مدرالضاد
المؤتمرالدولي ٢٠٢٤
رابطة أقسام تعليم اللغة العربية بإندونيسيا

نموذج الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" لتعليم المفردات العربية في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا

Muhammad Kamal Bin Abdul Hakim[1], Fatwa Arifah[2], Tasya Afdhalia Sumardi[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Jakarta
*m.kamal.ah@unj.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop the model of the educational media "Man Ana" game to teach Arabic vocabulary, at SMP Muhammadiyah 3 Jakarta. This research was conducted to solve the problems and difficulties of learning Arabic vocabulary faced by students and help stimulate and promote students understanding of Arabic vocabulary. The method used in this study is the development research method (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research is conducted to find out the needs of the "Man Ana" game or magnetic letter synthesis method to teach Arabic vocabulary to students and teachers at SMP Muhammadiyah 3 Jakarta, its design, development, and how to implement it, and to know its evaluation. Based on the conclusions of the research data, researchers can conclude the results needs analysis showing that students find it difficult to learn Arabic vocabulary and need interesting learning media to learn Arabic vocabulary. The needs analysis of 22 students showed that 91% of students found it difficult to learn Arabic vocabulary and that 95.5% of students wanted the latest innovations in Arabic vocabulary learning media. Therefore, it is necessary to develop the game learning media "Man Ana" for learning Arabic vocabulary. Development based on validation of what has been done the material experts get the category of "Very Decent" with a percentage of 96% and the results of the assessment of media experts grt the category of "Very Decent" with a percentage of 98%. The evaluation results of trial test, the respons of students to the media get the category of " Very Decent " with a precentage 93% from students. Thus, the products of the educational media "Man Ana" developed by the researcherer deserve to be used to teach Arabic vocabulary.

Keywords: Learning Media, Arabic Vocabulary, Games Man Ana

مستخلص البحث

تهدف هذه الدراســـة إلى تطوير نموذج الوســـيلة التعليمية لعبة "من أنا" لتعليم المفردات العربية، في المدرســة المتوســطة العامة محمدية ٣ جاكرتا. تم إجراء هذه الدراســة لحلّ مشــكلات وصــعوبات تعلم المفردات العربية التي يواجهها الطلاب ومســـاعدة في تحفيز وترقية فهم الطلاب على تعلم المفردات اللغة العربية .الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي طريقة البحث التطويري **(R&D)** بنموذج **ADDIE** **(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)**(التحليل والتصـــميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). أجريت هذه الدراســـة لمعرفة احتياجات وســـيلة لعبة "من أنا" أو وســـيلة تركيب الحروف المغناطيســية لتعليم المفردات العربية للطلبة والمعلم في المدرســة المتوســطة العامة محمدية ٣ جاكرتا، وتصميمها، تطويرها، و كيفية تنفيذها، ولمعرفة تقييمها .بناء على استنتاجات بيانات الدراسة ، وتستنتج الدراسة نتائج تحليل احتياجات التي تم الحصول عليها تظهر أن طلبة يجدون صعوبة في إتقان المفردات العربية ويحتاجون إلى الوســيلة التعلمية مثيرة للاهتمام لتعليم المفردات العربية. أظهر تحليل احتياجات الطلبة ٢٢ طالبا أن ٩١٪ من الطلبة يجدون صـــعوبة في تعلم المفردات العربية وأن ٩٥،٥٪ من الطلبة

يريدون أن يجدوا أحدث الابتكارات من الوسيلة التعليمية لمادة المفردات العربية. لذلك، من الضروري تطوير الوسيلة التعلمية لعبة "من أنا" لتعليم المفردات العربية .التنمية على أساس التحقق من صحة ما تم القيام به خبير المادة الحصول على فئة "لائق جدا" بنسبة ٩٦٪ ونتائج تقييم خبير الوسيلة التعلمية الحصول على فئة "لائق جدا" بنسبة ٩٨٪. ونتائج تقييم الاختبار التجريبي استجابة الطلبة للوسيلة التعليمية الحصول على فئة "لائق جدا" مع نسبة ٩٣٪ من الطلبة. وبالتالي، فإن منتجات الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" المطورة تستحق الإستخدام لتعليم المفردات العربية.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية، المفردات العربية، لعبة من أنا

المقدمة

المشاكل التي يواجهها الطلاب عادة في إتقان المفردات، بما في ذلك: (١) المهارات اللغوية، فإن الطلاب ذوي المهارات اللغوية الضعيفة سيجدون صعوبة في فهم المفردات التي يتم تدريسها (٢) الدافعية، الطلاب الذين لديهم دافع منخفض سوف يعيقون عملية فهم وإتقان المفردات (٣) طرق والوسيلة التعليمية الأقل تنوعا يمكن أن تؤثر على إتقان المفردات التي يدرسها الطلاب (٤) ووقت محدود، سيزداد إتقان الطلاب للمفردات إذا كان لديهم متسع من الوقت للدراسة والممارسة.[١]

وبالمثل، تعاني المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا المشاكل في إتقان المفردات، بناء على نتائج البحث التمهيدي لمعلم اللغة العربية في الفصل التاسع من المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا، أوضح الأستاذ أوليادين مجدد أنه في حين أن توفير مادة المفردات العربية التي يقوم بها المعلم لا يزال أقل تنوعا من حيث الوسائط أو المواد التعليمية لأن المعلم لا تسمح للطلاب بإحضار الهواتف المحمولة، والتعلم المتمحور حول المعلم يجعل الطلاب غير مشاركين في عملية التعليم والتعلم، ويميل الطلاب بدلا من ذلك إلى أن يكونوا غير نشيطين.

[١] نفس المرجع، Nida Hanifah dkk

بناء على هذه المقابلة، تم التوصل إلى أن الطلاب يجدون صعوبة في إتقان المفردات اللغة العربية بسبب عدم التنفيذ العملي للمواد التعليمية التي يستخدمها المعلم في عملية التعليم والتعلم، والمرافق العامة المستخدمة ليست داعمة للغاية لفهم الطلاب، ولا تزال المواد التعليمية التي يستخدمها المعلم تقتصر فقط على الكتب المقررة التي تم الحصول عليها من الحكومة. أجاب بعض الطلاب أيضا على الأسئلة المطروحة بأن الطلاب في مادة اللغة العربية يجدون المشكلة في فهم المفردات بسبب انخفاض فهم الطلاب الأولي للمفردات العربية، والكسل في قراءة المفردات في الكتب المقررة، وأكثر اهتماما بالتعلم أثناء اللعب.

لذلك من المشاكل التي تم شرحها قبلها، هناك العديد من الخطوات التي يجب مراعاتها حتى يتم تنفيذ أهداف تعلم المفردات، بما في ذلك إظهار الأشياء أو المفردات التي يتم تدريسها مباشرة، وتوفير المنمنمات للمفردات التي يتم تدريسها، وعرض الرسوم التوضيحية المصورة للمفردات التي سيتم تدريسها، وتركيب المفردات التي يتم تدريسها في الجمل، وشرح تعريف المفردات المعطاة. لذلك، هناك حاجة إلى مكونات يمكن أن تساعد في علاج المشاكل التي يواجهها الطلاب في إتقان المفردات في تعلم اللغة العربية.[٢]

من المشاكل في الفصل التاسع من المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا، من الضروري تطوير الوسيلة التعليمية في شكل لعبة يمكن استخدامها في الفصل دون الحاجة إلى الهواتف المحمولة، وذلك لزيادة تحفيز الطلاب في المشاركة النشطة، وجعل التعلم يشعر بالمتعة والمرح.[٣]

مفهوم المفردات

---

[٢] نفس المرجع، Nida Hanifah dkk

[3] Nurul Isnaini dan Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route" *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020): 1–14.

المفردات هي احد عناصر اللغة الثلاثة (الأصوات والمفردات والتراكب) وتسمى اللغة لغة إذا امتلكت هذه العناصر الثلاثة أو ما ينوب عنها، مثل لغة الإشارة التي لم يكن لها أصوات، إلا أن لها إشارات وحركات تنوب عنها.[٤]

إن المفردات هي أدوات حملت المعنى كما أنها في وقت أخر كوسيلة للتفكير. لأن المتكلم يستطيع أن يفكر ثم يعبر ما خطر في باله وفكره بكلمات ما يريد. والمفردات إحدى العناصر اللغوية التي ينبغي على متعلم اللغة العربية من الأجانب تعلمها ليحصل الكفاءة اللغوية المرغوبة.[٥] المفردات هي صلبة اللغة لها ذات أهمية عند دراسي اللغة ومعرفة عدد هي كبير من المفردات تلعب دورا هاما في استيعاب القراءة كذلك تؤدي إلى تنمية الثروات اللغوية.

تحتوي هذه المفردات العربية على عدة أحكام، حيث يكون الحكم الأول هو جميع الكلمات الواردة في اللغة العربية معرفة الكلمات العربية التي يمتلكها الإنسان تحدثا وكتابة واستماعا . عادة ما تكون المفردات العربية المستخدمة رسمية، ويمكن استخدامها في العلوم. ثم أخرها هو أن المفردات العربية لها تعريف موجز وهي معروفة بالفعل من قبل العديد من الناس.[٦]

إن تعليم المفردات مطلب أساسي من مطالب تعليم اللغة العربية وحقيقة اللغة. مجموعة من المفردات حتى لا يمكن الناس فهم اللغة قبل معرفة معاني المفردات منها. إن استيعاب الطلاب في المفردات الكثيرة يسهلهم فى تعلم

---

[٤] أخيار فوزان, "إعداد تنفيذ أندرويد لتدريبات المفردات في برانمج (مفردات يومية) في مؤسسة الأترجة الإسالمية الإندونيسية"، (٢٠٢٣)

[٥] شهر الرزق، " استخدام العبة "جومانجي" في تعليم المفردات لطلبة المدرسة الثانوية الحكومية الأولى بلامونجان"، (٢٠٢٠)

[٦] حممد حمدان نافع مولى، "فغالية استخدام الفيديو الرسوم المتحركة (أنيماسي) لتعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية مالانج"،(٢٠٢٣)

اللغة العربية. وهذه الأهمية تدل أن تعلم المفردات أمر ضروري لأنها عنصر من عناصر اللغة في تعليم اللغة العربية.[٧]

قال رشدي أحمد طعيمة ليست القضية في تعليم المفردات أن يتعلم الطالب نطق المفردات وفهم معانيها ومعرفة طريقة الاشتقاق منها ووصفها في تركيب لغوي صحيح، بل إن معايير الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون الطالب قادرا على هذا كله بالإضافة إلى شيء هذا كله أهمية، ألا وهو قدرته على أن يستخدم الكلمة المناسبة في المكان المناسب. هذا القول أن تعليم المفردات لا يقتصر في حفظ المفردات ومعانيها فحسب، بل أن يكون الهدف الأقصى لتعليم المفردات هو استخدام المفردات في الكلام.[٨]

وينقسم إتقان المفردات إلى قسمين، وهما إتقان المفردات النشطة المنتجة والسلبية.[٩] حيث يتم استخدام إتقان المفردات الإنتاجية النشطة (التعبيرية) لأغراض التحدث والكتابة، بينما يتم استخدام إتقان المفردات الاستقبالية لأغراض الاستماع والقراءة. بناء على الوصف أعلاه، يمكن استنتاج أن إتقان المفردات العربية (المفرديات) هو قدرة الشخص على استخدام المفردات التي لديه للتواصل والتعبير عن الأفكار / الأفكار مع بيئته شفهيا وكتابيا والتي تتميز بتطوير المهارات اللغوية الأساسية، وهي الاستماع والكتابة والتحدث والقراءة باستخدام اللغة العربية.

---

[٧] A Mujib, A Bashori (2019) تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج "صباح اللغة" على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة"

[٨] رشدي أحمد طعيمة، تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه (منثورات المنظمة الإسلامية للتربوية والعلوم والثقافة: الرباط)، ص. ١٩٤.

[٩] نفس المرجع

مفهوم الوسيلة التعليمية

إن الوسيلة التعليمية موجودة منذ القدم ولكن الإنسان كان يستخدمها دون برمجة أو تخطيط مسبق. وكانت وليدة اللحظة والموقف، ثم تطورت بتطور الإنسان نفسه وبرزت الحاجة للوسيلة التعليمية في مجال التربية والتعليم منذ بدايات التعليم إذ أدرك المربون حاجة المعلم والمتعلم للالوسيلة التعليمية لإنجاح عملية التعلم والتعليم.[١٠]

الوسيلة التعليمية هي أدوات ومواد وأجهزة يستخدمها المعلم أو المعلم والمتعلم معاً، داخل الصف أو خارجه، بهدف تحقيق أهداف العملية التعليمية.[١١] والوسيلة أداة للطلاب لفهم الدروس التي من المتوقع أن تساعدهم حتى يتم التعلم بشكل جيد. ويمكن أن يؤدي استخدام وسيلة التعليمية المناسبة والمتنوعة إلى تحفيز الطلبة على التعلم، وتمكينهم من التعلم بشكل مستقل وفقا لقدراتهم واهتماماتهم.[١٢]

أنواع الوسيلة التعليمية

إن الوسيلة التعليمية متعددة ومتنوعة، ويقع على عاتق المعلّم اختيار المناسب منها لتحقيق الأهداف المرجوة، ويتناسب مع الموقف التعليمي الذي يوجد فيه ويتماشى معه، وذلك لتوصيل المعلومات المراد إيصالها للمتعلمين، وفيما يلي سنقوم بشرح هذه الأنواع[١٣]:

---

[١٠] سمير خلف جلوب، الوسيلة التعليمية. دار من المحيط إلى الخليج للنشر والتوزيع، ٢٠١٧. ص. ٥

[١١] نفس المرجع

[١٢] Dinda Puspita, Muhammad Kamal, dan Ihwan rahman bahtiar, "نموذج الوسيلة التعلمية التفاعلية لكطورا اينسبير لتدريس علم الصرف.14–1 :(2022) 4964 *Arabiyyah* ",

[13] أشواق بن كوار, "الوسائل التعليمية الحديثة ودورها في تعليم اللغات الأجنبية للصغار بالمدرسة الخاصة ' معهد المعرفة .http://dspace.univ-medea.dz/handle/123456789/7323 .(2022), Hal. 25 المستودع الرقمي لجامعة المدية "",أنموذجا

أولا: الوسيلة البصرية

وهي تلك الوسيلة التي تعتمد على حاسة البصر عند المتعلم ومن أمثلتها: الصور والأفلام الثابتة والرسومات والشرائح والشفافيات.

ثانيا: الوسيلة السمعية

وهي تلك الوسيلة التي تعتمد على حاسة السمع عند الطلاب ومن أمثلتها: التسجيلات الصوتية ، والإذاعة المدرسية، والإذاعة المسموعة (الصوتية).

ثالثا: الوسيلة السمعية البصرية

وهي تلك الوسيلة التي تعتمد على حاستي السمع والبصر معا ومن أمثلتها: التلفزيون التعليمي، والأفلام الناطقة.

كما سبق بيانه أن الوسيلة التعليمية هي عبارة عن المقوّم يشتمل على كل رسالة والشخص والجهاز، وتنمي هذه الوسيلة مع تطور الزمان ويظهر كثير من الوسيلة الحديثة المستخدمة في التعليم بدلا من الوسيلة القديمة. ولذلك، يكون هناك العديد من الوسيلة التعليمية ، وتنقسم الوسيلة التعليمية إجمالا على نوعين رئيسين، وهي[١٤]:

أ. الوسيلة الحسية، وهي ما تؤثر في القوى العقلية بواسطة الجواس، وذلك بعرض ذات الشيء، أو نموذجه، أو صورته أو نحو ذلك.

ب. الوسيلة اللغوية، وهي ما تؤثر في القوى العقلية بوساطة الألفاظ، مثل ذكر المثال، أو تشبيه، أو الضد، أو المرادف.

---

[١٤] عبد العليم إبراهيم الموجه الفني لمدرسي اللغة العربية، ص. ٤٣٢

تستمر الوسيلة التعلم في التطور بمرور الوقت، وهذا هو يجلب تأثيرا إيجابيا للغاية على عالم التعليم. صوره متزايده تطور العلم والتكنولوجيا الوسيلة الإعلام التي هناك أيضا لا يزال يتم تطويره بعد عصره، العديد من الخبراء الذين لديهم تصنيف الوسيلة التعليمية. أحدها التصنيف وفقا ل Gerlach قسمها إلى الخمسة فئات عامة حسب طبيعة الأشياء، وهي[١٥]:

أ. الكائنات الأصلية

ب. الصور والصور المميزة

ج. الأشياء المسموعة

د. الأشياء المطبوعة

١. الأشياء التي عرضت

بشكل عام، يصنف روحاني الوسيلة الإعلام وفقا لأنواعها على النحو التالي[١٦]:

١. بناء على الحواس المستخدمة

٢. بناء على نوع الرسالة

٣. بناء على الأهداف

٤. على أساس استخدام الطاقة الكهربائية

٥. الوسيلة الأصلية والاصطناعية

٦. الوسيلة الرسومية

٧. الوسيلة شكل اللوحة

٨. الوسيلة تسليط الضوء

[15] Ahmad Rohani, Media instruksional Edukatif. (Jakarta: Rineka Cipta,2012), h.13-14

[١٦] مرجع السابق، ص. ١٣-١٤

٩. الوسيلة الإعلام المسموعة

١٠. الوسيلة المواد المطبوعة

بناء على تعريف الخبراء، يمكن استنتاج أن الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" هي الوسيلة التقليدية على شكل لوحات مغناطيسية بحروف هجائية .

مفهوم لعبة "من أنا"

لعبة "**من أنا**" هي تطوير الوسيلة التعليمية ثلاثية الأبعاد. لعبة "**من أنا**" هي الوسيلة يمكن استخدامها في عملية التعلم. تتكون لعبة "من أنا" هذه من لوحة مغناطيسية، ورسائل هجائية تحتوي على مغناطيس أيضا، ومجموعة من الأسئلة حول المفردات التي سيتم ترتيبها وفقا للكتب المدرسية في المدرسة التي ستكون مكان هذا البحث.

يمكن أن توفر لعبة "من أنا" العديد من فرص التعلم، بالإضافة إلى جذب اهتمام الطلاب وتعزيز الحماس في اللعب. باستخدام وسيلة تركيب الحروف يمكن للطلاب ذكر الكلمات المختلفة التي سيؤلفونها لأن الطلاب يلعبون دورا نشطا في التعلم لأنهم انتهوا أثناء اللعب.[١٧] واللعب باستخدام الوسيلة تركيب الحروف هو أحد الأساليب التي تتوافق مع خصائص الطلاب ونموهم وتطورهم بحيث يتم تحفيز الطلاب لصقل إتقانهم للمفردات.[١٨]

ويمكن أن يؤدي الغرض من استخدام وسيلة تركيب الحروف في عملية التعليم والتعلم إلى غرس الرغبات والاهتمامات جديدة، و غرس الدافع والتحفيز لأنشطة التعلم، وجعل الطلاب متحمسين لإكمال الوسيلة بشكل مناسب

[17] Lintang Febyarum,"Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi pada Anak Usia Dini di TK IT Mekarsari Natar" (2021) Hal. 12

[18] Lilis Madyawati, Strategi Pengembangan Bahasa Anak, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016). Hal. 154

وسريع.[١٩] تعد وسيلة تركيب الحروف واحدة من الوسيلة الفعالة التي تهدف إلى تحسين إتقان المفردات والتعرف على الحروف وتهجئتها، لأن الوسيلة تركيب الحروف هي لعبة من الحروف العشوائية التي سيتم مطابقتها في المفردات الصحيحة. لذلك، باستخدام الوسيلة تركيب الحروف لعبة "من أنا"، من المتوقع أن يهتم الطلاب بتعلم اللغة العربية، وخاصة في تعليم المفردات العربية.

لعبة "من أنا" هي لعبة من الحروف والحركات المنفصلة ويمكن تركيبها في كلمة. هذه الحروف مصنوعة من مادة رغوة *Eva Foam* المرفقة بمادة مغناطيسية على الظهر. *Eva Foam* عبارة عن هيكل رغوة خلية مغلقة. هذه المواد لديها العديد من الأداء الممتاز، بما في ذلك مقاومة الماء والرطوبة، وتحمل ممتاز، ومتانة طويلة الأجل.[٢٠] بالإضافة إلى ذلك، تحتوي لعبة "من أنا" أيضا على لوحة مغناطيسية تعمل على لصق الحروف المغناطيسية المتوفرة. بحيث يكون الطلاب أحرارا في تركيب الكلمات العربية التي تتوافق مع المادة.

إيجابيات لعبة "من أنا"

١. من السهل حمل الوسيلة لأنها أصبحت فيها (لوحة مغناطيسية، حروف مغناطيسية، تعليمات اللعبة، ومجموعة من الأسئلة)
٢. الوسيلة سهلة الاستخدام لأن تعليمات اللعبة واضحة
٣. الوسيلة آمنة للاستخدام لأن المادة مصنوعة من *EVA Foam* وهي ليست حادة وخطيرة.
٤. يمكن استخدامها لمستويات التعليم الأخرى، من رياض الأطفال إلى الكلية

---

[١٩] مرجع السابق، Lintang Febyarum

[20] "Mengenal Eva Foam: Karakteristik, Penggunaan Dan Kelebihan" https://www.sfidnfits.com/mengenal-eva-foam-karakteristik-penggunaan-dan-kelebihan.

٥. ليس بمجرد الحرف فقط، ولكن هناك أحرف بصورة متوعة كمثل أحرف في البداية أوالوسطي أوالنهاية. اتصالا كان أو إنفصالا. مثال:

ع – عـ - ـعـ - ـــع

٦. هناك حروف ونقاط مطلوبة لأحرف معينة

٧. يمكن للمعلم الارتجال حول فائدة هذه الوسيلة لمهارات اللغة العربية الأخرى

دليل لعبة "من أنا"

لاستخدام وسيلة التعليمية لعبة "من أنا"، صمم دليل طريقة اللعبة، على النحو التالي:

١. يقسم المعلم الطلاب إلى ٤ مجموعات

٢. يشكل كل عضو في المجموعة صفا إلى الخلف

٣. يقوم المعلم بمسح رمز الاستجابة السريعة الموجود في ورقة الدليل، وسيتم إعادة توجيه رمز الاستجابة السريعة مباشرة إلى ملف PDF الذي يحتوي على مواد الأسئلة

٤. يقرأ المعلم طريقة اللعب للطلاب

٥. يعطي المعلم أدلة وفقا لمواد السؤال الموجودة

٦. يمكن عمل اللعبة خمس مرات (خمسة أسئلة)

٧. يبدأ المعلم اللعبة بإعطاء دقيقة الى دقيقتين لكل سؤال

٨. كان على كل عضو في المجموعة تخمين الدليل الذي قرأه المعلم عن طريق تركيب الحروف المغناطيسية على السبورة المغناطيسية

٩. قام أعضاء المجموعة في الصف الأمامي بتأليف الحرف الأول من المفردات التي طلبها المعلم ، وبعد ذلك انتقل الطالب إلى الصف

الخلفي واستمر بأعضاء المجموعة خلفه. استمر في التناوب على تركيب الحروف حتى تصبح مفرودة.

١٠. عندما انتهى الوقت، رفعت كل مجموعة لوحتها المغناطيسية، ثم صححت معا من خلال تلاوته مع أعضاء المجموعة الآخرين

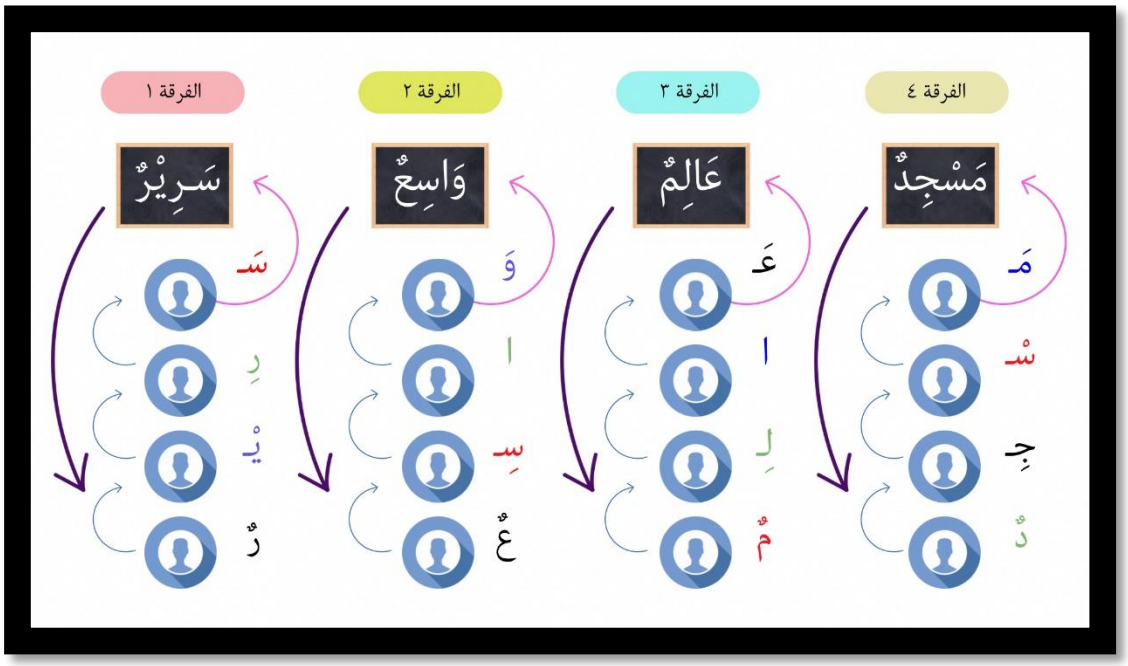
١١. المجموعة التي يمكنها تركيب الحروف في المفردات ويمكنها نطق المفردات بشكل جيد ودقيق، تحصل المجموعة على ٢ ساعة معتمدة

١٢. المجموعة التي يمكنها تركيب الحروف في مفردات ويمكنها نطق المفردات لكنها غير صحيحة ودقيقة، تحصل المجموعة على رصيد ١

١٣. المجموعة التي لا تستطيع تركيب الحروف في مفردات على الإطلاق، يمكن للمجموعة أن تشير إلى -١

١٤. تتكرر اللعبة حتى خمس مرات

المحاكة لعبة "من أنا"



منهجية البحث

أ. مكان البحث و موعده

إجراء هذا البحث في الفصل ٩ (الألف)ة من المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا و في مستوى ١١٩

ب. طريقة البحث

نوع البحث المستخدم هو البحث التطويري (R&D). البحث التطويري *(Research and Development)* هو طريقة مستخدمة لإنتاج منتجة معينة ولاختبار فعالية هذه المنتجة وتهدف الى إيجاد منتج وتطويره والتحقق من صحته.[٢١]

وأما نموذج هذا البحث والتطوير هو ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* الذي طوره ديك و كاري (١٩٩٦) لتنظيم الوسيلة التعليمية.[٢٢] نموذج ADDIE هو عملية التعليمية التي تتكون من خمس مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.[٢٣] تطور هذا النموذج بشكل منهجي وهو مناسب جدا لتحليل مشكلات التعليم، وهذا يصبح أساسا واعتبارا في اختيار النموذج في هذا البحث. وبعد يقترح Robert Maribe Branch أن تنظيم المنتجة

---

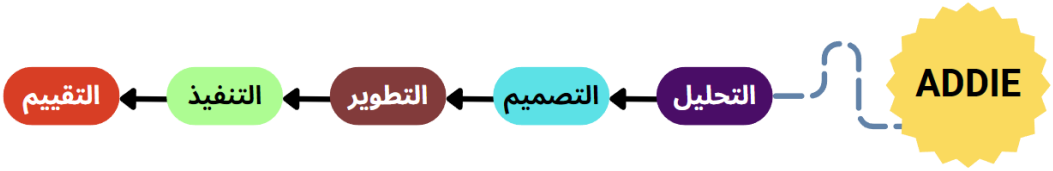
[21] Sri Haryati, "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan," Majalah Ilmiah Dinamika 37, no. 1 (2012): 15.

[22] Anwar Setiadi, Pitoyo Yuliatmojo, and Diat Nurhidayat, "Pengembangan Aplikasi Android Untuk Pembelajaran Pneumatik," Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika (JVoTE) 1, no. 1 (2018): 1–5.

[23] Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model', Education Journal, 3.1. (2019)

باستخدام ADDIE هو من طريقة فعالية في هذا الوقت، لأن ADDIE يعمل كإطار توجيهي للمواقف المعقدة، مما يجعله مناسب لتطوير نموذج التعليم ونموذجا أخر.[٢٤]

الصورة ١- المراحل من التطوير على نموذج ADDIE



نتائج البحث

يركز هذا البحث على بيان احتياجات الطلاب في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا، وهي تطوير الوسيلة التعليمية لإتقان المفردات العربية باستخدام لعبة "من أنا".

تحتوي البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج المقابلات غير المنظمة من قبل المعلم في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا واستخدمت أدات تحليل الاستبيان لتحليل احتياجات الطلاب بـ ١٠ أسئلة وخيارات الإجابة باستخدام مقياس جوتمان.

[24] Robert Maribe Branch, Instructional Design: The ADDIE Approach, vol. 722 (Springer Scien Business Media, 2009).

بناء على نتائج البيانات التي تم الحصول عليها من المشكلات الحالية من خلال صناعة منتج الوسيلة التعليمية مثيرة للاهتمام وفعالة ومثيرة. ويمكن استخدامها في التعلم دون استخدام شبكة الانترنت. يهدف هذا إلى تسهيل الأمر على المعلم والطلاب لزيادة دوافعهم باستخدام الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" للمفردات العربية التي لا يسمح لطلابها بإحضار الهواتف.

ويقدم هذا استبيان الوسيلة أيضا النتائج واقتراحات من خبير المواد من معلم مادة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا، و خبير الوسيلة من محاضر قسم تعليم اللغة العربية بجامعة جاكرتا الحكومية.

يتكون استبيان الخبراء المواد من ١٠ أسئلة مع خمسة خيارات إجابة بديلة تتكون من جانبين بما في ذلك الجوانب المواد والتعلم. ثم يتكون الاستبيان الخبراء الوسيلة من ١٠ أسئلة مع خمسة خيارات إجابة بديلة تتكون من ٢ جانبين بما في ذلك الجوانب العرض وإبداع الوسيلة. وتم اختبار الاستبيان استجابة الطلاب عن الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" على ٢٢ طالبا في الفصل التاسع (الألف) من المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا.

المباحثة

كان تطوير الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" في تعليم المفردات العربية يتبع نموذج التطوير ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل (*Analysis*) والتصميم

(*Design*) والتطوير (*Development*) والتنفيذ (*Implementation*) والتقييم (*Evaluation*).

وكذلك البيانات الخاصة بتشكيلها كالتلي:

١. تحليل الاحتياجات

في مرحلة تحليل احتياجات قيام إجراء مقابلة غير منظمة مع المعلم، وتوزيع الاستبيان على الطلاب لمعرفة المشكلات التي يواجهها الطلاب في تعليم المفردات العربية وما هي الوسيلة التعليمية المطلوبة. وتوزيع الاستبيان على ٢٢ طالبا من خلال تطبيق *Google Form* في مختبر الكمبيوتر. يتكون الاستبيان من ١٠ أسئلة و ٢ من خيارات إجابة البديلة التي تم تكييفها بالأسئلة باستخدام مقياس غوتمان

السؤال الأول: هل مادة المفردات العربية في الفصل قد تم نقلها بشكل جيد؟

أجاب مجموعه ١٩ طالبا أو ٨٦،٤٪ أن من بينهم لم يشعروا بأي مادة المفردات العربية في الفصل قد تم نقلها بشكل جيد. ثم أجاب مجموعه ٣ طلاب أو ١٣،٦٪ أن من بينهم يشعرون بأي مادة المفردات العربية في الفصل قد تم نقلها بشكل جيد.

السؤال الثاني: هل سبق لك أن وجدت صعوبة في تعلم مادة المفردات العربية؟

أجاب مجموعه ٢٠ طالبا أو ٩٠،٩٪ أن من بينهم يشعرون وجد صعوبة في تعلم مادة المفردات العربية. ثم أجاب مجموعه ٢ طالبان أو ٩،١٪ أن من بينهم لم يشعرا وجد صعوبة في تعلم مادة المفردات العربية.

السؤال الثالث: هل تعلم المفردات العربية في الفصول الدراسية غالبا ما يستخدم الوسائط التفاعلية؟ أجاب مجموعه ٢٢ طالبا أو ١٠٠٪ أن من بينهم لم يشعروا تعلم المفردات العربية في الفصول الدراسية غالبا ما يستخدم الوسائط التفاعلية.

السؤال الرابع: هل تتقن المفردات بسهولة عندما يستخدم المعلم طريقة المحاضرة؟ أجاب مجموعه ٢٠ طالبا أو ٩٠،٩٪ أن من بينهم لم يشعروا تتقن المفردات بسهولة عندما يستخدم المعلم طريقة المحاضرة. ثم أجاب مجموعه ٢ طالبان أو ٩،١٪ أن من بينهم يشعران تتقن المفردات بسهولة عندما يستخدم المعلم طريقة المحاضرة.

السؤال الخامس: هل أنت مهتم بتعلم مادة المفردات العربية باستخدام الوسائط التفاعلية بدلا من باستخدام الكتب فقط؟ أجاب مجموعه ٢١ طالبا أو ٩٥،٥٪ أن من بينهم يشعرون مهتم بتعلم مادة المفردات العربية باستخدام الوسائط التفاعلية. ثم أجاب مجموعه ١ طالب أو ٤،٥٪ أن من بينهم لم يشعروا مهتم بتعلم مادة المفردات العربية باستخدام الوسائط التفاعلية بدلا من باستخدام الكتب فقط.

السؤال السادس: هل تريد أحدث الابتكارات من الوسيلة التعليمية لمادة المفردات العربية؟ أجاب مجموعه ٢١ طالبا أو ٩٥،٥٪ أن من بينهم يريدون أن

أحدث الابتكارات من الوسيلة التعليمية لمادة المفردات العربية. ثم أجاب مجموعه ١ طالب أو ٤،٥٪ أن من بينهم لم يريد أن أحدث الابتكارات من الوسيلة التعليمية لمادة المفردات العربية.

السؤال السابع: هل تريد تعلم مادة المفردات العربية من خلال اللعب في مجموعات؟ أجاب مجموعه ٢٠ طالبا أو ٩٠،٩٪ أن من بينهم يريدون تعلم مادة المفردات العربية من خلال اللعب في مجموعات. ثم أجاب مجموعه ٢ طالبان أو ٩،١٪ أن من بينهم لم يريدا أن تعلم مادة المفردات العربية من خلال اللعب في مجموعات.

السؤال الثامن: هل تعرف الوسيلة التعليمية تركيب الحروف؟ أجاب مجموعه ١٥ طالبا أو ٦٨،٢٪ أن من بينهم يعرفون الوسيلة التعليمية تركيب الحروف. ثم أجاب مجموعه ٧ طلاب أو ٣١،٨٪ أن من بينهم لم يعرفوا الوسيلة التعليمية تركيب الحروف.

السؤال التاسع: هل تمانع في استخدام وسيلة تركيب الحروف كوسيلة التعليمية لمادة المفردات العربية؟ أجاب ٢١ طالبا أو ٩٥،٥٪ أن من بينهم لا تمانع في استخدام وسيلة تركيب الحروف كوسيلة التعليمية لمادة المفردات العربية. ثم أجاب مجموعه ١ طالب أو ٤،٥٪ أن من بينهم تمانع في استخدام وسيلة تركيب الحروف كوسيلة التعليمية لمادة المفردات العربية.

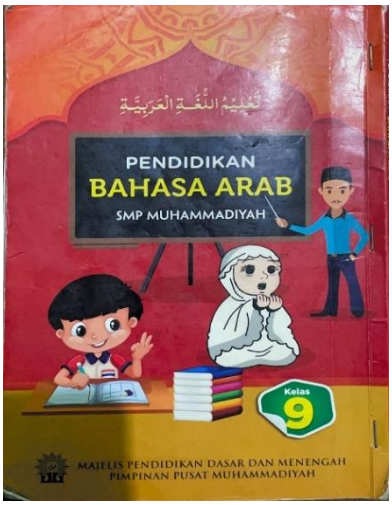
السؤال العاشر: هل أنت مهتم بوسيلة التعليمية تركيب الحروف كما هو موضح أدناه؟ أجاب مجموعه ٢٢ طالبا أو ١٠٠٪ أن من بينهم مهتمون بوسيلة التعليمية تركيب الحروف.

٢. تصميم المنتج

أ. تصميم المواد التعليمية

في هذه المرحلة، المواد التعليمية المستخدمة في تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا هي كتب نشرتها Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah. تم جمعها من قبل أنجي فطنجا و سوغنج ريانتو.

الصورة ٢ - كتاب التعليم اللغة العربية



وتعيين الفصل للمادة في هذا الكتاب، هو: الدرس الرابع – خير الناس، الدرس الخامس – القران الكريم، الدرس السادس – لا تكسل، الدرس السابع – التعلم والدعاء. كان سبب اختيار لهذا الموضوع هو سيتم دراسة الموضوع في الفصل الدراسي التالي في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا، بحيث يمكن استخدام الوسيلة في الفصل الدراسي التالي.

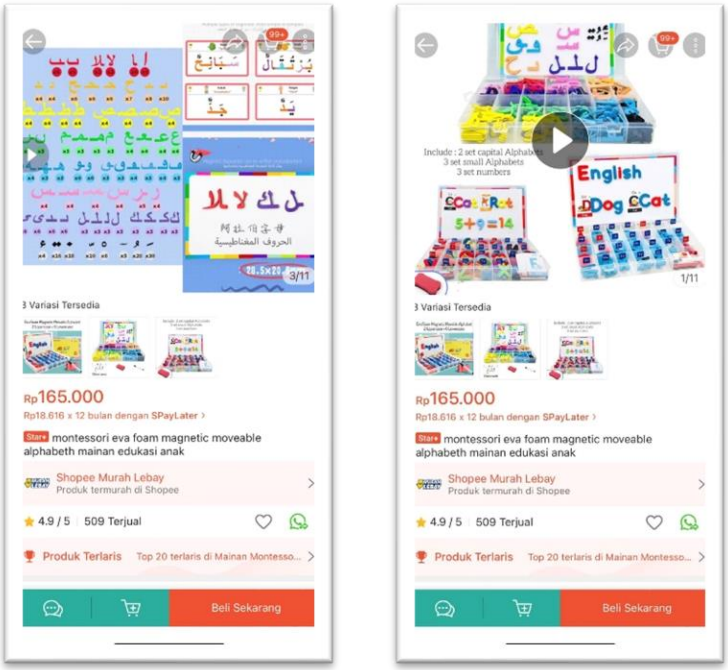
ثم من الموضوع الحالي، و مادة المفردات الموجودة من الدرس الرابع – الدرس السابع في الكتاب المقرر. ومن مادة المفردات الموجودة يكون السؤال تم استخدامها كدليل للعبة "من أنا"، وقد تم إنشاء مادة السؤال وتم تكييف اللغة مع لغة الطلاب الحالية. فيما يلي تصميم المادة المفردات ومادة السؤال :

ب. تصميم الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا"

في هذه المرحلة، الوسيلة التعليمية المستخدمة هي حزمة من لعبة تركيب الحروف المغناطيسية من منصات التجارة الإلكترونية، تم تصميم هذه لعبة تركيب الحروف كلعبة تعليمية للأطفال إلى الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" للطلاب المدرسة المتوسطة العامة. وأما محتويات الحزمة هي الصناديق واللوحات المغناطيسية والعلامات وممحاة السبورة وكذلك الحروف والحركات المغناطيسية. ولكن هذا المنتج لدي نقصا هو عدم وجود طريقة للاستخدام محددة وفرصة

لاستخدامه كالوسيلة التعليمية يمكن تطويرها بشكل أفضل من حيث كيفية اللعب أو المواد.

الصورة ٣ - التجارة الإلكترونية حيث لشراء لعبة تركيب الحروف المغناطيسية



وبعد ذلك تصميم لصندوق الغلاف المراد استبداله، وعمل تصميم لإجراءات استخدام لعبة "من أنا" التي سيتم تصميمها في تطبيق *Canva* وطباعتها على شكل كتيب. وأما محتويات دليل اللعبة "من أنا" هي:

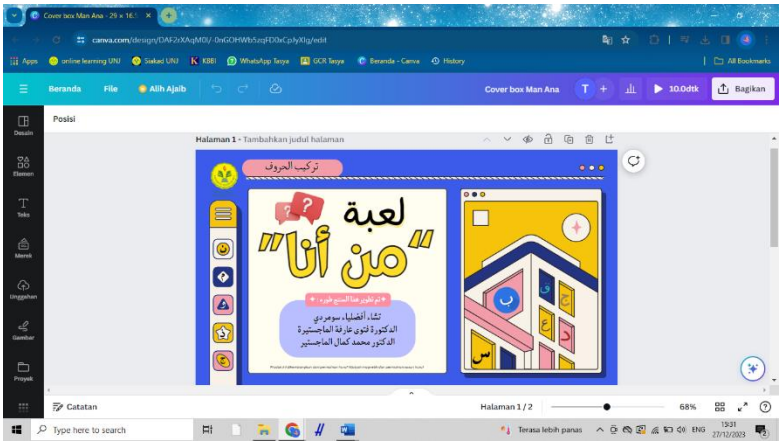
١) كيفية لعبة

٢) رمز الاستجابة السريعة يظهر على محرك *Google Drive* الذي يحتوي على مادة المفردات والسؤال

٣) عرف عنا قليلا

٤) اتصال بنا

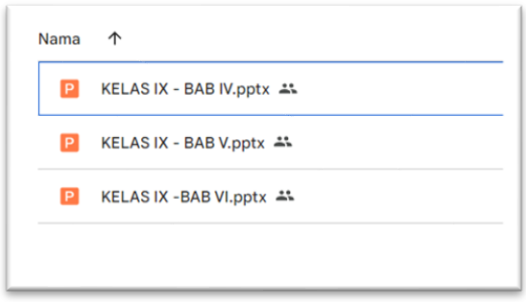
الصورة ٤ - تصميم لصندوق الغلاف



الصورة ٥ - تصميم دليل اللعبة "من أنا"

١. حبكة القصة (*Storyboard*)

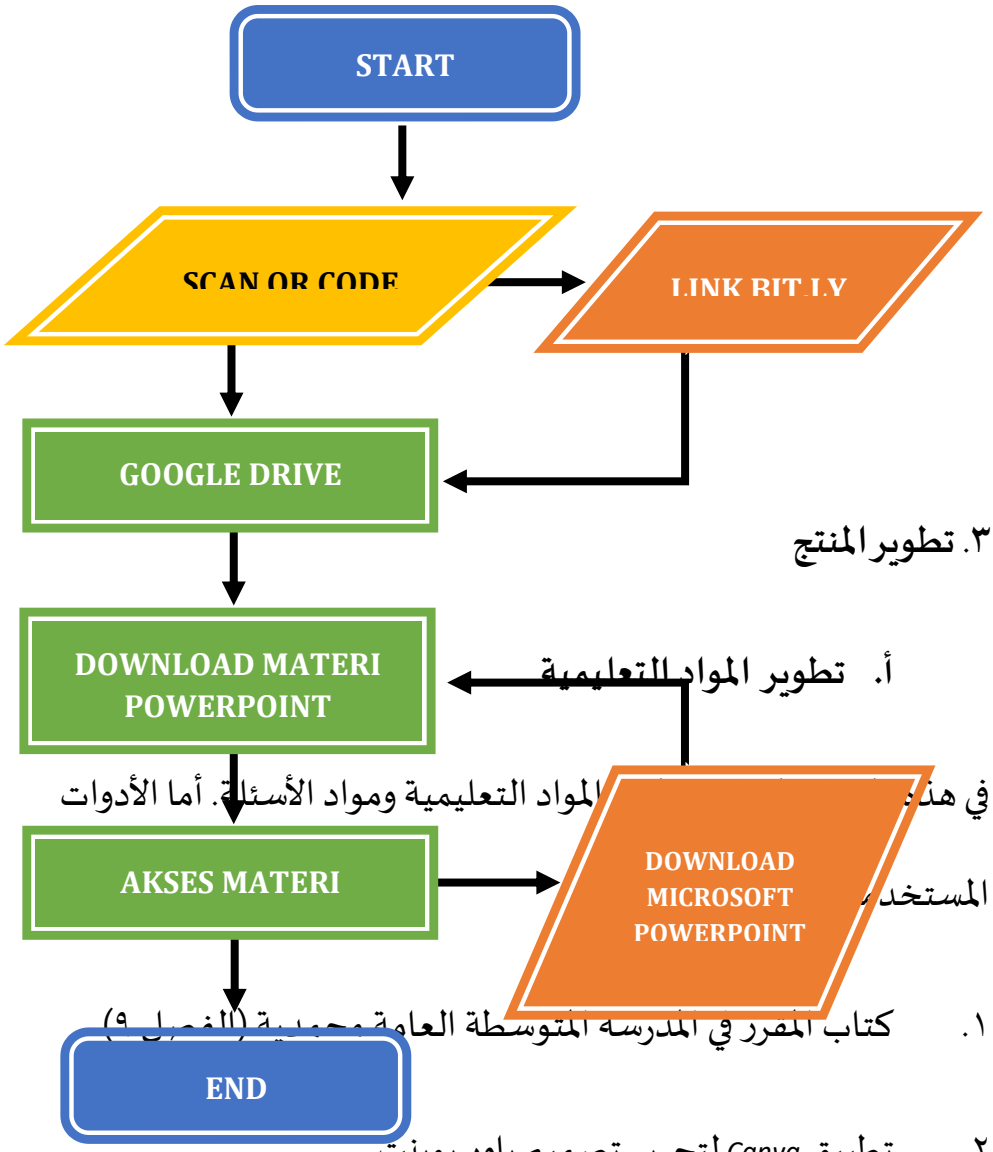
الجدول ١ - حبكة القصة

الرقم	البيانات	توضيع البيانات
١	يوجد داخل صندوق هذه اللعبة عدة أجزاء، بما في ذلك دليل اللعبة والحروف والحركات المغناطيسية واللوحات المغناطيسية	
٢	لفتح المواد التعليمية، نرحب بالمستخدمين لمسح رمز الاستجابة السريعة ضوئيا أو يمكنهم الوصول إليه من خلال bit.ly المتاح في الاقتراح	
٣	سيصل رمز الاستجابة السريعة أو bit.ly إلى جوجل دريف ويمكن	

	للمستخدمين اختيار المواد التي يريدون تعلمها	
٤	بعد ذلك، سيصل المستخدمون إلى المواد باستخدام تطبيق ميكروسوف باور بوينت الحالي.	
٥	في مادة المفردات ومواد الأسئلة هناك أيضا نطق مفردات يمكن النقر فوقه بحرية أثناء وضع العرض التقديمي	
٦	يجيب الطلاب على السؤال عن طريق ترتيب الحروف المغناطيسية وحركاتها على لوحة مغناطيسية موجودة	

٢. **مخطط انسيابي *(Flowchart)***

الصورة ٦ - مخطط انسيابي



٣. تطوير المنتج

أ. تطوير المواد للتعليمية

في هذ[illegible] المواد التعليمية ومواد الأسئلة. أما الأدوات المستخد[illegible]

١. كتاب المقرر في المدرسة المتوسطة العامة محمدية (الفصل ٩)

٢. تطبيق *Canva* لتحرير تصميم باور بوينت

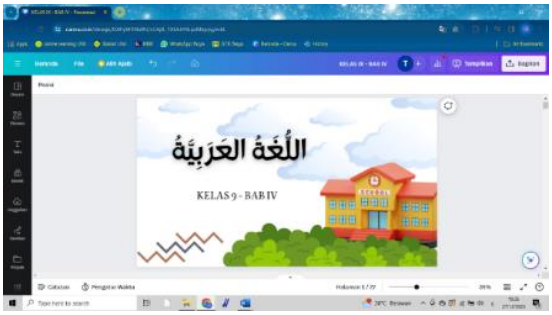
٣. الموقع الإلكتروني *elevenlabs.io* للممثلين الصوتيين للمفردات العربية[٢٥]

٤. تطبيق ميكروسوف باور بوينت لإدخال الصوت من المفردات الذي تم تنزيله

[25] https://elevenlabs.io/speech-synthesis

وأما مراحل تطوير هذه المادة التعليمية هي كما يلي:

١. تبدأ المادة من الغلاف الافتتاحي الذي يحتوي على مواد باللغة العربية بالإضافة إلى فصول وفصول لدراستها في تطبيق *Canva*



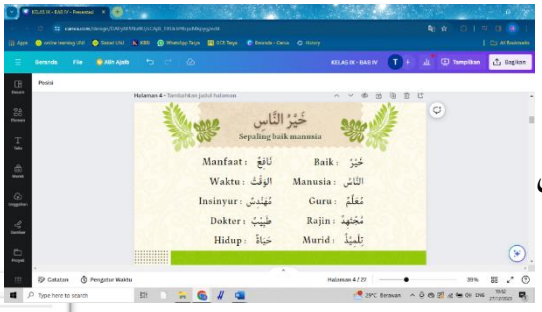
٢. بعد ذلك، سيظهر موضوع الدرس الذي سيتم تعلمه في الاجتماع

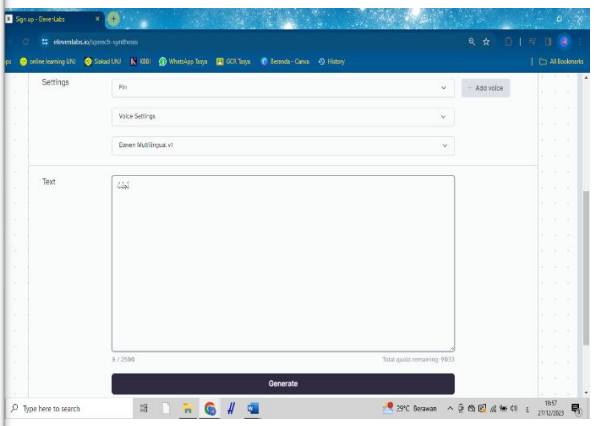
٣. نقل هدف الدرس الذي موجود في خطة الدرس إلى شريحة

٤. نقل المادة المفردات والمادة السؤال إلى شرائح باور بوينت

٥.

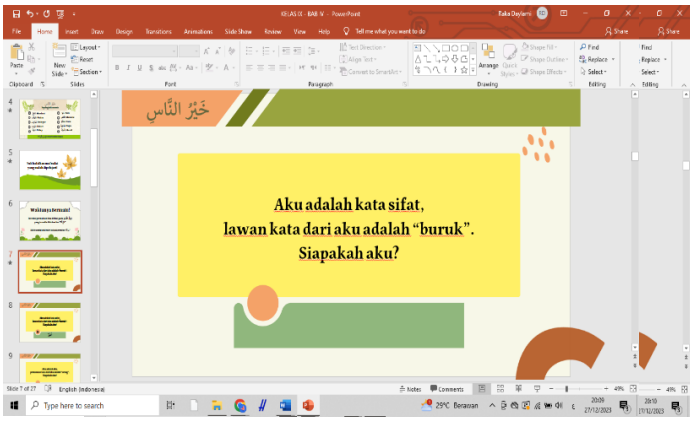
٦. القيام بتنزيل



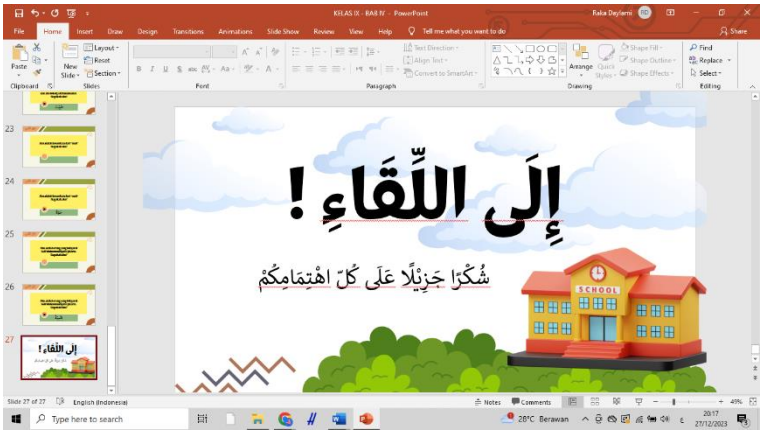


٧. يتم تنزيل مواد تصميم الشرائح بالكامل من تطبيق *Canva* إلى ميكروسوف باور بوينت لإدخال الصوت

٨. القيام بعمل ٢ شريحان على كل مادة السؤال، شرائح تحتوي على أسئلة فقط وشرائح تحتوي على أسئلة وأجوبة



٩. الشريحة النهاية التي تحتوي على الغلاف



ب. تطوير الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا"

ت. في هذه المرحلة الشرح عن تطوير الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا". بما فيها:

صناعة ملصقات لصناديق الغلاف

في هذه المرحلة القيام بطباعة تصميم صندوق لاصق تم قياسه بحجم مخصص يعني ٢٩ سم × ١٦,٥ سم، وبعد ذلك القيام بإرفاق الملصق بأعلى الصندوق.

الصورة ٧ -

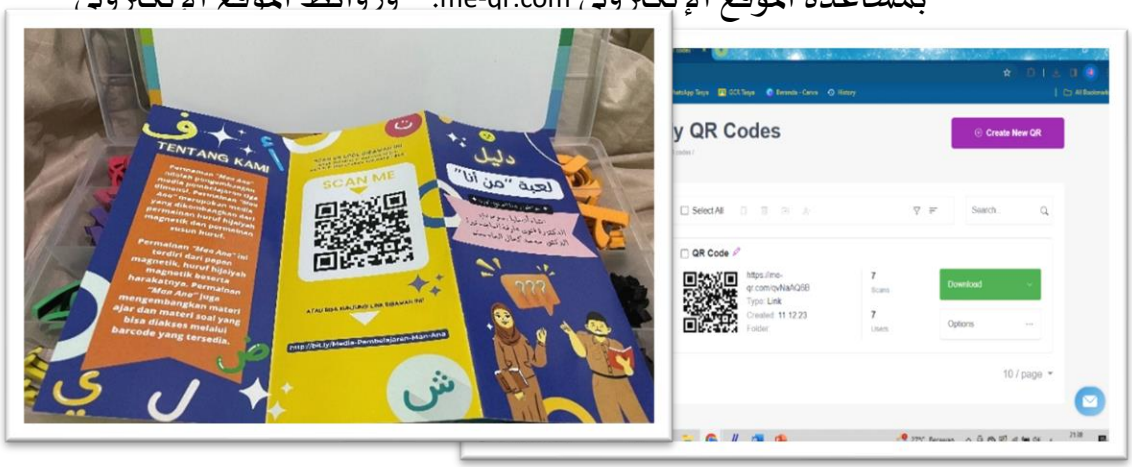
ملصقات لصناديق الغلاف

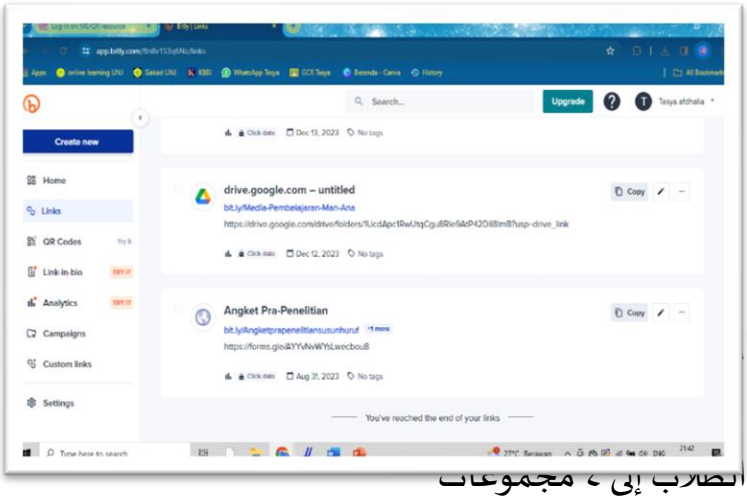
١. **صناعة كتيبات دليل للاستخدام لعبة "من أنا"**

في هذه المرحلة القيام بعمل عدة عناصر في الكتيب المراد طباعته، بما في ذلك:

١. رمز الاستجابة السريعة مع bit.ly يؤدي إلى المواد التعليمية

بمساعدة الموقع الإلكتروني me-qr.com.[٢٦] وروابط الموقع الإلكتروني





٢. دليل اللعبة "

أ. يقسم المعلم الطلاب إلى ٤ مجموعات

ب. يشكل كل عضو في المجموعة صفا إلى الخلف

[26] https://me-qr.com/

ج. يعطي المعلم أسئلة في شكل "أدلة" متوفرة في المادة

د. أجاب كل عضو في المجموعة على الأسئلة التي قدمها المعلم من خلال تركيب الحروف الحجائية المغناطيسية واحدة تلو الأخرى في الصندوق

هـ. أعطى المعلم بضع دقائق لكل مجموعة لتركيب الحروف في المفردات العربية

و. مثال: "أنا الإحتياجات اليومية. عادة في كل مرة هناك، هناك دائما مشروب. من أنا؟" الجواب: طَـعَـا مٌ

ز. وهكذا، يقوم العضو الأمامي في المجموعة بإرفاق الحرف طَ إلى اللوحة الممغنطة، ثم يتقدم عضو المجموعة الخلفي ويرفق الحرف عَ ، ويقوم عضو المجموعة الخلفي بإرفاق الحرف ا مرة أخرى، ويقوم عضو المجموعة الخلفي بإرفاق الحرف مٌ

ح. بعد انتهاء الوقت الذي منحه المعلم، رفع جميع أعضاء المجموعة في الصف الأمامي لوحاتهم المغناطيسية لأعلى

ط. كل مجموعة تقرأ مفردات كاملة

ي. يقوم المعلم بالتصحيح مع الطلاب من خلال الكتابة الصحيحة والمفردات الصوتية في مادة السؤال

ك. المجموعة التي يمكنها ترتيب الحروف في المفردات ويمكنها نطق المفردات بشكل صحيح، ستحصل على (٢ راصد)

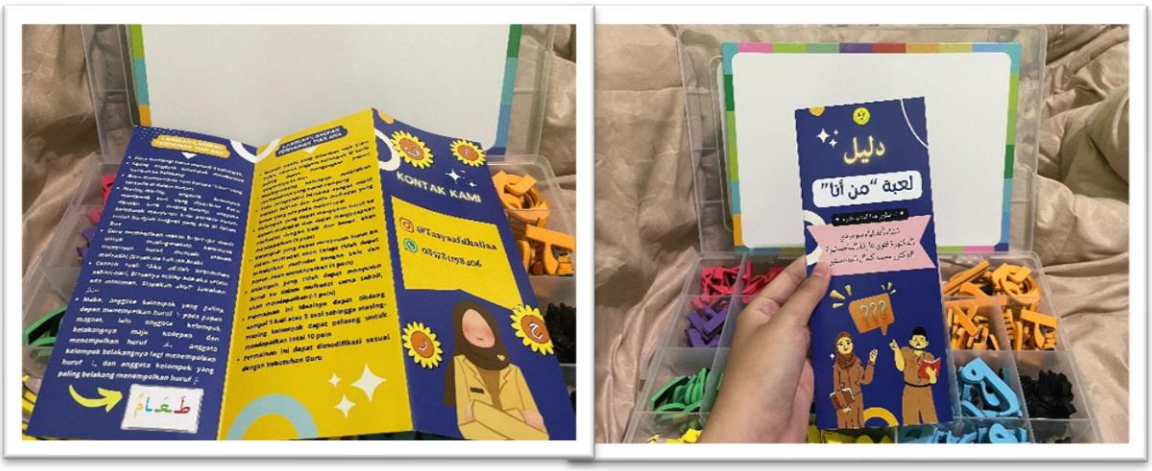
ل. المجموعة التي يمكنها تركيب الحروف في المفردات ولكن لا يمكنها نطق المفردات بشكل صحيح، ستحصل على (١ راصد)

م. المجموعة التي لا تستطيع تركيب الحروف في المفردات على الإطلاق ، ستحصل على (-١ نقطة)

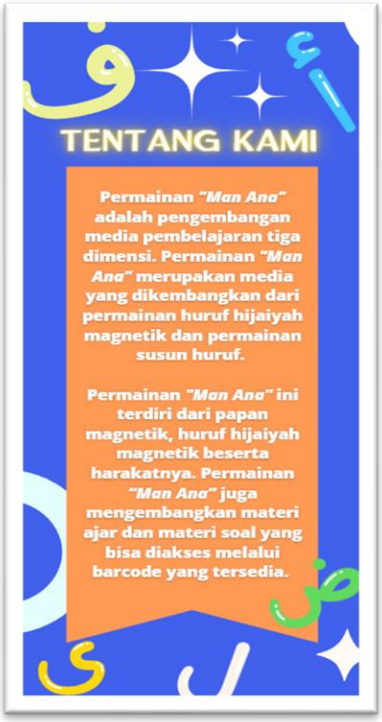
ن. يمكن تكرار اللعبة بشكل مثالي حتى ٥ مرات أو ٥ أسئلة بحيث يكون لكل مجموعة فرصة للحصول على إجمالي ١٠ راصد

س. ولكن يمكن تعديل اللعبة وفقا لاحتياجات المعلم

الصورة ٨ - دليل اللعبة "من أنا"



٣. عرف عنا قليلا عن لعبة "من أنا"، المطورة، فيما يلي:



لعبة "من أنا" هي تطوير الوسيلة التعليمية ثلاثية الأبعاد. لعبة"من أنا" هي الوسيلة تم تطويرها من لعبة تركيب الحروف المغناطيسية.

و هذه اللعبة "من أنا" تتكون من اللوحة المغناطيسية، حروف الحجائية والحركات المغناطيسية. تقوم لعبة "من أنا" أيضا بتطوير المواد التعليمية والمواد السؤال يمكن الوصول إليها من خلال الرموز الشريطية المتاحة.

٤. جهات اتصال بنا التي يمكن الاتصال بها حتى يتمكن المستخدمون من تقديم النقد والاقتراحات، ويمكن للمستخدمين الاتصال بجهات الاتصال الموجودة عندما يكون لديهم أسئلة حول المنتجات المطورة.

ج. تقييم الخبراء

أ. تقييم خبير المواد

تم إجراء تقييم خبير المواد من قبل الأستاذ عليا الدين مجدد، كمعلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا. وعقد البحث اجتماعا شخصيا في ١٤ ديسيمبر ٢٠٢٣ في المدرسة. ونتائج تقييم الخبير هي

تعمل الاقتراحات والتعليقات التي قدمها خبراء المواد هو تطوير المواد مرة أخرى بحيث يمكن أن تكون هذه الوسيلة أكثر إثارة للاهتمام للطلاب. من نتائج التقييم في الجدول أعلاه، تكون القيمة الناتجة هي:

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

بناء على النتائج المذكورة أعلاه، أعطى خبير المواد التعليمية درجة إجمالية قدرها ٩٦٪. يمكن إعطاء معايير التحقق من الصحة ذات النطاق المئوية من ٨٠ إلى ١٠٠٪ مسندا "لائق جدا".

لذلك، من نتائج التحقق من خبراء المواد، يمكننا أن نستنتج أن الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" لتعليم المفردات العربية مفيد للغاية من حيث جانب المادة وجانب التعلم. مع الاستنتاج المنتج يستحق الاختبار.

ب. تقييم خبير الوسيلة

تم إجراء تقييم خبير الوسيلة من قبل أحد محاضر لقسم تعليم اللغة العربية، وهو الأستاذ إخوان رحمن باختيار الماجستير كخبير الوسيلة. تم التحقق من صحة الوسيلة التعليمية في هذه الدراسة في ١٩ ديسيمبر ٢٠٢٣. يتواصل البحث بخبير الوسيلة عبر الانترنيت يعني واتساب وقدم استبيانات التحقق مباشرة. ونتائج تقييم الخبير هي تعمل الاقتراحات والتعليقات التي قدمها خبير الوسيلة هو أفضل إضافة فيديو تعليمي كيفية استخدام الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا". من نتائج التقييم في الجدول أعلاه، تكون القيمة الناتجة هي:

$$P = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

بناء على النتائج المذكورة أعلاه، أعطى خبير المواد التعليمية درجة إجمالية قدرها ٩٨٪. يمكن إعطاء معايير التحقق من الصحة ذات النطاق المئوية من ٨٠ إلى ١٠٠٪ مسندا "لائق جدا".

من نتائج التحقق من خبراء الوسيلة، يمكن الاستنتاج أن الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" لتعليم المفردات العربية مفيد للغاية من حيث جانب العرض وجانب إبداع الوسيلة. مع استنتاج المنتج يستحق الاختبار.

٤. تنفيذ المنتج

المرحلة التالية هي تنفيذ الإنتاج، القيام باختبار المنتج النهائي. إنتاجها وتطويرها والتحقق من صحتها من خبير المواد وخبير الوسيلة في مرحلة تنفيذ هذا المنتج

يقوم الممتحن بإشراك طلاب في الفصل ٩ (الألف) في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا لاختبار المنتج مباشرة في غرفة الفصل عندما ينتهون من القيام بأنشطة *classmeeting*.

أما بعد تنفيذ المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا، فهناك العديد من الوظائف الحالية، بما في ذلك:

١. وظيفة الجذب: بعد إجراء التجربة، واصل الطلاب لعب لعبة "من أنا" مع أصدقائها.

٢. وظيفة العاطفة: عند استخدام الوسيلة، يشعر الطلاب بالتحدي بحيث يجعلهم الفضول متحمسين.

٣. وظيفة المعرفة: بعد اكتمال التعلم، ينشغل الطلاب بتكرار المفردات التي تم تعلمها لأنه يمكن تشغيل صوت المادة بشكل متكرر.

٥. تقييم المنتج

المرحلة النهائية هي تقييم المنتج. القيام بتقييم الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" الذي تم تطويرها واختباره لطلاب في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا. يتم تنفيذ هذه المرحلة لمعرفة نتائج استجابات الطلاب وتحديد مستوى جدوى المنتجات التي تم تطويرها وتصبح مادة لتقييم المنتج من أجل تحسين جودة المنتج.

في هذه المرحلة، يستخدم البحث وسائل الاستبيان للتقييم. يتكون هذا الاستبيان من عشرة أسئلة بـ ٥ (خمسة) خيارات إجابة باستخدام مقياس ليكرت. يحتوي استبيان التقييم هذا على العديد من إجابات الطلاب تصل إلى ٢٢ طلاب في في الفصل ٩ (الألف) في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا. فيما يلي نتيجة الجدول للمشاركين في تقييم المنتج:

بناء على تقييم استجابات الطلبة لهذه مادة المفردات العربية باستخدام الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" بنسبة إجمالية قدرها ٩٣٪ بشكل عام. يمكن إعطاء معايير التحقق من الصحة مع نطاق درجة مئوية من ٨٠ إلى ١٠٠ مسندا "لائق جدا". والخلاصة من تحليل بيانات التقييم في الجدول التالي:

الجدول ٢ – خلاصة من تحليل بيانات التقييم

الرقم	التقييم	القيمة	الفئة
١	خبير المواد التعليمية	٩٦٪	لائق جدا
٢	خبير الوسيلة	٩٨٪	لائق جدا
٣	استجابة الطلاب	٩٣٪	لائق جدا

الخاتمة

الاستنتاجات

استنادا إلى نموذج الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" في تعليم المفردات العربية، خلص البحث إلى ما يلي:

١. تحليل الاحتياجات الطلاب مع مجموعه ٢٢ طلاب من الفصل ٩ (الألف) في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا على نتيجة أنه في عدد ١٩ طلاب أو ٨٦،٤٪ أن من بينهم لم يشعروا بأي مادة المفردات العربية في الفصل قد تم نقلها بشكل جيد، و ٢٠ طلاب أو ٩٠،٩٪ أن من بينهم يشعرون وجد صعوبة في تعلم مادة المفردات العربية،و٢١ طلاب أو ٩٥،٥٪ أن من بينهم يريدون أن أحدث الابتكارات من الوسيلة التعليمية لمادة المفردات العربية، و٢٠ طلاب أو ٩٠،٩٪ أن من بينهم يريدون تعلم مادة المفردات العربية من خلال اللعب في مجموعات، و ٢٢ طلاب أو ١٠٠٪ أن من بينهم مهتمون بوسيلة التعليمية تركيب الحروف كلعبة "من أنا".

٢. تصميم الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" في تعليم المفردات العربية للإجابة على احتياجات الطلاب والمشاكل السابقة، القيام بتجميع المواد باستخدام كتاب تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا هي كتب نشرتها Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah. تم جمعها من قبل أنجي فطنجا و سوغنج ريانتو. ثم

القيام أيضا بعمل الحبكة القصة (*Storyboard*) لتصميم الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا"

٣. تطوير المنتجات من خلال إعداد المواد وتصميم المنتجات وإجراء تقييمات المنتج من قبل خبراء يتألفون من خبراء المواد وخبراء الوسيلة للتحقق من المنتجات والتحقق من صحتها مع نتائج ٩٦٪ من خبير المواد، والتي تشمل جانب المادة وجانب التعلم. ثم ٩٨٪ من خبير الوسيلة، يغطون جانب العرض وجانب إبداع الوسيلة.

٤. تم تنفيذ نموذ الوسيلة التعليمية لعبة "من أنا" لطلاب من الفصل ٩ (الألف) في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا مباشرة مباشرة في غرفة الفصل عندما ينتهون من القيام بأنشطة *classmeeting*.

تقييم المنتج من

خلال تقييم المواد التعليمية والوسيلة التعليمية باستخدام استبيان الاستجابة الطلاب في المدرسة المتوسطة العامة محمدية ٣ جاكرتا من خلال الحصول على قيمة مئوية تبلغ ٩٣٪ ويتم تضمين نتائج الاستجابة في فئة "لائق جدا".

المراجع بالعربية

أخيار فوزان، "إعداد تطبيق أندرويد لتدريبات المفردات في برانمج (مفردات يومية) في مؤسسة الأترجة الإسالمية الإندونيسية"، (٢٠٢٣)

استخدام-الصور - في -تدريس - اللغات/https://www.new-educ.com/

A Mujib, A Bashori "تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج "صباح اللغة" على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة"، (٢٠١٩)

أشواق بن كوار, "الوسائل التعليمية الحديثة ودورها في تعليم اللغات الأجنبية للصغار بالمدرسة الخاصة ، معهد المعرفة أنموذج"، المستودع الرقمي لجامعة المدية(٢٠٢٢)

جيجيك عيني،" الطريقة السمعية الشفوية في ترقية مهارتي الاستماع والكلام *IJ-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning)* 3, no. 2 (2020): 50–60. ",

Hermawan, A. ., & Kautsar, G. "تعليم المفردات باستخدام الصوار والنماذج الإستقرائية لترقية قدرة الطلاب على الإنشاء الموجه" *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *3.* (1), 63–80.

Dinda Puspita, Muhammad Kamal, dan Ihwan rahman bahtiar, "نموذج الوسيلة التعلمية التفاعلية لكطورا اينسبير لتدريس علم الصرف.14–1 :(2022) 4964 *Arabiyyah* ",

رشدي أحمد طعيمة، "تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه" (منثورات المنظمة الإسلامية للتربوية والعلوم والثقافة: الرباط)

سمير خلف جلوب، "الوسائل التعليمية." مكة المكرمة: دار من المحيط إلى الخليج للنشر والتوزيع، (٢٠١٧).

سيتي مريم، "تعليم اللغة العربية على أساس منهج الدراسة المستقل"، (٢٠٢٣).

سيف الدين، " طرق في تعليم مفردات اللغة العربية"(٢٠١٩) Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 7(2), 310-330.

شهر الرزق، " استخدام اللعبة "جومانجي" في تعليم المفردات لطلبة المدرسة الثانوية الحكومية الأولى بلامونجان"، (٢٠٢٠)

عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، "ضائات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين" (الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية. أثناء النشر ٢٠١٢)

عبد العليم إبراهيم "الموجه الفني لمدرسي اللغة العربية" (١٩٩١) مصدر: دار المعارف.

فطري، و رحمواتي، "أثر استخدام مربع الكلمات في تعليم المفردات وتعلمها"

ليليك نور فيترياني، "أثر استخدام وسيلة التغاني في حفظ المفردات لدي طلاب الفصل الثاني في المدرسة الإبتدائية دار العلوم سمارانج"، (٢٠١٩)

مجيدة أحملا عين ،شريفة ربيا فطرية ستى زعيمة ،التقية ديانا فطري تياساجي، "تعليم المفردات العربية باستخدام الغناء لترقية مهارة كلام"، (٢٠٢٢)

محمد حمدان نافع مولى، "فعالية استخدام الفيديو الرسوم المتحركة (أنيماسي) لتعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية مالانج"،(٢٠٢٣)

محمد عيسى الطيطي واخرون، "أنتاج وتصميم الوسائل التعليمية" (دار عالم الثقافة ٢٠٠٧)

"معجم المعاني الإلكتروني.https://www.almaany.com/ "

ولدي أوالي شاه، "نموذج وسيلة تعليمية وردوال في تعليم المفردات العربية (البحث التطويري في الالمدرسة الثانوية المهنية للمحمدية ٦ بجاكرتا"، (٢٠٢٢)

المراجع بالإندونيسية

Ahmad Rohani, Media instruksional Edukatif. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

Argo Satrio Utomo, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SUSUN HURUF AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS VII SMP PIRI 2 YOGYAKARTA THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA THE WORD LETTERS AKSARA OF JAVA FOR CLASS VII SMP PIRI 2 YOGYAKARTA" (n.d.): 192–205.

Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003).

Gesta Lestari, "MODEL PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DALAM KAMUS SANTRI BARU UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRADAT DI PONDOK Pesantren Modern" no. 7 (n.d.).

https://dikdasmenppmuhammadiyah.org/

https://elevenlabs.io/speech-synthesis

https://me-qr.com/

https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/skala-guttman-pengertian-karakteristik-dan-contoh/

Ida Bagus Made Eka Yoni Adnyana Putra, "Penerapan Media Gambar Dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan," *Journal of Education Action Research* 1, no. 2 (2017): 133.

Lilis Madyawati, Strategi Pengembangan Bahasa Anak, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016).

Lintang Febyarum,"Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi pada Anak Usia Dini di TK IT Mekarsari Natar" (2021).

"Mengenal Eva Foam: Karakteristik, Penggunaan Dan Kelebihan" https://www.sfidnfits.com/mengenal-eva-foam-karakteristik-penggunaan-dan-kelebihan.

Muh. Arif, "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab" *`A Jamiy : Jurnal Bahasa dan Sastra Arab,* 9 no. 1 (2020)

N Ariyanti, "Web-Based Crossword Development to Improve Vocabulary Mastery of Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Sidoarjo Student" *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign …* 4, no. 2 (2020): 232–244.

Nida Hanifah, Sofyan Sauri, dan Yusuf Ali Tantowi, "Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Dan Media Canva Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat" 6 (2023).

Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa "N M Siduppa, A F Tadjuddin, dan S Masnan, Jurnal Pendidikan "Arab Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Enrekang Bahasa Arab 5 (2021).

Nuril Mufidah dan Intan Izha Rohima, "Pengajaran Kosakata untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab" Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS), Vol 1, no.1, April (2020).

Nurul Hikmah. "Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Mata Kuliah Jaringan Komputer di Prodi PTIK JTIK FT UNM" (Universitas Negeri Makassar, 2021).

Nurul Isnaini dan Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route" *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020): 1–14.

Putri Roka Ismail, "Pengembangan Media Pembelajaran 'Papan Susun Kata Anak Hebat (Pasukan Hebat)' Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Tema 6 Subtema 3 Berbasis Scramble Di Kelas I Sdn 104607 Sei Rotan" (n.d.).

Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model', Education Journal, 3.1. (2019)

Ramli Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35.

Ridwan dan A. Fajar Awaluddin, "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Raodhatul Athfal" *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2019): 56–67.

Robert Maribe Branch, Instructional Design: The ADDIE Approach, vol. 722 (Springer Scien Business Media, 2009).

Salamuddin dan S. N. Holizah Hasibuan, "NILAI-NILAI KETAUHIDAN: TELAAH STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ILMU TAUHID" *Jurnal Reflektika* 18 no. 1 (n.d.)

Sugiyono. 2006. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D." (Bandung : Alfabeta)

Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa "Sukriani, S. (2020). Arab Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) DDI Kampung Baru Parepare (Doctoral 21, no. 1 (2020): 1–9. "Dissertation, IAIN Parepare)