ Suhra, 'Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab (Tinjauan Cara Guru Mengajar Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Parepare)', *Center Library of State of Islamic Institute Parepare*, 2018, pp. 1–108 <<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>>.

باستخدام طريقة المحاضرة. ونادراً ما يستخدم المعلمون استخدام التكنولوجيا مثل PPT ومقاطع الفيديو التعليمية. كما أعربت نتائج الاستبيان للطلاب عن اهتمامهم ورغبتهم في الالتعلم باستخدام التكنولوجيا. ويرى الطلاب أن استخدام التكنولوجيا في التعلیم اللغة العربية يمكن أن يسهل فهم المواد التعليمية. ولذلك، اختار الباحثون مدرسة متوسطة سوريا بوانا مالانج كمكان للبحث، لأن الالتعلم باستخدام الواقع المعزز لم يستخدم من قبل في متوسطة سوريا بوانا، لذا فإن هذا الأمر جديد بالنسبة لطلاب متوسطة سوريا بوانا.

تحتاج وسائط الالتعلم باللغة العربية إلى النظر في تطوير وسائط الالتعلم باللغة العربية، ولا بد من الابتكار في تطوير وسائط الالتعلم باللغة العربية، ومن هذه الوسائط الواقع المعزز. ويهتم المؤلف باستعراض ووصف وإعطاء وصف بسيط لابتكار وسائط الالتعلم القائمة على الواقع المعزز لأنه لا يزال هناك القليل من الأبحاث التي تناقش تطوير وسائط الالتعلم باللغة العربية القائمة على الواقع المعزز.

ب. أسئلة البحث

واستناداً إلى الخلفية والمشاكل، يمكن صياغتها على النحو التالي.

١. كيف يتم تطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز؟
٢. ما مدى صلاحية وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز؟
٣. ما مدى فعالية وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز لترقية نتائج الالتعلم في التعلیم اللغة العربية؟

ج. أهداف البحث

تتمثل أهداف هذا التطوير فيما يلي، استناداً إلى المشاكل التي تمت صياغتها سابقاً.

١. وصف تطوير وسائط التعلیم اللغة العربية باستخدام ألعاب اللوح القائمة على الواقع المعزز لطلاب مدرسة سوريا بوانا المتوسطة في مالانج.

٢. وصف صلاحية وسائط الالتعليم القائمة على الواقع المعزز القائمة على البطاقات التعليمية المعززة التي تم اختبارها من قبل الخبراء.

٣. وصف فعالية استخدام وسائط التعليم اللغة العربية باستخدام البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز في تحسين نتائج الالتعليم لطلاب مدرسة سوريا بوانا المتوسطة في مالانج.

د. فوائد البحث

وفيما يلي الفوائد الناتجة عن تطوير هذه الوسائط التعليمية

١. بالنسبة للطلاب

توفير خبرات وأجواء جديدة في التعليم اللغة العربية في الفصول الدراسية.
زيادة نشاط الطلاب عند التعليم اللغة العربية. جعل التعليم اللغة العربية أكثر متعة.
تسهيل عملية التعليم اللغة العربية على الطلاب في التعليم اللغة العربية.
٢. للمعلمين والمعلمين المحتملين

إضافة تنوعات تعليمية تستخدم التكنولوجيا في الوقت الحاضر. زيادة الإبداع والابتكار لدى المعلمين في التدريس. يمكن استخدامها كبديل في تقديم المواد للطلاب لجعلها أكثر تشويقاً ومتعة. تعريف المعلمين بالتكنولوجيا القائمة على الواقع المعزز.

٣. للمدرسة

زيادة قيمة وجودة المدارس من حيث تطوير وسائط الالتعليم وإبداع المعلمين في التدريس. كما يمكن أن يوفر معلومات ومدخلات للمدارس في تطبيق التعليم اللغة العربية.

٤. للباحثين

كوجهة نظر لإجراء المزيد من البحوث في تطوير وسائط الالتعليم القائمة على الواقع المعزز في التعليم اللغة العربية واستلهاً من البحوث.

هـ. فروض البحث

الفرضية هي إجابة مؤقتة لصياغة المشكلة التي تمت كتابتها في البحث. وفقاً لما ذكره كريسويل (١٩٩٤) في ديوي (٢٠٢١) فيما يتعلق بتعريف الفرضية. الفرضية هي بيان رسمي يعرض العلاقة المتوقعة بين المتغيرات المستقلة والتابعة^{١١}.

فرضية البحث الواحدة (Ha): إن تطوير البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز فعال في ترقية نتائج التعليم الطلاب في التعليم اللغة العربية.

فرضية البحث الفصلية (Ho): إن تطوير البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز غير فعال في ترقية نتائج التعليم الطلاب في التعليم اللغة العربية.

و. مواصفات المنتج

أما بعض مواصفات المنتجات التطويرية المتوقعة من هذا البحث فتتمثل في

١. منتجات البطاقات التعليمية

يتم تقديم البطاقات التعليمية، التي تحتوي كل منها على مفردات اللغة العربية وفقاً للمادة المراد نقلها، في شكل مسح ضوئي للرموز الشريطية، والتي يمكن مسحها لاحقاً من خلال تطبيق تم تنزيله على الهاتف المحمول لكل مالتعليم. في هذه البطاقة التعليمية مزودة أيضاً بإرشادات حول كيفية اللعب .

٢. تطبيق فنيك FUNBIC (فن عربي ممتع)

يحمل هذا التطبيق اسم FUNBIC وهو اختصار لـ FUNBIC الذي يعني متعة اللغة العربية ويحمل هذا الاسم أملاً في إسعاد الطلاب في التعليم اللغة العربية وتحسين نتائج الالعليم. يوجد في هذا التطبيق عدة قوائم تستخدم للمسح الضوئي على البطاقات التعليمية والتي يمكن أن تعرض لاحقاً صوراً ثلاثية الأبعاد في الواقع المعزز وفقاً للمفردات الموجودة على البطاقة. كما يتم جعل مظهر التطبيق مشوقاً قدر الإمكان حتى يهتم الطلاب باستخدامه.

¹¹ | Gusti Ayu Agung Omika Dewi, 'MENDISKUSIKAN HASIL PENGUJIAN HIPOTESIS PENELITIAN DALAM PENYUSUNAN DISERTASI : SEBUAH KAJIAN TEORITIS', 13.1 (2021), pp. 31–39.

٣. المادة (المحتوى)

تم تعديل المواد المستخدمة في هذا المنتج بما يتناسب مع الكتاب المدرسي أو الوحدة العربية المستخدمة في مدرسة "سوريا بوانا مالانج" المتوسطة. أخذ المفردات بناءً على نتائج استبيان احتياجات الطلاب، حيث يواجه معظم الطلاب صعوبة في حفظ المفردات. المادة التي سيتم استخدامها هي مادة الفصل السابع في الفصل الدراسي الثاني التي تدخل في الفصل الثاني وهي عن المنزل، فالمفردات هي عن الأشياء الموجودة في المنزل مثل غرف المنزل أو أثاث المنزل.

٤. البرمجيات المستخدمة

في عملية صنع تطبيق الوسائط القائمة على الواقع المعزز القائم على البطاقات التعليمية المعززة، قرر المؤلف استخدام برامج Unity و Vuforia و Canva. حيث يتم إنشاء التطبيقات التي تربط الوسائط المادية بالواقع المعزز بمساعدة برنامجي Unity و Vuforia، بينما يتم تصميم الوسائط المادية وكذلك النماذج والشعارات باستخدام برنامج التصميم الجرافيكي القائم على السحابة، وهو برنامج Canva.

ز. الدراسات السابقة

لمعرفة فروق هذا البحث بالبحوث العلمية الأخرى، قام الباحث بجمع البحوث السابقة المتعلقة بموضوع هذا البحث ووجد الباحث الدراسات السابقة الآتية:

١. المقالة العلمية التي كتبها إندى سوبري الدين (٢٠٢٤) بالموضوع " تطوير وسائط تعليمية قائمة على البطاقات التعليمية لتحسين مخرجات التعليم لدى طلاب الفصل الخامس الابتدائي " ١٢. والمسألة الأساسية في هذه المقالة هي الغرض من البحث هو إنشاء أو إنتاج منتج في شكل وسائط تعليمية على

¹² Supriyaddin Supriyaddin and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V', *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1.2 (2024), pp. 57–63, doi:10.54371/jekas.v1i2.432.

شكل بطاقات تعليمية و استخدام نوع البحث والتطوير أو البحث والتطوير و لتحسين نتائج التعليم الطلاب. والفرق هو يعمل هذا البحث على تطوير وسائط تعليمية للعلوم الطبيعية، بينما يعمل البحث المراد ببحثه على تطوير وسائط تعليمية باللغة العربية و يستخدم البحث المراد ببحثه الواقع المعزز وهو ما لا يوجد في هذا البحث.

٢. المقالة العلمية التي كتبها إندى ويوو، وآخرون (٢٠٢٢) بالموضوع "تطوير وسائط تعليمية قائمة على الواقع المعزز حول مادة تصنيف الحيوانات للصف الخامس الابتدائي".^{١٣} والمسألة الأساسية في هذه المقالة هي استخدام بحوث البحث والتطوير و له هدف بحثي لتطوير وسائط تعليمية يتم اختبارها للتأكد من صلاحيتها وفعاليتها و تم تطويره استنادًا إلى الواقع المعزز. والفرق هو عينة هذا البحث هي طلاب الفصل الخامس الابتدائي، بينما عينة البحث المراد دراسته هي طلاب المرحلة المتوسطة و يطور هذا البحث وسائط تعليمية للتعليم العلوم الطبيعية، بينما البحث المراد دراسته هو للتعليم اللغة العربية و لا يستخدم هذا البحث ألعاب الطاولة مثل البحث المراد دراسته.

٣. المقالة العلمية التي كتبها إندى فردوسيا وآخرون (٢٠٢٠) بالموضوع "تطوير وسائط للتعليم اللغة العربية على شبكة الإنترنت غير المتصلة بالإنترنت لطلاب الفصل العاشر في مدرسة المدرسة المتوسطة ثمانية مالانج". والمسألة الأساسية في هذه المقالة هي هذا البحث عبارة عن بحث وتطوير بهدف إنتاج منتج و تطوير وسائط التعليم اللغة العربية لطلاب المرحلة المتوسطة. والفرق هو يطور هذا البحث وسائط للتعليم القائمة على الويب دون اتصال بالإنترنت، بينما

¹³ Valentina Rossi Wibowo, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul Mukmin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar', *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3.1 (2022), pp. 58–69, doi:10.53624/ptk.v3i1.119.

يطور البحث الذي ستم دراسته وسائط الالتعليم القائمة على الواقع المعزز
بالبطاقات التعليمية.

جدول ١,١ المقارنة بين البحوث السابقة

رقم	عنوان المؤلف (السنة)	التشابه	الفرق
١.	تطوير وسائط تعليمية قائمة على البطاقات التعليمية لتحسين مخرجات الالتعليم لدى طلاب الفصل الخامس الابتدائي Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024).	- الغرض من البحث هو إنشاء أو إنتاج منتج في شكل وسائط تعليمية على شكل بطاقات تعليمية. - استخدام نوع البحث والتطوير أو البحث والتطوير. - لتحسين نتائج التعليم الطلاب .	- يعمل هذا البحث على تطوير وسائط تعليمية للعلوم الطبيعية، بينما يعمل البحث المراد بحثه على تطوير وسائط تعليمية باللغة العربية. - يستخدم البحث المراد بحثه الواقع المعزز وهو ما لا يوجد في هذا البحث.
٢.	تطوير وسائط تعليمية قائمة على الواقع المعزز حول مادة تصنيف الحيوانات للصف الخامس الابتدائي Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022)	- استخدام بحوث البحث والتطوير. - له هدف بحثي لتطوير وسائط تعليمية يتم اختبارها للتأكد من صلاحيتها وفعاليتها.	- عينة هذا البحث هي طلاب الفصل الخامس الابتدائي، بينما عينة البحث المراد دراسته هي طلاب المرحلة المتوسطة. - يطور هذا البحث وسائط تعليمية

		تم تطويره استنادًا إلى الواقع المعزز	للتعليم العلوم الطبيعية، بينما البحث المراد دراسته هو للتعليم اللغة العربية. لا يستخدم هذا البحث ألعاب الطاولة مثل البحث المراد دراسته.
٣.	تطوير وسائط للتعليم اللغة العربية على شبكة الإنترنت غير المتصلة بالإنترنت لطلاب الفصل العاشر في مدرسة المدرسة المتوسطة ثمانية مالانج Firdausia, A., Asrori, I., & Ahsanuddin, M. (2020)	- هذا البحث عبارة عن بحث وتطوير بهدف إنتاج منتج. - تطوير وسائط التعليم اللغة العربية لطلاب المرحلة المتوسطة.	يطور هذا البحث وسائط التعليم القائمة على الويب دون اتصال بالإنترنت، بينما يطور البحث الذي ستم دراسته وسائط التعليم القائمة على الواقع المعزز بالبطاقات التعليمية.

من جدول البيانات أعلاه، لم يعثر الباحثون على بحوث مطابقة تمامًا للبحث الذي سيتم إجراؤه. لقد تم تطوير وسائط التعليم على شكل بطاقات تعليمية عدة مرات، في مختلف المواد والمدارس. تمت دراسة تطوير وسائط التعليم القائمة على الواقع المعزز، لكن الباحثين لم يعثروا على أبحاث تطويرية تم تطويرها للتعليم اللغة العربية. لذا، فإن البحث الذي يجريه الباحثون حاليًا هو بحث جديد، لأن تطوير وسائط التعليم اللغة العربية على

شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز لتحسين مخرجات التعليم لدى طلاب
الفصل السابع من متوسطات سرىا بوانا.

ح. تحديد المصطلحات

١. الواقع المعزز

وفقاً للورداني (٢٠١٦) الواقع المعزز هو تقنية تدمج الأجسام الافتراضية
في بيئة حقيقية ثلاثية الأبعاد وتعرضها في الوقت الفعلي^{١٤}.

٢. البطاقات التعليمية

وفقاً لأوكديانسيه، و. ساتريا، ت. ج. و أسوارليانسيه، أ. (٢٠٢١)
وسائط التعليم بالبطاقات التعليمية هي وسائط تعليمية على شكل بطاقات
مصورة وتحتوي على أسئلة يتم تطبيقها من خلال ألعاب البطاقات^{١٥}.

¹⁴ Hendra Nelva Saputra and others, 'Augmented Reality-Based Learning Media Development', *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12.2 (2020), pp. 176–84, doi:10.35445/alishlah.v12i2.258.

¹⁵ Okdiansyah Okdiansyah, Tio Gusti Satria, and Aswarliansyah Aswarliansyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1.3 (2021), pp. 148–54, doi:10.47709/educendikia.v1i3.1183.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المراجعة النظرية

١. وسائط التعليم

أ) تعريف وسائط التعليم

الوسائط هي حرفياً وسيط، حيث كل ما ينقل المعلومات من مصدر المعلومات إلى متلقي المعلومات. وبالمثل، فإن التعليم هو عملية اتصال، لذا فإن الوسائط أو الوسطاء المستخدمون في التعليم يطلق عليهم وسائط التعليم. في عملية التعليم والتعليم، تكون وسائط التعليم وسيطاً لنقل رسالة في شكل مادة تعليمية إلى متلقي الرسالة أي الطلاب. كما تندرج الكتب المدرسية، ومقاطع الفيديو التعليمية، ومقاطع الفيديو التعليمية، ومجموعات التعليم التعليمية، والوحدات التعليمية، وغيرها الكثير ضمن وسائط التعليم. تعد وسائط التعليم أداة يمكن أن تساعد في عملية التعليم والتعليم بحيث يصبح معنى الرسائل المنقولة أكثر وضوحاً ويمكن تحقيق الأهداف التعليمية أو التعليمية بفعالية وكفاءة^{١٦}.

وتحدد رابطة التعليم والاتصال والتكنولوجيا (AECT) وسائط الإعلام بأنها جميع الأشكال والقنوات المستخدمة لنقل الرسائل أو المعلومات، بينما تعرف الرابطة الوطنية للتعليم وسائط الإعلام بأنها جميع الأشياء التي يمكن التلاعب بها ورؤيتها وسماعها والتحدث عنها إلى جانب الأدوات المستخدمة في هذه الأنشطة^{١٧}. لذلك يمكن القول إن الوسيلة الإعلامية هي أداة تستخدم كجسر

¹⁶ I Putu Sugiantara, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama, 'Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Literasi Digital*, 4.1 (2024), pp. 73–80, doi:10.54065/jld.4.1.2024.448.

¹⁷ Mohamad Miftah, 'Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif', *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, 14.2 (2018), pp. 147–56, doi:10.33658/jl.v14i2.117.

بين الرسالة المراد نقلها أو المعلومة إلى متلقي الرسالة، وهي في عملية الالتعليم تربط المادة أو الالتعليم بالطالب.

ب) خصائص وسائط الالتعليم

تنقسم خصائص وسائط الالتعليم إلى عدة أقسام، وفيما يلي خصائص الوسائط التي يشيع استخدامها في أنشطة الالتعليم والالتعليم، خاصة في إندونيسيا¹⁸.

• الوسائط الرسومية (الصور المرئية الثابتة)

وغالباً ما يشار إلى الوسائط الرسومية أو المرئية الثابتة على أنها وسائط ثنائية الأبعاد، حيث تقيم هذه الوسائط بعرض أو توزيع الرسائل من خلال الكتابة والصور والحروف والرموز التي يتم جعلها جذابة قدر الإمكان حتى تصل الرسالة المراد إيصالها بكفاءة إلى متلقي الرسالة. ومن الأمثلة على الوسائط البيانية مثل الصور والملصقات والصور والرسومات وغيرها.

• الوسائط الصوتية

الوسائط الصوتية هي الوسائط التي تنقل الرسائل من خلال الصوت، أو في صورة مسموعة يمكن أن تحفز العقل والسمع في عملية إيصال الرسائل. ومن أمثلة الوسائط الصوتية الراديو، وأجهزة التسجيل، ومعامل اللغات، وغيرها .

• وسائط العرض الصامتة

إن وسائط الإسقاط الصامت هذه هي تقريباً نفس وسائط الإسقاط الصامت أو المرئيات الثابتة، والفرق الكبير هو أن وسائط

¹⁸ Siti Aisyah, 'Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam', *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 2.2 (2022), pp. 9–29, doi:10.61456/tjie.v2i2.19.

الإسقاط الصامت يمكن أن تتفاعل مباشرة مع الرسالة الإعلامية المعنية بينما وسائط الإسقاط يجب أن تُعرض أولاً بجهاز عرض حتى يمكن أن يراها المتلقي المستهدف للرسالة. ومن أمثلة وسائط العرض الصامتة أفلام الإطارات والأفلام الوثائقية ووسائط الشفافية وغيرها.

ج) البطاقات التعليمية

- تعريف البطاقات التعليمية

وفقاً لوحويوني (٢٠٢٠) البطاقة التعليمية هي عبارة عن وسائط على شكل بطاقات مصنوعة باستخدام الصور أو الصور، ويوجد على ظهرها شرح للصورة في البطاقة التعليمية.^{١٩} يمكن استخدام وسائط البطاقات التعليمية من قبل المعلم في نقل محتوى المادة التعليمية وهي مفيدة جداً في تذكر ومراجعة المادة التعليمية التي يقدمها المعلم في الفصل الدراسي. من خلال تطوير منتج على شكل بطاقات تعليمية يمكن استخدامها للاحتياجات التعليمية من خلال مراحل سابقة من تحليل الاحتياجات، ثم اختبارها على عدة خبراء ما بين خبراء المواد والتصميم والرسومات، بحيث يستمر تطبيقها على الطلاب لتحديد مدى فاعلية استخدام وسائط البطاقات التعليمية. كما في دراسة أجراها سوبريادين، س. وحسن، هـ، وبوديمان، ب. ورحمن، أ. (٢٠٢٤)، بعنوان ”تطوير وسائط الالتهام القائمة على البطاقات التعليمية لتحسين مخرجات التعليم طلاب الفصل الخامس“، أظهرت النتائج أن نتائج الالتهام المعرفي للطلاب أظهرت معدل إنجاز كلاسيكي بلغ ٩١٪. في الجانب الوجداني، كان ٢٤٪ من الطلاب في فئة ”ممتاز“، و ٦٤٪ في فئة ”جيد“، و ٩٪ في فئة ”جيد بما فيه

¹⁹ Insyirah Shafa, Zulham Siregar, and Nurul Hasanah, 'Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.2 (2022), pp. 2754–61, doi:10.31004/basicedu.v6i2.2258.

الكفاية“. في الجانب الحركي، كان ٦٧٪ من الطلاب في فئة ”جيد“
و٣٦٪ في فئة ”جيد بما فيه الكفاية“^{٢٠}.

- إيجابيات البطاقات التعليمية وسلبياتها

تتوافق جميع وسائط الالتعليم المختارة مع خصائص
المالتعليمين. وفقاً لجنجيك (٢٠١٩، ص ١٥٠) هناك العديد من
المزايا لوسائط البطاقات التعليمية وهي

- سهولة حملها في كل مكان بسبب حجمها بحجم البطاقة البريدية.
- عملية في الصنع والاستخدام، بحيث يمكن للطلاب كلما التعلّموا
الالتعليم بشكل جيد باستخدام هذه الوسائط.
- سهولة التذكر لأن هذه البطاقة تحتوي على صورة مثيرة للاهتمام
لللغاية.
- كما أن وسائط بطاقة فلاش كارد تجعل الجو ممتعاً للغة وتحفز
الطلاب.

مزايا وسائط بطاقة فلاش كارد هي وسائط عملية في الصنع،
وسهلة التذكر من قبل الطلاب بسبب مظهرها الجذاب للطلاب
ويمكن أن تجعل الطلاب سعداء في الالتعليم، وغير مكلفة نسبياً
وسهلة الصنع إلى جانب ذلك، يحصل الطلاب على التعلّم مفيد .
تتمثل نقاط الضعف أو أوجه القصور في وسائط البطاقات
التعليمية وفقاً لرودي سوسيلانا وسيبي ريانا (٢٠٠٩ : ٩٥) فيما يلي
(١) تقدير المادة أقل من الكمال، لأن الوسائط لا تعرض إلا إدراك
حاسة البصر التي لا تقوى على تحريك الشخصية الإنسانية بأكملها،

²⁰ Supriyaddin and others.

بحيث تكون المادة المراد مناقشتها أقل من الكمال؛ (٢) إذا لم تتخللها ألعاب ستجعلها مشبعة؛ و(٣) صغر حجمها^{٢١}.

٢. الواقع المعزز

الواقع المعزز يعني تقنية تدمج الأجسام الافتراضية ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد في بيئة حقيقية ثلاثية الأبعاد ثم تعرض هذه الأجسام الافتراضية في الوقت الفعلي. وعلى عكس الواقع الافتراضي الذي يحل محل الواقع تماماً، فإن الواقع المعزز يضيف الواقع أو يكمله فقط^{٢٢}. وبالمثل، وفقاً لعبد الجبار (٢٠١٨)، الذي يعرف الواقع المعزز بأنه دمج العالم الواقعي بالافتراضي باستخدام الأجهزة الذكية مثل الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية في شكل محتوى رقمي أو ثلاثي الأبعاد بحيث يمكن للطلاب التفاعل بشكل أفضل^{٢٣}. يفضل الواقع المعزز (AR) الواقع المعزز لأنه أقرب إلى البيئة الحقيقية. يتيح الواقع المعزز (AR) للمستخدمين التفاعل بشكل أكثر واقعية مع النظام. تنمو تكنولوجيا الواقع المعزز (AR) بسرعة كبيرة بحيث يمكن تطبيقها في جميع المجالات بما في ذلك التعليم^{٢٤}. في عملية صنع هذا الواقع المعزز هناك برنامجان، هما البرنامج الرئيسي والبرامج الداعمة. البرنامج الرئيسي المستخدم لإنشاء الواقع المعزز هو تطبيق يسمى Unity 3D و Vuforia SDK، وبالنسبة للبرامج الداعمة، يمكنك استخدام Corel Draw X7 و Adobe Photoshop لإنشاء علامات أو صور للأشياء التي تريد عرضها. يجب إعداد هذه المكونات بشكل جيد بحيث يمكن استخدامها في تطوير المنتجات القائمة على الواقع المعزز.

²¹ Rosananda Arnas Pradana and Agus Budi Santosa, 'Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09.03 (2020), pp. 575–83.

²² Muntahanah Muntahanah, Rozali Toyib, and Miko Ansyori, 'Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra)', *Pseudocode*, 4.1 (2017), pp. 81–89, doi:10.33369/pseudocode.4.1.81-89.

²³ El-gheryb Chaymae, 'The Effectiveness of Integrating Augmented Reality in Education : A Review of the Literature from 2019 to 2022 : و ٢٠٢١ فيلعلعلا يف زز علما عقاولا جامدا فيلعلعلا ٢٠٢١ يتنس نيب ققياسلا تايبدا لا عجارم يتلا قثيدحلا ايجولونكتلا لصفب سبردتلا قنارطو ميلع', (2023), pp. 24–42.

²⁴ Indah Purnama Sari and others, 'Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran', *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1.4 (2022), pp. 209–15, doi:10.56211/helloworld.v1i4.142.

في سياق التعليم اللغة العربية، يمكن للواقع المعزز أن يكون أحد الوسائط الفعالة لفهم الطلاب لمواد اللغة العربية بشكل أفضل ويمكن أن يعزز الدافعية في الالتعليم. من خلال الواقع المعزز في شكل كائنات فيديو تشرح مفردات اللغة العربية، بحيث يتمكنون من فهم واستيعاب المفردات باللغة العربية. كما أن تجربة استخدام الواقع المعزز تجعل الطلاب أكثر انخراطاً في التعليم اللغة العربية وتصميمها بشكل أكثر فاعلية، كما أن استخدام الواقع المعزز الذي لا يزال قليلاً يعطي انطباعاً جديداً في التعليم اللغة العربية، وبالتالي زيادة الاهتمام بالتعليم اللغة العربية لدى الطلاب.

كانت هناك العديد من الدراسات التي تستخدم تقنية الواقع المعزز هذه، خاصة في مجال التعليم. من بينها دراسة أجراها ناسوتيون وآخرون (٢٠٢٢) بعنوان "تطوير وسائط الالتعليم في مرحلة الطفولة المبكرة استناداً إلى الواقع المعزز" حيث أظهرت نتائج الدراسة أن هناك زيادة كبيرة في معرفة المعلم بين ما قبل تجربة نموذج المنهج القائم على الواقع المعزز وبعده^{٢٥}. في الوقت الحالي، بدأ استخدام الواقع المعزز ينتشر على نطاق واسع، إلى جانب التقدم التكنولوجي الذي يسهل علينا الوصول إلى العديد من الأشياء، كما تجذب هذه التكنولوجيا انتباه الجمهور من خلال تقديم تجارب جديدة في استخدامها. وبالمثل في عالم التعليم، حيث تتمثل إحدى المشاكل في غياب الابتكار في عملية الالتعليم، بحيث يبدو الالتعليم مملاً، فيمكن أن تكون هذه التقنية خياراً لتوفير جو تعليمي جديد وبالطبع يمكن أن تزيد من دافعية الطلاب في الالتعليم.

٣. التعليم اللغة العربية

هناك عدة آراء فيما يتعلق بتعريف الالتعليم، أحدها ما ذكره تريانتو (٢٠١٠) في يوسف وسيورجاوي (٢٠٢٠) والذي ينص على أن الالتعليم هو

²⁵ Nurliana Nasution, Yuvi Darmayunata, and Sri Wahyuni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.6 (2022), pp. 6462–68, doi:10.31004/obsesi.v6i6.3408.

جانب معقد من النشاط الإنساني، والذي لا يمكن تفسيره بشكل كامل. يمكن تفسير التعليم على أنه نتاج تفاعل مستمر بين التطور والخبرة الحياتية. والتعليم بالمعنى المركب هو الجهد الواعي الذي يبذله المعلم لتعليم الطلاب (توجيه تفاعلات الطلاب مع مصادر التعليم الأخرى) من أجل تحقيق الأهداف المتوقعة. التعليم هو عملية يتم فيها إجراء تغييرات سلوكية من قبل المعلمين على الطلاب والبيئة التعليمية وجميع مصادر التعليم الأخرى التي تستخدم كمرفق للتعليم^{٢٦}.

فاللغة العربية ليست مجرد لغة مرادفة للإسلام. ولكن هذه اللغة أصبحت رمزًا لحضارة أمة من الأمم. كما أن وجود هذه اللغة موحد لجميع الناس في مختلف أنحاء العالم. بحيث لم تعد اللغة العربية لغة دين بل لغة الحضارة العالمية. وتعد اللغة العربية إحدى اللغات المهمة في إندونيسيا، وذلك لأن اللغة العربية تستخدم في كثير من الأحيان في سياق حياة الشعب الإندونيسي الذي ينتمي غالبية إلى المسلمين^{٢٧}.

وفقًا لعبد المعين (٢٠٠٤:٧) يتم التعليم اللغة العربية لسببين. أولاً، لأنها لغة التواصل التي يجب التعليمها إذا أردنا الاختلاط بمستخدمي اللغة. وثانياً لأنها لغة الدين التي توجب على أتباعها التعليم اللغة العربية لإتقانهم العبادات، لأن الكتاب الكريم باللغة العربية^{٢٨}. إن التعليم اللغة العربية هو نشاط تعليم اللغة العربية والتعليمها أو التفاعل بين المعلمين الذين يقومون بتعليم أو نقل مادة اللغة العربية لتحقيق الأهداف المراد تحقيقها. في التعليم اللغة العربية نفسها، هناك عدد ليس بالقليل من المشاكل التي يواجهها كل من المعلمين والطلاب على حد سواء. بدءاً

²⁶ Muhammad Yusuf and Amalia Syurgawi, 'Konsep Dasar Pembelajaran', *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1.1 (2020), pp. 21–29, doi:10.55623/au.v1i1.3.

²⁷ Habibur Rahman and Fida Layly Maisurah, 'PENGAJARAN BAHASA ARAB DAN SOSIOLOGI MASYARAKAT ISLAM INDONESIA : KAJIAN FENOMENOLOGI-SOSIOLINGUISTIK Bahasa Peradaban Dunia . Sosial Yang Unik Yang Berbeda Dengan Negara Lain . Kultur Masyarakat Yang Diwarnai Baru Yang Independen . Sehingga Antara Bahasa', *Cognitive ; Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1686 (2023).

²⁸ Ummu Fadhilah Imran Ibrahim, 'Analisa Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Al-Arabiyyah Lin Nasyiin; Studi Kasus Madrasah Putri Imam Malik Makassar', *Al-Maraji' : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6.1 (2022), pp. 56–66, doi:10.26618/amaraji.v6i1.8131.

من عدم اهتمام الطلاب بالتعليم اللغة العربية بحيث يجعل المعلمين يهيئون بشكل أفضل للتعليم اللغة العربية من أجل زيادة اهتمام الطلاب بالتعليم، وذلك بعدة طرق مثل الابتكار في استخدام وسائط التعليم، وكذلك نماذج الإلقاء عند التعليم.

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ومنهجه

ينتمي هذا النوع من الأبحاث إلى البحث والتطوير (R&D) ، وأبحاث البحث والتطوير (R&D) هي دراسة تُستخدم للتحقق من صحة المنتجات وتطويرها وفقاً لبورج وجال في سوجيونو (٢٠١٩). بناءً على تعريف أساليب البحث، يمكن فهم أن أسلوب البحث والتطوير (R&D) هو أسلوب بحثي مهم يجب أن يتقنه الباحث في مرحلة البكالوريوس والدراسات العليا.^{٢٩} لماذا هذا صحيح؟ في جوهرها، تهدف جميع طرق البحث التي يقوم بها الباحث إلى الحصول على بيانات بحثية. ويجب أن تكون البيانات البحثية التي يتم الحصول عليها بيانات تجريبية تتمتع بالفعل بمعايير صحيحة وموثوقة وموضوعية. وللحصول على بيانات بحثية تجريبية، يجب أن يكون الباحث قادراً على تجميع أو تطوير أدوات بحثية صالحة وموثوقة. ويمكن القيام بعملية تطوير أدوات بحثية صالحة وموثوقة باستخدام طريقة البحث والتطوير.^{٣٠} (R&D)

إن نموذج التطوير المستخدم في تطوير هذه المادة التعليمية هو نموذج ADDIE وهو أحد نماذج تصميم التعليم المنهجي. ويشير روميزوفسكي (١٩٩٦) في كتابه "تيجيه وكيرنا" إلى أنه على مستوى تصميم وتطوير المواد التعليمية، فإن المنهجية كجانب إجرائي من جوانب مقارنة النظم قد تجسدت في العديد من الممارسات المنهجية لتصميم وتطوير النصوص والمواد السمعية البصرية والمواد التعليمية المعتمدة على الحاسوب.^{٣١} ويستند اختيار هذا النموذج على اعتبار أن هذا النموذج تم

²⁹ Mohammad Jailani, 'Development of Arabic Learning Media Innovation from Neuroscience Perspective for Santri: Implications in the Development of Intellectual Property Rights in Islamic Boarding Schools', *Al-Ta Lim Journal*, 29.2 (2022), pp. 150–63, doi:10.15548/jt.v29i2.734.

³⁰ Wiwin Yuliani and Nurmauli Banjaranahor, 'METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING', *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1.1 (2017), pp. 1–10, doi:10.22460/q.v1i1p1-10.497.

³¹ I Made Teguh and I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model', *Jurnal IKA*, 11.1 (2013), p. 16

<<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>>.

تطويره بشكل منهجي ومبني على الأساس النظري لتصميم التعليم. والنموذج منظم
برمجياً مع تسلسل منهجي للأنشطة في محاولة لحل مشاكل التعليم المتعلقة بمصادر
التعليم التي تتوافق مع احتياجات وخصائص المالتعليمين. يتألف النموذج من خمس
خطوات، وهي: (١) التحليل، (٢) التصميم، (٣) التطوير، (٤) التنفيذ، (٥)
التقييم.

ب. إجراء التطوير

الباحث يتبع الخطوات الخمسة في نموذج ADDIE التي تم تطويره لتطوير المادة
والوسيلة في مجال التربية والتعليم. وفي إجراء البحث والتطوير يمكن الإتيان الخطوات
الآتية:

١. التحليل، يحتوي فيه: في هذه المرحلة، يقوم الباحثون بتحليل الاحتياجات اللازمة
لتطوير وسائط التعليم. ويشمل التحليل، ١. مقابلة معلمة لغة عربية ٢. مراقبة
التعليم اللغة العربية ٣. تحلي احتياجات الطلاب
٢. التصميم، يحتوي فيه: ١. تصميم شعار التطبيق ٢. تصميم العرض الرئيسي للتطبيق
٣. تصميم عرض قائمة حول التطبيق ٤. تصميم تصميم الصورة ثلاثية الأبعاد ٥.
تصميم مسح رمز الاستجابة السريعة ٦. تصميم صندوق حامل البطاقات التعليمية
٧. تصميم البطاقات التعليمية ٨. تصميم عرض كيفية اللعب على البطاقات التعليمية
٣. التطوير، يحتوي فيه: خطوات صنع أو تطوير وسائط التعليم في شكل بطاقات
تعليمية قائمة على الواقع المعزز
٤. التطبيق، يحتوي فيه: اختبار ميداني لاستخدام البطاقات التعليمية القائمة على الواقع
المعزز لطلاب مدرسة سوريا بوانا مالانج المتوسطة
٥. التقييم، يحتوي فيه: تقييم أو اقتراحات لتحسين البطاقات التعليمية للوسائط التعليمية
القائمة على الواقع المعزز

ج. اختبار المنتج

١. تصحيح الخير

أ) تصميم تصحيح الخير

في هذه المرحلة، يتم اختبار نتائج المنتجات التي تم تطويرها أولاً للحصول على تقييم لجدوى المنتج. حيث يتم إجراء اختبار الخبراء قبل اختبار المنتج في الميدان .

ب) موضوع تصحيح الخير

تم تلقي التقييم من قبل العديد من الخبراء، وهم خبراء الإعلام وخبراء المواد الذين لديهم بالتأكيد خبرة بالفعل في مجالاتهم. يقوم كل خبير بتقييم مزايا وعيوب المنتج المطور، ومن ثم يمكن من خلال التقييم تحسين المنتج بحيث يكون مناسباً للاستخدام..

٢. التجربة

أ) تصميم التجربة

تهدف تجربة المنتج إلى تحديد جدوى المنتج الذي تم تطويره. وأسفرت التجارب التي أجريت عن مدخلات ونقد كأساس للمراجعة بحيث تكون المنتجات التي تم إنتاجها قابلة للتطبيق حقاً كوسائط للتعليم اللغة العربية. أما تفاصيل الوقت وتنفيذ أنشطة البحث، فهي موضحة في الجدول ١،٣.

جدول ٣, ١ تفاصيل الوقت وتنفيذ أنشطة البحث

وقت البحث	الأنشطة
١٠ يناير	إعداد أدوات البحث للمقابلات والملاحظة والاستبيانات الخاصة باحتياجات الطلاب
١٣ يناير	توجه إلى مدرسة سريا بوانا المتوسطة مالانج لتقديم خطاب إذن البحث المسبق، حتى يُسمح بمواصلة البحث.
١٤ يناير	زيارة مدرسة سريا بوانا المتوسطة مالانج لإجراء مقابلة، بهدف التعرف على المشكلات التي تواجهه في الفصل.
١٥ يناير	زيارة مدرسة سريا بوانا المتوسطة مالانج لإجراء مراقبة الفصل أثناء دروس اللغة العربية، وتوزيع.
فبراير - أبريل	تطوير وسائط تعليمية على شكل بطاقات تعليمية تعتمد على الواقع المعزز
٢٩ أبريل	زيارة مدرسة سريا بوانا المتوسطة مالانج لإجراء اختبار مسبق لطلاب الصف السابع أ
٨ مايو	الاتصال بخبير التحقق من صحة الوسائط وملء استبيان التحقق من صحة الوسائط
١٤ مايو	الاتصال بخبير التحقق من صحة المحتوى وملء استبيان التحقق من صحة المحتوى
١٥ مايو	زيارة مدرسة سريا بوانا المتوسطة مالانج لإجراء تجربة أو معالجة باستخدام الوسائط التعليمية التي تم تطويرها، وكذلك توزيع الاختبار النهائي بعد إجراء المعالجة.
٢١ مايو	زيارة مدرسة سريا بوانا المتوسطة مالانج لأخذ نتائج اختبار الطلاب في الصف السابع أ، وتوديعهم بأن البحث قد انتهى، وتسليم وسائل التعليم التي تم تطويرها إلى مدرسة سريا بوانا المتوسطة مالانج.

ب) موضوع التجربة

شارك في هذه التجربة طلاب مدرسة سوريا بوانا المتوسطة في مالانغ التي تهدف إلى تحديد الاستجابة للمنتج الذي تم تطويره.

د. نوع البيانات

من تجارب المنتجات التي تم إجراؤها، تم الحصول على بيانات تم استخدامها كأساس لمراجعة وتحسين المنتجات المطورة. تم جمع البيانات باستخدام أدوات جمع البيانات في شكل مقاييس وأوراق تقييم/استجابة. البيانات التي تم الحصول عليها هي بيانات كمية ونوعية. يتم الحصول على البيانات النوعية من نتائج المقابلات واستبيانات الاحتياجات كمدخلات أولية في تطوير المنتجات الأولية. يتم الحصول على البيانات الكمية من درجات تقييم جدوى وسائط الالتعليم التي قدمها خبراء الوسائط وخبراء المواد والمستخدمين.

هـ. تقنيات جمع البيانات

تقنيات جمع البيانات البحثية هي الطرق أو الوسائل المستخدمة لجمع المعلومات اللازمة في دراسة أو بحث ما. إن اختيار تقنيات جمع البيانات مهم للغاية لأنه يمكن أن يؤثر على صحة وموثوقية نتائج البحث التي يجب أن تتكيف مع أهداف البحث، ونوع البيانات المطلوبة، والموارد المتاحة، والاعتبارات الأخلاقية. فيما يلي بعض تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث لتحليل الاحتياجات.

١. الملاحظة

يعرّف سوجيونو (٢٠١٨) الملاحظة بأنها طريقة جمع البيانات التي تنطوي على الملاحظة المنهجية وتسجيل جميع العناصر الموجودة في عرض ما على موضوع البحث. وفي هذا السياق، تعد الملاحظة جزءًا من عملية البحث التي تنطوي على

ملاحظة مواقف وظروف معينة، بخصائص وتقنيات محددة.³² في هذه الدراسة، تم إجراء ملاحظات على تطبيق التعليم اللغة العربية، لمعرفة أساليب التعليم التي يستخدمها المعلم وملاحظة حالة الطلاب أثناء التعليم اللغة العربية.

٢. مقابلة

ينطوي على تفاعل مباشر مع جميع الأطراف ذات الصلة بالمشكلة قيد الدراسة. والهدف من ذلك هو الكشف عن الحقائق التي تحدث في الميدان. في المقابلات، يقوم الباحثون في المقابلات بطرح الأسئلة والاستماع إلى إجابات المبحوثين. في هذه الدراسة، أجرى الباحثون مقابلات مع معلمي اللغة العربية لجمع المعلومات المتعلقة بالظروف الفصلية وسلوك الطلاب، وكذلك نتائج التعليم الطلاب.

٣. استبيان

ويتضمن هذا النهج توزيع قائمة من الأسئلة على المستجيبين بهدف الطلب منهم تقديم إجابات عليها. تُستخدم نتائج الاستبيان لتحليل المتغيرات قيد الدراسة. في شكل استبيان لمعرفة احتياجات الطلبة في التعليم اللغة العربية. يكون الاستبيان في شكل استبيان على شكل اختيار من متعدد بإجابات بنعم ولا.

٤. الاختبار

في هذه الدراسة باستخدام الاختبار القبلي والاختبار البعدي، حيث يعد الاختبار القبلي والبعدي شكلاً من أشكال التقييم التكويني الذي يعمل على تحديد مدى تقدم أو تطور التعليم الطالب. الاختبار القبلي هو اختبار يُجرى في بداية التعليم، بينما يُجرى الاختبار البعدي في نهاية التعليم. يمكن معرفة مدى تقدم أو تطور التعليم الطالب من خلال مقارنة كل من³³.

³² Anis Syafa Wani and others, 'Penggunaan Teknik Observasi Fisik Dan Observasi Intelektual Untuk Memahami Karakteristik Siswa Di Sekolah Menengah Pertama', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.1 (2024), pp. 3737–43.

³³ Nur Siregar Aisyah, Nikmah Harahap Royani, and Hotni Harahap Sari, 'Hubungan Antara Pretest Dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon', *Edunomika*, 07.01 (2023), pp. 2–3.

٥. الوثائق

الدراسة التوثيقية هي طريقة لجمع المعلومات عن طريق دراسة الوثائق للحصول على المعلومات المتعلقة بالمشكلة قيد الدراسة. والدراسة التوثيقية هي إحدى الطرق التي يمكن من خلالها للباحثين النوعيين تصور منظور الموضوع من خلال المواد المكتوبة أو الوثائق الأخرى التي ينتجها الأشخاص المعنيون مباشرة. التوثيق الذي يتم في هذه الدراسة هو التقاط الصور أثناء الملاحظات والمقابلات و بالنظر إلى وثائق نتائج تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية.

و. أدوات البحث

تألفت أدوات جمع البيانات في هذه الدراسة من ثلاث أدوات، وهي أوراق عمل الملاحظة في أنشطة التعليم اللغة العربية، وأوراق استبيان تحليل احتياجات الطلاب، وأوراق الاختبار القبلي والبعدي.

١. دليل ملاحظة

تم تعديل ورقة الملاحظة حسب احتياجات الباحث. يريد الباحث الاطلاع على حالة الفصل أثناء التعليم اللغة العربية، حتى يتسنى للباحث معرفة ما يلزم لتطوير وسائط التعليم. عند إعداد ورقة الملاحظة، هناك حاجة إلى شبكة لتجميع ورقة الملاحظة وهي معروضة على شكل جدول على النحو ٢،٣.

جدول ٢, ٣ شبكة صحيفة المراقبة

الجوانب المرصودة	مؤشرات	رقم السؤال
التعليم اللغة العربية	حالة الفصل أثناء التعليم اللغة العربية	١,٢
	إتقان المعلمين في تهيئة الفصل	٣,٤
	استخدام التكنولوجيا للتعليم اللغة العربية	٥,٦
المتعلمون	اهتمام و نشاط الطلاب بالتعليم اللغة العربية	٧,٨
	فهم الطلاب في التعليم اللغة العربية	٩,١٠

٢. دليل مقابلة

إعداد ورقة إرشادية لمقابلة المعلم باستخدام الشبكة الإرشادية للمقابلة كمرجع،
مرتبة في الجدول التالي

جدول ٣, ٣ شبكة الورقة الإرشادية للمقابلات

المكونات	المكوّن الفرعي	السؤال رقم
المعلومات الأولية للمعلم والطالب	تخرج آخر مدرس في المدرسة	١
	مدة التدريس في المدرسة	٢
	عدد الفصول والطلاب في كل فصل	٣
	نتائج التعليم الطلاب في مواد اللغة العربية	٤
عملية التعليم اللغة العربية	الكتب التي يستخدمها المعلمون لمصادر التدريس	٥
	الأساليب المستخدمة وكذلك الاستفادة من التكنولوجيا في أساليب التعليم ووسائل التعليم	٦,٧
	المواد التي يعاني منها الطلاب في التعليم	٨,٩
استجابة الطلاب	استجابة الطلاب للتعليم اللغة العربية واهتماماتهم	١٠

٣. الاستبيان

يحتوي استبيان الاحتياجات على العديد من الأسئلة التي تشير إلى الأنشطة عند التعليم اللغة العربية، وعن الوسائل التي استخدمها المعلم عند التعليم اللغة العربية، وكذلك اهتمام الطلاب بالتعليم اللغة العربية. وتعلق بعض الأسئلة أيضاً بمعرفة الطلاب بالواقع المعزز وما هي المواد التي تشكل صعوبة لدى الطلاب في التعليم

اللغة العربية. يتم تقديم الأسئلة في شكل اختيار من متعدد مع خيارات الإجابة بـ "نعم" و "لا".

٤. الاختبار

تم إعطاء اختبار نتائج التعليم اللغة العربية للطلبة في نهاية الدرس بعد أن تم التعامل مع كلا الفصلين التجريبيين. كان هذا الاختبار على شكل أسئلة اختيار من متعدد (اختيارات متعددة)، كل رقم له أربع إجابات بديلة (أ، ب، ج، د) مع إعطاء إحدى الإجابات الصحيحة. يتم التقييم في هذا الاختبار إذا كانت الإجابة الصحيحة تعطى درجة واحدة وإذا كانت الإجابة الخاطئة تعطى درجة صفر. هناك اختباران، وهما الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي. يتم إجراء الاختبار التمهيدي قبل تقديم العلاج للطلاب، وذلك لمعرفة قدرات الطلاب ونتائج التعليمهم بشأن المادة الدراسية في المنزل. أما الاختبار النهائي فيتم إجراؤه بعد تقديم العلاج للطلاب باستخدام الوسائط التعليمية التي تم تطويرها. ويمكن تصويره مما يأتي:

الاختبار القبلي ← التجربة ← الاختبار البعدي

٥. التوثيق

الوثائق المتوفرة في هذا البحث تتكون من صور فوتوغرافية ومقاطع فيديو لتعليم اللغة العربية، بالإضافة إلى الوثائق التي تمت دراستها في الوثائق، والتي تشمل وثائق نتائج تعلم طلاب الصف السابع في مدرسة سريا بوانا المتوسطة مالانج في تعليم اللغة العربية.

ز. تحليل البيانات

١. تحليل البيانات الكيفية

يستخدم الباحثون التحليل الوصفي للبيانات النوعية، لوصف نتائج بيانات الملاحظة وكذلك المقابلات في تطوير وسائط الالتعليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز لتحسين نتائج الالتعليم لطلاب مدرسة سريا بوانا مالانج المتوسطة.

٢. تحليل البيانات الكمية

إن الأداة المستخدمة في اختبار التحقق من الصحة (الخبر) عبارة عن استبيان قائم على مقياس ليكرت تم إعداده بعناية. يحتوي هذا الاستبيان على عبارات تقيّم مدى صلاحية وسائط الالتعليم وقدرة الوسائط على تحفيز الطلاب على التعلّم المواد الديناميكية السائلة. وتتألف البيانات التي تم الحصول عليها من اختبار المصادقة الخبر من بيانات كمية ونوعية. أما البيانات الكمية فهي في شكل درجات تم الحصول عليها من خلال استبيان مع إجابات مبنية على مقياس ليكرت، حيث تشير الدرجة ١ إلى مستوى غير مناسب جدًا/غير مثير للاهتمام/غير صحيح جدًا، وتشير الدرجة ٥ إلى مستوى مناسب جدًا/مثير للاهتمام/صحيح جدًا. وفي الوقت نفسه، يتم استخدام البيانات النوعية في شكل تعليقات/اقتراحات لتحسين وإتقان المواد والوسائط التي تم إعدادها.

تم تحليل البيانات الكمية باستخدام تقنية النسبة المئوية الوصفية لتحويل البيانات الكمية في شكل أرقام إلى شكل نسبة مئوية. واستخدمت الصيغة التالية في تحليل صحة الوسائط والمواد من المدققين الخبراء في تحليل صحة الوسائط والمواد من المدققين الخبراء:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

الوصف:

$$p = \text{النسبة المئوية للتقييم}$$

$$\sum x = \text{عدد الدرجات أو الإجابات بنعم في جانب واحد}$$

$$\sum xi = \text{عدد الدرجات المثالية في جانب واحد}$$

ثم تتم مقارنة نتائج التحليل مع المعايير المرجعية لنسبة الصلاحية التي تم تعديلها بناءً على (أكبر، ٢٠١٣) كما هو موضح في الجدول ٥ أدناه.

جدول ٣ ، ٤ المعايير المرجعية لنسبة الصلاحية

النسبة المئوية (%)	معايير التحقق من الصحة
١٠٠-٨٠,٠١%	صالح جداً (يمكن استخدامه بدون مراجعة)
٨٠,٠٠-٦٠,٠١%	صالحة للاستخدام إلى حد ما (صالحة للاستخدام، يلزم إجراء تنقيحات طفيفة)
٦٠,٠٠-٤٠,٠١%	أقل صلاحية (يوصى بعدم استخدامها تحتاج إلى مراجعة كبيرة)
٣٠,٠٠-٢٠,٠٠%	غير صالح (لا ينبغي استخدامه، يحتاج إلى مرحلة إعادة التطوير)

في مرحلة التنفيذ، تم إجراء اختبار ميداني باستخدام تصميم تجريبي من نوع one-group pretest-posttest. تم إجراء الاختبار في سريا بوانا المتوسطة مالانج ، وتحديداً في الفصل السابع أ الذي يضم ١٥ طالباً، من خلال إعطاء اختبار تمهيدي واختبار نهائي. تم إجراء الاختبار المسبق قبل تطبيق العلاج، أي باستخدام وسيلة تعليمية تم تطويرها على شكل بطاقات تعليمية تعتمد على الواقع المعزز. أما الاختبار اللاحق فقد تم إجراؤه بعد تطبيق العلاج، بهدف ملاحظة تحسن نتائج الالتعليم قبل العلاج وبعد استخدام الوسيلة التعليمية، وكذلك ملاحظة مدى ملاءمة الوسيلة التعليمية في عملية الالتعليم. ثم قام الباحثون بتحليل نتائج الاختبارات التمهيدية والاختبارات النهائية باستخدام برنامج SPSS، مع إجراء اختبار التوزيع الطبيعي واختبار t-test للعينات المقترنة، كما هو مفصل أدناه.

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

أ. المبحث الأول: نتائج التطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز

تطوير وسائط الالتعليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز تستخدم عملية تطوير وسائط التعليم اللغة العربية في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز لتحسين مخرجات الالتعليم لطلاب الفصل السابع في مدرسة متوسطة سوريا بوانا نموذج التطوير ADDIE، أي التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم. يمكن رؤية المراحل التي تم تنفيذها في تطوير المنتج في الجدول ٤,١،

جدول ٤,١ خطوات التطوير ADDIE

الرقم	خطوات التطوير	التفاصيل
١.	خطوة التحليل	١. مقابلة معلمة لغة عربية ٢. مراقبة التعليم اللغة العربية ٣. تحلي احتياجات الطلاب
٢.	خطوة التصميم	١. تصميم شعار التطبيق، ٢. تصميم العرض الرئيسي للتطبيق، وغيرها.
٣.	خطوات التطوير	خطوات صنع أو تطوير وسائط الالتعليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز
٤.	خطوة التطبيق	اختبار ميداني لاستخدام البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز لطلاب مدرسة سوريا بوانا مالانج المتوسطة
٥.	خطوة التقييم	تقييم أو اقتراحات لتحسين البطاقات التعليمية للوسائط التعليمية القائمة على الواقع المعزز

١. خطوة التحليل

مرحلة التحليل هي المرحلة الأولى التي يتم تنفيذها في تطوير منتجات البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز. في هذه المرحلة تكون أنشطة التحليل التي يتم تنفيذها هي تحليل الاحتياجات. في هذه المرحلة تشمل أنشطة التحليل التي تم تنفيذها ما يلي: أ) مقابلة مع معلم اللغة العربية، ب) ملاحظة التعليم اللغة العربية في الفصل السابع، ج) استبيان تحليل احتياجات الطلاب.

أ. مقابلة مع معلم اللغة العربية

إجراء مقابلات مع معلمي اللغة العربية، وبالتحديد السيد عبد الكريم الفايزي الذي تخرج من جامعة مالانج الحكومية في برنامج دراسة تعليم اللغة العربية. أُجريت المقابلة في ١٤ يناير ٢٠٢٥ في مدرسة متوسطة سريا بوانا المتوسطة. نتائج المقابلة مع مدرس اللغة العربية في الفصل السابع في مدرسة متوسطة سوريا بوانا فيما يتعلق بالتعليم اللغة العربية في الفصل الدراسي وكذلك حالة الطلاب والفصول الدراسية. فيما يلي نتائج المقابلة بين الباحث والمعلم.

١. سؤال : ما هي الأساليب المستخدمة في تقديم المواد التعليمية حتى يتمكن الطلاب من فهم الدرس بشكل جيد؟

نتائج المقابلة: كشف المعلم أن الطريقة التي يتم استخدامها غالبًا هي طريقة المحاضرة والمناقشة. ويمكن القول إنه من النادر جداً استخدام التكنولوجيا في نقل المواد إلى الطلاب، وذلك بسبب ظروف الفصل التي لا يمكن أن تكون ممكنة، لذلك ليس من الأمثل استخدام التكنولوجيا.

٢. سؤال: هل الطريقة فعالة؟ ما مدى تأثيرها في مساعدة الطلاب على التعليم الجيد؟

نتائج المقابلة: في الوقت الحالي، هذه الطريقة فعالة إلى حد ما، لأنه بهذه الطريقة يمكن للمعلم أن يولي أقصى قدر من الاهتمام للطلاب ويمكنه تكييف الفصل بشكل أفضل.

٣. سؤال: كيف يستجيب الطلاب أثناء التعليم اللغة العربية؟

نتائج المقابلة: إن استجابة الطلاب أثناء التعليم اللغة العربية ليست متحمسة تمامًا للتعليم اللغة العربية، لذلك في كثير من الأحيان تصبح ظروف الفصل غير مواتية لأن هناك بعض الطلاب الذين لا يولون اهتمامًا كبيرًا.

٤. سؤال: كيف يقوم المعلم بتهيئة الفصل عند التدريس؟

نتائج المقابلة: وتتمثل طريقة تهيئة الفصل من خلال طلب الانتباه لجميع الطلاب أو القيام بقطع الثلج حتى يتمكن الطلاب من إعادة التركيز على التعليم.

٥. سؤال: كيف يكون الفصل الدراسي أثناء التعليم اللغة العربية؟

نتائج المقابلة: بالطبع، لأن هناك بعض الطلاب الأقل حماسًا للتعليم اللغة العربية، مما يجعل الفصل في بعض الأحيان أقل تشجيعًا.

٦. سؤال: ما هي مصادر التعليم التي يستخدمها المعلمون؟

نتائج المقابلة: مصادر التعليم المستخدمة أثناء التعليم هي كتب اللغة العربية للفصل السابع من وزارة الشؤون الدينية.

٧. سؤال: ما هي الوسائط التي يستخدمها المعلمون عادة في التعليم اللغة العربية؟

نتائج المقابلة: يعتمد بشكل أساسي على كتاب اللغة العربية المدرسي للفصل السابع للغة العربية، ومرة باستخدام PPT ومرة باستخدام البطاقات التعليمية خلال مادة مفردات اللغة العربية.

٨. سؤال: ما هو اهتمام الملتعلمين بالتعليم اللغة العربية؟

نتائج المقابلة: لا يزال الاهتمام بالتعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع الابتدائي في الفصل السابع الابتدائي في النصف.

٩. سؤال: كيف هي نتائج التعليم الطلاب في التعليم اللغة العربية؟

نتائج المقابلة: من المؤكد أن نتائج التعليم اللغة العربية تتكيف مع اهتمام الطلاب بالتعليم اللغة العربية، فإذا كان اهتمام الطلاب بالتعليم مرتفعاً، فيمكن القول إن نتائج التعليم الطلاب مرتفعة أيضاً.

١٠. سؤال: ما هي المواد التي يجد الطلاب صعوبة في التعليم اللغة العربية؟

نتائج المقابلة: أما في الفصل السابع، فإن المادة التي يشكو الطلاب غالباً من صعوبتها هي مادة حفظ المفردات العربية.

من نتائج المقابلات التي تم وصفها من خلال الجدول، يمكن استخلاص عدة استنتاجات، وهي أنه في التعليم اللغة العربية في مدرسة متوسطة ثريا بوانا المتوسطة، وخاصة في الفصل السابع، لا يزال المعلمون لا يستخدمون التكنولوجيا إلى أقصى حد ممكن لنقل المواد إلى الطلاب. كما أن اهتمام الطلاب بالتعليم اللغة العربية لا يزال نصف اهتمام الطلاب إلى حد ما بحيث لا يكون الفصل الدراسي في كثير من الأحيان غير مواتٍ. ومن هذا المنطلق، يُذكر أيضاً ما إذا كانت نتائج التعليم الطلاب تتبع اهتمام الطلاب بالتعليم اللغة العربية.

ب. ملاحظة التعليم اللغة العربية في الفصل السابع

تم إجراء الملاحظة في ١٥ يناير ٢٠٢٥ في الفصل السابع أثناء التعليم اللغة العربية. من نتائج هذه الملاحظات، تم الحصول على عدة نقاط، وهي أن التعليم اللغة العربية تم بطريقة المحاضرة وبالاعتماد على الكتاب المدرسي فقط. يبدو بعض الطلاب أقل حماساً عند التعليم اللغة العربية، بحيث يصبح

الفصل غير موافٍ في عدة مرات، لكن المعلم يستطيع إتقان الفصل جيداً، ويجعل الفصل موافٍ مرة أخرى. يحتوي الفصل الدراسي على جهاز عرض يمكن استخدامه. يمكن ملاحظة ما إذا كان الطلاب يجدون صعوبة في فهم المادة، فيقوم المعلم بتكرار الدرس عدة مرات حتى يتمكن الطلاب من الفهم. ت. استبيان تحليل احتياجات الطلاب.

تم إجراء تحليل احتياجات الملتعلمين في ١٥ يناير ٢٠٢٥ من خلال توزيع استبيانات على طلاب الفصل السابع أ في مدرسة سوريا بوانا المتوسطة في الفصل السابع أ، وبلغ عددهم ١٨ طالباً. من نتائج الاستبيان، تبين أن ٦٦,٦٪ من الطلاب يشعرون بالملل من التعليم اللغة العربية لأن الوسائط أو المواد التعليمية التي يستخدمها المعلمون غالباً هي الكتب المطبوعة مع طرق المحاضرات. كما تبين من استبيان الاحتياجات أن ٦٦,٦٪ من الطلاب يشعرون بالكراهية للغة العربية بسبب صعوبة فهم المادة وخاصة في حفظ المفردات العربية. كما تبين من استبيان الاحتياجات أن ٨٨,٨٪ من الطلاب ذكروا أن هناك حاجة لتطوير وسائط التعليم اللغة العربية التي يمكن أن تساعد في عملية التعليم اللغة العربية. من الشرح أعلاه، يمكن أن نستنتج أن هناك حاجة لتطوير وسائط التعليم اللغة العربية مع مايتري المفردات العربية التي يمكن أن تزيد من اهتمام الطلاب بالالتعليم بحيث يمكن أن تحسن من نتائج الالتعليم.

مصادر الالتعليم هي جميع المصادر المتمثلة في البيانات والأشخاص وأشكال معينة يمكن أن يستخدمها الطلاب في الالتعليم، إما منفصلة أو مجتمعة بحيث تسهل على الطلاب تحقيق أهداف الالتعليم أو تحقيق كفاءات معينة. واستناداً إلى نتائج الملاحظات والمقابلات واستبيانات الطلبة، فإن البيانات التي تم الحصول عليها في التعليم اللغة العربية في الفصل السابع لا

تزال لا تحقق الاستفادة القصوى من التكنولوجيا، مما يجعل الطلبة يميلون إلى الملل وعدم الاهتمام بالتعليم اللغة العربية، بحيث يؤثر ذلك على نتائج التعليم لدى طلبة الفصل السابع. كما تبين أن معظم طلاب الفصل السابع يواجهون صعوبة في حفظ مفردات اللغة العربية. هناك حاجة للتطوير في التعليم اللغة العربية.

ولذلك، حاول الباحثون في هذه الدراسة تطوير وسائط مناسبة للتعليم اللغة العربية على شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز تحتوي على مواد حول المفردات في المنزل. من المتوقع أن يكون هذا المنتج قادرًا على مساعدة الطلاب في فهم المفردات في التعليم اللغة العربية ويمكن أن يزيد من الاهتمام بالتعليم اللغة العربية، وبالتالي تحسين نتائج التعليم الطلاب.

١. خطوة التصميم

المرحلة التالية هي تصميم المنتج أو التصميم. عند تصميم هذا المنتج، فإن الخطوة الأولى المتخذة في تصميم هذا المنتج هي جمع البيانات بعد تحليل الاحتياجات، حيث يتم تعديل المادة التعليمية المختارة بما يتناسب مع ظروف الفصل. استخدم الباحثون المواد التي كانت تتوافق مع كتاب الحزمة الخاصة بالطلاب والتعليم الذي كان يجري في ذلك الوقت، أي حول المفردات في المنزل. بعد ذلك، الخطوة التالية هي إنشاء تصميم تصميم يبدأ من البطاقات التعليمية والتطبيقات.

١. تصميم شعار التطبيق



الصورة ١ شعار التطبيق

FUNBIC، هو اسم التطبيق الذي يصنعه الباحث. مأخوذ من كلمتين إنجليزيتين هما Fun Arabic، أي اللغة العربية الممتعة، وهو ما يعني متعة اللغة العربية وهو جزء من دعاء الباحث لهذا التطبيق ليكون متوافقاً مع الغرض من جعل وسائط الالتهام لتحسين مخرجات الالتهام الطلاب من خلال زيادة اهتمام الطلاب بالالتهام اللغة العربية ليكون أكثر متعة.

٢. تصميم العرض الرئيسي للتطبيق



الصورة ٢ العرض الرئيسي للتطبيق

على الشاشة الرئيسية للتطبيق، توجد ثلاث قوائم وهي: تشغيل، وحول والخروج أيضاً. تُستخدم قائمة التشغيل عند الرغبة في بدء استخدام البطاقات التعليمية، وتحتوي قائمة حول على شرح للتطبيق. وتستخدم قائمة الخروج للخروج من التطبيق. تم تصميم العرض الرئيسي لهذا التطبيق باستخدام برنامج تصميم، وهو Canva.

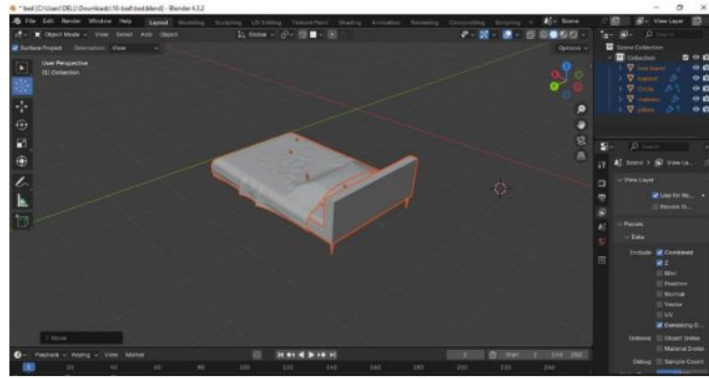
٣. تصميم عرض قائمة حول التطبيق



الصورة ٣ عرض قائمة حول التطبيق

سيشرح قسم "نبذة عن التطبيق" في التطبيق عن التطبيق بالتفاصيل، تم تصميم هذا التطبيق لتوفير تجربة تعليمية جديدة للغة العربية باستخدام وسائط تعليمية على شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز. من خلال كاميرا الهاتف المحمول، يمكن للمستخدمين تسليط الضوء من خلال أجهزتهم على البطاقات التعليمية التي تم توفيرها والتي ستظهر بعد ذلك صورة ثلاثية الأبعاد مع مناقشة الصورة ثلاثية الأبعاد.

٤. تصميم تصميم الصورة ثلاثية الأبعاد



الصورة ٤ تصميم الصورة ثلاثية الأبعاد

هناك ثماني مفردات منزلية مستخدمة في البيت، لذلك قام الباحث أيضًا بعمل ثمانية تصاميم. تتكون المفردات الثمانية في المنزل من الفراش، والقلم، والزهرة، والصحن، والأريكة، والصابون، والكتاب، والسكين. بمساعدة برنامج يسمى الخلاط ثلاثي الأبعاد.

٥. تصميم مسح رمز الاستجابة السريعة



الصورة ٥ مسح رمز الاستجابة السريعة

٦. تصميم صندوق حامل البطاقات التعليمية



الصورة ٦ صندوق حامل البطاقات التعليمية

٧. تصميم البطاقات التعليمية



الصورة ٧ البطاقات التعليمية

٨. تصميم عرض كيفية اللعب على البطاقات التعليمية



الصورة ٨ عرض كيفية اللعب على البطاقات التعليمية

٢. خطوات التطوير

تتضمن هذه المرحلة عملية صنع وسائط التعليم اللغة العربية في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز، بالإضافة إلى مرحلة التحقق من صحة هذه الوسائط من قبل الخبراء، وهم خبراء الوسائط وخبراء المواد. أداة التحقق من الصحة هي عبارة عن استبيان يستخدم مقياس ليكرت.

أ. عملية التصنيع

الأول هو عملية صنع التطبيقات، والتي تتطلب في هذه العملية مساعدة العديد من التطبيقات والبرمجيات المختلفة في كل من إنشائها. البرنامج الأول المستخدم هو:

• Unity

تطبيق الوحدة ثلاثي الأبعاد هو عبارة عن محرك ألعاب عبارة عن برنامج لمعالجة الصور والرسومات والصوت وغيرها مخصص لصنع لعبة، ليس فقط الألعاب يمكن استخدام هذا البرنامج لصنع تطبيقات وسائط تعليم اللغة العربية على شكل بطاقات تعليمية تعتمد على الواقع المعزز، حيث ميزة محرك الألعاب هذا أنه يمكن أن يصنع تطبيقات ثلاثية الأبعاد وثنائية الأبعاد، وهو سهل الاستخدام جداً. في هذا البحث، يتم استخدام الوحدة عند صناعة التطبيقات، وذلك عن طريق إدخال تصميم العرض الذي تم عمله، وإدخال بعض الترميز البسيط في العملية، لعمل أزرار في قائمة التطبيق. ثم، في الوحدة، يتم أيضاً تضمين رمز الاستجابة السريعة الذي تم إنشاؤه والصورة ثلاثية الأبعاد لقاعدة الواقع المعزز. النتيجة النهائية لعملية الإنشاء باستخدام unity هي تطبيق يمكن استخدامه على كل هاتف محمول.

• Vuforia

Vuforia عبارة عن مجموعة أدوات تطوير برمجيات الواقع المعزز (SDK) للأجهزة المحمولة التي تتيح إنشاء تطبيقات الواقع المعزز. يتوفر Vuforia SDK أيضاً ليتم دمجها مع Unity، باسم Vuforia AR Extension for Unity. Vuforia هي مجموعة أدوات تطوير البرمجيات (SDK) مقدمة من شركة Qualcomm لمساعدة المطورين على إنشاء تطبيقات الواقع المعزز (AR) على الهواتف المحمولة (iOS و Android). وقد تم استخدام Vuforia SDK بنجاح في العديد من تطبيقات الهاتف المحمول لكلا النظامين الأساسيين.

يوفر Vuforia AR طريقة للتفاعل تستفيد من الكاميرا الموجودة على الهواتف المحمولة لاستخدامها كجهاز إدخال، كعين إلكترونية تتعرف على علامات معينة، بحيث يمكن عرض الشاشة مزيجاً من العالم الحقيقي والعالم الذي يرسمه التطبيق. وبعبارة أخرى، فإن Vuforia عبارة عن مجموعة أدوات تطوير البرمجيات SDK للواقع المعزز القائم على رؤية الكمبيوتر.

• 3D Blender

إنه برنامج لإنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد وفقاً لرغباتك واحتياجاتك. في هذه الحالة، يستخدم الباحثون هذا البرنامج كأداة لتحويل الصور ثلاثية الأبعاد إلى ملفات يمكن استخدامها في الوحدة لاحقاً. بالنسبة للصور ثلاثية الأبعاد، فإنه يتكيف مع احتياجات المادة التي تتعلق بالأشياء الموجودة في المنزل. لذلك تشمل الأجسام ثلاثية الأبعاد أشياء مثل الأرائك والأقلام والسكاكين والأطباق والصابون والفرش والأزهار والكتب.

ثانياً هي عملية صنع الوسائط على شكل بطاقات فلاش كارد، والتي أصبحت فيما بعد وسائط مادية تحتوي على مسح ضوئي للقرص الضوئي QR لعرضها ثلاثية الأبعاد عند استخدام التطبيق. في البطاقات التعليمية، هناك خطوات كاملة حول كيفية اللعب وكذلك ملصق توضيحي حول البطاقات التعليمية. في صنع هذه البطاقات التعليمية، التطبيق أو البرنامج المستخدم هو تطبيق تحرير وهو Canva، والذي سيتم طباعتها بعد ذلك.

ب. التحقق من صحة المنتج

في هذه المرحلة، بعد أن يتم تطوير الوسائط بنجاح، يتم التحقق من صحة الوسائط أولاً من قبل العديد من الخبراء، مثل خبراء الإعلام وخبراء المواد. ويهدف ذلك إلى تحديد ما إذا كانت الوسائط مناسبة للاستخدام أم لا. وقد أجرى الباحثون مرحلتين من التحقق من صحة الوسائط من قبل خبراء الوسائط، وكذلك التحقق من صحة المواد من قبل خبراء المواد. سيتم عرض نتائج التحقق من الصحة في المناقشة الثانية.

٣. خطوة التطبيق

في مرحلة التنفيذ، يتم إجراء اختبار ميداني باستخدام وسائط التعليم التي تم تطويرها. وقد تم إجراء الاختبار الميداني على الطلاب في مدرسة سوريا بوانا في الفصل السابع. تستخدم هذه المرحلة طريقة تجريبية من مجموعتين، وهما المجموعة التجريبية في الفصل السابع أ والمجموعة الضابطة في الفصل السابع ب. تم تنفيذ التطبيق الأول في المجموعة الضابطة وهي المجموعة الضابطة في الفصل السابع ب من خلال توزيع مادة الفصل الدراسي الثاني قبل الاختبار التمهيدي عن البيوت. يهدف توزيع الاختبار القبلي إلى تحديد القدرة الأولية للطلاب في المادة.

ثم يتم بعد ذلك التعليم اللغة العربية عن الفصل باستخدام الطرق التقليدية وهي طريقة المحاضرة. بعد الانتهاء من التعليم اللغة العربية بالطريقة التقليدية، ثم سيتم توزيع اختبار بعدي حول المادة التي تم تقديمها. يهدف هذا إلى تحديد مستوى فهم الطلاب للمادة التي تم تدريسها. يتم التنفيذ التالي في المجموعة التجريبية وهي المجموعة التجريبية وهي الفصل السابع أ. مرحلة التنفيذ هي نفسها التي تم تنفيذها في الفصل الضابطة فقط، يتم إعطاء التعليم اللغة العربية معالجة وهي استخدام وسائط الالتعليم التي تم تطويرها، البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز. وذلك لمعرفة مدى تأثير استخدام وسائط الالتعليم التي تم تطويرها. تتمثل خطوات استخدام وسائط الالتعليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز فيما يلي:

- التأكد من حصول المالتعليمين على إذن باستخدام أو إحضار هواتفهم المحمولة قبل استخدام وسائط الالتعليم.
- تشكيل الفصل إلى مجموعتين متساويتين
- يقوم الباحث بتوزيع البطاقات التعليمية حسب كل مجموعة
- يقوم كل مالتعليم بمسح الرمز الموجود على البطاقة الإرشادية لتحميل تطبيق فنيك
- تنقسم اللعبة إلى جولتين، الجولة الأولى هي ترتيب المفردات في اللغة العربية حسب معناها والجولة الثانية هي ترتيب المفردات حول تصنيف مكان الأشياء في المنزل حسب موضعها.
- قبل البدء بالجولتين الأولى والثانية، ستمنح كل مجموعة الفرصة لمسح رمز qr code على البطاقات التعليمية باستخدام التطبيق، وستظهر لاحقاً في التطبيق صور ثلاثية الأبعاد ومناقشات حول الأشياء التي تظهر.

- يتم اختيار الفائز من المجموعة الصحيحة والسريعة في كل لعبة.

٤. خطوة التقييم

أما مرحلة التقييم فهي مرحلة تتعلق بنتائج استخدام الوسائط التي تم تطويرها للطلاب، أو التعرض لبيانات نتائج الاختبارات الميدانية لتحديد مدى إثبات الفرضية في الدراسة وأيضاً مدى فعالية استخدام وسائط الالتعليم. بالإضافة إلى ذلك، يتم في هذه المرحلة أيضاً عرض المدخلات والاقتراحات التي يتلقاها الباحثون من الطلاب عند استخدام وسائط الالتعليم. حتى يتمكن الباحثون من تحسين وسائط الالتعليم بشكل أفضل. سيتم عرض نتائج البيانات بمزيد من التفصيل في المناقشة الثالثة.

ب. المبحث الثاني: صلاحية وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز

سيتم في هذه المناقشة عرض نتائج التحقق من صحة هذه المواد من قبل اثنين من المدققين، وهما خبراء المواد وخبراء الوسائط، بالإضافة إلى نتائج المراجعات التي تم تحسينها من قبل الباحثين على الوسائط المطورة. نتائج التحقق من الصحة هي كما يلي:

أ. تصديق الخبراء في مجال المواد التعليمية

بعد تصميم وسائط الالتعليم، تكون الخطوة التالية هي أن يتم التحقق من صحة الوسائط من قبل فريق من خبراء المواد. تبدأ الجوانب التي تم تقييمها من الملاءمة والملاءمة والجاذبية. وترد نتائج التحقق من صحة الوسائط من قبل خبراء المواد في الجدول ٣،٤ :

جدول ٣,٤ أداة التحقق من صحة خبراء المواد

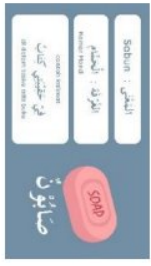
الرقم	التقييم	النتيجة	تعليق
١.	ملاءمة المواد مع KD	٤	جيد جدا
٢.	دقة تركيب الجملة واللغة التي يسهل فهمها	٣	جيد
٣.	المادة كما صيغت المادة	٣	جيد
٤.	تغطية المادة المتعلقة بالموضوعات الفرعية التي تمت مناقشتها	٤	جيد جدا
٥.	دقة تركيب الجملة واستخدام اللغة العربية	٤	جيد جدا
٦.	الأمثلة المقدمة تتوافق مع المادة	٣	جيد
٧.	اللغة المستخدمة في التعليمات الخاصة بكيفية اللعب سهلة الفهم	٣	جيد
٨.	المادة تتوافق مع مستوى قدرة الطالب	٤	جيد جدا
٩.	وضوح وصف مادة المفردات في البيت	٣	جيد
١٠.	وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز تساعد الطلاب على فهم المادة بسهولة	٤	جيد جدا
١١.	وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز يمكن أن تزيد من اهتمام الطلاب بالتعليم اللغة العربية	٤	جيد جدا
العدد		٣٩	
النسبة المئوية		٨٨,٦٤٪	
الفئة		جيد جدا	

من نتائج التحقق من الصحة من قبل خبراء المواد، كانت النتيجة ٣٩ مع

$$\text{نسبة مئوية من, نسبة الجواب} = \frac{\text{نتيجة من كل بند} \times \text{عدد المستجيب}}{\text{مجموع نتجة الحد لأعلى من كل بند}} \times 100\%$$

نسبة الجواب = $\frac{39}{44} \times 100\% = 88,64\%$. ولذلك، فإن المادة في الوسائط المطورة تندرج في فئة جيدة جداً. وذكر خبير المادة أن الوسائط مناسبة للاستخدام ولكن مع بعض التنقيحات الطفيفة، وهناك عدة جوانب يجب تحسينها من قبل الباحث. التحسينات أو التنقيحات التي يجب أن يضيفها الباحث هي كما يلي:

جدول ٤,٤ تصحيح الانتاج

البيان	عرض بطاقة الكالم		الرقم
	بعد التصحيح	قبل التصحيح	
هناك خطأ من الباحث في إعراب كلمة "حركات" في تطبيق فونبيك في اللغة العربية.			١.
هناك أخطاء في استخدام أمثلة الجمل التي لا تتطابق مع الصورة.			٢.
تحسينات في كتابة المعنى، لأن هناك ألفاظا لا تحتاج إلى تضمينها تحسينات في كتابة المعنى، لأن هناك ألفاظا لا تحتاج إلى تضمينها.			٣.

ب. تصديق الخبراء في مجال تصميم وسيلة التعليم

بعد أن يتم التحقق من صحتها من قبل خبراء المواد، فإن الصلاحية التالية هي التحقق من صحة الوسائط. يتم تقييم الوسائط من عدة جوانب تشمل المظهر والتصميم والملاءمة والبساطة والكتابة واللغة.

من نتائج التحقق من الصحة من قبل خبراء المواد، كانت النتيجة ٧٦

$$\text{مع نسبة مئوية من, نسبة الجواب} = \frac{\text{نتيجة من كل بند} \times \text{عدد المستجيب}}{\text{مجموع نتجة الحد لأعلى من كل بند}} \times 100\%$$

نسبة الجواب = $\frac{76}{84} \times 100\% = 90,4\%$. ولذلك، فإن العرض في الوسائط المطورة يقع في فئة الجيد جداً. وذكر خبير الوسائط أن الوسائط مناسبة للاستخدام ولكن مع بعض المراجعات الطفيفة، فهناك عدة جوانب يجب تحسينها من قبل الباحث. التحسينات أو التنقيحات التي يجب أن يضيفها الباحث هي كما يلي:

ت. المبحث الثالث: فعالية وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز

في مرحلة التنفيذ، تم إجراء اختبار ميداني باستخدام تصميم تجريبي من نوع one-group pretest-posttest. تم إجراء الاختبار في مدرسة سرية بوانا المتوسطة ، وتحديدًا في الفصل السابع أ الذي يضم ١٥ طالباً، من خلال إعطاء اختبار القبلي واختبار الاختبار البعدي. تم إجراء الاختبار المسبق قبل تطبيق العلاج، أي باستخدام وسيلة تعليمية تم تطويرها على شكل بطاقات تعليمية تعتمد على الواقع المعزز. أما الاختبار اللاحق فقد تم إجراؤه بعد تطبيق العلاج، بهدف ملاحظة تحسن نتائج التعلم قبل العلاج وبعد استخدام الوسيلة التعليمية، وكذلك ملاحظة مدى ملاءمة الوسيلة التعليمية في عملية

التعليم. فيما يلي نتائج الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي، مقدمة في شكل جدول

٦,٤

جدول ٦,٤ نتائج الدارسين في الاختبار القبلي والبعدي

المجموعة التجريبية		
الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	اسم
٧٠	١٠٠	الدارس ١
٦٥	٩٥	الدارس ٢
٦٥	١٠٠	الدارس ٣
٦٠	٨٥	الدارس ٤
٧٠	٩٥	الدارس ٥
٦٠	٩٥	الدارس ٦
٣٥	٨٠	الدارس ٧
٧٥	٩٠	الدارس ٨
٦٥	٩٥	الدارس ٩
٤٠	٨٥	الدارس ١٠
٥٥	٩٥	الدارس ١١
٧٠	٩٥	الدارس ١٢
٦٥	٩٥	الدارس ١٣
٧٠	١٠٠	الدارس ١٤
٦٠	٩٠	الدارس ١٥

ثم قام الباحثون بتحليل نتائج الاختبارات القبلي والاختبارات البعدي باستخدام برنامج SPSS، مع إجراء اختبار التوزيع الطبيعي واختبار t-test للعينات المقترنة، كما هو مفصل أدناه:

١. اختبار التوزيع الطبيعي (Uji Normalitas)

قبل أن يحسب الباحث نتائج الاختبار القبلي والبعدي، قام الباحث بالاختبار التوزيع الطبيعي باستخدام الوسيلة SPSS في الحاسوب . فوجد الباحث النتيجة كما يلي:

الصورة ٩ اختبار التوزيع الطبيعي

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest Rumah	,240	15	,020	,830	15	,009
PostTest Rumah	,299	15	<,001	,867	15	,031

a. Lilliefors Significance Correction

تفسري نتائج اختبار التوزيع الطبيعي يعتمد على مستوى الدلالة. إذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠,٠٠٥ ، فإن البيانات تعتبر غير موزعة توزيعاً طبيعياً. وأما إذا كانت قيمة الدلالة أكبر من ٠,٠٠٥ ، فإن البيانات موزعة توزيعاً طبيعياً. من نتائج اختبار التوزيع الطبيعي، هناك نوعان من الاختبارات: اختبار كولموغوروف-سميرنوف (kolmogorof smirnov) للعينات التي يزيد عددها عن مائة، واختبار شابيرو-ويلك (Shapiro Wilk) للعينات التي يقل عددها عن مائة. ونظراً لأن عدد العينات في هذه الدراسة يقل عن مائة، فإن الاختبار الذي تم استخدامه هو اختبار شابيرو-ويلك (Shapiro Wilk) .

من اختبار شابيرو-ويلك، (Shapiro Wilk) تم الحصول على قيمة دلالة الاختبار قبل الاختبار وهي ٠,٠٠٩ وقيمة دلالة الاختبار بعد الاختبار وهي ٠,٠٣١، وكلاهما أقل من ٠,٠٠٥ . وبالتالي، يمكن استنتاج أن البيانات غير موزعة بشكل طبيعي. لذلك، يتم استخدام اختبار غير معلمي مع اختبار ويلكوكسون في الاختبار التالي.

٢. اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon)

تفسير نتائج اختبار ويلكوكسون يعتمد على مستوى الدلالة الإحصائية. الفرضية هي:

- فرضية البحث الواحدة (H_a): وجود تأثير لاستخدام وسائط تعليم اللغة العربية على شكل بطاقات تعليمية تعتمد على الواقع المعزز في تحسين نتائج التعليم طلاب مدرسة سرية بوانا المتوسطة مالانج
- فرضية البحث الفصلية (H_o): لا يوجد تأثير.

إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية أقل من ٠,٠٥، يتم رفض H_o وقبول H_a . أما إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية أكبر من ٠,٠٥، فإن H_o تُقبل، مما يعني عدم وجود تأثير. فيما يلي نتائج اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon)

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PostTest Rumah - PreTest Rumah	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	15 ^b	8,00	120,00
	Ties	0 ^c		
	Total	15		

a. PostTest Rumah < PreTest Rumah

b. PostTest Rumah > PreTest Rumah

c. PostTest Rumah = PreTest Rumah

Test Statistics^a

	PostTest Rumah - PreTest Rumah
Z	-3,436 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

الصورة ١٠ اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon)

بناءً على جدول نتائج اختبار ويلكوكسون أعلاه، يمكن ملاحظة أن قيمة دلالة الاختبار تبلغ ٠,٠٠١، وهي أقل من ٠,٠٥. وبالتالي، وفقاً لمعايير الاختبار، يتم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a). يمكن استنتاج أن استخدام وسيلة تعليمية على شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز له تأثير على تحسين نتائج التعليم لدى طلاب الصف السابع في مدرسة سرىا بوانا المتوسطة مالانج.

الفصل الخامس

المناقشة

سيحتوي هذا الفصل على مناقشة عرض البيانات التي تم تقديمها في الفصل السابق إلى جانب التعزيزات المستقاة من الأبحاث السابقة.

أ. تطوير وسائط تعليمية في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز

يستخدم تطوير وسائط الالتهليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز طريقة تطوير نموذج ADDIE. بدأ الباحثون بتحليل الاحتياجات من خلال إجراء الملاحظات والمقابلات وتوزيع الاستبيانات أيضاً. ومن خلال التحليل، تبين أن الالتهليم اللغة العربية في مدرسة سريا بوانا مالانج المتوسطة، وخاصة في الفصل السابع، غالباً ما يستخدم أسلوب المحاضرة فقط دون أي تنوع في الأساليب أو وسائط الالتهليم الأخرى، وهذا يؤثر على دافعية أو اهتمام الطلاب بالالتهليم اللغة العربية بسبب الالتهليم الممل، بحيث يؤثر أيضاً على مخرجات الالتهليم لدى الطلاب، لذلك يرغب الباحثون في تطوير وسائط الالتهليم أكثر متعة لتحسين مخرجات الالتهليم الطلاب. كما في دراسة أعدها يادين لا أودين بعنوان تطوير وسائط الكلام لتعزيز الدافعية في تدريب مهارة الكلام بين دارسي المدرسة المتوسطة ليدي مالوكو الشمالية. طور الباحثون في الدراسة وسائط تعليمية على شكل بطاقات تهنئة لزيادة دافعية الطلاب في الالتهليم اللغة العربية.^{٣٤}

بعد ذلك، يقوم الباحث بتصميم المنتج المراد تطويره. بدءاً من المظهر الرئيسي لتطبيق FUNBIC إلى مكان البطاقات التعليمية. تمت الاستعانة في

^{٣٤} لودين، تطوير بطاقات الكلام لتعزيز الدافعية يف تدريب مهارة الكلام بني دارسي امدرسة المتوسطة YPPT ليدي. جامعة موالان

مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٢٤

التصميم ببرنامج التصميم الجرافيكي، وهو برنامج Canva. اهتمت عملية التصميم أيضاً باستخدام الألوان حتى يبدو جذاباً عند استخدامه لاحقاً.

المرحلة التالية هي التطوير، حيث يصف الباحثون خطوات صناعة التطبيقات والبطاقات التعليمية. ولصناعة التطبيقات، يستخدم الباحثون برنامج الوحدة، وفوفوريا، وأيضاً برنامج 3D Blender. المرحلة المختصرة هي أن يقوم الباحث بإدخال تصميم عرض التطبيق في برنامج unity، وترتيبه أو تخطيطه حسب رغبة الباحث، في برنامج unity أيضاً إدخال ترميز بسيط لإظهار القائمة عند النقر على الزر لاحقاً. ثم استخدام Vuforia لإدخال المسح الضوئي qr الذي يمكن ربطه لاحقاً بصورة ثلاثية الأبعاد، وفي الوقت نفسه يستخدم الخلاط ثلاثي الأبعاد كأداة لإنشاء صور ثلاثية الأبعاد. هذه العملية هي تقريباً نفس عملية صنع التطبيقات في البحث الذي أجراه هيكل ز.ع.ت (٢٠٢١) في بحثه، أي تطوير وسائط التعليم التفاعلية باستخدام الواقع المعزز على مواد تركيب الكمبيوتر، في الدراسة طور الباحثون أيضاً الواقع المعزز. صنع البطاقات التعليمية عن طريق طباعة تصاميم البطاقات التعليمية التي تم صنعها على شكل بطاقات ثم صنع إطار البطاقات التعليمية وتجميعها. المرحلة التالية هي التطوير، حيث يصف الباحثون خطوات صناعة التطبيقات والبطاقات التعليمية. ولصناعة التطبيقات، يستخدم الباحثون برنامج الوحدة، وفوفوريا، وأيضاً برنامج 3D Blender. المرحلة المختصرة هي أن يقوم الباحث بإدخال تصميم عرض التطبيق في برنامج unity، وترتيبه أو تخطيطه حسب رغبة الباحث، في برنامج unity أيضاً إدخال ترميز بسيط لإظهار القائمة عند النقر على الزر لاحقاً. ثم استخدام Vuforia لإدخال المسح الضوئي qr الذي يمكن ربطه لاحقاً بصورة ثلاثية الأبعاد، وفي الوقت نفسه يستخدم الخلاط ثلاثي الأبعاد كأداة لإنشاء صور ثلاثية الأبعاد. هذه

العملية هي تقريباً نفس عملية صنع التطبيقات في البحث الذي أجراه هيكل ز.ع.ت (٢٠٢١) في بحثه، أي تطوير وسائط الالتعليم التفاعلية باستخدام الواقع المعزز على مواد تركيب الكمبيوتر، في الدراسة طور الباحثون أيضاً الواقع المعزز.^{٣٥} صنع البطاقات التعليمية عن طريق طباعة تصاميم البطاقات التعليمية التي تم صنعها على شكل بطاقات ثم صنع إطار البطاقات التعليمية وتجميعها.

تم التنفيذ عن طريق الاختبار الميداني على طلبة الفصل السابع في مدرسة سرىا بوانا مالانج المتوسطة باستخدام المنهج التجريبي. بمجموعتين، وهما المجموعة الضابطة في الفصل السابع باء والمجموعة التجريبية في الفصل السابع أ. أُعطيت المجموعتان نفس الاختبار القبلي والبعدي، ولكن بمعالجات مختلفة. سُنُعطى المجموعة الضابطة الالتعليم بالطرق التقليدية، أي طريقة المحاضرات، بينما سُنُعطى المجموعة التجريبية علاجاً باستخدام وسائط الالتعليم التي تم تطويرها في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز. الهدف هو تحديد تأثير استخدام وسائط الالتعليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز. كما تم استخدام هذه الطريقة في دراسة قام بها محمد وأونجول لتحديد فعالية استخدام أسلوب رسم الخرائط الذهنية في تحسين التحصيل التعليمي لمادة الفيزياء لدى طلاب الفصل الثامن، وأوضحت نتائج الدراسة أن استخدام أسلوب رسم الخرائط الذهنية يمكن أن يحسن من التحصيل التعليمي لطلاب الفصل الثامن.^{٣٦}

³⁵ Haekal, Suana, and Riyanda.

³⁶ Muhammad Chomsi Imaduddin and Unggul Haryanto Nur Utomo, 'Efektifitas Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas VIII', *Humanitas Indonesian Psychological Journal*, 9.1 (2012), pp. 62–75
<<http://journal.uad.ac.id/index.php/HUMANITAS/article/view/350/237>>.

المرحلة الأخيرة هي مرحلة التقييم التي تحتوي على تقييم لفعالية استخدام وسائط التعليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز. تحتوي على عرض نتائج البيانات وتحتوي أيضًا على مدخلات واقتراحات من الطلاب فيما يتعلق بوسائط التعليم التي تم تطويرها.

ب. صلاحية وسائط التعليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع

المعزز

يتم التحقق من صحة المنتجات التي تم تطويرها أولاً قبل التنفيذ. تتم عملية التحقق من صحة وسائط التعليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز مرتين، أي التحقق من صحة المواد من قبل خبراء المواد والتحقق من صحة الوسائط من قبل خبراء الوسائط. أداة التحقق من الصحة هي عبارة عن استبيان ويستخدم في حساب الصلاحية مقياس ليكرت. وفقًا لما ذكره سوجيونو (٢٠١٤) في ديزي ويريمسكي أن مقياس ليكرت هو مقياس يستخدم لقياس المواقف والآراء والتصورات الخاصة بشخص أو مجموعة من الأشخاص حول الأحداث أو الأعراض الاجتماعية.^{٣٧}

وقد جاءت نتائج التحقق من صحة المادة الإعلامية من خلال عدة نطاقات أولها نتائج التحقق من صحة المادة الإعلامية من قبل خبراء المادة الذين يتم تقييمها من خلال عدة نطاقات وهي ملاءمة المادة الإعلامية، واستخدام اللغة، وسهولة الحصول على نسبة ٨٨,٦٤٪، مما يعني أن المادة الإعلامية مصنفة على أنها جيدة جدًا ومناسبة للاستخدام، مع وجود بعض الملاحظات أو المراجعات. وثانيهما نتائج التحقق من صحة الوسائط من قبل خبراء الوسائط بنطاق تقييم العرض والجاذبية وسهولة التعليم الوسائط بنسبة

³⁷ Desi Kurniawati and Rimsky K Judisseno, 'Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting: Exhibition Industry 2020', *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis*, 2022, pp. 142-52.

مئوية بلغت ٩٠,٠٤٪ وهو ما يمكن تصنيفه بأن الوسائط جيدة جداً ومناسبة للاستخدام مع بعض المراجعات والملاحظات البسيطة من المدققين الخبراء في مجال الوسائط.

ج. فعالية وسائط الالتهليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز

نتائج العديد من اختبارات البيانات لتحديد ما إذا كان من الممكن قبول الفرضية، أي الفرضية التي تقول إن وسائط الالتهليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز فعالة في تحسين نتائج الالتهليم لدى طلاب الفصل السابع في مدرسة سريا بوانا مالانج المتوسطة. بدءاً من نتائج اختبار ويلكوكسون من خلال اختبار المعيارية أولاً، والحصول على مؤشر Asymp. كلاهما ٠,٠٠١. أساس اتخاذ قرار اختبار ويلكوكسون هو أنه إذا كانت قيمة $Asymp.Sig < 0.05$ ، فإن الفرضية مقبولة وإذا كانت قيمة $Asymp.Sig > 0.05$ ، فإن الفرضية مقبولة وإذا كانت قيمة $Asymp.Sig > 0.05$ ، فإن الفرضية غير مقبولة. $Sig > 0.05$ فإن الفرضية مرفوضة. لأن نتائج البيانات أعلاه تُظهر أنه إذا كانت قيمة $Asymp.Sig$ سيج > 0.05 ، فإن الفرضية مقبولة، أي أن وسائط الالتهليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز تحسن بشكل فعال نتائج الالتهليم لدى طلاب الفصل السابع في مدرسة سوريا بوانا المتوسطة. كما أجري استخدام اختبار ويلكوكسون في دراسة أجراها روديانو وآخرون (٢٠٢٠) حيث أظهرت نتائج الدراسة وجود اختلافات في نظام

التعليم لدى طلاب الفصل السابع قبل وبعد استخدام التعليم الإلكتروني.^{٣٨}

من نتائج اختبار ويلكوكسون التي تفيد بقبول الفرضية، يمكن استنتاج أن استخدام وسيلة تعليمية تتمثل في بطاقات تعليمية تعتمد على الواقع المعزز له تأثير في تحسين نتائج التعليم طلاب مدرسة سريرا بوانا المتوسطة مالانج.

³⁸ Dedy Rudianto and others, 'Pengaruh Hubungan E-Learning Dalam Mata Kuliah MAFIKI Di Institut Teknologi Sumatera Menggunakan Metode Wilcoxon', *Original Article Indonesian Journal of Applied Mathematics*, 1.1 (2020), pp. 1–5 <<https://journal.itera.ac.id/index.php/indojam>>.

الفصل السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة

١. قام الباحث في هذا البحث التطويري بتطوير وسائط التعليم اللغة العربية على شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز لتحسين مخرجات الالتعليم لدى طلاب مدرسة سريا بوانا مالانج المتوسطة، وذلك باستخدام نموذج التطوير ADDIE الذي يتكون من تحليل احتياجات الطلاب التي تظهر نقصاً في دافعية الطلاب بسبب استخدام أساليب الالتعليم المملة، وصعوبة الطلاب خاصة في حفظ المفردات. ثم يبدأ الباحث في عمل تصميم العرض وفقاً لاحتياجات الطلاب، تليها مرحلة التطوير أو التصميم لصناعة وسائط الالتعليم. يقوم الباحثون بإنشاء تطبيقات باستخدام برامج مساعدة، وهي يونيتي وفوفوريا، وكذلك الخلاط ثلاثي الأبعاد. بعد أن يتم تطوير وسائط الالتعليم، تكون الخطوة التالية هي إجراء اختبار الصلاحية أولاً لتقييم جدوى الوسائط قبل استخدامها. بعد اجتياز اختبار التحقق من صحة جدوى وسائط الالتعليم، يمكن استخدام الوسائط أو تطبيقها في مدرسة سوريا بوانا لطلاب الفصل السابع، وأخيراً يتم إجراء تقييم للوسائط.

٢. تتضح جدوى وسائط الالتعليم من نسبة الصلاحية من قبل خبراء المواد وخبراء الوسائط، والتي يمكن القول في هذه النتائج أنها مجدية أو غير مجدية. أظهرت النتائج أن وسائط الالتعليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز حصلت على نسبة صلاحية الوسائط من قبل خبراء الوسائط بنسبة ٨٤,٦٧٪ من قبل خبراء الوسائط، وقيل إنها "مجدية جداً" وخبراء المواد بنسبة ٩٠,٠٤٪ مع فئة "مجدية جداً". يتم الحصول على تقييم

الخبر من ورقة الاستبيان المعطاة ويتضمن نقاطاً وفقاً لتقييم جدوى الوسائط والمادة المطلوبة.

٣. يتم قياس فعالية استخدام وسائط التعليم باستخدام نتائج التعليم قبل الاختبار وبعده مع مجموعتين هما المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية، ثم يتم إجراء اختبار معيارية بيانات نتائج التعليم واختبار ويلكوكسون. في اختبار ويلكوكسون، تم إجراء اختبار ويلكوكسون، و Asymp. Sig. سيج. (ثنائي الذيل) كلاهما ٠.٠٠١. الأساس في اتخاذ قرار اختبار ويلكوكسون هو أنه إذا كانت قيمة $Asymp.Sig < 0.05$ فإن الفرضية مقبولة وإذا كانت قيمة $Asymp.Sig > 0.05$ فإن الفرضية مقبولة وإذا كانت قيمة $Sig > 0.05$ فإن الفرضية مرفوضة. وعليه، يُذكر أن هناك فرقاً معنوياً في نتائج التعليم الطلاب عند استخدام وسائط التعليم في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز.

ب. الاقتراحات

١. تتمثل المقترحات التي يمكن نقلها استناداً إلى نتائج البحوث حول تطوير وسائط التلاعب بالعرائس في تحسين مخرجات التعليم الطلاب فيما يلي
يمكن تطوير المادة الخاصة بالوسائط التعليمية العربية بشكل أوسع من خلال إضافة أهداف تعليمية أخرى.
٢. يمكن استنساخ الوسائط التعليمية في شكل بطاقات تعليمية قائمة على الواقع المعزز بحيث يتسع نطاق انتشارها.

المراجع

المراجع العربية

لؤدين, تطوير بطاقات الكالم لتعزيز الدافعية يف تدريب مهارة الكالم بني دارسي املدرسة المتوسطة YPPT ليدي. جامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج,

٢٠٢٤

الزرنوجي, برهان الدين, تعليم المتعلم في طريق التعلم, الطباعة والجليد مطبعة IPEX

بروت ٢٠١٩. عدد الصفحات: ١٦٨

اللسانية, فصيحة, 'تطوير المعجم المساعد على الكتاب المدرسي في البرنامج التخصص

الديني بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية لجي مالانج', جامعة مولان مالك إبراهيم

الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠١٩.

المراجع الأجنبية

Aisyah, Siti, 'Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam', *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 2.2 (2022), pp. 9–29, doi:10.61456/tjie.v2i2.19

Aji Silmi, Thoriq, and Abdulloh Hamid, 'Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi', *Inspiratif Pendidikan*, 12.1 (2023), pp. 69–77, doi:10.24252/ip.v12i1.37347

Azizah, Fithriyyahni, and Sholikah Mar'atus, 'Bahasa Arab Fusha Dan 'Amiyah Serta Cakupan Penggunaannya', *Pembelajaran Bahasa, Sastra Dan Budaya Arab Di Indonesia*, 2 (2018), pp. 155–64 <<http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/download/192/181>>

Chaymae, El-gheryb, 'The Effectiveness of Integrating Augmented Reality in Education : A Review of the Literature from 2019 to 2022 : تقييم فعالية دمج الواقع المعزز في التعليم : مراجعة للدراسات من ٢٠١٩ و ٢٠٢١ يتنس نيب تقباسلا تايبداً ةعجارم يتلا ةثيدحلا ززلما عقاولا جامداً ةيلعاف ٢٠٢١ و ٢٠١٩ يتنس نيب تقباسلا تايبداً ةعجارم يتلا ةثيدحلا (2023), pp. 24–42

Haekal, Zacky Ahmad Thirafi, Wayan Suana, and Afif Rahman Riyanda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer', *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 6.1 (2022), pp. 90–99 <<https://ojs.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/download/1454/1175>>

Hartanti, Dwi, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia', *Prosiding Seminar Nasional*, 1.1 (2019), pp. 78–85 <<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>>

I Gusti Ayu Agung Omika Dewi, 'MENDISKUSIKAN HASIL PENGUJIAN HIPOTESIS PENELITIAN DALAM PENYUSUNAN DISERTASI :

- SEBUAH KAJIAN TEORITIS', 13.1 (2021), pp. 31–39
- Imaduddin, Muhammad Chomsi, and Unggul Haryanto Nur Utomo, 'Efektifitas Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas VIII', *Humanitas Indonesian Psychological Journal*, 9.1 (2012), pp. 62–75
<<http://journal.uad.ac.id/index.php/HUMANITAS/article/view/350/237>>
- Imran Ibrahim, Ummu Fadhilah, 'Analisa Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Al-Arabiyyah Lin Nasyiin; Studi Kasus Madrasah Putri Imam Malik Makassar', *Al-Maraji' : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6.1 (2022), pp. 56–66, doi:10.26618/almaraji.v6i1.8131
- Jailani, Mohammad, 'Development of Arabic Learning Media Innovation from Neuroscience Perspective for Santri: Implications in the Development of Intellectual Property Rights in Islamic Boarding Schools', *Al-Ta Lim Journal*, 29.2 (2022), pp. 150–63, doi:10.15548/jt.v29i2.734
- Kurniawati, Desi, and Rimsky K Judisseno, 'Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting: Exhibition Industry 2020', *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis*, 2022, pp. 142–52
- Miftah, Mohamad, 'Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif', *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, 14.2 (2018), pp. 147–56, doi:10.33658/jl.v14i2.117
- Muntahanah, Muntahanah, Rozali Toyib, and Miko Ansyori, 'Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra)', *Pseudocode*, 4.1 (2017), pp. 81–89, doi:10.33369/pseudocode.4.1.81-89
- Nasution, Nurliana, Yuvi Darmayunata, and Sri Wahyuni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.6 (2022), pp. 6462–68, doi:10.31004/obsesi.v6i6.3408
- Okdiansyah, Okdiansyah, Tio Gusti Satria, and Aswarliansyah Aswarliansyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1.3 (2021), pp. 148–54, doi:10.47709/educendikia.v1i3.1183
- Pradana, Rosananda Arnas, and Agus Budi Santosa, 'Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09.03 (2020), pp. 575–83
- Rahman, Habibur, and Fida Layly Maisurah, 'PENGAJARAN BAHASA ARAB DAN SOSIOLOGI MASYARAKAT ISLAM INDONESIA : KAJIAN FENOMENOLOGI-SOSIOLINGUISTIK Bahasa Peradaban Dunia . Sosial Yang Unik Yang Berbeda Dengan Negara Lain . Kultur Masyarakat Yang Diwarnai Baru Yang Independen . Sehingga Antara Bahasa', *Cognitive ; Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1686 (2023)
- Rudianto, Dedy, Nurita Putri, Muhammad Said, Jenika Maulina Anjani, Febi Erliyani, and Triyana Muliawati, 'Pengaruh Hubungan E-Learning Dalam Mata Kuliah MAFIKI Di Institut Teknologi Sumatera Menggunakan Metode Wilcoxon', *Original Article Indonesian Journal of Applied Mathematics*, 1.1

- (2020), pp. 1–5 <<https://journal.itera.ac.id/index.php/indojam>>
- Saputra, Hendra Nelva, Salim Salim, Nurul Idhayani, and Tri Kukuh Prasetyo, 'Augmented Reality-Based Learning Media Development', *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12.2 (2020), pp. 176–84, doi:10.35445/alishlah.v12i2.258
- Sari, Indah Purnama, Ismail Hanif Batubara, Al Hamidy Hazidar, and Mhd Basri, 'Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran', *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1.4 (2022), pp. 209–15, doi:10.56211/helloworld.v1i4.142
- Setyawan, Bintoro, 'AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN IPA BAGI SISWA SD', 07.01 (2019), pp. 78–90, doi:10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90
- Shafa, Insyirah, Zulham Siregar, and Nurul Hasanah, 'Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.2 (2022), pp. 2754–61, doi:10.31004/basicedu.v6i2.2258
- Siregar Aisyah, Nur, Nikmah Harahap Royani, and Hotni Harahap Sari, 'Hubungan Antara Pretest Dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon', *Edunomika*, 07.01 (2023), pp. 2–3
- Sugiantara, I Putu, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama, 'Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Literasi Digital*, 4.1 (2024), pp. 73–80, doi:10.54065/jld.4.1.2024.448
- Suhra, 'Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab (Tinjauan Cara Guru Mengajar Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Parepare)', *Center Library of State of Islamic Institute Parepare*, 2018, pp. 1–108 <<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>>
- Supriyaddin, Supriyaddin, Hasan Hasan, Budiman Budiman, and Arif Rahman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V', *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1.2 (2024), pp. 57–63, doi:10.54371/jekas.v1i2.432
- Takdir, 'PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB', *Naskhi*, 2.1 (2020), pp. 40–58 <<https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.290>>
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model', *Jurnal IKA*, 11.1 (2013), p. 16 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>>
- Wani, Anis Syafa, Feby Annisa Yasmin, Septiana Rizky, Syafira Syafira, and Deasy Yunita Siregar, 'Penggunaan Teknik Observasi Fisik Dan Observasi Intelektual Untuk Memahami Karakteristik Siswa Di Sekolah Menengah Pertama', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.1 (2024), pp. 3737–43
- Wibowo, Valentina Rossi, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul Mukmin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar', *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3.1 (2022), pp. 58–69, doi:10.53624/ptk.v3i1.119
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), pp. 3928–36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074

- Yuliani, Wiwin, and Nurmauli Banjaranahor, 'METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING', *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1.1 (2017), pp. 1–10, doi:10.22460/q.v1i1p1-10.497
- Yusuf, Muhammad, and Amalia Syurgawi, 'Konsep Dasar Pembelajaran', *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1.1 (2020), pp. 21–29, doi:10.55623/au.v1i1.3
- الإمام برهان الدين الزرنوجي, 'تعليم المتعلم في طريق التعلم', *Ta'Limul Muta'Allim*, 2019, p. 168
 <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu-rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI>

الملاحق



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 : 1443/Un.03.1/TL.00.1/04/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

29 April 2025

Kepada

Yth. Kepala MTs Surya Buana Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	: Atika Rahmah
NIM	: 210104110110
Jurusan	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: تطوير وسائط تعلم البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز لترقية نتائج تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية في مدرسة سرىا بوانا الثانوية ملانج
Lama Penelitian	: April 2025 sampai dengan Juni 2025 (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.

M. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
D. Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PBA
2. Arsip



**INSTRUMEN OBSERVASI
PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU**

Nama :
NIM :
Nama Sekolah :
Nama Guru :
Teknik : Wawancara

No	Pernyataan	Jawaban
1	Metode apa saja yang bapak/ibu gunakan dalam menyampaikan materi belajar agar peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik?	
2	Apakah metode tersebut efektif? Seberapa besar dampak yang dihasilkan untuk membantu siswa belajar dengan baik?	
3	Bagaimana respon siswa pada saat pembelajaran Bahasa Arab?	
4	Bagaimana cara bapak/ibu mengkondisikan kelas saat mengajar?	
5	Bagaimana keadaan kelas saat pembelajaran Bahasa Arab?	
6	Bagaimana rata-rata kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran Bahasa Arab?	
7	Sumber belajar apa yang bapak/ibu gunakan?	
8	Media apa yang biasa bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab?	
9	bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa arab?	
10	Materi apa yang sekiranya siswa kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Arab?	
11	Apakah siswa semangat dalam pembelajaran Bahasa Arab?	



INSTRUMEN OBSERVASI
ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENELITIAN SKRIPSI
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED
REALITY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB DI MTs SURYA BUANA MALANG"

Identitas Responden

Nama :
Kelas :
Nama Sekolah :

Petunjuk pengisian

- Angket analisis kebutuhan diisi oleh peserta didik
- Angket ini bertujuan sebagai analisis kebutuhan penelitian skripsi
- Isilah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur
- Lingkarilah pilihan jawaban anda pada pilihan yang sudah disediakan

Uraian Pertanyaan

1. Media atau bahan ajar apa yang sering Guru gunakan dalam menjelaskan saat pembelajaran Bahasa Arab?
 - a. PPT
 - b. Video
 - c. Buku Cetak
 - d. *E-Book*
 - e. LKS
 - f. lainnya
2. Apakah media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Arab membuat anda bosan?
 - a. Iya
 - b. Tidak
3. Topik apa yang menurut anda sulit untuk dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Arab
.....
4. Apakah Guru anda memiliki media pembelajaran sendiri untuk digunakan mengajar Bahasa Arab?
 - a. Iya
 - b. Tidak
5. Apakah Anda pernah mendengar media pembelajaran berbentuk flashcard?
 - a. Iya
 - b. Tidak
6. Apakah dalam pembelajaran Bahasa Arab pernah menggunakan media berupa flashcard?
 - a. Iya
 - b. Tidak
7. Apakah Guru Anda pernah menyajikan materi ke dalam bentuk permainan (seperti: monopoli, ular tangga, dll.)?
 - a. Iya
 - b. Tidak



8. Jika terdapat media pembelajaran Bahasa Arab yang menggunakan konsep permainan, apakah dapat membantu Anda?
 - a. Iya
 - b. Tidak
9. Apakah Guru Anda sudah memperkenalkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran, simulasi, atau *Augmented Reality*?
 - a. Iya
 - b. Tidak
10. Jika terdapat media pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi, seperti video pembelajaran atau *Augmented Reality*, apakah dapat membantu Anda dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab?
 - a. Iya
 - b. Tidak
11. Media atau bahan ajar apa yang menurut anda membantu dalam mempelajari Bahasa Arab?
 - a. Iya
 - b. Tidak
12. Apakah perlu mengembangkan media pembelajaran yang mudah diakses dan fleksibel dapat membantu dalam proses belajar Anda?
 - a. Iya
 - b. Tidak

Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTS SURYA BUANA MALANG”

Nama Validator : Agung Prasetyo

Instansi : uin Malang

Tanggal validasi : 14 Mei 2025

A. PENGANTAR

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada kesesuaian media dengan materi.

B. PETUNJUK PENGISISAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), sangat kurang (SK).
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
3. Komentar dan saran diisi pada kolom yang telah disediakan.

C. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		SB	B	C	K	SK
1.	Relevansi materi dengan KD	✓				
2.	Ketepatan struktur kalimat dan Bahasa yang mudah dipahami		✓			
3.	Materi sesuai dengan yang dirumuskan		✓			
4.	Cakupan materi yang berkaitan dengan sub tema yang dibahas	✓				
5.	Ketepatan struktur kalimat dan penggunaan Bahasa Arab	✓				
6.	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi		✓			
7.	Bahasa yang digunakan dalam petunjuk cara bermain mudah dipahami		✓			
8.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓				

9.	Kejelasan uraian materi kosa kata dalam rumah		✓			
10.	Media flashcard berbasis augmented reality membantu siswa mudah dalam memahami materi	✓				
11.	Media flashcard berbasis augmented reality dapat meningkatkan daya Tarik siswa dalam belajar Bahasa Arab	✓				

Komentar/ Saran Perbaikan

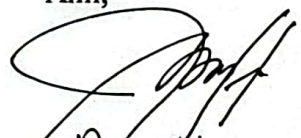
.....Terdapat.....perbaikan.....pada.....penulisan.....harakat
serta.....arti.....bahasa Indonesia.....yang kurang.....
.....tepat.....

Hasil Penilaian Validasi SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
✓	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Malang, 14 Mei 2025

Ahli,


Agung Prasetyo

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTS SURYA BUANA MALANG”

Nama Validator : Ahmad Mappi
Instansi : UIN Malang
Tanggal validasi : 9 Mei 2025

A. PENGANTAR

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada aspek utama yaitu desain media, penggunaan Bahasa, dan kemudahan penggunaan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), sangat kurang (SK).
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
3. Komentar dan saran diisi pada kolom yang telah disediakan.

C. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		SB	B	C	K	SK
A.	Desain Media					
	Aplikasi FUNBIC					
1.	Kemenarikan desain tampilan menu utama dari aplikasi FUNBIC	✓				
2.	Kejelasan identitas aplikasi FUNBIC	✓				
3.	Keserasian warna pada tampilan menu utama Aplikasi FUNBIC	✓				
4.	Kualitas gambar yang ditampilkan dengan materi yang diterapkan.	✓				
5.	Ukuran gambar yang digunakan sudah proporsional.	✓				
6.	Desain aplikasi FUNBIC memiliki daya Tarik tinggi untuk siswa.	✓				

7.	Penerapan augmented reality pada aplikasi FUNBIC	✓				
8.	Kualitas gambar 3D yang ditampilkan pada aplikasi FUNBIC	✓				
Flashcard						
1.	Kemenarikan desain tampilan flashcard	✓				
2.	Kejelasan identitas sampul flashcard	✓				
3.	Keserasian warna yang digunakan pada flashcard	✓				
4.	Kualitas gambar yang digunakan pada flashcard	✓				
5.	Kejelasan cara bermain pada flashcard	✓				
6.	Kesesuaian pengaturan tata letak pada desain flashcard	✓				
B. Penggunaan Bahasa						
Aplikasi FUNBIC						
1.	Bahasa yang digunakan pada aplikasi FUNBIC mudah dipahami		✓			
2.	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan Bahasa pada aplikasi FUNBIC		✓			
Flashcard						
1.	Bahasa yang digunakan dalam flashcard mudah dipahami		✓			
2.	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan Bahasa pada flashcard		✓			
C. Kemudahan Penggunaan						
1.	Penggunaan media aplikasi dan flashcard mudah digunakan	✓				
2.	Dengan petunjuk cara bermain memudahkan penggunaan media aplikasi dan flashcard	✓				

Komentar/ Saran Perbaikan

..... Terdapat beberapa perbaikan dan tambahan
 mengenai box flashcard dan juga tambahan
 kartu keterangan penelitian + pembuat media
 sebelumnya

.....

.....

Hasil Penilaian Validasi SAP

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

Malang 9 Mei2025

Ahli,


Ahmad Mubla

دليل تصديق خبري تصميم الوسيلة التعليمية

الرقم	التقييم	النتيجة	تعليق
أ.	التصميم الإعلامي		
تطبيق FUNBIC			
١.	جاذبية تصميم عرض القائمة الرئيسية لتطبيق FUNBIC	٤	جيد جدا
٢.	وضوح هوية تطبيق FUNBIC	٤	جيد جدا
٣.	وضوح هوية تطبيق FUNBIC تناسق الألوان على شاشة القائمة الرئيسية تطبيق FUNBIC	٤	جيد جدا
٤.	جودة الصور المعروضة مع المادة المطبقة.	٤	جيد جدا
٥.	تناسب حجم الصورة المستخدمة.	٤	جيد جدا
٦.	تصميم تطبيق فنيك يتمتع بجاذبية عالية للطلاب.	٤	جيد جدا
٧.	تطبيق الواقع المعزز في تطبيق FUNBIC	٤	جيد جدا
٨.	جودة الصور ثلاثية الأبعاد المعروضة على تطبيق FUNBIC	٤	جيد جدا
البطاقات التعليمية			
١.	جاذبية تصميم عرض البطاقات التعليمية	٤	جيد جدا
٢.	وضوح هوية غلاف البطاقات التعليمية	٤	جيد جدا
٣.	تناسق الألوان المستخدمة على البطاقات التعليمية	٤	جيد جدا
٤.	جودة الصور المستخدمة على البطاقات التعليمية	٤	جيد جدا
٥.	وضوح كيفية اللعب على البطاقات التعليمية	٤	جيد جدا

٦.	ملاءمة ترتيب التخطيط على تصميم البطاقات التعليمية.	٤	جيد جدا
ب.	استخدام اللغة		
تطبيق FUNBIC			
١.	اللغة المستخدمة في تطبيق FUNBIC سهلة الفهم	٣	جيد
٢.	الدقة في الكتابة واختيار اللغة في تطبيق FUNBIC	٣	جيد
البطاقات التعليمية			
١.	اللغة المستخدمة في البطاقات التعليمية سهلة الفهم	٣	جيد
٢.	الدقة في الكتابة واختيار اللغة في البطاقات التعليمية	٣	جيد
سهولة الاستخدام			
١.	استخدام وسائط التطبيق والبطاقات التعليمية سهل الاستخدام	٤	جيد جدا
٢.	مع تعليمات حول كيفية التشغيل تجعل من السهل استخدام وسائط التطبيق والبطاقات التعليمية	٤	جيد جدا
العدد		٧٦	
النسبة المئوية		٩٠,٤%	
الفئة		جيد جدا	

INSTRUMEN PRE-TEST DAN POS-TEST

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTS SURYA BUANA MALANG”

Peneliti : Atika Rahmah
Tempat Penelitian : MTs Surya Buana
Populasi : Kelas VII
Pembimbing : Prof. Dr. H. R. Taufiqurrochman, M. A

A. KISI-KISI SOAL

NO.	INDIKATOR SOAL	BENTUK TES	JUMLAH SOAL	SKOR MAKSIMAL
1.	Siswa mampu mengartikan kosa kata Bahasa Arab tentang bab Rumah	Esai	5	25
2.	Siswa mampu mengklasifikasikan kosa kata benda dalam rumah sesuai tempat/ruangannya	Esai	5	25
3.	Siswa mampu mengetahui penggunaan kalimat yang salah dan benar dalam bab tentang rumah	Esai	5	50
JUMLAH				100

B. SOAL PRE-TEST

Nama :	Nilai
Kelas :	
Hari, Tgl :	

إِمْلَأِ الْفَرَاغَ بِمَعْنَى مَنَاسِبٍ!

١. مَلَأِسْ : _____

٢. تَقَوَّيْمٌ : _____

٣. بَرْكَةٌ : _____
٤. سِرْوَالٌ : _____
٥. سُورٌ : _____

اخْتَرِ الصَّحِيحَ مِمَّ بَيْنَ الْقَوْسَيْنِ!

الْحَدِيقَةُ
غُرْفَةُ النَّوْمِ
غُرْفَةُ الْجُلُوسِ
غُرْفَةُ الْأَكْلِ
فِي الْخِزَانَةِ
غُرْفَةُ الْمَكْتَبِ

١. الشَّجَرَةُ فِي.....
٢. السَّرِيرِ فِي.....
٣. الزَّهْرِيَّةِ فِي.....
٤. الصَّحْنِ فِي.....
٥. الْمَلَابِسِ فِي.....

اخْتَرِ الصَّحِيحَ (ص) أَوِ الْخَطَاءَ (خ) !

١. فِي الْحَمَّامِ مِغْرَفَةٌ
٢. فِي غُرْفَةِ الْجُلُوسِ سِرْوَالٌ
٣. فِي غُرْفَةِ النَّوْمِ مِلْعَقَةٌ
٤. فِي الْمَطْبَخِ مِرْسَمَةٌ
٥. فِي غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ قَلَمٌ

C. SOAL POST-TEST

Nama :	Nilai
Kelas :	
Hari, Tgl :	

إمْلَأُ الْفَرَاغَ بِمَعْنَى مُنَاسِبٍ!

١. زَهْرَةٌ : _____
٢. صَابُونٌ : _____
٣. أَرِيكَةٌ : _____
٤. صَحْنٌ : _____
٥. سَرِيرٌ : _____

اخْتَرِ الصَّحِيحَ مِمَّ بَيْنَ الْقَوْسَيْنِ!

١. أَرِيكَةٌ فِي.....
٢. كِتَابٌ فِي.....
٣. قَلَمٌ فِي.....
٤. سِكِّينٌ فِي.....
٥. صَابُونٌ فِي.....

اخْتَرِ الصَّحِيحَ (ص) أَوِ الْخَطَاءَ (خ) !

١. عَلَى السَّرِيرِ صَابُونٌ
٢. فِي حَقِيبَتِي كِتَابٌ
٣. الْقَلَمُ فِي الْحَمَامِ
٤. اجْلِسْ عَلَى الْأَرِيكَةِ
٥. اغْسِلِ الصَّحْنَ وَالْمِلْعَقَةَ

Komentar/ Saran Perbaikan

.....
Sudah bagus dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Hanya saja, pada pelaksanaannya nanti, desain soal dibuat dengan lebih baik. Misalnya, hanya 1-2 lembar dengan tulisan lebih besar dan font lebih baik. Hanya berupa lembar soal-jawaban. Dicek lagi, apakah semua kata yang ada di dalam soal telah ada juga di dalam materi ajar VR.
.....

Hasil Penilaian Validasi SAP

v	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Malang, 8 Mei2025



Prof. Dr. H. R. Taufiqur Rochman, MA

البحث الميداني (الملاحظة)



المعلم يقوم بتدريس مادة اللغة العربية

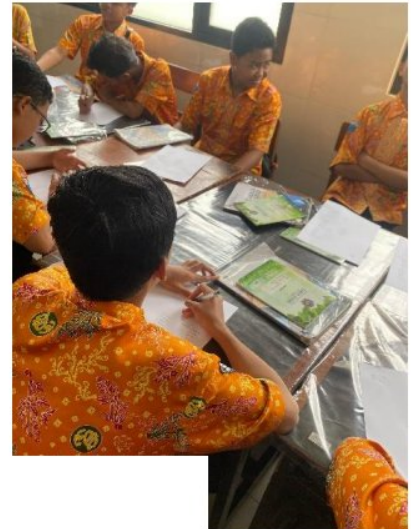


تقديم الذات وشرح أهداف البحث

اختبار ميداني (تجربة)



شرح طريقة استخدام البطاقات التعليمية



الطلاب يلعبون بالبطاقات التعليمية



صورة جماعية مع الطلاب وأحد المعلمين

استخدام التطبيق



الواجهة الرئيسية للتطبيق



عرض الشاشة عند مسح البطاقة



عرض مناقشة المفردات

السيرة الذاتية



أ. المعلومات الشخصية

الاسم : أتيكا رحمة
مكان وتاريخ الميلاد : جوبانغ، ١٠ يناير ٢٠٠٣
العنوان : مجمع سكني بوري تشيمباكا بوتوه، بلوك ١،
رقم ٤، كيدونغاندانغ، مدينة مالانغ
الكلية : كلية علوم التربية والتعليم
القسم : قسم تعليم اللغة العربية
رقم الجامعي : ٢١٠١٠٤١١٠١١٠ :
رقم الهاتف : ٠٨٧٧٠٤٦٠٨٤٤٤ :
البريد الإلكتروني : atikarahmahy4@gmail.com

ب. المستوى الدراسي

٢٠١٥ - ٢٠٠٩	مدرسة ابتدائية زائد الكوثر مالانج SD Plus Al-Kautsar Malang
٢٠١٨ - ٢٠١٥	مدرسة ثانوية سوريا بوانا مالانج MTs Surya Buana Malang
٢٠٢١ - ٢٠١٨	مدرسة ثانوية حكومية ثمانية مالانج SMA Negeri 8 Malang