مدر الضاد
المؤتمر الدولي 2024
رابطة أقسام تعليم اللغة العربية بإندونيسيا

تطوير وسيلة تعليم مهارة القراءة باستخدام برنامج أرتيكوليت ستوري لاين (Articulate Storyline) للتلاميذ في المرحلة الابتدائية

Sahrul Muhamad[1]*, Abdul Muntaqim Al Anshory[2], Moh. Zulkifli Paputungan[3]
[1,2]*Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia*
[3]*IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia*

**Corresponding E-mail: abdulmuntaqim@bsa.uin-malang.ac.id*

Abstract
The variation in learners' abilities to comprehend learning materials necessitates the importance of developing innovative, interactive, and diverse educational media. This research aims to describe how to develop a reading skill teaching tool in Arabic language instruction using the Articulate Storyline program for elementary school students. The method used in this research is the Design & Development method, which aims to design an educational tool that can be applied in teaching reading skills. The research shows that the development of a reading skill teaching tool using the Articulate Storyline program for elementary school students follows the ADDIE development model, which includes the steps of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product is in electronic form and contains the main educational materials and instructional guidelines, in addition to supplementary components such as the title, table of contents, and others. This product went through a review phase based on evaluators' feedback. Based on the opinions of experts in Arabic language teaching media, it is believed that this developmental product is highly suitable for application in teaching reading skills to elementary school students.

Keywords: Media development, Educational Media, Reading Skill, Elementary Level

مستخلص البحث
تفاوت قدرات المتعلمين في استيعاب المواد الدراسية يقتضي أهمية تطوير وسائل تعليمية مبتكرة وتفاعلية ومتنوعة. يهدف هذا البحث إلى وصف كيفية تطوير وسيلة تعليم مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية باستخدام برنامج أرتيكوليت ستوري لاين (Articulate Storyline) للتلاميذ في المرحلة الابتدائية. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة التصميم والتطوير (Design & Development) التي تهدف إلى تصميم وسيلة تعليمية يمكن تطبيقها في تعليم مهارة القراءة. يُظهر البحث أن تطوير وسيلة تعليم مهارة القراءة باستخدام برنامج أرتيكوليت ستوري لاين (Articulate Storyline) للتلاميذ في المرحلة الابتدائية يتبع نموذج تطوير ADDIE، والذي يشمل خطوات التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم. يتمثل المنتج في شكل إلكتروني، ويحتوي على المواد التعليمية الرئيسية والتعليمات التعليمية، بالإضافة إلى مكونات إضافية مثل العنوان، الفهرس، وغيرها. مر هذا المنتج بمرحلة المراجعة بناءً على ملاحظات المقومين. وبناءً على آراء خبراء الوسائل في تعليم اللغة العربية، يعتقد أن هذا المنتج التطويري مناسب جدا للتطبيق في تعليم مهارة القراءة للتلاميذ في المدارس الابتدائية.
الكلمات المفتاحية: تطوير الوسائل، وسائل تعليمية، مهارة القراءة، مرحلة ابتدائية

المقدمة

وسائل التعليم هي أدوات تواصل تهدف إلى جعل عملية التعليم والتعلم أكثر فعالية. من المتوقع أن يكون لاستخدام وسائل التعليم فائدة تتمثل في جذب انتباه التلاميذ

وتسهيل فهمهم للمواد الدراسية. ستكون نتائج التعليم أفضل إذا تم تصميمه وفقاً لطرق تعلم الإنسان. لذلك، فإن الوسائل التعليمية مهمة جداً في أي عملية تعليمية لتحقيق النجاح في تحقيق أهداف التعلم (Turohmah et al., 2020).

وسائل التعليم في جوهرها تُعتبر أحد مكونات نظام التعلم. وباعتبارها مكوناً، يجب أن تكون وسائل التعليم جزءاً لا يتجزأ ومتوافقة مع عملية التعلم الشاملة. الهدف النهائي من اختيار الوسائل التعليمية هو استخدامها في الأنشطة التعليمية، مما يتيح للطلاب التفاعل مع الوسائل المختارة (Nurrita, 2018). كذلك في تعليم اللغة العربية، تكون الوسائل التعليمية ضرورية لتعزيز مهارة القراءة لدى التلاميذ.

مهارة القراءة هي إحدى المهارات التي يجب على التلاميذ إتقانها في اللغة العربية. فالقراءة في جوهرها هي عملية تواصل بين القارئ والكاتب من خلال النص الذي يكتبه، وبالتالي توجد علاقة معرفية مباشرة بين اللغة المنطوقة واللغة المكتوبة. في المعنى الأوسع، لا تقتصر القراءة على نطق الكلمات وفهم المعنى بشكل جيد، والتي تشمل فقط الجوانب المعرفية والمهارات الحركية، بل تتعدى ذلك لتشمل الشعور بروح النص ومضمونه (Mahdir Muhammad, 2020).

من حيث طريقة الإلقاء، تنقسم القراءة إلى نوعين: الأول هو القراءة الجهرية وهي القراءة التي تركز على نشاط أعضاء الكلام (اللسان والشفتين والحنجرة) لإصدار الصوت أو النغمة. والثاني هو القراءة في الصمت (قراءة صامتة) وهي القراءة التي تتضمن النظر إلى الحروف وفهم معنى النص دون نشاط لأعضاء الكلام (Hamdy, 2020).

مهارة القراءة هي أحد الجوانب المهارية التي تسعى لتحقيقها في تعليم اللغة العربية، بجانب مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة الكتابة. تدرس مهارة القراءة بعد تعليم مهارتي الاستماع والكلام. بشكل عام، يعتبر الطالب قادرا على تحقيق مهارة القراءة إذا كان قادراً على قراءة النصوص باللغة العربية وفقاً لمخارج الحروف وبنية الجمل، بالإضافة إلى فهم معاني الكلمات أو الجمل التي يقرأها (Rathomi, 2019).

تتمتع وسائل التعليم في تعليم اللغة العربية بشكل عام بعدة نقاط ضعف، من بينها: (1) وسائل التعليم تكون تقليدية أو صالحة لفصل دراسي واحد. (2) الوسائل المستخدمة

تقتصر فقط على وسائط الباور بوينت. (3) وسائل التعليم تشمل الكتابة والصور فقط. (4) وسائل التعليم التي يستخدمها المعلم لا تشرك المتعلمين. في تعليم القرن الحادي والعشرين، يجب على المعلمين استخدام وسائل تعليمية قائمة على التكنولوجيا لتطوير مهارات C4 (التفكير النقدي وحل المشكلات، والإبداع، والتعاون، والتواصل) لدى المتعلمين، مما يتطلب تحول الوسائل المستخدمة من الوسائل المطبوعة إلى وسائل قائمة على التكنولوجيا (Arwanda et al., 2020).

نتائج تحليل الاحتياجات في المدرسة تشير إلى ضرورة تطوير وسائل تعليمية لتعزيز مهارة القراءة لدى التلاميذ في تعليم اللغة العربية. هناك تطبيق يمكن أن يساعد الباحث في تطوير وسائل تعليمية تفاعلية وهو Articulate Storyline. من المتوقع أن تسهم هذه الوسيلة في زيادة اهتمام المتعلمين بالمشاركة في أنشطة التعلم والتعليم، وتدريب التلاميذ على العمل بشكل جيد سواء في المجموعات أو بين المجموعات.

Articulate Storyline هو تطبيق يستخدم لإنشاء وسائل تعليمية قائمة على التكنولوجيا. بالإضافة إلى ذلك، وفقًا لبراتاما، فإن Articulate Storyline له وظيفة كوسيلة عرض. تطبيق Articulate Storyline هو تطبيق وسائط متعددة تفاعلية يمكن استخدامه من قبل المعلمين أو التلاميذ. من السهل جدًا إنشاء هذا التطبيق لأنه يشبه إلى حد كبير واجهة PowerPoint. يمكن نشر Articulate Storyline وفقًا لرغبات المستخدم. يمكن الوصول إلى هذا التطبيق عبر الإنترنت لأنه مدعوم بتنسيق HTML، ويمكن الوصول إليه على كل من الكمبيوتر والهواتف الذكية (Hadza et al., 2020).

Articulate Storyline هو أحد أدوات تأليف الوسائط المتعددة المستخدمة لإنشاء وسائل تعليمية تفاعلية بمحتوى يتكون من مزيج من الصور والنصوص والأصوات والرسومات والفيديو والرسوم المتحركة (Setyaningsih et al., 2020). بعد إجراء الملاحظة والمقابلات مع المعلمين للحصول على معلومات حول المشكلات التي يواجهونها خلال عملية التعليم، فإن الهدف من هذا البحث هو وصف تصميم الوسائل التعليمية باستخدام تطبيق Articulate Storyline، والذي يعتمد على مصادر المادة من كتاب الصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية (مدرسة ابتدائية إسلامية) مع التركيز على إحدى مهارات التعلم في مهارة القراءة (مهارة القراءة).

منهجية البحث

المنهجية المستخدمة في هذا البحث هي منهجية التصميم والتطوير (Design and Development - D&D). وفقا لريتش وكلاين، يهدف بحث D&D إلى إنشاء منتجات وأدوات تعليمية وغير تعليمية سواء كانت نماذج جديدة أو تحسين تطويرها. توجد ست إجراءات رئيسية في منهجية D&D وفقاً لبيفرز، وهي تحديد المشكلة، وصف الأهداف، التصميم والتطوير، اختبار المنتج، تقييم نتائج الاختبار، والتواصل حول نتائج الاختبار (Novita Dwi Lestari, Ruswandi Hermawan, 2018).

نموذج هذا البحث يعتمد على نموذج ADDIE، وهو اختصار لـ "التحليل" (Analysis)، "التصميم" (Design)، "التطوير" (Development)، "التنفيذ" (Implementation)، و"التقييم" (Evaluation) (Sutisna et al., 2019). في المقالة التالية، سيقوم الباحث بتوضيح إطار التصميم وخطوات إنشاء التصميم في الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على تطبيق Articulate Storyline لتطوير المادة التعليمية في كتاب الصف السادس للمدرسة الابتدائية الإسلامية (MI)، والتي تركز على مهارة القراءة.

النتيجة والمناقشة

سوف ينتج هذا البحث وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على تطبيق Articulate Storyline لتطبيقها في المدرسة الابتدائية الإسلامية (مدرسة ابتدائية إسلامية). النموذج المستخدم في هذا البحث التطويري هو نموذج ADDIE. المرحلة الأولى التي تم تنفيذها هي الملاحظة والمقابلات البحثية مع معلمي الصف السادس في مدرسة ابتدائية إسلامية محمدية سواديا للحصول على معلومات حول المشكلات التي يواجهها المعلمون وصعوبات التعلم لدى التلاميذ.

التحليل

أظهرت نتائج المقابلات مع المعلمين أن المعلم يعتمد فقط على الكتاب المدرسي دون استخدام وسائل تعليمية أخرى. الاستخدام المستمر للكتاب المدرسي يؤدي إلى تقليل فعالية التعليم، بما في ذلك تعليم مهارة القراءة. التلاميذ يشعرون بالملل ويفتقرون إلى الحماس للتعلم، مما يجعل من الصعب عليهم فهم المادة وتحقيق أهداف التعلم. لذلك، هناك حاجة ماسة لدى المعلمين إلى تطوير وسائل تعليمية مبتكرة ومتنوعة. نظراً

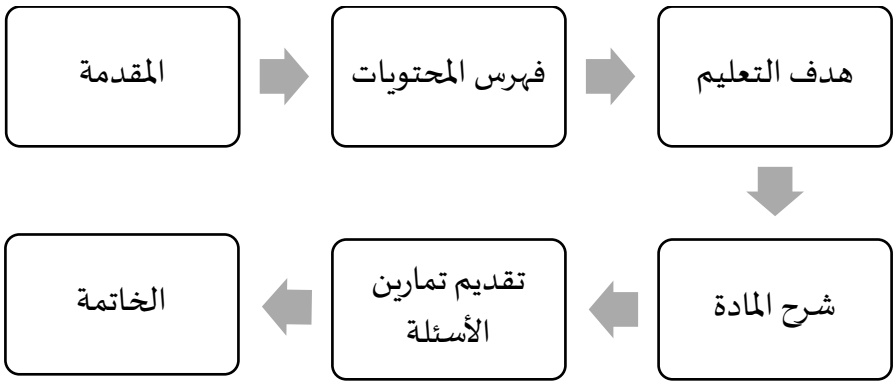
لاختلاف قدرات التلاميذ في استيعاب المواد الدراسية، فإن وسائل تعليمية تفاعلية تحتاج إلى أن يتم تطويرها في تعليم اللغة العربية.

بناء على نتائج المقابلات، تم استخدامها كأساس لتطوير وسائل تعليمية تفاعلية قائمة على Articulate Storyline بهدف جذب انتباه التلاميذ. التعلم باستخدام وسائل تفاعلية سيعزز بالتأكيد حماس ودافعية التلاميذ أثناء عملية التعلم. وبالتالي، سيتمكن التلاميذ من استيعاب المواد المقدمة وسيكونون قادرين على قراءة النصوص باللغة العربية(Muhamad et al., 2023).

في كتاب الصف السادس للمدرسة الابتدائية الإسلامية (MI)، تُشرح مهارة القراءة التي يركز عليها هذا البحث ضمن الكفاءة الأساسية التي تهدف إلى تقديم المعرفة الواقعية والمفاهيمية بلغة واضحة ومنطقية، وفي عمل يعكس الجماليات، وفي حركات تعبر عن طفل سليم، وفي تصرفات تعكس سلوك طفل مؤمن وذو أخلاق فاضلة. (Hasanah, 2020). بعد دراسة جزء مهارة القراءة في هذا الكتاب، يُتوقع من التلاميذ أن يكونوا قادرين على قراءة اللغة العربية البسيطة بوضوح، وأن يعكسوا الأخلاق الفاضلة.

التصميم

قام الباحث بإنشاء إطار تصميم باستخدام برنامج Microsoft Word. إطار التصميم الذي أعده الباحث هو كالتالي:



الصورة 1. إطار تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية باستخدام Articulate Storyline.

تحتوي كل شريحة في الوسيلة التعليمية على ميزات لها وظائف مختلفة. في شريحة المقدمة، يوجد العنوان وأسماء المجموعات التي شاركت في إنشاء الوسيلة. في

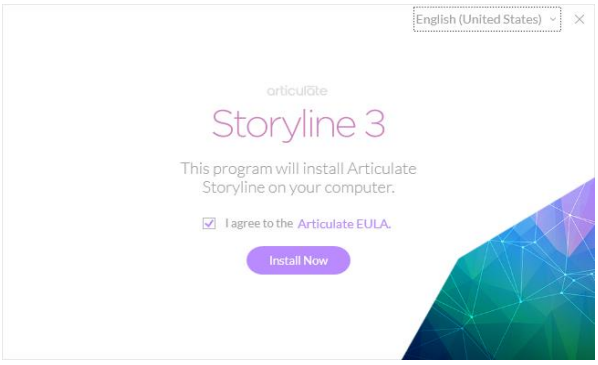
شريحة فهرس المحتويات، يوجد قائمة أو عناوين فرعية لكل مادة موجودة في كتاب التلاميذ للصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية (MI) والتي تُعتبر مرجعًا لإنشاء الوسيلة. في شريحة أهداف التعلم، توجد الكفاءات الأساسية والكفاءات التعليمية. في شريحة المقدمة وشرح المادة، توجد عناوين فرعية تتعلق بتقسيم المادة بناءً على 6 مهارات في اللغة العربية (الاستماع، القراءة، الكلام، الكتابة، القواعد، والتدريب) بالإضافة إلى شرح لكل مادة. في شريحة تقديم تمارين الأسئلة، توجد تمارين تستند إلى مهارات المادة التي تم شرحها. وأخيرًا، في شريحة الختام، توجد قائمة بالمراجع من الكتب التي كانت مرجعًا في إنشاء الوسيلة.

التطوير

أما بالنسبة للإجراءات المتبعة في إنشاء الوسيلة التعليمية باستخدام Articulate Storyline، فهي كالتالي:

المرحلة 1: تحميل التطبيق وتثبيته.

في هذه المرحلة، يتم تثبيت التطبيق على اللابتوب أو الكمبيوتر الشخصي. لتثبيته، فإن العملية سهلة جداً، حيث يتم فتح (النقر مرتين) على الملف الذي تم تحميله، ثم ستظهر واجهة مثل هذه:



- نختار اللغة التي نرغب في استخدامها، وفي هذا الدليل، تم اختيار " English (United States)"
- نضع علامة على "I Agree to the Articulate EULA"
- نضغط على "Install Now"
- ننتظر حتى تكتمل عملية التثبيت حتى تظهر لنا إشعار "Finish".

المرحلة 2: تجهيز المواد والمحتوى:

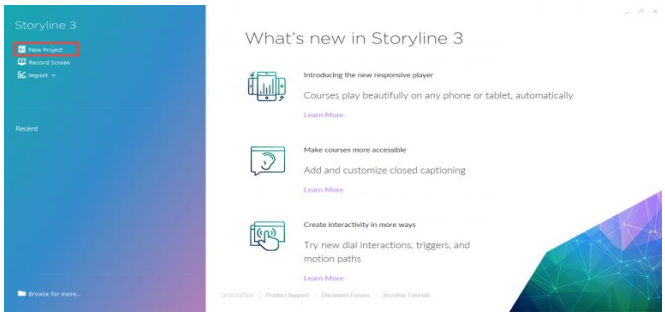
قبل البدء، يجب علينا تحضير المواد التي سنستخدمها، مثل الصور، والصوتيات، ومقاطع الفيديو، ومحتوى الدروس، والأسئلة كمواد لتقييم التلاميذ.

المرحلة 3: إنشاء وسيلة تفاعلية:

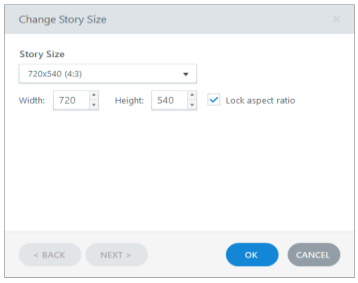
تتضمن هذه المرحلة 5 خطوات وهي: إنشاء مشروع جديد، إنشاء واجهة افتتاحية، إدراج النصوص والصور والصوتيات ومقاطع الفيديو والرسوم المتحركة لمحتوى المادة، إنشاء تمارين تفاعلية ونشر النتائج.

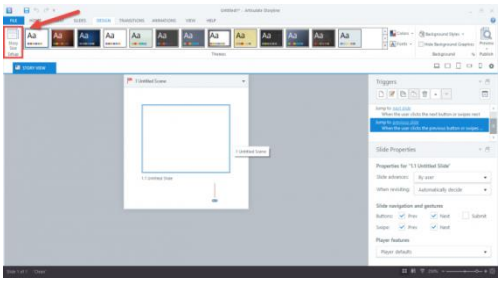
الخطوة 1: إنشاء مشروع جديدنبدأ بالنقر على:

- New Project

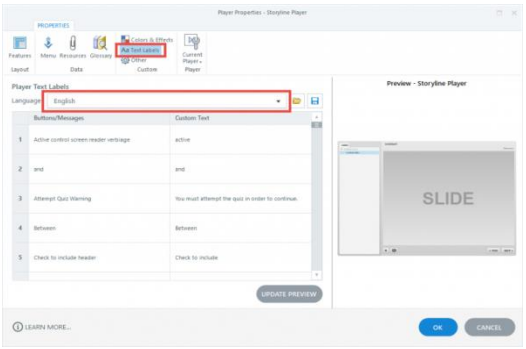


- نقوم بإعداد حجم الشاشة المستخدمة من خلال النقر على Design ثم Story Size Setup، ونختار حجم الشاشة وفقًا للاحتياجات.





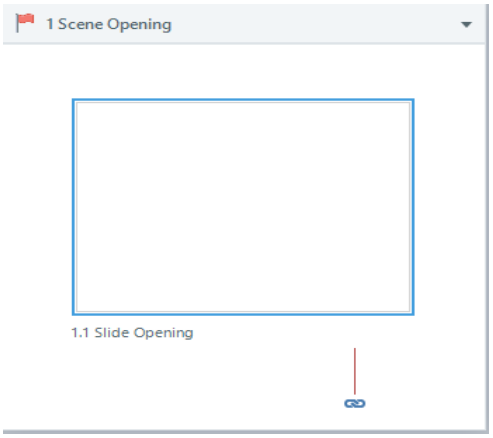
- ثم نقوم باختيار إعدادات اللغة من خلال النقر على **Home** -> **Properties** -> **Language** -> **Text Labels** -> **Player**. نختار اللغة التي نرغب في استخدامها ثم نضغط على OK.



- بعد ذلك، نقوم بضبط مظهر الطبقة (layer) من خلال النقر على Color و Effect.

الخطوة 2: إنشاء واجهة افتتاحية:

لإنشاء واجهة افتتاحية، نقوم بإنشاء شريحة جديدة داخل المشهد (scene). ثم نقوم بالنقر على **New Scene Slide**. بعد ذلك، نضع اسمًا لشريحة الافتتاحية. يمكن إضافة الشرائح واستخدامها للشرائح التالية (مقدمة، مادة، وتقييم). وبالتالي، يمكن اعتبار المشهد كأنه كتاب، حيث تكون الشرائح هي محتوى الكتاب. بمعنى أن كل مشهد يحتوي على عدة شرائح.



الخطوة 3: استخدام قائمة الإدراج (Insert)

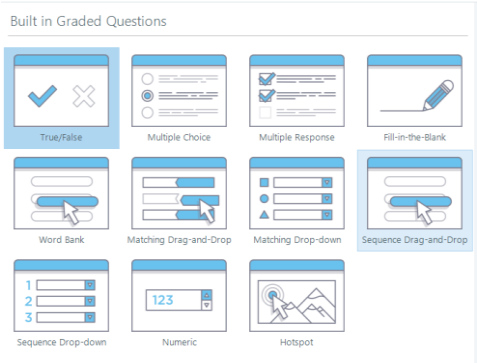
لملء الشريحة، نقوم بالنقر مرتين على الشريحة في عرض القصة (story view) كما في الصورة في الخطوة 2. ثم نضغط على **Insert** لإضافة المحتوى، مثل

الصور، والصوت، ومقاطع الفيديو، والشخصيات، والنقاط الساخنة (hotspot)، والعلامات (marker)، وغيرها. تحتوي العلامات على أزرار لوظيفة الانتقال بين الشرائح من البداية إلى النهاية (المقدمة، المادة، التقييم، والإغلاق). تُستخدم قائمة الإدراج أيضًا لإضافة ملفات العرض التقديمي.

لاستخدام الرسوم المتحركة (animation) والمحركات (trigger)، تكون الطريقة مشابهة لتلك التي نتبعها عند إنشاء الرسوم المتحركة واستخدام المحركات في PowerPoint. للانتقال من شريحة إلى أخرى، يستخدم Articulate Storyline مصطلح "jump" أو "الانتقال". بعد الانتهاء من كل شريحة، يمكننا التحقق من النتائج من خلال النقر على **Preview**.

الخطوة 4: إنشاء تمارين تفاعلية

لإنشاء تمارين، نختار New Slide أو شريحة موجودة <- Slides -> Graded Questions، ثم نختار نموذج التقييم الذي نرغب فيه. تتضمن نماذج التقييم ما يلي: الاختيار من متعدد (Multiple Choice)، صح/خطأ (True/False)، مطابقة (Matching) Drag and Drop)، مطابقة من القائمة المنسدلة (Matching Drop Down)، نقاط ساخنة (Hotspot)، استجابات متعددة (Multiple Response)، ملء الفراغات (Fill in the Blank)، بنك الكلمات (Word Bank)، تسلسل من القائمة المنسدلة (Sequence Drop Down)، تسلسل بالسحب والإفلات (Sequence Drag and Drop)، رقمي (Numeric).

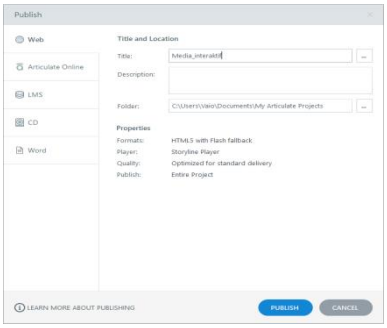


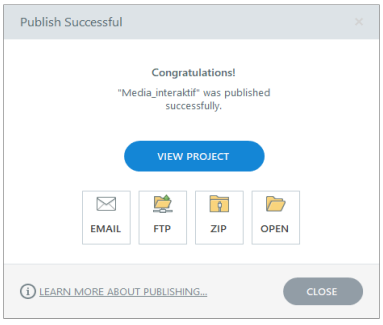
لإظهار نتيجة التقييم في النهاية، يمكننا عرض النتيجة من خلال النقر على New Slide -> Result -> Graded Result Slide.

الخطوة 5: نشر النتائج

لكي يمكن للطلاب استخدام الوسيلة التفاعلية التي قمنا بإنشائها، يجب علينا نشرها من خلال الطريقة التالية:

- ـ انقر على File في القائمة.
- ـ انقر على **Save** ثم انقر على Publish.
- ـ لنشر النتائج في Articulate Storyline، اختر Web، وستكون النتيجة الناتجة عن النشر بتنسيق HTML5.
- ـ اكتب عنوان الوسيلة التعليمية الخاصة بنا في خانة **Title**، مثل **Media-Interaktif** (يفضل عدم استخدام المسافات).
- ـ يمكن ترك خانة Description فارغة. ثم اختر المجلد الذي ترغب في حفظ نتائج النشر فيه.
- ـ انقر على Publish.
- ـ بعد ذلك، ستظهر لك إشعار Publish Successful.
- ـ يمكنك بعد ذلك مشاهدة نتائج الوسيلة التي تم نشرها مباشرة من خلال النقر على View Project.
- ـ حتى هذه المرحلة، تكون عملية النشر قد اكتملت. إذا كنت ترغب في حفظ نتائج النشر بتنسيق ZIP، يمكنك النقر على ZIP.





بعد إعداد إطار تصميم الوسيلة التعليمية، قام الباحث بإعداد تصميم الوسيلة التعليمية باستخدام تطبيق Articulate Storyline. فيما يلي نتائج التصميم الذي قام به الباحث.

1. المقدمة

في شريحة الافتتاحية الأولى، قام الباحث بإنشاء عنوان الوسيلة التعليمية، حيث تحتوي هذه الشريحة على عدة ميزات أزرار تؤدي وظائف مختلفة، بما في ذلك زر **X** الذي يعمل على الخروج من هذه الشريحة، وهناك زر آخر ينقل المستخدم إلى الشريحة التالية، والتي مكتوب فيها "بدء التعلم".

الصورة 2: شاشة المقدمة

الصورة 3: شاشة اسم المصنع

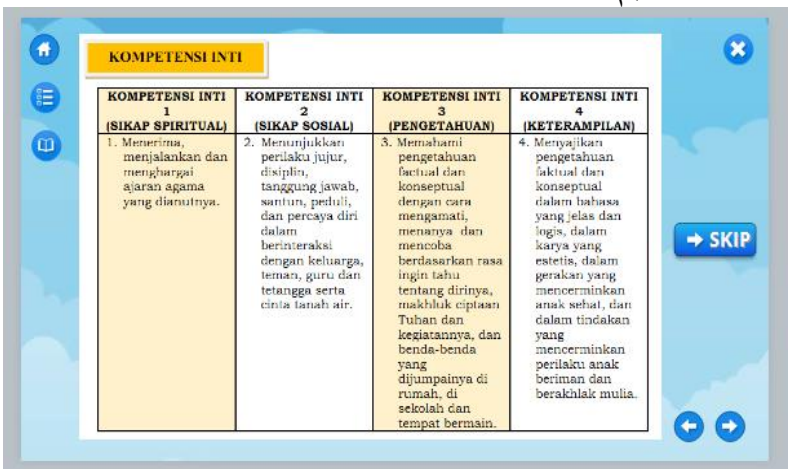
كما يوجد أيضًا شريحة أخرى في قسم الافتتاح، تحتوي على اسم المصنع، حيث تتضمن هذه الشريحة أيضًا زر X الذي يؤدي نفس وظيفة الخروج من الشريحة. بالإضافة إلى ذلك، هناك زر آخر يعمل كزر للانتقال إلى الشريحة التالية، وزر Home الذي يتيح للمستخدم العودة إلى الصفحة الرئيسية أو صفحة الافتتاح.

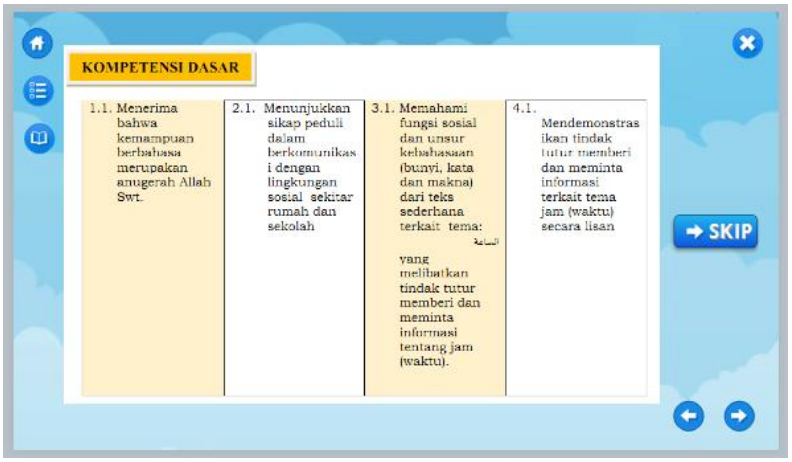
2. فهرس المحتويات

الصورة 4: شاشة فهرس المحتويات

في شريحة فهرس المحتويات، تحتوي الشريحة على أقسام فرعية من الكتاب تتكون من 6 فصول، حيث يمكن لكل زر من هذه الأزرار أن ينقل المستخدم إلى الشريحة التي تتناول المادة الخاصة بكل فصل. كما يتواجد زر X الذي يؤدي نفس وظيفة الخروج من الشريحة. بالإضافة إلى ذلك، هناك زر Next الذي يعمل كزر للانتقال إلى الشريحة التالية، وزر Back الذي يسمح بالعودة إلى الشريحة السابقة. وأيضًا، يتواجد زر Home الذي ينقل المستخدم إلى الصفحة الرئيسية أو صفحة الافتتاح.

3. هدف التعليم





الصورة 5: شاشة الأهداف التعليمية

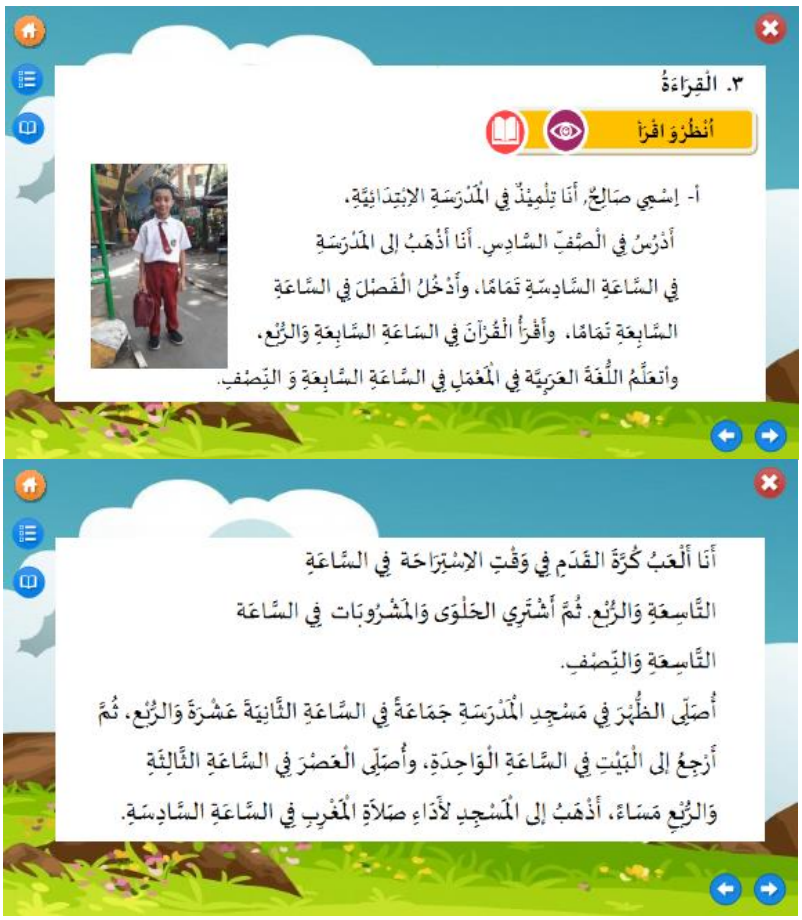
في شريحة أهداف التعلم، تحتوي الشريحة على محتوى يشمل الكفاءات الأساسية وكفاءات التعلم، حيث يوجد العديد من الأزرار التي تؤدي وظائف مختلفة. من بين هذه الأزرار، هناك زر X الذي يحتفظ بنفس وظيفة الخروج من الشريحة. كما يوجد زر Next الذي يعمل كزر للانتقال إلى الشريحة التالية، وزر Back الذي يسمح بالعودة إلى الشريحة السابقة. أيضًا، يتواجد زر Home الذي ينقل المستخدم إلى الصفحة الرئيسية أو صفحة الافتتاح.

علاوة على ذلك، هناك زر Skip الذي يمكن المستخدم من تخطي هذه الشريحة إذا لم يرغب في قراءتها، وزر ثلاثة خطوط الذي ينقل المستخدم إلى شريحة قائمة الكتب. أسفل هذه الأزرار، يوجد زر يحمل **شعار الكتاب** الذي ينقل المستخدم إلى شريحة قائمة الفصول.

4. شرح المادة

الصورة 6: شاشة المقدمة

في هذه الشريحة، توجد 6 مهارات أو كفاءات، حيث تحتوي كل مهارة على زر ينقل المستخدم إلى شريحة تحتوي على شرح كل مادة تتعلق بتلك المهارات. كما يتواجد زر X الذي يحتفظ بنفس وظيفة الخروج من الشريحة. بالإضافة إلى ذلك، هناك زر Next الذي يعمل كزر للانتقال إلى الشريحة التالية، وزر Back الذي يسمح بالعودة إلى الشريحة السابقة. أيضًا، يتواجد زر Home الذي ينقل المستخدم إلى الصفحة الرئيسية أو صفحة الافتتاح. وأخيرًا، هناك زر ثلاثة خطوط الذي ينقل المستخدم إلى شريحة قائمة الكتب.



الصورة 7: شاشة شرح المادة

ثم في الصورة الموجودة في الشريحة أعلاه، يوجد مثال على تعلم مهارة القراءة (maharatul qira'ah) والذي يتضمن أيضًا تدريبات أو تمارين. تتكون ميزات الأزرار من زر X الذي يحتفظ بنفس وظيفة الخروج من الشريحة، وزر Next الذي يعمل كزر للانتقال إلى الشريحة التالية، وزر Back الذي يسمح بالعودة إلى الشريحة السابقة. هناك أيضًا زر Home الذي ينقل المستخدم إلى الصفحة الرئيسية أو صفحة الافتتاح. بالإضافة إلى ذلك، يتواجد زر ثلاثة خطوط الذي ينقل المستخدم إلى شريحة قائمة الكتب، وزر شعار الكتاب الذي ينقل المستخدم إلى شريحة قائمة الفصول.

5. الخاتمة

الصورة 8: شاشة الخاتمة

في شريحة الجزء الختامي، يوجد قائمة بالمراجع التي تم أخذها من الكتب التي استخدمها الباحث كمرجع في إعداد الوسائط التفاعلية. أما بالنسبة لميزات الأزرار في هذه الشريحة، فهي تتضمن زر X الذي يحتفظ بنفس وظيفة الخروج من الشريحة، وزر Next الذي يعمل كزر للانتقال إلى الشريحة التالية، وزر Back الذي يسمح بالعودة إلى الشريحة السابقة. هناك أيضًا زر Home الذي ينقل المستخدم إلى الصفحة الرئيسية أو صفحة الافتتاح، وزر ثلاثة خطوط الذي ينقل المستخدم إلى شريحة قائمة الكتب..

التنفيذ

بعد تطوير وسائل التعليم، قام الباحث بإجراء اختبار للمنتج المطور على شخصين متخصصين في وسائل تعليم اللغة العربية. من خلال اختبار هذا المنتج، أشار كلا الخبراء إلى أن المنتج المطور أصبح جاهزًا للاستخدام في تعليم مهارة القراءة للأطفال، وخاصةً لطلاب الصف السادس في المدارس الابتدائية. وقدما بعض الملاحظات المتعلقة بالاقتراحات لتحسين المنتج، بما في ذلك وضوح نتائج استخدام

أداة Snipping Tool، إضافة صور للمصنع في شريحة الافتتاح، تقليل المساحات الفارغة الزائدة، وتنظيم الأدوات بشكل أفضل.

التقويم

بعد إعداد الإطار، تم تطبيقه في وسائل Articulate Storyline، واختباره أمام خبراء في وسائل تعليم اللغة العربية. قام الباحث بتحليل الملاحظات الهامة من الخبراء. بعد ذلك، تم إجراء تحسينات لإكمال المنتج المطور. النقاط الخاصة بالتحسينات المذكورة يمكن الاطلاع عليها في الجدول أدناه مع التعديلات المقترحة.

جدول 1. نتائج تقييم وسائل التعليم Articulate Storyline

التصحيح	قبل التصحيح	بعد التصحيح
وضوح نتائج استخدام أداة Snipping Tool		
إضافة صور للمصنع في شريحة الافتتاح		
تقليل المساحات الفارغة الزائدة		

تنظيم الأدوات بشكل أفضل

استنادا إلى نتائج تقييم المناقشة حول تصميم وسيلة التعلم لمهارة الاستماع باستخدام الوسائط التفاعلية Articulate Storyline، يأمل الباحث أن يتمكن التلاميذ من الاستفادة من هذه الوسيلة لتعلم اللغة العربية، وخاصة مهارة القراءة، بسهولة، وأن يتمكن التلاميذ من الوصول إلى مستوى المتقدم بشكل مستقل وزيادة الدافعية للتعلم.

الخلاصة

مهارة القراءة هي واحدة من المهارات في اللغة العربية التي يجب أن يتقنها التلاميذ. القراءة في جوهرها هي عملية تواصل بين القارئ والكاتب من خلال النص الذي كتبه، لذلك يوجد بشكل مباشر في ذلك علاقة معرفية بين اللغة المنطوقة واللغة المكتوبة.

استنادًا إلى نتائج البحث، قام الباحث بتصميم تعلم مهارة القراءة باستخدام الوسائط التفاعلية Articulate Storyline. أولا، قام الباحث بإعداد إطار التصميم بمساعدة Microsoft Word، ثم قام بتصميم التعلم باستخدام تطبيق Articulate Storyline. ناقش فريق إعداد الوسائط التحسينات التي تم إجراؤها للحصول على أفضل نتيجة لتصميم الوسائط التعليمية. ومن المتوقع أن تكون نتائج تطوير الوسائط مفيدة للطلاب، لمساعدتهم على تحقيق مستوى من الإتقان بشكل مستقل وزيادة دافع التعلم.

المراجع

Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(2), 193. https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331

Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, *1*(2), 80–85. https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54

Hamdy, M. Z. (2020). Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah Qiraah) Menggunakan Koran Elektrronik (Al-Jaridhah Al-Elektroniyah). *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam*, *11*(1), 1–15. https://doi.org/10.36835/syaikhuna.v11i1.3842

Hasanah, U. (2020). *BAHASA ARAB MI KELAS VI*. Direktorat KSKK Madrasah.

Mahdir Muhammad. (2020). Pembelajaran Maharah Qira'ah Menurut Teori Konstruktivis Sosial. *Lisan An-Nathiq*, *2*(1), 64–75.

Muhamad, S., Farhan Mokoagow, A., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, *4*(2), 159–174. https://doi.org/https://doi.org/10.36915/la.v4i2.76

Novita Dwi Lestari, Ruswandi Hermawan, D. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*(3), 33–43. https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i3.20748

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, *3*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099

Rathomi, A. (2019). Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'Ah Melalui Pendekatan Saintifik. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(1), 558–565. https://doi.org/10.29313/tjpi.v8i1.4315

Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, *20*(2), 144–156. https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772

Sutisna, M. R., Mulyadi, D., & Alinawati, M. (2019). Pengembangan Blended Learning Dengan Model Flipped Classroom. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *17*(2), 120–134. https://doi.org/10.17509/pdgia.v17i2.17951

Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosa Kata Bahasa Arab. *Pendidikan Luar Sekolah*, *14*(1), 13–19. https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634