تطوير وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد

(android)

الرسالة العلمية

مقدمة إلى قسم التربية لتخصص اللغة العربية

لإنجاز متطلبات الحصول على الدرجة الإجازة العالية في تربية اللغة العربية

الباحثة:

يوني ريانتي

رقم التسجيل: ١٧٦٠١٠٣١

طالبة تخصص اللغة العربية قسم التربية

الجامعة الإسلامية الحكومية بجورب

١٤٤٣ هـ / ٢٠٢١ م

Dipindai dengan CamScanner

موافقة المشرفين

بعد الإطلاع على الرسالة تحت الموضوع " **تطوير وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android)**" للطالبة يوني ريانتي، رقم التسجيل: ١٧٦٠١٠٣١. فيرى مشرفان أنها مكملة بمقايس علمية ويوافقان على تقدمها للجنة المناقشة.

جوروب، **٢٣** يونيو ٢٠٢١ م

وافق عليها

المشرف الأول

تموان هراهاب، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٤٢٧٢٠٠٦٠٤١٠٠١

المشرف الثاني

محمد عارف مصطفى، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٧٠٧٢٣٢٠١٥٠٣١٠٠٣

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI URUP
FAKULTAS TARBIYAH
Jln. Dr. AK Gani No. 01 kotak pos 108 Telp (0732) 21010-21759 fax 21010
Homepage. http://www.iainccurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id kode pos 39119

قرار لجنة المناقشة

No: /In.34/I/FT/PP.00.9/ /2021

قد إنعقدت مناقشة الرسالة العلمية تحت الموضوع " **تطوير وسيلة تعليم مفردات على أساس استمارة أندرويد (android)** " للطالبة يوني ريانتي ، رقم التسجيل: ١٧٦٠١٠٣١ فى يوم الجمعة، التاريخ ٣ سبتمبر ٢٠٢١ م، ونجحت الطالبة المذكورة فى المناقشة، وعلى ذلك قبلت الرسالة العلمية كجزء متطلبات الحصول على درجة الإجازة العالية فى كلية التربية والتعليم من تخصص اللغة العربية.

بجوروب، ٨ سبتمبر ٢٠٢١

لجنة المناقشة

رئيس اللجنة

مرتوموان مرتاجا، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٤٢٧٢٠٠٦٠٤١٠٠١

الممتحنة الأولى

الدكتورة ريني، الماجستيرة

رقم التوظيف: ١٩٧٨٠٢٥٢٠١١١٠١٠٠٣

سكرتير اللجنة

محمد عارف مصطفى، الماجستير

رقم التوظيفة: ١٩٨٧٠٧٢٣٢٠١٥٠٣١٠٠٣

الممتحن الثاني

هازوار، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٦١٢٣١٢٠١٥٠٣١٠٠٢

اعتماد

عميد كلية التربية

الدكتور الحاج افيلسا الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠١٢٧٢٠٠٠٣١٠٠٢

Dipindai dengan CamScanner

إقرار

أنا الموقعة أدناه،

الإسم : يوني ريانتي

رقم التسجيل : ١٧٦٠١٠٣١

القسم : التربية تخصص اللغة العربية

أقر بأنني قد أعددت هذا البحث بكل أمانة ولم يسبق الشرح أو كتابة للحصول على أية درجة علمية فى أية جامعة إلاّ بعض الأجزاء التى تم اضطلاع مصادرها. وإذا ثبت-يوما- أن هذا البحث منتحل من عمل الغير، أنا مستعدة لقبول أية عقبات أكاديمية حسب ما تنصبه لوائح الجامعة.

جوروب، ٢٥ يونيو ٢٠٢١ م.

الباحثة

يوني ريانتي

رقم التسجيل: ١٧٦٠١٠٣١

Dipindai dengan CamScanner

شكرا وتقديرا

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمدلله، نحمده نشكره ونستعيده إلى الله تعالى الذى أعطى الصحة في الكتابة الرسالة العلمية بالموضوع " **تطوير وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android)**"، التي إحد من الشروط لإنتهاء الدرسة بجامعة الحكومية الإسلامية بجوروب. الصلاة والسلام على رسول الله صلى الله عليه وسلم المبعوث إلى كافة الأنام رحمة للعالمين بشيرا ونظيرا داعيا إلى الحق وسراجا منيرا وعلى آله وصحبه أجمعين. وهي شرط من الشروط لمقدمة إلى قسم التربية لإنجاز متطالبات الحصول على درجة الإنجازة العالية في اللغة العربية. وهذه الرسالة غير كاملة إلا مع أصحاب التى تساعدنى، فلهذا أشكر شكرا جزيلا إلى:

١. والدين المحبوبين اللّذان يدعواني ويعطياني إشرافا و نصيحة حتي إنتهيت هذه الرسالة العلمية .
٢. الدكتور رحمة هداية، الماجستير، رئيس الجامعة الإسلامية الحكومية بجوروب.
٣. الدكتور الحاج إيفنلدي، الماجستير، عميد كلية التربية والتعليم للجامعة الإسلامية الحكومية بجوروب.
٤. الدكتورة ريني، الماجستيرة، رئيسة تخصص تعليم اللغة العربية للجامعة الإسلامية الحكومية بجوروب.
٥. برتوموان هراهاب، الماجستير، المشرف الأل و مُحَمَّد عارف مصطفى، الماجستير، المشرف الثاني، اللذان علمانى وأعطانى وقتهما وكذلك علمها.

Dipindai dengan CamScanner

٦. مُحَمَّد عارف مصطفى، الماجستير، المشرف الأكاديمي

٧. جميع أصدقائي المحبوبين فى تخصص اللغة العربية السنة الدراسة ٢٠١٧، مع النجاح فى كل أمورنا.

لعل الله يعطي لهم أجرا ويكتب عليهم عملا صالحا. وكي تكون هذه الرسالة العلمية نافعة علينا. "آمين".

جوروب، ٣٢ يونيو ٢٠٢١ م

الباحثة

يوني ريانتي

رقم التسجل : ١٧٦٠١٠٣١

Dipindai dengan CamScanner

التجريد

يوني ريانتي. رقم التسجيل ١٧٦٠١٠٣١. تطوير وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android). الرسالة العلميّة. جوروب: تخصص اللّغة العربيّة، قسم التربيّة، الجامعة الإسلاميّة الحكوميّة بجوروب ٢٠٢١.

كانت البحث في هذه رسالة العلمية إلى إنتاج وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة اندرويد (android) في المدرسة المتوسطة.وأسئلة البحث في هذا البحث هي:١) كيف طريقة تطوير وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) ؟، ٢) كيف كان استخدام وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android)؟، ٣) كيف نتائج التصحيح من المواد والوسيلة تعليم العربية على أساس استمارة أندرويد (android)؟.

هذا النوع البحث هو البحث والتطوير باستخدام المرحلة التي تتكون من (١) تحليل الاحتياجات، (٢)تصميم الدراسية، (٣) تطوير المنتج، (٤) التصحيح اخصائيّ الوسيلة و اخصائيّ المواد، (٥) المنتج النهائي. ويقوم بعملية التصحيح اخصائيّ وسيلة و اخصائيّ مواد. مبدأ البحث هي اخصائيّ الوسيلة و اخصائيّ المواد.تم الحصول على البيانات باستخدام استبيان لاخصائيّ الوسيلة و اخصائيّ المواد حول الوسيلة التي تم تطويرها في الاخصائيّ التعليم و الاخصائيّ الماد و اخصائيّ العرض و اخصائيّ البرمجة. تحليل البيانات مع التحليل الوصفي الكمي.

تم تطوير وسيلة التعليم باستخدام استمارة أدوبي فلاش المهنية (Adobe flash Profesional CS6 CS6)، أدوبي فوتوشوب (Adobe photoshop)، و *audacity*. باستخدام عدة طريقة، وهي : وصفي نتائج تحليل الاحتياجات، وصفي تصميم التعليم، وصفي تطوير المنتج. تم تجهيز منتج استمارة هذا بالإرشاد الاستخدام التي تتكون من فتح استمارة حتى خرج من استمارة. فيما بنتائج تقييم استمارة وسيلة وهي : تقييم الاخصائيّ المادي أهليّة وسيلة الدراسية اللغة العربية على أساسية استمارة أندرويد (android) في النواحى الدراسية بمتوسط ٢.٨٥ (كافية) و نواحى الماد بمتوسط ٣.٦٧ (جيد). تقييم الاخصائيّ الوسيلة لأهليّة وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) على النواحى العرض بمتوسط ٤.٥٨ (ممتاز) و نواحى البرمجة بمتوسط٤.٢١ (جيد). وخلصت نتائج هذا البحث إلى أن وسيلة الدراسية اللغة العربية على أساسية استمارة أندرويد (android) الذي تم تطوير كانت أهليّة للاستخدام.

الكلمات المفتاحية: صناعة وسيلة الدراسية، المفردات اللغة العربية، استمارة أندرويد (android)

محتويات الرسالة

صفحة الموضوع

موافقة المشرفين ..... أ

الإقرار.....ب

شكراوتقديرا.....د

التجريد.....و

محتويات الرسالة.....ز

قائمة الجدول.....ي

قائمة الصورة.....ك

الباب الأول : المقدمة

أ. الدوافع لاختيار الموضوع..... ١

ب. تعيين المسألة ٤

ج. تحديد المسألة ٥

د. تعبير المسألة ٦

هـ. أغراض البحث ٦

و. فوائد البحث ٦

الباب الثاني : الأساس النظريات

أ. وسيلة تعليم اللغة العربية ٨

ب. أندرويد (android) ١٣
ج. أندرويد (android) كوسيلة التعليم ١٥
د. المفردات العربية ١٧
هـ. مطابقة البحث ١٩

الباب الثالث : طريقة البحث

أ. نوع البحث ٢٠
ب. تحليل الاحتياجات ٢٣
ج. تطوير المنتج..... ٢٣
د. مبدأ البحث ٢٣
هـ. خطوة وأداة جمع الوقائع ٢٤
و. التصحيح من المنتج ٢٥
ز. خطوة تحليل الوقائع ٢٥

الباب الرابع : نتائج البحث

أ. طريقة تطوير وسيلة تعليم مفردات على أساس استمارة أندرويد (android) ٢٩
ب. ارشاد لاستخدام وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android)..... ٥٦

ج. تصحيح وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) ٥٨

الباب الخامس : الخاتمة

أ. الإستنباط ٨١

ب. الإقتراحات ٨٢

المراجع

الملاحق

قائمة الجدول

الجدول ١ تحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية بمقياس٥ .....٢٦

الجدول ٢ ارشاد لتحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية ٢٨

الجدول ٣ البيانات تقييم اخصائيّ المواد من النواحى التعليم.....٥٩

الجدول ٤ البيانات تقييم اخصائيّ المادية من النواحى المواد ٦٠

الجدول ٥ التوزيع تواتر تقييمات اخصائيّ المواد على النواحى التعليم.....٦٣

الجدول ٦ التوزيع تواتر تقييمات اخصائيّ المواد على النواحى المواد ٦٤

الجدول ٧ البيانات اخصائيّ من النواحى العرض ٦٥

الجدول ٨ البيانات التقييم من النواجى البرمجية.....٦٧

الجدول ٩ التوزيع تواتر تقييمات اخصائيّ الوسيلة على النواحى العرض ٧٠

الجدول ١٠التوزيع تواتر تقييمات اخصائيّ الوسيلة على النواحى البرمجية ٧١

قائمة الصورة

صورة ١ صفحة صناعة القائمة..... ٣٣

صورة ٢ صفحة صناعة القائمة ٣٤

صورة ٣ صفحة صناعة الكفاءة ٤١

صورة ٤ صفحة صناعة الإستمارة..... ٤٢

صورة ٥ صناعة صفحة المواد..... ٤٣

صورة ٦ صناعة محتوى مواد المفردات عن الرياضة..... ٤٣

صورة ٧ صناعة مثال صفحة الجملة..... ٤٤

صورة ٨ صناعة محتوى عينة من مواد الجملة عن الرياضة..... ٤٥

صورة ٩ صفحة ممارسة السؤال ٤٥

صورة ١٠ صناعة صفحة تمارين ٤٦

صورة ١١ صناعة نتائج التقييم ٤٧

صورة ١٢ صناعة صفحة اللعبة..... ٤٨

صورة ١٣ صناعة محتوى اللعبة تخمين معنى المفردات ٤٨

صورة ١٤ صناعة محتوى اللعبة تطابق الصورة..... ٤٩

صورة ١٥ صناعة محتوى اللعبة يطابق معنى الكلمة..... ٥٠

صورة ١٦ صناعة صفحة المحفوظات ٥١

صورة ١٧ صناعة نافذة التأكيد..... ٥٢

صورة ١٨ نتائج المنتج الأولية..... ٥٣

صورة ١٩ ارشاد المستخدم..... ٥٦

صورة ٢٠ السهم الأيمن..... ٥٦

صورة ٢١ السهم إلى اليسار ٥٧
صورة ٢٢ رمز المنزل ٥٧
صورة ٢٣ رمز الصوت ٥٧
صورة ٢٤ اغلاق الإستمارة ٥٧
صورة ٢٥ عرض المنتج قبل المراجعة ٧٢
صورة ٢٦ عرض بعد المراجعة ٧٢
صورة ٢٧ عرض بعد إضافة المفردات ٧٣
صورة ٢٨ أهداف الدراسية عرض بعد المراجعة ٧٣
صورة ٢٩ ارشاد للعمل على الأسئلة ٧٤
صورة ٣٠ عرض ارشاد اللعبة ٧٤
صورة ٣١ عرض الأول استمارة ٧٥
صورة ٣٢ عرض قبل المراجعة ٧٥
صورة ٣٣ عرض بعد المراجعة ٧٦
صورة ٣٤ عرض المنتج النهائي ٧٧

الباب الأول

المقدمة

أ. الدوافع لاختيار الموضوع

التعليم هو جهد المعلم لتوفير مواد معين بحيث تكون أنشطة تعليم مواتية لتحقيق الأهداف المتوقعة. الغرض من هذا التعليم هو زيادة عقلية والبصيرة التلاميذ. وبالتالي، فإن تعليم اللغة هي نشاط تعليم يقوم به المعلم على أكمل وجه حتى يتمكن التلاميذ الذين يتم تعليم لغة معينة من القيام بنشاط تعليم جيدا، لذلك فهو يساعد على تحقيق أهداف التعليم اللغة، مثل تعليم اللغة العربية.[١]

اللغة العربية هي واحده من لغات العالم التي شهدت التنمية الاجتماعية للمجتمع والعلوم. للغة العربية تستخدام على المجتمع الجمهور لأن اللغة العربية ليست فقط تعليم القرآن واحده. لكن اللغة العربية تم معتمد بها للعالم بأن اللغة العربية هي اللغة العالمية. وهكذا أصبحت اللغة العربية ضرورة أساسية للبشر للتواصل،تعلّم في المدرسة أو خارج المدرسة. لذلك،من المهم تعلّم اللغة العربية.لذا في توقع من المعلم زيادة دافع ورغبة التلاميذ في العملية تعليم اللغة العربية.

تعليم اللغة العربية هي جهد يبذله المعلم لتوفير فهم مادة اللغة العربية للتلاميذ للحصل على الأهداف المراد تحقيقها. في الدراسية اللغة العربية هناك أربع مهارات لغوية،وهي مهارات الإستماع والكلام والقراءة والكتابة. وبالتالي فإن الهدف النهائي لتعليم اللغة هي أن يكون

[١] اسيب حرماون، طريقة تعلم اللغة العربية، (باندونغ: مراهقة روسداكاريا، ٢٠١٣)، ص ٣٢

التلاميذ ماهر في اللغة. لذلك فإن مكونات الأربعة مترابطة مع بعضها البعض.الشيء الرئيسي المطلوب في المهارات اللغوية هي المفردات.

المفردات هي عنصر أساسية في المهارات اللغوية، لأن تملك المفردات دورًا مهمًا جدًا. ولكن، فإن دراسية اللغة ليس متشابه تعليم المفردات، وهذا يعني أن امتلاك المهارات اللغوية لا يكفي لحفظ المفردات فقط. وهذا يعني أن متعليم اللغة لا يمكنهم التعرف على اللغة من خلال القاموس. لذلك، يجب على المعلم أن يفكر في عملية التعليمية التي يمكن أن تجعل من السهل على التلاميذ فهم المواد التي يتم تدريسها، بما في ذلك من حيث المفردات العربية. هناك متنوعة من الطريقة التي يمكن للمعلم استخدامها لنقل المواد العربية حتى يتمكن التلاميذ من فهم المواد التي يتم تسليمها ولا تبدو مملة، واحدة منها باستخدام وسيلة ممتع.

وبالتالي لنقل المواد التعليم ممتع مقتضى تطوير وسيلة تعليم. عند تطوير وسيلة التعليم المعلم يجب أيضا يبصر لاحتياجات التلاميذ ويجب على المعلم أيضا أن يعرف قدرته في تطوير وسيلة. يمكن تطوير وسيلة التعليم بطريقة متنوعة، يمكن تطوير احد من خلال البرنامج على الكمبيوتر، مثل أدوبي فوتوشوب (adobe photoshop)، أندرويد الاستوديو (android studio)، أدوبي فلاش المهنية adobe flash) CS6 profesional CS) وبمساعدة برامج أخرى. في تطوير وسيلة تعليم على اساس استمارة أندرويد (android)، استمارة ليس فقط استخدام اللغة العربية فقط، ولكن استمارة سوف تستخدام بعد ذلك أربع لغات، هي العربية والإنجليزية و ريجانج والإندونيسية. وباتلي لا يمكن لتلاميذ التعليم

اللغة الدولية فقط، ولكن يمكن لتلاميذ أيضا تعليم استخدام اللغة الإقلمية من خلال وسيلة تعليم اللغة العربية باستخدام أربع لغات على أساس استمارة أندرويد (android).

في هذه اللحظة تقريبا كل تلاميذ قد نعرف أندرويد (android). معظم التلاميذ استخدام أندرويد(android) للعب وفتح استمارة أقل يثقّف لقد اعتقدوا أن الألعاب واستمارة التي فتحوها يمكن تحويلها إلى أدوات ترفيهية عندما يشعرون مملة من الدراسية. ولكن في الواقع أنها تلعب الكثير من الألعاب واستمارة المفتوحة التي ليست مفيدة لإضافة إلى آفاهم، وبدلا من ذلك تأسرهم إلى أشياء غير لطيفة التي تجعلهم ينسون أن يتعلموا. لذلك، من الضروري تطوير استمارة التعليم على أساس استمارة أندرويد (android) يمكن استخدامه وسيلة التعليم لدافع و ممتع الرغبة تلاميذ.

رغبة هي ميل الشخص إلى الشعور بالانجذاب إلى شيء ما ومحاولة المثابرة.[٢] في حين أن الدافع هو عملية لتعزيز الرغبة في القيام بعمل أو سلوك لتلبية الاحتياجات والأهداف المراد تحقيقها.[٣] بالنسبة تلاميذ، فإن الرغبة تعليم هوشيء يجب أن يكون موجودًا في تلاميذ لتحقيق إنجازاتهم. سيختلف الرغبة بالتعليم بين التلاميذ عن بعضهم البعض، وسيكون التلاميذ الذين لديهم الرغبة كبير بالدراسية في المواد العربية قادرين على التفوق عند مقارنتهم بالتلاميذ الذين لديهم رغبة منخفض بالتعليم في المواد العربية. وهكذا أيضا رغبة ودافع التلاميذ

---

[٢] ريني بسبيتا سري، علم النفس التربوي،(جوروب:جامعة الإسلامية الحكومية بجوروب،٢٠١٣)، ص ٢٣٧

[٣] سابر جندا، تصميم الوسيلة التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية حول مواضيع العلوم في ١٠ ميم كرنج انير،(جوروب،٢٠١٦)،ص ٣

لتعليم اللغة العربية. رغبة ودافع التلاميذ تعليم اللغة العربية القليل جدا و التلاميذ وجد صعوبة في تعليم اللغة العربية.

بشكل عام معظم التلاميذ يجدون صعوبة في الدراسية اللغة العربية. من بينها، القدرة تلاميذ على حفظ المفردات اللغة العربية المنخفضة، أنشطة التعليم في الفكر مملة وغير ممتع، والمعلم يركزون أكثر على الكتب وأوراق عمل التلاميذ بالمقارنة مع استخدام وسيلة، استخدام وسيلة أقل تنوع، أقل قدرة جدية التلاميذ في تعليم اللغة العربية، أقل قدرة دافع من البيئة الأسرة لتعليم اللغة العربية. بينما للمعلم لتطوير وسيلة هناك العديد من العراقيل مثل أقل العلم الكمبيوتر ولغات البرمجة، وقت محدود جدًا لتطوير الوسيلة التعليمية.

واستناداً إلى خلفية المشكلة التي تم وصفها، تريد الباحثة تطوير وسيلة التعليم على أساس استمارة أندرويد (android) لتسهل تعليم المفردات اللغة العربية، المواد المعروضة على مشروع وسيلة هي مادة المفردات و مثال الجملة والتمارين والألعاب مع أولوية فريدة من نوعها السمعية والبصرية واستخدام أربع لغات، وهي العربية والإنجليزية و ريجانج والإندونيسية. وبذلك تختار الباحثة بالموضوع "**تطوير وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android)**".

ب. تعيين المسألة

١. أقل قدرة الرغبة ودافع التلاميذ فى تعليم اللغة العربية.

٢. القدرة على حفظ المفردات المنخفض.

٣. أقل قدرة العلم الكمبيوتر ولغات البرمجة.
٤. وقت محدود لتطوير الوسيلة التعليم.
٥. أقل قدرة جدية التلاميذ في تعليم اللغة العربية.
٦. يفترض التلاميذ أن اللغة العربية صعبة وغير ممتع.
٧. أقل قدرة دافع من البيئة الأسرة لتعليم اللغة العربية.
٨. المعلم يركزون أكثر على كتب التلاميذ وأوراق العمل في المقارنة بإستخدام وسيلة .
٩. أقل قدرة استخدام الوسيلة التي تنوع عند تعليم اللغة العربية ، لذلك يصبح تعليم مملاً.

ج. تحديد المسألة

يركز هذا البحث تطوير وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) في المدرسة المتوسطة. لا تستخدم وسيلة تعليم هذه لغة واحدة فحسب، بل تستخدم أربع لغات، وهي العربية والإنجليزية و ريجانغ والإندونيسية. وهكذا، يمكن لتلاميذ ليس فقط تعليم اللغة الدولية، ولكن يمكن لتلاميذ أيضا تعليم اللغة الإقليمية من اللغة ريجانغ. لذلك، يقتصر هذا البحث على تصحيح بعض لاخصائي، بسبب القيود المختلفة التي لا تسمح بتطبيق وسيلة تعليم مباشرة على التلاميذ. النقط التي تقتصر على هذه البحث هي:

١. تطوير وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android).
٢. تم تطوير النظام على أساس استمارة أندرويد (android) فقط.

د. تعبير المسألة

١. كيف طريقة تطوير وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) ؟

٢. كيف كان استخدام وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) ؟

٣. كيف نتائج التصحيح من المواد والوسيلة تعليم اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) ؟

هـ. أغراض البحث

١. لمعرفة كيفية طريقة تطوير وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android).

٢. لمعرفة كيفية استخدام وسيلة تعليم مفردات على أساس استمارة أندرويد (android).

٣. لمعرفة نتائج التصحيح من المواد والتصحيح من الوسيلة تعليم اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android).

و. فوائد البحث

١. للتلاميذ

أ. لتسهيل تعليم التلاميذ اللغة العربية ، وخاصة تعليم مفردات من خلال استمارة أندرويد (android) الذي تم إنشاؤه.

ب. يمكن تغيير وجهة نظر التلاميذ بأن تعليم اللغة العربية لإ يستخدام الكتب فحسب، بل يمكنه أيضا استخدام أندرويد(android) الذي

لديهم حتى لا يركز التعليم على المدرسة وحدها، ولكن يمكن القيام به في المنزل باستخدام استمارة أندرويد (android) ويمكن للتلاميذ التعليم بشكل مستقل.

٢. للمعلم

أ. يمكن للمعلم أن هذا استمارة وسيلة تعليم اللغة العربية في المدرسة.

ب. كمدخل للمعلم للابتكار في التعليم، وخاصة تعليم اللغة العربية.

٣. للباحثة

أ. زيادة المعرفة في مجال الكمبيوتر وتطوير استمارة وسيلة تعليم.

ب. إذا أصبح فيما بعد معلمًا ، يمكن استخدام استمارة المرجع تعليم.

الباب الثاني

الأساس النظريات

أ. وسيلة تعليم اللغة العربية

١. مفهوم وسيلة التعليم

من الناحية اللغوية، تأتي كلمة الوسيلة من الكلمة اللاتينية *medius* والتي تعني حرفياً وسيلة أو المقدمة.[٤] في للغة العربية، وسيلة هي رسلة التسليم من المرسل إلى المستلم.

تعريف وسيلة في المصطلحات كثير جدا، من وجهة نظر اخصائي وسيلة التربوي. وفقال سوكيمان، وسيلة هي كل ما يمكن استخدامه لنقل الرسالة أو المعلومات من المرسل إلى المستلم. بحيث يمكن ممتع الانتباه، وتحفيز العقل والرغبة من التلاميذ، بحيث يمكن تنفيذ عملية التعليم ويمكن تحقيق أهداف تعليم الفعالة.[٥]

وفقال موه. زيتول روسيد والأصدقاء وسيلة هي أداة يمكن استخدامها مقدمة أو رسالة وسيطة من المرسل (المعلم) إلى مستلم الرسالة (التلاميذ) التي تهدف إلى تشجيع التلاميذ ويمكن رغبة التلاميذ في التعليم وذلك لمساعدة المعلمين والتلاميذ في العملية تعليم لتحقيق أهداف التعليم.[٦] وفقال سوتيرمان وسيلة هي عنصر من عناصر الموراد التعليمية التي تحتوي على

---

[٤] أزهر أرصاد، وسيلة التعلم، (جاكرتا: رجا جرافيندو بيرزادا ، ٢٠١٣) ، ص ٣

[٥] سوكيمان، التعلم تطوير وسيلة، (يوجياكارتا: مكتبة إنسان مدني، ٢٠١٢)، ص ٢٩

[٦] موه. زيتول روسيد والأصدقاء، متنوعة وسيلة الدراسية (مالانج : السيرة الذاتية. نوسانتارا العبادي لمحو الأمية، ٢٠١٩)، ص ٦

مواد تعليمية في البيئة التلاميذ التي يمكن أن الممتع التلاميذ لتعليم.[٧]

رأي آخر عبر عنه كتاب وسيلة وتكنولوجيا التعليم بأن وسيلة هي كل ما يمكن استخدامه لنقل الرسالة أو المعلومات من المرسل إلى المستلم، وذلك لتحفيز أفكار ومشاعر و رغبة التلاميذ من أجل عملية تعليم الأمثل.[٨]

وباالتالي من خلال إشراك وسيلة في التعليم، فمن المتوقع أن الرسالة أو المعلومات التي تم نقلها يمكن استقبالها بشكل جيد من قبل التلاميذ باعتباره المستلم للمعلومات.

٢. أنواع وسيلة التعليم

أ. وسيلة السمعية

الوسيلة السمعية هي وسيلة تتضمن حواس المستمع. لذلك تستخدم هذه الوسيلة السمعية الصوت فقط، مثل الاستماع إلى الراديو والهاتف والتلفزيون.

ب. وسيلة البصرية

الوسيلة البصرية هي وسيلة تعتمد فقط على حواس بصري. يتم تقسيم الوسيلة البصرية إلى نوعين، بما في ذلك الوسيلة البصرية التي تعرض الصور الثابتة مثل الأفلام المؤطرة وأفلام الإطارات والصورة والمطبوعات. وهناك أيضا أنواع من الوسيلة المرئية التي تعرض الصورة المتحركة أو

---

[٧] سوتيرمان, وسيلة ونماذج التعلم المبتكرة ,(يوجياكارتا: غراها إلمو, ٢٠١٣), ص.١٥

[٨] محمد الرملي، الوسيلة وتكنولوجيا التعلم، (بانجارماسين: أنتاساري برس بانجارماسين، ٢٠١٢)، ص ١

الرموز، مثل الأفلام الصامتة (الأفلام التي ليس لها صوت) والرسوم المتحركة.

ج. وسيلة السمعية والبصرية

وسيلة السمعية والبصرية هي مزيج من الوسيلة التي تحتوي على عناصر الصوت والصورة. تنقسم وسيلة السمعية والبصرية إلى نوعين، من بينها أنواع مرئية سمعية نقية مثل الأفلام الصوتية والفيديو والتلفزيون. وهناك أيضا نوع نجس من السمعية البصرية. غالبا ما يشار إلى هذا السمعي البصري النجس باسم السمعي البصري الصامت ويحتوي على صوت متوسط يعرض الصوت والصور الثابتة مثل شرائح الصوت (أفلام إطار الصوت). [٩]

قام أزهر أرسياد بتجميع وسيلة الدراسية في أربعة فصول أيضا، ولكن استنادا إلى تطوير التكنولوجيا:

أ. تكنولوجيا الطباعة، هي وسيلة لإنتاج أو تسليم المواد، مثل الكتب والمواد البصرية الثابتة، في المقام الأول من خلال الطباعة الميكانيكية أوالفوتوغرافية.

ب. التكنولوجيا السمعية البصرية، هي وسيلة لإنتاج وتسليم المواد باستخدام الآلات الميكانيكية والإلكترونية لتقديم الرسائل السمعية والبصرية.

ج. وسيلة التكنولوجيا القائمة على الكمبيوتر هو وسيلة

[٩] أولين نهى، مجموعة متنوعة من وسيلة ومنهجيات تعلم اللغة العربية، (يوجياكارتا: مطبعة ديفا ، ٢٠١٦) ، ص. ٢٦٨-٢٧٢

لإنتاج أو تسليم المواد باستخدام مصادر المعالج الجزئي القائم.

د. تعد الوسيلة الناتجة عن مزيج من تقنية الطباعة وأجهزة الكمبيوتر طريقة لإنتاج المواد ونقلها من خلال الجمع بين عدة أشكال من الوسيلة التي محصور فيها أجهزة الكمبيوتر.

٣. وظيفة وسيلة الدراسية

أ. وسيلة بمثابة مورد الدراسية

وسيلة كمصدر لتعليم يعني كل ما يمكن استخدمها لتسهل أنشطة التدريس والتعليم.وسيلةكمورد لتعليم يمكن أن تكون الإنسان، والبضاعة، وغيرها. باستخدم وسيلة كمورد لتعليم، يمكن للتلاميذ الحصول بسهولة على الدروس وفهمها.

ب. وسيلة بمثابة أداة

وسيلة كأداة هو أن وسيلة يمكن أن تعمل على مساعدة المعلم على تسهل نقل الموضوع لتبدو جذابة وسهلة الفهم من قبل التلاميذ.[١٠]

٤. فوائد وسيلة التعليم

فوائد استخدام وسيلة التعليم هو:

أ. تسهل تقديم المعلم للمواد التعليم.

---

[١٠] سوورضي، تخلق إدارة التعلم معلمين مبدعين وتنافسيين، (سورابايا: تمفرينا وسئل غرافيك، ٢٠٠٧)، ص ٧٦

ب. المواد التعليم ستكون أكثر إثارة للممتع من أي وقت مضى.
ج. باستخدام وسيلة التعليم يمكن أن تزيد من الرغبة و دافع في الدرس.
د. تسهل التلاميذ لفهم الدروس المقدمة.
هـ. استخدام وسيلة التعليم لن تبدو مملا.

وفقال سودجانا فوائد تعليم وسيلة هي أن التعليم سوف تبدو أكثر إثارة للممتع، ويتم فهم المواد التعليم بسهولة من قبل التلاميذ، وأساليب تعليم هي أكثر تنوعا، والتلاميذ هم أكثر نشاطا في أنشطة الدراس.[١١]

٥. معاير جودة الوسيلة في الدراسية

Walker dan hess توفير معاير الجودة لتقييم وسيلة التعليم، التي استشهد بها أزهر أرصياد، وهي:

أ. جودة المحتوى والأهداف، المتعلقة بالمحتوى والأهداف المناسبة لتعليم. وتشمل هذه المعاير نواحى مثل: نواحى الدقة، نواحى الاهتمام، نواحى الاكتمال، المصممة من خلال تعديل وضع التلاميذ.
ب. الجودة التعليمية، المتعلقة بتأثير استخدام وسيلة من حيث تصميم التعليم.
ج. الجودة التقنية، المتعلقة بطبيعة وسيلة التعليم نفسها.

[١١] نانا سودجانا، أساسيات عملية التعليم والتعلم، (باندونغ: سينار بارو ألجينسيندو ، ٢٠٠٩) ، ص. ٢

واستناذا إلى شرح النظرية حول معاير جودة وسيلة التعليم يمكن تصنيفها في عدة نواحى، وهي نواحى التعليم، و نواحى المواد و نواحى وسيلة.[١٢]

ب. أندرويد (android)

١. مفهوم أندرويد (android)

اللغة الإنجليزية مصطلح أندرويد (android) يعني الروبوت (robot) مثل الإنسان. يعمل أندرويد (android) موصل بين المستعمل والخردوات على بعض الهواتف الذكيةأو الخردوات الإلكترونية بحيث يسمح للمستخدمين بالتفاعل مع (device) وتشغل مجموعة واسعة من استمارة (mobile). وفقال صطتي بطرا واري طننج أندرويد (android) هو نظام التشغل للهواتف.[١٣]

٢. تاريخ أندرويد (android)

تم تطوير أندرويد في الأصل من قبل شركة (android inc) في أكتوبر ٢٠٠٣، مساعدة من (google)، التي اشترته بعد ذلك في عام ٢٠٠٥. تم إصدار نظام التشغل هذا في عام ٢٠٠٧. جنبا إلى جنب مع تطورها في عام ٢٠٠٨ أندرويد (android)فعلت تدريجيا عددا من التحديثات لتحسين أجراء أنظمة التشغل، ميزات وتحسين الإصدار الحالي قبل وحتى الآن قد خضع حديثات كبيرة

---

[١٢] أغوستينا ووندارى، أطروحة: تطوير وسيلة التعليم القائم على أساسي أندرويد (andoid) على أساسيات الخوارزميات والبرمجة لتلاميذ الصف العاشر من المدارس الثانوية المهنية الوطنية برباه، (يوجياكارتا، ٢٠١٨) ص. ٣٢-٣٣

[١٣] صطتي بطرا و اري طننج ، بداية برمجة أندرويد (android) مع ADT بودل، اليكس وسيلة كومبوتيندو (جاكرتا: ٢٠١٤) ص. ٢

و كافية للرد على الحاجة إلى تطور العصر والتكنولوجيا.[١٤]

٣. مكونات استمارة أندرويد (android)

مكونات الإستمارة هي جزء مهم من أندرويد (android). كل مكوّن له وظائف مختلفة، وكل مكوّن مترابط. فيما يلي مكونات يجب معرفتها للإستمارة :

أ. *Activities*، هو واجهة صفحة واحدة يمكن استخدامها من قبل المستخدم للتفاعل مع الاستمارة.

ب. *Services*، هي مكون من استمارة يمكن تشغله في الخلفية.

ج. *Contact Provider*، يستخدم هذا المكون لإدارة بيانات أحد الاستمارة.

د. *Broadcast Receiver*، وظيفة هذا المكون هي نفس لغة الترجمة، أي مستلم الرسالة.

٤. فضيلة و نقص أندرويد (android)

أ. فضيلة أندرويد (android)

١. أندرويد (android) مفتوح لذلك فمن السهل على أي شخص لتطوير.

٢. *Free Platform*، أندرويد (android) هو *Platform* مجاني للمطورين.

---

[١٤] نادية فيرلي، android application development for rookies with database,(جاكرتا: ميديا كومبوتيندو، ٢٠١٩) ص ٣

٣. المرن، لأنه يمكن استخدام في العديد *platform hardware*.

ب. نقص أندرويد (android)

١. أندرويد (android) هو دائما متصل بالإنترنت. هذا أندرويد (android) المحمول يتطلب اتصال إنترنت نشط
٢. مربكة عند استخدامها لأول مرة.
٣. لا توفير طاقة البطارية.

ج. أندرويد (android) كوسيلة التعليم

كما يتم تطوير تكنولوجيا والعلوم، أندرويد (android) لاستخدام فقط لإنجازالمهام والعمل وحده ولكن أندرويد (android) هو بالفعل كما هو الحال في وسيلة التعليم على اساس استمارة أندرويد (android). لذلك ، يمكننا تطوير استمارة مثل ما هو مطلوب في التعليم و وفقًا للاحتياجات التي يحتاجها التلاميذ.

وسيلة التعليم على أساس استمارة أندرويد (android) هو جديد في عالم التعليم، وهذا وسيلة التعليم عادة ما يكون بالفعل في شكل استمارة تعليمي أو استمارة يحتوي على المواد تعليم.

وبالتالي لإنشاء تطوير استمارة أندرويد في حاجة إلى البرمجيات المستخدامه لإنشاء استمارة وسيلة التعليمية، وخاصة في التعليم استمارة تعليم اللغة العربية على أساس (android). أما بالنسبة للبرنامج الذي يمكن استخدام في تطوير وسيلة على أساس هذا استمارة، وهي:

١. أدوبي فلاش المهنية CS6 (Adobe flash Profesional CS6)

أدوبي فلاش المهنية CS6 (Adobe flash Profesional CS6) هو البرنامج الشعبي الذي يستخدم على نطاق واسع من قبل المعلم لإنشاء وسيلة التعليمية في عالم التعليم.[١٥] لصناعة وسيلة التعليمية المتنقلة القائمة على التعليم، بطبيعة الحال، هناك حاجة إلى برنامج داعم. هناك العديد من البرامج للاختيار من بينها لإنشاء التعليم عبر الهاتف المحمول، واحد منها هو أدوبي فلاش المهنية CS6 (Adobe flash Profesional CS6). البرنامج سهل التعليم ويوفر تسهيلات متنوعة يمكن استخدامها في تطوير وسيلة التعليم المتنقلة القائمة على لجميع المواد.

٢. *Audacity*

Audacity هو اسم برنامج مسجل كعلامة تجارية بواسطة Dominic Mazzoni ، تم تطوير بواسطة مجموعة من المتطوعين وتوزيعه بواسطة *GNU General Public License* (GPL). تم إنشاء *Audacity* كبرنامج مفيد لتسجيل الصوت وتحويل الأشرطة إلى تسجيلات رقمية وإنشاء ملفات صوت MP3 و WAV وتحرير وخلط أنواع مختلفة من الأصوات في واحد.[١٦]

٣. أدوبي فوتوشوب CS6 (Adobe photoshop CS6)

أدوبي فوتوشوب CS6 (Adobe photoshop CS6) هو برنامج محرر

---

[١٥] بيكتي ولانساري و ويدادا، وهي طريقة سهلة لإنشاء وسيلة تعليمية باستخدام أدوبي فلاش CS6 المهنية، (يوجياكارتا: غافا ميديا ، ٢٠١٨) ، ص. ١

[١٦] إستو بيتارتو، صناعة وسيللة التعلم المسموعة، (سيمارانج: إندونيسيا قراءة الكتب، ٢٠١٤) ص ١٨

صورة تم إنشاؤه بواسطة نظام أدوبي (Adobe System) وهو مخصص لتحرير الصورة وإنشاء التأثيرات. تُستخدم نتائج الصورة التي تتم معالجتها باستخدام أدوبي فوتوشوب على نطاق واسع بدءًا من الإعلانات والتصوير ومواقع الويب ووصولاً إلى تعلم الوسيلة المتعددة.

وفقال هدايات أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop) هو برنامج تحرير الصورة التي أنشأتها نظام أدوبي (Adobe Systems) التي تكرس لتحرير الصورة وخلق تأثير. يستخدم هذا البرنامج على نطاق واسع من قبل المصورين الرقميين وشركات الإعلان لذلك يعتبر الشركة الرائدة في السوق لبرامج معالجة الصورة.[١٧]

د. المفردات العربية

١. المفردات

المفردات هي كل الكلمات الواردة في لغة أو مفردات أو قائمة كلمات مرتبة أبجديا ومدرجة في معناها وترجمتها.[١٨] وفقا الخاولي ومحمود علي في اقتباس من سيفول في كتابه، والمفردات هي مجموعة من بعض الكلمات التي من شأنها أن تشكل اللغة.[١٩] المفردات هي أهم جزء من اللغة التي هي الطلب الأساسي والمتطلبات في التعليم اللغة العربية.بينما تعليم المفردات العربية هي

[١٧] هدايت، هيري. أصبح فوتوشوب ماجستير للموسيقيين من الصفر إلى المتقدم (جاكرتا : عالم الكمبيوتر ، ٢٠١١) ، ص ٩

[١٨] ذولهنان، تقنيات تعلم اللغة العربية التفاعلية (جاكرتا: ملك غرافيندو برسادا ، ٢٠١٤) ص ١٠٩

[١٩] سيفول مصطفى، استراتيجيات مبتكرة لتعلم اللغة العربية، (مالانج: مطبعة يو إن مالكي ، ٢٠١١) ص. ٦١

علمية تقديم المواد التعليمية في شكل كلمات كعنصر في التعليم اللغة العربية.

٢. أغراض تعليم المفردات

أ. أدخال مفردات جديدة للتلميذ.

ب. تدريب التلاميذ على نطق المفردات بشكل صحيح.

ج. فهم معنى المفردات.

د. قادرة على وظيفة المفردات على حد سواء لفظيا وكتابيا.[٢٠]

٣. استراتيجية تعليم المفردات

في مزيد من التفصيل W. Gulo يشرح حول استراتيجيات تعليم المفردات، يمكن للمعلم استخدام العديد من الاستراتيجيات، من بين أمور أخرى:

أ. شرح معنى الكلمة من خلال شرح معناها.

ب. ابحث عن معنى الكلمة في القاموس

ج. قم بتبديل المفردات بحيث يصبح الترتيب الصحيح للكلمات.

د. ضع الكلمات في الجمل.

هـ. اختيار نماذج المفردات الجيدة للتلاميذ.

و. تجميع الجملة الصحيحة من المفردات التي تم توفيرها.

ز. أعطِ شكل للكلمة.

ح. ترجمة المفردات إلى اللغة الأم.

---

[٢٠] سيفول مصطفى ، ص. ٦٣

هـ. مطابقة البحث

١. صناعة وسيلة التعليم العربية على تصميم استمارة التعليم للتعرف على الحروف الهجائية والعربية أساس أندرويد (android). وقد أجرى هذا الباحثة نَيلة فخرية زين (٢٠١٧) من كلية نوسا مانديري لإدارة المعلوماتية والكمبيوتر، جاكرتا.

الطريقة المستخدمة في هذه التعليم تستخدم أسلوب البحث والتطوير، ونموذج الشلال. تقتصر المواد الواردة في هذا التطبيق على تعليم الحروف الهجائية والعربية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ثلاث إلى ثماني سنوات على أساس أندرويد (android). بينما في البحث الذي فحصه الباحثة، اقتصرت المادة الواردة في هذا استمارة على تعليم المفرودات والجمل النموذجية لتلاميذ الصف الثامن في مدرسة المتوسطة. في هذا البحث تكون المادة المعروضة بلغتين فقط، بينما تستخدم الباحثة أربع لغات.

٢. تطوير استمارة التعليم المفردات و نحو على منصة أندرويد (android). وقد أجر هذا البحث أميرالدين (٢٠١٥) جامعة هندسة المعلوماتية الإندونيسية، باندونغ.

تكمن أهمية البحث الذي فحصه الباحثة في أن كلا من استخدام أساليب البحث والتطوير ، وتناقش إحدى المواد أيضًا المفرودات، لكن البحث الذي يفحصه الباحثة في المادة مفرود وجمل أمثلة مزودة بالصور ، في حين أن مادة أمير الدين البحثية هي المفرودات والنحو مقصوران فقط على النص بدون استخدام الصورة.

الباب الثالث

طريقة البحث

أ. نوع البحث

تم تصميم هذا البحث كبحث البحث والتطوير (R n D) وهو تصميم البحث والتطوير. وفقال سوغيونو، فإن طريقة البحث المستخدمه لإنتاج نتاج معين و اختبار فعالية أو أهليّة النتاج.[٢١]

وفقال Borg and Gall ، فإن تطوير البحث هو طريقة يستخدم لتطوير والتصحيح النتاج الحالية أو النتاج الجديد ، ويمكن أن يكون أيضًا للعثور على المعرفة أو الإجابة على المشكلة.[٢٢]

نموذج التطوير في هذه البحث هو نموذج تطوير Borg & Gall، أي :

١. الإمكانات والمشاكلات، يمكن أن تخرج البحوث عن وجود إمكانات أو مشاكلات.
٢. جمع المعلومات، بعد إظهار الإمكانات والمشكلات بشكل واقعي وتحديثها، فمن الضروري جمع المعلومات المختلفة التي يمكن استخدامها كمواد لتخطيط نتاج معينة من المتوقع أن تتغلب على هذه المشكلات.
٣. يجب أن يتحقق تصميم النتاج في الصورة أو الرسوم البيانية أو التصاميم، بحيث يمكن استخدامه كمقبض لتقييمها و صناعة.

---

[٢١] سوغيونو، طرق البحث التربوي ، المناهج الكمية ، النوعية والبحث والتطوير، (باندونج: ألفابيتا) ، ص ٤٠٧

[٢٢] أمير حمزة، طرق البحث والتطوير: الاختبارات الكمية والنوعية للمنتج، والعمليات والنتائج (سوميدانغ: محو الأمية نوسانتورا، ٢٠١٩) ، ص. ١

٤. التصحيح هو عملية نشاط لتقييم ما إذا كان تصميم المنتج العقلاني سيكون أكثر فعالية من وسيلة التعليم القديم. يمكن التصحيح من المنتج من خلال تقديم العديد من الخبراء ذوي الخبرة لتقييم المنتج الجديد المصمم.

٥. تحسينات التصميم، بعد التصحيح تصميم المنتج من خلال المناقشات مع الخبراء، سيتم تحديد نقاط الضعف. ثم حاول الضعف أن يتم تخفيضها عن طريق تحسين التصميم، الذي هو المكلف بتحسين التصميم هو الباحث الذي يريد أن ينتج المنتج.

٦. يمكن اختبار تجارب المنتجات وتصاميم المنتجات مثل تطوير الوسيلة على أساس أندرويد (android) لتطوير المفردات العربية على الفور ، بعد التصحيح و مراجعتها.

٧. مراجعة المنتج، إذا كان من نتائج الاختبار يبدو أن فهم التلاميذ الجدد الحصول على درجة ٦٠٪ مما كان متوقعا، وبالتالي فإن التصميم يحتاج إلى مراجعة بحيث يمكن تحسين فهم التلاميذ في الدراسية.

٨. استخدام الاختبار ، بعد اختبار المنتج بنجاح وقد تكون هناك مراجعات ليست قاتلة جدا ، ثم يتم تطبيق المنتج في نطاق واسع من المؤسسات التعليمية.

٩. ويتم تنقيح هذا المنتج عند استخدامه في المؤسسات التعليمية الأوسع نطاقا ضد أوجه القصور والضعف.

١٠. الإنتاج الجماهيريّ ، عندما يكون المنتج في شكل تطوير قائم على أندرويد (android) على تعليم المفردات.

من الخطوات التي طرحها Borg and Gall، استخدم الباحثة خمس خطوات فقط وصلت فقط إلى مرحلة التصحيح من عدد قليل من الاخصائيّ.

يشير نموذج تصميم الدراسية المستخدم في هذه التعليم إلى نموذج تصميم التعليم الذي طوره Dick & Carrey. خطوات تصميم التعليم Dick & Carrey هي:

١. تحديد أهداف التعليم العامّ.
٢. أدّى تحليل التعليم.
٣. تحديد سلوك التلاميذ وخصائصه.
٤. كتابة أهداف العمل.
٥. تطوير عناصر اختبار مرجعي معياري.
٦. تطوير استراتيجيات التعليم.
٧. تطوير واختيار المواد التعليم.
٨. تصميم وتنفيذ التقييم.

لهذه البحث، يتم تبسيط النموذج إلى خمس مرحلة ، وهي: (١) تحديد الموضوع، (٢) كتابة الكفاءات جوهر، (٣) كتابة الكفاءات الأساسية، (٤) صياغة المؤشر والأهداف، (٥) يحدّد التقييم.

ب. تحليل الاحتياجات

وتشمل مرحلة تحليل الاحتياجات ما يلي:

١. دراسة بوستاكا، التي أجريت هي جمع المعلومات حول المواد العربية وغيرها من الكتب الداعمة لتعليم اللغة العربية، وسيلة التعليم، والمناهج الدراسية في المدرسة المتوسطة العربية، والمجلات، والإنترنت.

٢. مصادر البيانات التي جمعها الباحثة من الأجسام البحث.

ج. تطوير المنتج

تطوير المنتج هو مرحلة إنتاج منتجات وسيلة تعليم اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) مع المرحلة التالية:

١. صناعة *storyboard* وهو سيناريو يصف المحتوى الموجود في وسيلة التعليم على أساس استمارة أندرويد (android).

٢. إعداد المواد التي تستخدم كمواد وسيلة التعليم.

٣. اختيار البرنامج المستخدم.

٤. إنتاج المواد التي يتم دمجها في برنامج أدوبي فلاش (Adobe Flash)، ثم تم صناعة في استمارة على أساس أندرويد (android) ليتم التصحيح من قبل اخصائيّ الوسيلة و اخصائيّ المواد.

د. مبدأ البحث

١. اخصائيّ المواد

مبدأ الذي يقصده الباحثة هنا هو المحاضر أو المعلم الذي يتمثل دوره

في تحديد ما إذا كانت المادة في وسيلة التعليم تناسب مع مستوى عمق المادة وصحيحة المادة المستخدم.

٢. اخصائيّ الوسيلة

مبدأ الذي يقصده الباحثة هنا هو محاضر أو معلم مؤهل في مجال تعليم الوسيلة. يقوم اخصائيّ الوسيلة بتقييم وسيلة التعليم سواء كان من الجدير استخدام أو لم.

هـ. خطوة وأداة جمع الوقائع

١. خطوة جمع الوقائع

خطوة جمع الوقائع هي طريقة يستخدم الباحثة لتطوير وتقييم جدوى هذه الوسيلة التعليم. التقنية المستخدمة هي طريقة الاستبيان. تم استخدام الاستبيان لتحديد تقييم اخصائيّ المواد و اخصائيّ وسيلة , فيما يتعلق بوسيلة التعليم على أساس استمارة أندرويد (android) مع مواد المفردات وجمل الأمثلة حول الرياضة والمهن وعيادة المرضى. الاستبيان المستخدم في هذا البحث والتطوير هو استبيان منظم باستخدام مقياس ليكرت (Likert). الإجابات البديل وفقًا مقياس ليكرت (Likert) هي: ممتاز (SB)، جيد (B)، كافية (C)، ناقص (K)، و ناقص جدا (SK).[٢٣]

٢. أداة جمع الوقائع

أداة جمع الوقائع المستخدمة في هذه البحث عبارة عن الإستبيان. يحتوي الاستبيان على عدد من العبارات حول جودة الوسيلة التي

---

[٢٣] سوكرضي، منهجية البحث التربوي (الكفاءة والممارسة). (جاكرتا: بومي أكسارا،٢٠٠٩) ص. ١٤٦

تتكون من جانبين هما جانب العرض والجانب البرمجي. بينما تتكون المادة التعليم من جانبين، هما جوانب التعلم وجوانب المحتوى أو المواد، موجهة إلى فريق من اخصائيّ المواد و الوسيلة لتحديد جدوى المنتج الذي يتم تطوير. بينما أدوات جمع الوقائع النوعية في شكل ملء الاقتراحات والتعليقات في ورقة البيان حول جودة وسيلة.

و. التصحيح من المنتج

يتم التصحيح من المنتج ضد اخصائيّ المواد اخصائيّ وسيلة ، واستمرت مع تحليل البيانات. تنقيحات المنتجات بناء على مشورة اخصائيّ المواد و اخصائيّ الوسيلة. التصحيح من اخصائيّ المواد و اخصائيّ الوسيلة وفقا لمجالهم، ومن المهم القيام به للحصول على تقييم للمنتج وضعت تستحق الاستخدام.

ز, خطوة تحليل الوقائع

تستخدم تقنيات التحليل في هذا البحث تقنيات وصفية كمية. البيانات التي تم الحصول عليها من خلال الاستبيان من اخصائيّ المواد و اخصائيّ وسيلة حول المنتجات المصنوعة أو التي تم تطويرها في وقت لاحق في التحليل.

المرحلة المستخدمة في تحليل البيانات لتوفير معاير الجودة للمنتجات التي يتم تصنيع أو تطوير هي كما يلي:

أ. وتحول البيانات في شكل نتائج تقييم يتم الحصول عليها من خبراء وسيلة وخبراء المواد إلى بيانات فاصلة. وفي الاستبيان، قدم خمسة

ب. خيارات لتقديم ملاحظات بشأن نوعية المنتجات المصنوعة، هي: ممتاز (٥)، جيد (٤)، كافية (٣)، ناقص (٢)، و ناقص جدا (١).[٢٤]

الجدول ١

تحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية بمقياس ٥

قيمة / Nilai	صيغة / Rumus	معيار / Kriteria
أ / A	X >Xi 1,8 Sbi	ممتاز / Sangat Baik
ب / B	Xi + 0,6 Sbi < x ≤ Xi + 1,8 Sbi	جيد / Baik
ج / C	Xi - 0,6 Sbi < x ≤ Xi + 0,6 Sbi	كافية / Cukup
د / D	Xi – 1,8 SBi < X ≤ Xi – 0,6 SBi	ناقص / Kurang
هـ / E	X ≤ Xi – 1,8 Sbi	ناقص جدا / Sangat Kurang

تقرير :

متوسط مثالي / (Xi) Rerata ideal : ½ (الدرجة القصوى المثالية + الحد الأدنى المثالي للنقاط)

الانحراف المعياري للدرجة المثالية / (Sbi) Simpangan baku skor ideal :1/6 (الدرجة القصوى المثالية – الحد الأدنى المثالي للنقاط)

X أمثل / ideal : النتيجة التجريبية

في هذه البحث، تم تحديد الحد الأدنى لقيمة جدوى المنتج " ج / C " بفئة "كافية". نتيجة لتقييمات من اخصائيّ المواد و اخصائيّ الوسيلة. إذا كان التقييم النهائي النتائج كل على وسيلة ا

[٢٤] سوكاردجو، مجموعة من مواد تقييم التعلم. (يوجياكارتا: برنامج دراسة تكنولوجيا التعلم ، ٢٠٠٨) ص. ١٠١

والناحية المادية مع الحد الأدنى من "ج / C " (كافية) ، ثم المنتج الذي تم إنشاؤ أو تطوير يستحق بالفعل استخدام.

لحساب متوسط الدرجات في تقييم المنتج الذي تم تطوير استخدم الصيغة:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

تقرير :

X : متوسط الدرجات / skor rata-rata

$\sum X$: جمع البيانات / jumlah semua nilai data

n : كمية البيانات / jumlah banyaknya data

ت. ثم يتم تحويل الدرجات التي تم الحصول عليها إلى مقياس بيانات نوعي خمسة.

استنادا إلى صيغة تحويل البيانات الكمية إلى مبادئ توجيهية نوعية على النحو التالي:

الحد الأقصى درجة / Skor maksimal : ٥

الحد الأدنى درجة / Skor minimal : ١

X = ½ (5+1) = 3

Sbi = $\frac{1}{6}$ (5-1) = 0,67

Skala 5 = X > 3 + (1,8 x 0,67)

= X > 3+ 1,21

= X > 4,21

Skala 4 = 3 + (0,6 x 0,67) < X ≤ 4,21

= 3 + 0,40 < X ≤ 4,21

$= 3{,}40 < X \leq 4{,}21$

Skala 3 $= 3 - 0{,}40 < X \leq 3{,}40$

$= 2{,}60 < X \leq 3{,}40$

Skala 2 $= 3-(1{,}8 \times 0{,}67) < X \leq 2{,}60$

$= 3- 1{,}21 < X \leq 2{,}60$

$= 1{,}79 < X \leq 2{,}60$

Skala 1 $= X \leq 1{,}79$

واستنادا إلى الحساب الوارد ، يمكن تبسيط تحويل البيانات الكمية إلى مقياس بيانات نوعية خمسة على النحو التالي:

الجدول ٢

ارشاد لتحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية

الفاصل الزمني للنقاط/ Interval skor	معيار / Kriteria	نُقْطَة/ Skor
$X > 4{,}21$	ممتاز / Sangat Baik	٥
$3{,}40 < X \leq 4{,}21$	جيد / Baik	٤
$2{,}60 < X \leq 3{,}40$	كافية / Cukup	٣
$1{,}79 < X \leq 2{,}60$	ناقص / Kurang	٢
$X \leq 1{,}79$	ناقص جدا / Sangat Kurang	١

الباب الرابع

نتائج البحث

أ. طريقة تطوير وسيلة تعليم مفردات على أساس استمارة أندرويد (android)

١. وصفي نتائج تحليل الاحتياجات

يبدأ تطوير وسيلة التعليم اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (Android) لتلاميذ الصف الثامن مدرسة المتوسطة في المستوى الثاني بتحليل الاحتياجات الذي يتم الانتهاء منه بعد تلقي معلومات حول الموضوع وظروف التلاميذ وعملية التدريس والتعليم. تم الحصول على البيانات من أنشطة جمع المعلومات ، وهي:

أ) دراسة بوستاكا، المصدر المستخدم هو الكتاب العربية مدرسة المتوسطة الصف الثامن منهج ٢٠١٣، قاموس العربية، وهناك أيضا مصادر أخرى التي هي من المجلات، أطروحة، والإنترنت.

ب) تقديم ملاحظاة مباشرة أن المدرسة لديها دعم التعليم لإستخدام أندرويد (android) ، وأيضا في هذا الوقت يتم نظام التعليم على عبر الانترنت .

٢. وصفي تصميم التعليم

تصميم التعليم في هذا البحث من خلال خمسة مراحلة، وهي:

أ) يحدّد الموضوع

المواد التي سيتم استخدامها في وسيلة تعليم اللغة العربية القائمة على أساس أندرويد (Android) للصف الثامن الفصل الدراسي الثاني هي بشأن الرياضة والمهن وعيادة المرضى.

ب) يحدّد الكفاءات جوهر

فهم المعرفة (الواقعية والمفاهيمية والإجرائية) استنادا إلى فضوله حول العلوم والتكنولوجيا والفن والظواهر الثقافية ذات الصلة والأحداث اللافتة للنظر.

ج) كتابة الكفاءة الأساسية

١) التعرف على صوت الكلمات والجملة العربية المتعلقة بالمواد الرياضة والمهن وعيادة المريضى.

٢) فهم صوت الحروف والجملة العربية المتعلقة بالمواد الرياضة والمهن وعيادةالمرضى.

٣) معرفة معنى الكلمات والجملة العربية المتعلقة بالمواد الرياضية والمهن وعيادة المرضى.

د) صياغة المؤشرات والأهداف

١) يمكن لتلاميذ التعرف على صوت الكلمات والجملة العربية المتعلقة بالمواد الرياضة والمهن وعيادة المرضى.

٢) يستطيع التلاميذ فهم صوت الحروف والجمل العربية المتعلقة بالمواد الرياضة والمهن وعيادة المرضى.

٣) يستطيع التلاميذ العثور على معنى الكلام والجمل العربية المتعلقة بالمواد الرياضة والمهن وعيادة المرضى.

أهداف التعليم هو توقع زيادة ممتع التلاميذ ودافع على تعليم اللغة العربية. خاصة التعليم عن المفردات. بالإضافة إلى تدريب التلاميذ وتسهيلهم ليكونوا متحفزين وأسهل في التعلم وفهم وتحديد وتعليم وحفظ المفردات، سواء كانت مفردات اللغة العربية أو الإنجليزية أو ريجانغ الموجودة في المواد التي تم تقديمها في تعليم المفردات.

٣. وصفي تطوير المنتج

تتم عملية إنتاج وسيلة التعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في برنامج أندرويد (android) أدوبي فلاش المهنية cs6 (adobe flash profesional CS6) وغيرها من البرامج الداعمة. يمكن أن تعمل عملية الإنتاج بشكل جيد وبناء على تصميم *storyboard* التي تم صناعة و استعداد المواد الضروري.

بشكل عام تصميم منتجات وسيلة التعليم على أساس استمارة أندرويد (android)، وهي :

أ. تحتوي صفحة البداية على اسم المنتج و زرّ للإستمر.

الزم تحتوي الصفحة الثانية على قوائم في استمارة ، وهي:

١) الكفاءات،التي تحتوي على الكفاءات جوهر والكفاءات الأساسية والمؤشرات والأهداف.

٢) بشأن استمارة، وشرح بشأن استمارة وسيلة التعليم المفردات العربية.
٣) المواد، يحتوي على مواد المفردات عن الرياضة والمهن، وعيادة المرضى.
٤) مثال الجملة، التي تحتوي على أمثلة من الجملة المتعلق بالمواد.
٥) ممارسة الأسئلة أو التقييمات، التي تحتوي على ممارسة الأسئلة الواردة في مسألة اللغة الإندونيسية والإنجليزية، و ريجانغ. وهو يتألف من أشكال متعددة الخيارات.
٦) اللعبة، يحتوي على ثلاث مباريات وهي: لعبة المفردات تخمين معنى، تطابق الصورة، تطابق المعنى.
٧) المحفوظات، يحتوي على الأمثال عن العلم.

أمّا طريقة تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (Android) باستخدام برنامج أدوبي فلاش المهنية CS6 (Adobe flash Profesional CS6) المرحلة، هي:

أ. افتح برنامج أدوبي فلاش المهنية CS6 (Adobe flash Profesional CS6) مع المرحلة، هي:
١) افتح برنامج أدوبي فلاش المهنية CS6 (Adobe flash Profesional CS6)
٢) بعد ذلك، تظهر طريقة العرض الافتتاحية أدوبي فلاش المهنية CS6 (Adobe flash Profesional CS6) والصفحة الأولى.

٣) في صفحة البداية حدد *creat new* <= *actionScript* ٣.٠ المقطع، وسوف تظهر ورقة العمل من برنامج أدوبي فلاش CS6 (Adobe flash CS6).

٤) بعد ذلك، قم بتغيير حجم *stage* بالضغط زرّ *windows* <= *Properties*، على الحجم ، قم بتغيير الحجم إلى ٩٦٠X٥٤٠ بكسل.

٥) لمعرفة لون الخلفية، ضغط زر اللون على الخلفية.

٦) تغيير *Frame rate* إلى٢٤ اطار في الثانية (fps)

ب. في هذه المرحلة الثانية طريقة صناعة صفحة البداية، صفحة القائمة، صفحة الكفاءة، صفحة بشأن استمارة، صفحة المواد، مثال صفحة الجملة، ممارسة سؤال الصفحة، صفحة اللعبة. الطريقة هي:

١. صفحة البداية

صورة ١

صفحة صناعة القائمة

الطريقة صناعة صفحة البداية هذه ما يلي:

١) على *layer title insert keyframe* على الإطار الحادي و عشرون ثم أدخل نص العنوان في شكل *static text*.

٢) التغيير رمز على شكل *movieclip*.

٣) *Insert keyframe* في الإطار ثلاثون.

٤) العودة إلى الإطار واحد وعشرون، اضغط على الزرّ الأيمن => *create classic tween*.

٥) على *layer button insert keyframe* على *frame* أربعون.

٦) خذ الزر من المكتبة ثم قم بتسميته *start_btn*.

٧) أدخل *script* في الإطار أربعون.

٢. صفحة القائمة

صورة ٢

صفحة صناعة القائمة

الطريقة صناعة صفحة القائمة هذه ما يلي:

١) صناعة *layer* مع خلفية الاسم ثم أدخل صورة الخلفية عن طريق الضغط ملف => واردات => استوراد إلى *stage*.

٢) حدد الصورة المطلوبة ووضعها وفقا بالشاشة.

٣) صناعة *layer* جديدة باسم الشعار. أدخل صورة شعار الجامعة بالطريقة السابقة.

٤) تحويل الصورة إلى رمز الضغط بزر الماوس الأيمن => *convert to symbol* وتحديد *movie clip*.

٥) على الإطار عشرون شعار *layer* ضغط بزر الأيمن => *insert keyframe*. تفعل الشيء نفسه على الإطار خمسون و ستون.

٦) العودة إلى الإطار واحد ثم ضغط بزر الأيمن => *create classic tween*. وكذلك الإطار الخمسون.

٧) صناعة *layer* جديدة مع اسم *title* ثم أدخل عنوان *static text* على الإطار واحد وستون..

٨) تغيير العنوان إلى رمز عن طريق اليمين => *convert to symbol* وحدد *movie clip*.

٩) في الإطار السبعون ضغط زر الأيمن => *insert keyframe*.

١٠) العودة إلى الإطار واحد وستون ثم ضغط زر الأيمن <= *create classic tween*.

١١) صناعة *layer* جديدة مع الرسوم المتحركة اسم ثم أدخل الصورة على الإطار واحد وسبعون.

١٢) تحويل الصورة إلى رمز عن طريق الضغط بالزر الأيمن <= *convert to symbol* وحدد *movie clip*.

١٣) على الإطار ثمانون ضغط زر الأيمن <= *insert keyframe*.

١٤) العودة إلى الإطار واحد وسبعون ثم ضغط زر الأيمن <= *create classic tween*.

١٥) صناعة *layer* جديدة مع اسم القائمة واحد ثم أدخل الصورة على الإطار واحد وثمانون.

١٦) تحويل الزر إلى رمز عن طريق الضغط زر الأيمن <= *convert to symbol* وحدد *button*.

١٧) على الإطار ثمانية وثمانون ضغط زر الأيمن <= *insert keyframe*. تفعل الشيء نفسه على الإطار تسعون.

١٨) العودة إلى الإطار واحد وثمانون ثم ضغط زر الأيمن <= *create classic tween*، وكذلك على الإطار ثمانية وثمانون.

١٩) صناعة *layer* جديدة مع قائمة الاسم اثنين ثم أدخل الصورة على الإطار ستة وثمانون.

٢٠) تحويل الزر إلى رمز عن طريق الضغط زر الأيمن = > *convert to symbol* وحدد *button*.

٢١) على الإطار ثلاثة وتسعون ضغط زر الأيمن => *insert keyframe*. تفعل الشيء نفسه على الإطار خمسة وتسعون.

٢٢) العودة إلى الإطار خمسة وثمانون ثم ضغط زر الأيمن => *create classic tween*، وكذلك على الإطار ثلاثة وتسعون.

٢٣) صناعة *layer* جديدة مع قائمة اسم ثلاثة ثم أدخل الصورة على الإطار واحد وتسعون.

٢٤) تحويل الزر إلى رمز عن طريق الضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *button*.

٢٥) على الإطار ثمانية وتسعون ضغط زر الأيمن => *keyframe insert*. تفعل الشيء نفسه على مائة الإطارات.

٢٦) العودة إلى الإطار واحد وتسعون ثم ضغط زر الأيمن => *create classic tween*، وكذلك على الإطار ثمانية وتسعون.

٢٧) صناعة *layer* جديدة مع اسم القائمة أربعة ثم أدخل الصورة على الإطارات الستة والتسعون.

٢٨) تحويل الزر إلى رمز عن طريق الضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *button*.

٢٩) على الإطار مائة و ثلات ضغط زر الأيمن => *insert keyframe*. تفعل الشيء نفسه على مائة و خمسة الإطارات.

٣٠) العودة إلى الإطار ستة وتسعون ثم ضغط زر الأيمن => *create classic tween*، وكذلك على الإطارات مائة وثلاث.

٣١) صناعة *layer* جديدة مع قائمة الاسم الخامسة ثم أدخل الصورة في إطار مائة و واحد.

٣٢) تحويل الزر إلى رمز بالضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *button*.

٣٣) في الإطار مائة وثمانية ضغط زر الأيمن=> *insert keyframe*.افعل الشيء نفسه بالنسبة للإطارات من مائة وعشرة.

٣٤) عد إلى الإطار مائة و واحد ثم ضغط زر الأيمن => *create classic tween*، وكذلك على الإطار مائة وثمانية.

٣٥) صناعة *layer* جديدة بقائمة الأسماء ستة ثم أدخل الصورة في الإطار مائة وستة .

٣٦) تحويل الزر إلى رمز بالضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *button*.

٣٧) في إطار مائة وثلاثة عشر، ضغط زر الأيمن=> *insert keyframe*. افعل الشيء نفسه بالنسبة المائة وخمسة عشر إطار.

٣٨) ارجع إلى الإطار مائة وستة ثم ضغط زر الأيمن => *create classic tween*، وكذلك على الإطار مائة وثلاثة عشر.

٣٩) صناعة *layer* جديدة مع قائمة الاسم سبعة ثم أدخل الصورة في الإطار مائة وأحد عشر.

٤٠) تحويل الزر إلى رمز بالضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *button*.

٤١) في الإطار مائة وثمانية عشر، ضغط زر الأيمن=> *insert keyframe*. افعل الشيء نفسه بالنسبة للإطار مائة وعشرون.

٤٢) ارجع إلى الإطار مائة وأحد عشر ثم ضغط زر الأيمن => create classic tween، وكذلك على الإطار مائة وثمانية عشر.

٤٣) صناعة *layer* جديدة باسم *help* ثم أدخل زر المساعدة في الإطار الواحد والستون.

٤٤) تحويل الزر إلى رمز بالضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *button*.

٤٥) في الإطار السبعون ضغط زر الأيمن => *insert keyframe*.

٤٦) عد إلى إطار واحد وستون ثم ضغط زر الأيمن => *create classic tween*.

٤٧) صناعة *layer* جديدة باسم *sound* ثم أدخل زر الصوت في الإطار ستة وستون.

٤٨) تحويل الزر إلى رمز بالضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *button*.

٤٩) في الإطار خمسة وسبعون ضغط زر الأيمن => *insert keyframe*.

٥٠) عد إلى الإطار ستة وستون ثم ضغط زر الأيمن => *create classic tween*.

٥١) صناعة *layer* جديدة باسم *close* ثم ادخل زر الخروج في الإطار واحد وسبعون.

٥٢) تحويل الزر إلى رمز بالضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *button*.

٥٣) في الإطار ثمانون ضغط زر الأيمن=> *insert keyframe*.

٥٤) عد إلى إطار واحد وسبعون ثم ضغط زر الأيمن => *create classic tween*.

٥٥) أدخل *script* في الإطار مائة وعشرون.

٣. صفحة الكفاءة

صورة ٣

صفحة صناعة الكفاءة

الطريقة صناعة صفحة الكفاءة هذه ما يلي:

١) صناعة طبقتين مع أسماء *back* و *content*.

٢) على *back layer* أدخل صورة الخلفية عن طريق الضغط ملف => واردات => استوراد إلى *stage*.

٣) تعيين وضبط صورة الخلفية مع الشاشة.

٤) على *layer* المحتوى أدخل صورة الحرف بالطريق كما كان من قبل.

٥) أدخل *static text* و نسخ محتويات مايكروسوفت وورد (microsoft word).

٦) صناعة إطار جديد وإعادة إدراج النص من مايكروسوفت وورد (microsoft word) حتى يظهر كل شيء.

٧) أدخل اثنين من الصورة السهم ثم تحويلها إلى رموز مع الضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *button*.

٨) اسم كل *next_btn* و *back_btn* .

٩) نسخ الزر التالية *next* و *back* على كل إطار.

١٠) أدخل *script* في الإطار الأول.

٤. صفحة الإستمارة

صورة ٤

صفحة صناعة الإستمارة

الطريقة صناعة صفحة الإستمارة هذه ما يلي:

١) أدخل نصًا في شكل *static text* وانسخ المحتويات من مايكروسوفت وورد (microsoft word) .

٢) صناعة إطار جديد وأعد أدخل النص من مايكروسوفت وورد (microsoft word) حتى يظهر كل شيء.

٣) خذ رمز السهم من المكتبة ثم قم بتسميته *next_btn* و *back_btn*.

٤) النسخ الزر *next* و *back* في كل إطار.

٥) أدخل *script* في الإطار الأول.

٥. صفحة المواد

صورة ٥

صناعة صفحة المواد

الطريقة صناعة صفحة المواد هذه ما يلي:

١) خذ على ثلاثة زر من المكتبة ووضعها على الشاشة.

٢) إضافة نص على كل زر مع *static text* .

٣) إعطاء كل زر اسم materi1_btn, materi2_btn, materi3_btn.

٤) أدخل *script* على الإطار الأول.

صورة ٦

صناعة محتوى مواد المفردات عن الرياضة

الطريقة صناعة:

١) صناعة نص على شكل *static text* ورتب مكانه على الشاشة.

٢) قم بصناعة مستطيل أخضر ثم قم تحويل إلى رمز بالضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *button*.

٣) نسخ الزر إلى عشرون قطعة وقم بتسمية كل olahraga1_btn إلى olahraga20_btn.

٤) أدخل *script* في الإطار الثاني.

٥) افعل الشيء نفسه لكل صفحة.

٦. مثال صفحة الجملة

صورة ٧

صناعة مثال صفحة الجملة

الطريقة صناعة مثال صفحة الجملة هذه ما يلي:

١) خذ على ثلاثة زر من المكتبة ووضعها على الشاشة.

٢) إضافة نص على كل زر مع *static text*.

٣) إعطاء كل زر اسم contoh1_btn, contoh2_btn, contoh3_btn

٤) أدخل *script* على الإطار الأول.

صورة ٨

صناعة محتوى عينة من مواد الجملة عن الرياضة

الطريقة صناعة :

١) صناعة نص مع شكل *static text* وتعيين موقعه على الشاشة.

٢) خذ الزر من المكتبة ثم انسخ الزر إلى ثمانية قطع olahraga1_btn كل اسم حتى olahraga8_btn.

٣) أدخل *script* في الإطار الثاني.

٤) تفعل الشيء نفسه لكل صفحة.

٧. صفحة ممارسة السؤال

صورة ٩

صفحة ممارسة السؤال

الطريقة صناعة صفحة ممارسة السؤال هذه ما يلي:

١) خذ على خمسة زرّ من المكتبة ووضعها على الشاشة.

٢) إضافة نص على كل زر مع *static text*.

٣) إعطاء كل زر اسم latihan1_btn, latihan2_btn, latihan3_btn, latihan4_btn, latihan5_btn

٤) أدخل *script* على الإطار الأول.

صورة ١٠

صناعة صفحة تمارين

الطريقة صناعة :

١) صناعة طبقتين مع نص الاسم و *button*.

٢) في *layer* النص أدخل *static text* ونسخ محتويات ماكروسوفت وورد(microsoft word).

٣) على *Layer button* زر انتزاع ووضع أربعة زر من المكتبة في الشاشة.

٤) إسم زر jawaban1a_btn, jawaban1b_btn, jawaban1c_btn, jawaban1d_btn على التوالي.

٥) تعيين الزر لمطابقة نص الإجابة.

٦) أدخل *script* على الإطار الأول.

٧) تفعل الشيء نفسه لجميع الأسئلة.

صورة ١١

صناعة نتائج التقييم

١) أدخل *static text* في *Layer* النص وتعيين موقعه.

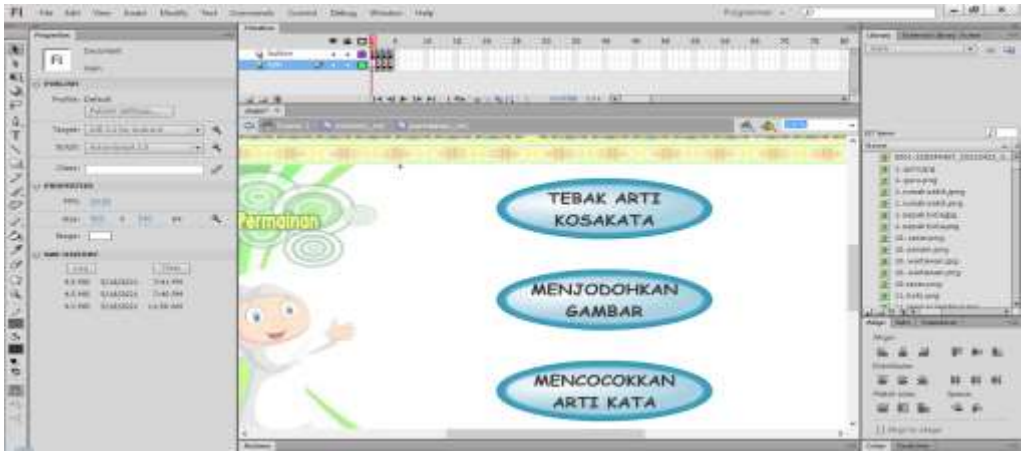
٢) إضافة *dynamic text* لعرض بيانات القيم والسند.

٣) خذ الزر من المكتبة ووضعه في *Layer button*.

٤) إضافة تكرار و النص الانتهى به على كل زر.

٥) أدخل *script* في الإطار الأخير.

٨. صفحة اللعبة



صورة ١٢

صناعة صفحة اللعبة

الطريقة صناعة صفحة اللعبة هذه ما يلي:

١) خذ على ثلاثة زرّ من المكتبة ووضعها على الشاشة.

٢) إضافة نص على كل زر مع *static text*.

٣) إعطاء كل زر اسم permainan1_btn، permainan2_btn، permainan3_btn.

٤) أدخل *script* على الإطار الأول.

صورة ١٣

صناعة محتوى اللعبة تخمين معنى المفردات

الطريقة صناعة :

١) صناعة مربع أصفر ثم ضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *movie clip*.

٢) نسخ إلى عشر قطع وإضافة رسائل نصية على كل مربع.

٣) اسم مربع huruf1_mc ما يصل الىhuruf10_mc .

٤) صناعة عشرة مربعات على ذلك كاهداف.

٥) قم بتسمية target1_mc حتى target10_mc .

٦) خذ الزر من المكتبة وإضافة نص الشكّ سمها cek1_btn.

٧) أدخل *script* على الإطار الأول.

٨) تفعل الشيء نفسه بالنسبة للسؤال رقم اثنين وهلم جرا عن طريق ضبط عدد من المربعات والأهداف.

صورة ١٤

صناعة محتوى اللعبة تطابق الصورة

الطريقة صناعة :

١) صناعة مستطيل ثم إضافة النص من مايكروسوفت وورد (microsoft word)

٢) أدخل الصورة عن طريق الضغط على قائمة الملفات => واردات => استوراد إلى *stage*.

٣) تعيين موقع النص والصورة على الشاشة.

٤) صناعة دائرة أحمر ثم ضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *movie clip*.

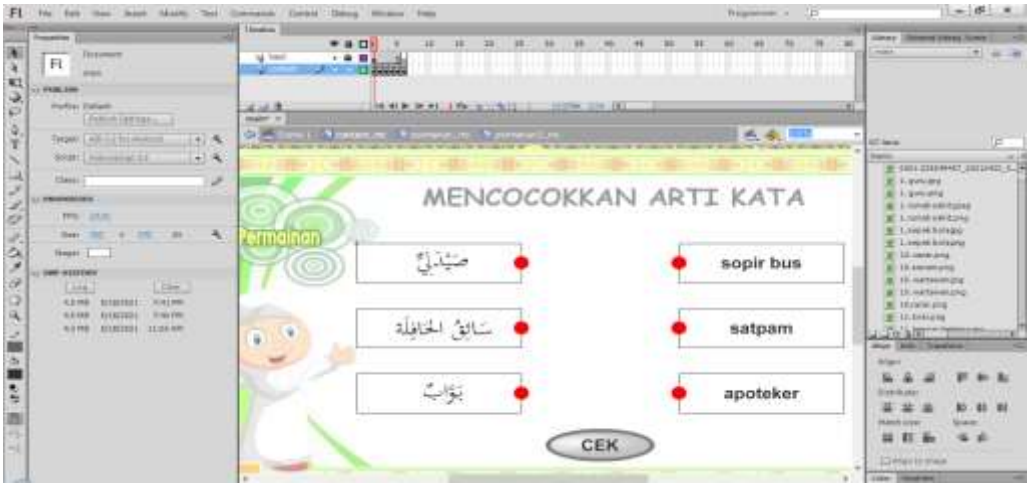
٥) ضع دائرة أحمر بجانب كل سؤال وجواب.

٦) اسم dot11_mc, dot12_mc, dot13_mc, target1_mc target2_mc, target_mc.

٧) خذ الزر من المكتبة وإضافة نص الشكّ سمها cek1_btn .

٨) أدخل *script* في الإطار الأول.

٩) تفعل الشيء نفسه بالنسبة للأسئلة من اثنين إلى خمسة.



صورة ١٥

صناعة محتوى اللعبة يطابق معنى الكلمة

الطريقة صناعة :

١) صناعة مستطيل ثم إضافة النص من مايكروسوفت وورد (microsoft word).

٢) تعيين موقع النص والمربعات على الشاشة.

٣) خذ على رمز الدائرة الحمراء من المكتبة ونسخها إلى ست قطع.

٤) ضع دائرة حمراء بجانب كل سؤال وجواب.

٥) اسم dot11_mc, dot12_mc, dot13_mc, target1_mc, target2_mc target_mc,

٦) خذ الزر من المكتبة وإضافة نص الشكّ سمها cek1_btn.

٧) أدخل *script* في الإطار الأول.

٨) تفعل الشيء نفسه بالنسبة للأسئلة من اثنين إلى خمسة.

٩. صفحة المحفوظات

صورة ١٦

صناعة صفحة المحفوظات

الطريقة صفحة اللعبة هذه ما يلي:

١) أدخل صورة المحفوظات بالضغط زرّ ملف => واردات => استوراد إلى *stage* .

٢) ضعه على الشاشة.

٣) خذ الزر من المكتبة ثم انسخ خمس عشرة قطعة.

٤) قم بتسميتها kata1_btn حتى kata15_btn.

٥) ضع الزر فوق كل صورة.

٦) أدخل *script* في الإطار الأول.

١٠. نافذة التأكيد

صورة ١٧

صناعة نافذة التأكيد

الطريقة صناعة نافذة التأكيد هذه ما يلي:

١) صناعة طبقتين باسم *Layer* الأولى و *Layer* الثانية.

٢) في *Layer* الأولى، قم بإنشاء مستطيل أسود وقم تحويل إلى

رمز بالضغط زر الأيمن => *convert to symbol* وحدد *movie clip*.

٣) قم بتغيير الشفاف إلى ٧٠٪.

٤) في *Layer* الثانية، قم بإنشاء مستطيل أصغر وأدخل الصورة بالنقر فوق ملف => واردات => استوراد إلى *stage*.

٥) حدد الصورة المراد استخدامها ثم قم بترتيبها على الشاشة.

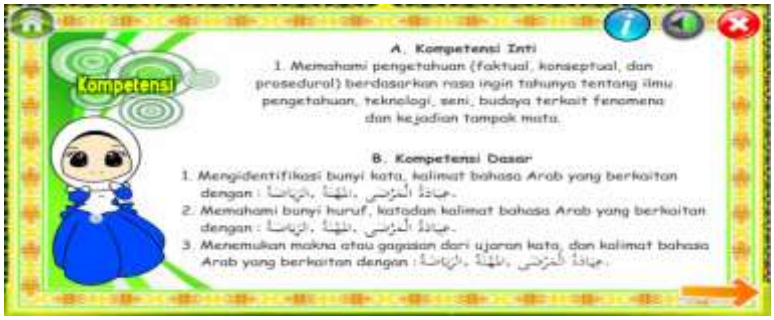
٦) إضافة نص في شكل *static text*.

٧) خذ زرين من المكتبة وأضف نصا نعم و لا نص.

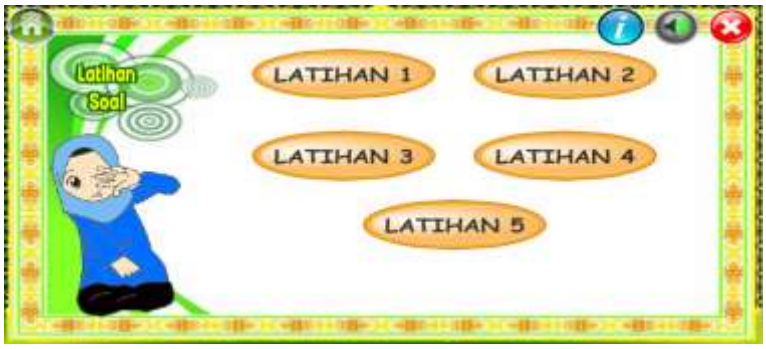
٨) قم بتسمية زر yes_btn و no_btn.

٩) أدخل *script* في الإطار الأول.

٤. نتائج المنتج الأولية

تقرير	تصميم المنتج
عرض القائمة	
عرض قائمة الكفاءة	

عرض القائمة الإستمارة	
ارشاد الاستخدام	
قائمة المواد	
مثال قائمة الجمل	

ممارسة عرض السؤال	
عرض قائمة الألعاب	
المحفوظات	

	نظرة النهائية

صورة ١٨

نتائج المنتج الأولية

ب. ارشاد لاستخدام وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android)

١. افتح استمارة "مفردات اللغة العربية".

٢. بعد ذلك سيتم الخروج من القائمة الموجودة في استمارة المفرودات.

٣. حدد ارشاد المستخدم لمعرفة كيفية استخدام استمارة.

صورة ١٩

ارشاد المستخدم

٤. إشارة السهم إلى أنه يمكن للمستخدم الضغط زرّ الصفحة التالية.

صورة ٢٠

السهم الأيمن

إشارة السهم إلى ما إذا كان المستخدم يريد العودة إلى الصفحة السابقة.

صورة ٢١

السهم إلى اليسار

٥. إشارة علامة رمز الصفحة الرئيسية إلى أنه يمكن للمستخدم العودة إلى القائمة الرئيسية.

صورة ٢٢

رمز المنزل

٦. يلْعب الموسيقى أو إيقاف

صورة ٢٣

رمز الصوت

٧. اغلاق الإستمارة

صورة ٢٤

اغلاق الإستمارة

٨. يمكن استخدام استمارة الوسيلة تعليم المفردات على أي علامة صنف أندرويد (android). ويجب أن يكون لسعة الذاكرة مواصفات

RAM لا تقل عن غيغابايت واحد بينما يكون ROM أربعة غيغابايت على الأقل

ج. تصحيح وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android)

التصحيح هو عملية طلب الموافقة على وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) التي تم تطوير من قبل الباحثة. يتم التصحيح هذا لتقييم مدى وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) تستحق الاستخدام في عملية التعليمية. ويتم التصحيح من قبل اخصائيّ وسيلة لمعرفة مدى ما تستحق وسيلة استخدام في عملية التعليمية. في حين يتم التصحيح من قبل اخصائيّ المواد بهدف معرفة خصوصية المواد المختارة.

الغرض من التصحيح هو معرفة ما إذا كان الناتج وسيلة تعليم اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) يستحق الاستخدام في عملية التعليم من خلال المدخلات والاقتراحات المقدمة من اخصائيّ المواد اخصائيّ وسيلة. من المدخلات التي يقدمها اخصائيّ المواد واخصائيّ وسيلة وتستخدم لتحسين وسيلة التعليم على أساس استمارة أندرويد (android).

وهكذا،يخالج في التصحيح الباحثة اخصائيّ مواد و اخصائيّ وسيلة من الجامعة الإسلامية الحكومية بجوروب. على أمل أن يتمكن هذان الاخصائيّ من تحليل منتجات التعليم التي يتم إجراؤها لمراجعة الجدوى.

٢. التصحيح من الاخصائيّ المواد

أ) وصفي نتائج التصحيح المواد

الاخصائيّ المواد في هذا التصحيح هي نوزا أفليسيا الماجستير، وهي واحدة من المعلّم باللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية بجوروب. ويتكون تقييم الاخصائيّ من النواحى التعليم و النواحى المواد. ويتم الحصول على هذه البيانات عن طريق إعطاء استبيانات الاستبيان اخصائيّ المواد.

١) نواحى التعليم

نتائج التصحيح من النواحى التعليم :

الجدول ٣

البيانات تقييم اخصائيّ المواد من النواحى التعليم

الرقم	معيار/ Kriteria	إصابة / skor	فئة/ Kategori
١	مطابقة الكفاءات والمؤشرات الأساسية	٤	جيد
٢	توافر أهداف الدراسية	١	ناقص جدا
٣	وضوح أهداف الدراسية	١	ناقص جدا
٤	دقة اختيار المواد	٣	كافية
٥	مطابقة المواد بأهداف	١	ناقص جدا
٦	تقديم التدريبات	٤	جيد
٧	مطابقة الأسئلة بالمواد	٤	جيد

٨	وضوح صياغة الأسئلة	٣	كافية
٩	مجال المواد	٣	كافية
١٠	تقديم المواد ببساطة و وضوح	٤	جيد
١١	مستوى صعوبة الأسئلة	٣	كافية
١٢	تحفير المواد للمستخدم	٣	كافية
١٣	دقة تقديم الملاحظات على الإجابة	٣	كافية
كمية / Jumlah		٣٧	
متوسط / Rerata		٢،٨٥	
فئة / Kategori		كافية	

٢) نواحى المواد

نتائج التصحيح من النواحى المواد ، وهي:

الجدول ٤

البيانات تقييم اخصائيّ المادية من النواحى المواد

الرقم	معيار/ Kriteria	إصابة / skor	فئة / Kategori
١	تسلسل المحتوى	٤	جيد
٢	وضوح المفردات وأمثلة الجملة	٤	جيد
٣	ملاءمة الأمثلة مع المواد	٤	جيد
٤	وضوح وأهمية اللغة المستخدمة	٤	جيد
٥	دقة اختيار الصورة وفقا للمادة	٤	جيد

٦	ملاءمة المواد للتلاميذ	٣	كافية
٧	يتم تقديم المواد في تسلسل	٤	جيد
٨	أسئلة تسلسال المقدمة	٤	جيد
٩	وضوح الأسئلة المطروحة	٣	كافية
١٠	مستوى صعوبة السؤال	٤	جيد
١١	مطابقة التدريب مع إنجازات الدراسية	٢	ناقص
١٢	موازنة نسبة الأسئلة	٤	جيد
كمية / Jumlah		٤٤	
متوسط / Rerata		٣،٦٧	
فئة / Kategori		جيد	

نتائج تقييم الاخصائيّ المواد للمنتج المحرز على النواحى التعليم مع متوسط درجة تقييم ٢.٨٥ بينما على النواحى المواد مع درجة تقييم ٣.٦٧.

ب) تعليق الاخصائيّ المادية ونصيحة

بشكل عام، يعد منتج وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) هذا جيدة وتستحق الاستخدام. ومع ذلك، هناك بعض التي تحتاج إلى تحسين وإضافتها وفقا لنصيحة الاخصائيّ المواد، بما في ذلك:

١) فمن الأفضل لعرض الصورة لكل المفردات بحيث يكون من السهل أن نفهم وأكثر إثارة للاهتمام.
٢) يتم توسيع المفردات حول عيادة المرضى المتعلقة بأنشطتها ليس فقط تهيمن عليها مفردات اسم المرض.
٣) توضيح أهداف التعليم.
٤) إظهار الإرشاد في العمل على أسئلة الممارسة وكيفية اللعب بحيث يكون من السهل فهم وعدم الخلط بين المستخدم.
٥) النظر في أهمية استخدام اللغة الإنجليزية و لغة ريجانغ في تحقيق أهداف التعليم.
٦) من الأفضل صناعة السؤال عشوائيا عند العمل عليه بشكل متكرر ، بحيث لا يمكن التنبؤ بالإجابة.

ج) تحليل البيانات تقييم اخصائيّ المواد

يتم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من تقييم اخصائيّ المواد واستخدامها كمرجع للاطلاع على مستوى اهلية وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) المطورة. تشمل نتائج التقييم نواحي التعليم و نواحي المواد.

١) نواحي التعليم

استنادا إلى نتائج تقييم الاخصائيّ للمواد المتعلقة بالنواحي التعليم بمتوسط ٢,٨٥. ووفقا لجدول تحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية، ينتمي المقياس خمسة إلى فئة "كافية (ج)". وبالتالي، فإن نواحي التعليم يتكون من ثلاثة عشر مؤشر، وهي: ثلاثة مؤشرات (٢٣٪) تم تقييم بنتيجة واحدة (ناقص جدا)، وستة مؤشرات (٤٦٪) يتم تقييم بنتيجة ثلاثة (كافية)، وأربعة مؤشرات (٣١٪) تقييم بنتيجة ثلاثة (جيد).

الجدول ٥

التوزيع تواتر تقييمات اخصائيّ المواد على النواحى التعليم

فئة / Kategori	تواتر / frekuensi	٪
ممتاز	٠	٠٪
جيد	٤	٣١٪
كفية	٦	٤٦٪
ناقص	٠	٠٪
ناقص جدا	٣	٢٣٪
كمية / Jumlah	١٠٠٪	

٢) نواحى المواد

استناد ا إلى تقييم الاخصائيّ المواد على نواحى المواد بمتوسط ٣.٦٧. استنادا إلى الجدول تحويل البيانات الكمية إلى البيانات نوعية، ينتمي المقياس خمسة إلى فئة "جيد (ب)". وبالتالي، فإن نواحى المواد يتكون من اثني عشر مؤشرًا، وهي: مؤشر واحد (٨٪) يتم تقييم بنتيجة واحدة (نافص جدا)، ومؤشرين (١٧٪) تقييم بنتيجة ثلاثة (كافية)، وتسعة مؤشرات(٧٥٪) تقييم بنتيجة أربعة (جيد).

الجدول ٦

التوزيع تواتر تقييمات اخصائيّ المواد على النواحى المواد

فئة / Kategori	تواتر / frekuensi	٪
ممتاز	٠	٠٪
جيد	٩	٧٥٪
كفية	٢	٢٪
ناقص	١	٨٪
ناقص جدا	٠	٠٪
كمية / Jumlah	١٠٠٪	

٢. التصحيح من الاخصائيّ وسيلة

أ) وصفي نتائج التصحيح وسيلة

الاخصائيّ وسيلة في التصحيح المنتج البحث هي الدكتور ريني ، وهي معلّم في الجامعة الإسلامية الحكومية بجوروب. الذي يؤكد تصحيح وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android). ويتم الحصول على البيانات عن طريق إعطاء الاستبيان التي تتكون من النواحى البرمجة و النواحى العرض. تستخدم البيانات في شكل تقييمات واقتراحات لتحسين وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية التي تم تطويرها. ونتائج الاستبيان التي تم الحصول عليها هي كما يلي:

١) نواحى العرض

الجدول ٧

البيانات اخصائيّ من النواحى العرض

الرقم	معيار/ Kriteria	إصابة / skor	فئة/ Kategori
١	قائمة في الإستمارة سهلة الفهم	٥	ممتاز
٢	اتساق تخطيط النص والصورة	٥	ممتاز
٣	اللون المستخدم في صفحة الخلفية مريح للرؤية	٤	جيد
٤	ملاءمة اختيار الخلفية والتباين	٤	جيد

٥	اتساق استخدام الألوان	٤	جيد
٦	دقة اختيار نوع النص والخط المقدم	٥	ممتاز
٧	اتساق استخدام النص	٥	ممتاز
٨	أيقونة و زر التنقل سهلة الفهم	٤	جيد
٩	اتساق استخدام أيقونة كزر التنقل	٥	ممتاز
١٠	مدى ملاءمة الصورة المستخدمة في المواد	٥	ممتاز
١١	مظهر جذاب تصميم الإستمارة	٤	جيد
١٢	دقة استخدام مواضيع التصميم	٤	جيد
١٣	تم تقديم تخطيط أنيق القائمة الصفحات والمحتوى	٥	ممتاز
١٤	دقة النص والصورة المقدمة	٤	جيد
١٥	توازن اللون المناسب على النص والصورة في الإستمارة	٥	ممتاز
١٦	الحجم المناسب للنصوص و الصورة في الإستمارة	٤	جيد
١٧	دقة تقديم الصوت	٥	ممتاز
١٨	جودة الصوت	٤	جيد
١٩	المزيج الصحيحة من النص والصورة	٥	ممتاز
٢٠	قابلية قراءة النص	٥	ممتاز
٢١	وضوح النص حسب النوع والحجم واللون	٥	ممتاز
٢٢	تصميم وسيلة مرتب	٥	ممتاز

٢٣	وسيلة المصممة بشكل جذاب	٥	ممتاز
٢٤	عرض المواد باستخدام الكلمات والصورة في وقت واحد	٥	ممتاز
٢٥	عرض المواد باستخدام صورة جذابة وسهلة الفهم	٤	جيد
٢٦	عرض المواد باستخدام الوسائط بطريقة غير مفرطة	٤	جيد
كمية / Jumlah		١١٩	
متوسط / Rerata		٤،٥٨	
فئة / Kategori		ممتاز	

٢) نواحى البرمجية

الجدول ٨

البيانات التقييم من النواجى البرمجية

الرقم	معيار/Kriteria	إصابة/skor	فئة/ Kategori
١	وضوح عنوان الإستمارة	٣	كافية
٢	سهولة عنوان الإستمارة في تقديم نظرة عامة على الإستمارة	٥	ممتاز
٣	سهولة تشغيل الإستمارة	٥	ممتاز

٤	دقة تسلسل التحكم	٣	كافية
٥	تناسق تخطيط زر التنقل	٤	جيد
٦	سهولة استخدام زر	٤	جيد
٧	سهولة في تنفيذ صفحات معينة في الإستمارة	٥	ممتاز
٨	توافق التنقل مع الوظائف المحددة	٥	ممتاز
٩	إستمارة سهولة عند استخدام	٤	جيد
١٠	تفاصيل كيفية	٤	جيد
١١	وضوح ارشاد استخدام الإستمارة	٤	جيد
١٢	يمكن استخدام الوسيلة التي تم صناعة بفعالية وكفاءة	٥	ممتاز
١٣	تأكيد خرج الإستمارة	٤	جيد
١٤	وضوح رسالة نهاية الإستمارة	٤	جيد
كمية / Jumlah		٥٩	
متوسط / Rerata		٤،٢١	
فئة / Kategori		جيد	

تقييم اخصائيّ وسيلة للمنتجات المصنوعة على النواحى العرض بمتوسط درجة تقييم ٤،٥٨، وعلى النواحى البرمجية بمتوسط درجة تقييم ٤.٢١.

ب. تعليق اخصائيّ وسيلة

وفقا اخصائيّ وسيلة المنتج وضعت ككل من الممكن أن تستخدم مع التنقيحات على النحو المقترح. هناك البعض من التحسينات على نتائج التصحيح المنتج اخصائيّ وسيلة وهي :

١) الأمر يستحق إضافة مساحة إلى العنوان في البداية.

٢) إضافة الزر التالي للانتقال إلى القائمة.

٣) تحسين الكتابة العربية في محفوظات.

ج) تحليل البيانات المستمدة من أبحاث اخصائيّ وسيلة

يتم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من تقييم اخصائيّ وسيلة واستخدامها كمرجع للاطلاع على مستوى جدوى وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس إستمارة أندرويد (android). وتشمل نتائج التقييم نواحى العرض و نواحى البرمجة.

٩) نواحى العرض

استنادا إلى نتائج التقييم على النواحى العرض بمتوسط ٤،٥٨. واستنادا إلى تحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية، يندرج مقياس خمسة في فئة "ممتاز (أ)". وبالتالي، في النواحى العرض يتكون من ستة وعشرون مؤشرا، وهي أحد عشر مؤشرا

(٤٢٪) تم تقييم بنتيجة أربعة (جيد)، خمسة عشر مؤشرا (٥٨٪) تم تقييم بنتيجة خمسة (ممتاز).

الجدول ٩

التوزيع تواتر تقييمات اخصائيّ الوسيلة على النواحى العرض

فئة / Kategori	تواتر / frekuensi	%
ممتاز	١٥	٥٨٪
جيد	١١	٤٢٪
كافية	٠	٠٪
ناقص	٠	٠٪
ناقص جدا	٠	٠٪
كمية / Jumlah	١٠٠٪	

١٠) نواحى البرمجية

استنادا إلى نتائج التقييم المتعلق بنواحى البرمجية بمتوسط ٤،٢١. استنادا إلى تحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية، ينتمي الجدول مقياس خمسة إلى فئة "جيد (ب)". وبالتالي، في النحاوى البرمجية من أربعة عشر مؤشرا، مؤشران (١٤٪) تم تقييم بنتيجة ثلاثة (كافية)، وسبعة مؤشرات (٥٠٪) تم تقييم بنتيجة أربعة (جيد)، وخمسة مؤشرات (٣٦٪) تقييم بنتيجة خمسة (ممتاز).

الجدول ١٠

التوزيع تواتر تقييمات اخصائيّ الوسيلة على النواحى البرمجية

فئة / Kategori	تواتر / frekuensi	%
ممتاز	٥	٪٣٦
جيد	٧	٪٥٠
كفية	٢	٪١٤
ناقص	٠	٪٠
ناقص جدا	٠	٪٠
كمية / Jumlah	٪١٠٠	

٣. مراجعة المنتج

أ) مراجعة المنتج من الاخصائيّ المواد

المواد التي سيتم تقديمها في شكل استمارة أندرويد (Android) وقد تم التصحيح سابقا من قبل اخصائيّ المواد ونصح لإجراء تحسينات. مرة واحدة قدمت في شكل استمارة أندرويد (Android)، في المنتج الأولي لا تزال هناك بعض التحسينات التي اقترحها اخصائيّ المواد.

١) عرض الصورة على كل المفردات

صورة ٢٥

عرض المنتج قبل المراجعة

صورة ٢٦

عرض بعد المراجعة

٢) إضافة مفردات حول عيادة المرضى

صورة ٢٧

عرض بعد إضافة المفردات

٣) توضيح أهداف التعليم

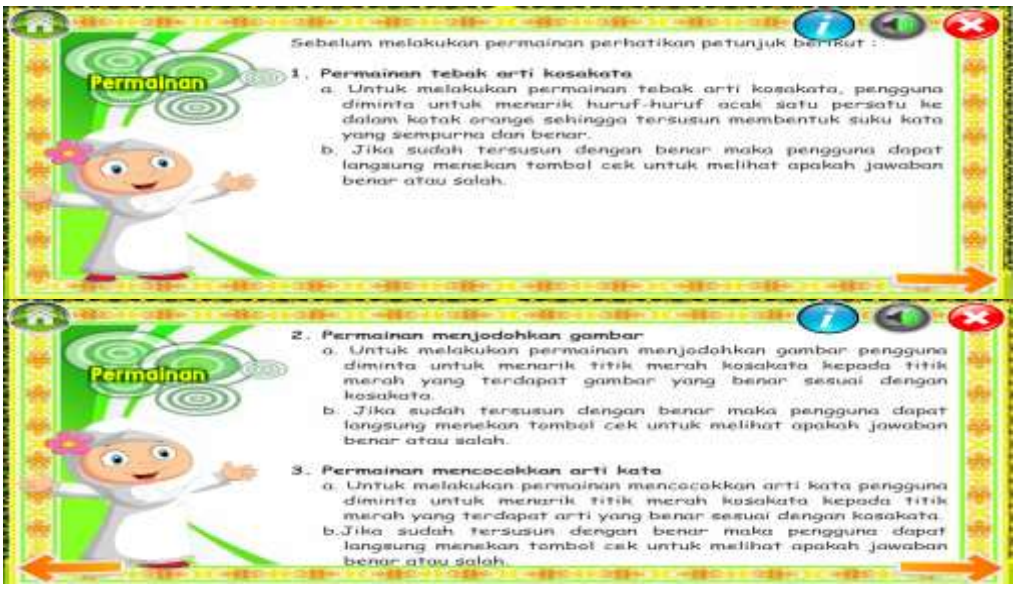
صورة ٢٨

أهداف التعليم عرض بعد المراجعة

٤) إضافة ارشاد للعمل على تمارين الأسئل واللعب

صورة ٢٩

ارشاد للعمل على الأسئلة



صورة ٣٠

عرض ارشاد اللعبة

ب) مراجعة المنتج من الاخصائيّ الوسيلة

وفقًا الاخصائيّ وسيلة ، فإن المنتج الذي تم تطويره ككل جيد ويمكن استخدام مع التنقيحات على النحو الموصى به. هناك العديد من التحسينات من المنتج الأولي كنتيجة للتصحيح من اخصائيّ الوسيلة ، بما في ذلك:

١) إضافة عنوان وزر إلى القائمة

صورة ٣١

عرض الأول استمارة

٢) تحسين كتابة الحروف العربية على قسم المحفوظات

صورة ٣٢

عرض قبل المراجعة

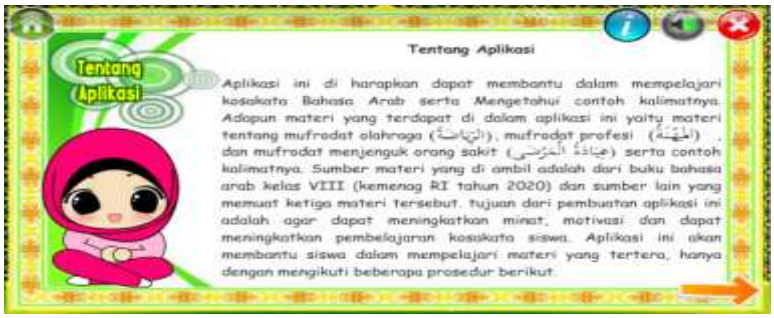
صورة ٣٣

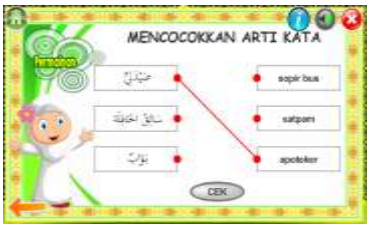
عرض بعد المراجعة

وبالتالي فإن المنتج وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) لتلاميذ الصف الثامن من المستوى الثاني وضعت باستخدام أدوبي فلاش المهنية (Adobe CS6 (photoshop CS6 وغيرها من برامج الإستمارة. هذا المنتج يستحق أن يكون المنتج النهائي بعد المرور من خلال التصحيح المواد الاخصائيّ والتصحيح من وسيلة . وينظر إلى الجدوى من متوسط درجة التقييم للتصحيح المادي على النواحى التعليم من متوسط درجة ٢.٨٥ مع فئة "كافية" والمحتوى أو النواحى المواد، ومتوسط درجة ٣.٦٧ مع فئة "جيد". تقييم اخصائيّ وسيلة على النواحى العرض، متوسط درجة ٤.٥٨ مع فئة "ممتاز" والنواحى البرمجية، ومتوسط درجة ٤.٢١ مع فئة "جيد".

أما بالنسبة لعرض وصفي المنتج النهائي من وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android).

تقرير	تصميم المنتج
عرض البداية	
عرض القائمة	
عرض قائمة الكفاءة	

عرض القائمة الإستمارة	
ارشاد الاستخدام	
قائمة المواد	
مثال قائمة الجمل	
ممارسة عرض السؤال	

عرض قائمة الألعاب	 
المحفوظات	

نظرة النهائية	

صورة ٣٤

عرض المنتج النهائي

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الإستنباط

ومن البحث في نتيجة البحث, فالإستنباطت هذا الباحثة, كمايلي:

١. بناء على مرحلة البحث والتطوير التي تم القيام بها، ناتج وسيلة الدراسية اللغة العربية على أساسية استمارة أندرويد (android) وضعت باستخدام أدوبي فلاش CS6 (Adobe flash CS6) باتباع نموذج تطوير Borg and gall التي تقتصر على المرحلة التي تتكون من (١) تحليل الاحتياجات، (٢) تصميم الدراسية (٣) تطوير المنتج، (٤) التصحيح اخصائيّ الوسيلة و اخصائيّ المواد، (٥) المنتج النهائي. تحتوي وسيلة التعليم هذه على المواد مفردات ومثل جملة عن الرياضة والمهن وعيادة المرضى.

٢. وسيلة التعليم مجهزة بالإرشاد استخدام الوسيلة التي تتكون من فتح الوسيلة حتى خرج من استمارة الوسيلة التعليم. بهدف تسهل مستعمل في يشغل وسيلة تعليم المفردات العربية على أساس استمارة أندرويد (android).

٣. بناء على النتائج أن تقييم الاخصائيّ المواد و الاخصائيّ الوسيلة، يشرح ذلك اخصائيّ المواد أهليّة وسيلة تعليم اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) في نواحى التعليم بمتوسط ٢.٨٥ (كافية) والنواحى المواد بمتوسط ٣.٦٧ (جيد). تقييم الاخصائيّ الوسيلة لأهليّة وسيلة تعليم اللغة العربية

على أساس استمارة أندرويد (android) على النواحى العرض بمتوسط٤.٥٨ (ممتاز) و نواحى البرمجية بمتوسط ٤.٢١ (جيد). وبالتالي، فإن وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) أهلية للاستخدام في الدراسية اللغة العربية.

ب. الإقتراحات

١. للباحثة: أن هذه الرسالة العلمية لزيادة المعرفة للباحثة فيما يتعلق تطوير وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس أندرويد (android).
٢. للتلاميذ: يمكن استخدام وسيلة تعليم اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android) كمصدر لتعليم المستقل، ويمكن لتلاميذ استخدام هذه الوسيلة في أي وقت وفي أي مكان.
٣. للمعلم: وسيلة تعليم المفردات اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (Android) يستطيع استخدام في عملية تعليم اللغة العربية في الفصل الدراسي كدعم حتى يحصل التلاميذ على تجربة تعليمية أكثر ممتع، كما يمكن للمعلم تطوير وسيلة الدراسية باستخدام أدوبي فلاش (Adobe Flash) بشكل أفضل.
٤. للباحثين المتقدمين: أن هذه الرسالة العلمية تستطيع أن تستعمل مرجع الذي متعلقوسيلة التعليم اللغة العربية على أساس استمارة أندرويد (android), ثم تستطيع أن تستمر هذا البحث ليطبّق و تطويره.

المراجع

اسيب حرماون، طريقة تعلم اللغة العربية، (باندونغ: مراهقة روسداكاريا، ٢٠١٣)

أمير حمزة، طرق البحث والتطوير: الاختبارات الكمية والنوعية للمنتج، والعمليات والنتائج (سوميدانغ: محو الأمية نوسانتورا، ٢٠١٩)

إستو بيتارتو، صناعة وسيللة التعلم المسموعة، (سيمارانج: إندونيسيا قراءة الكتب، ٢٠١٤)

أزهر أرصاد، وسيلة التعلم، (جاكرتا: رجا جرافيندو بيرزادا ، ٢٠١٣)

أولين نهى، مجموعة متنوعة من وسيلة ومنهجيات تعلم اللغة العربية، (يوجياكارتا: مطبعة ديفا ، ٢٠١٦)

أغوستينا ووندراي، أطروحة: تطوير وسيلة الدراسية القائم علىأساسية أندرويد (android) على أساسيات الخوارزميات والبرمجة لتلاميذ الصف العاشر من المدارس الثانوية المهنية الوطنية برباه، (يوجياكارتا، ٢٠١٨)

بيكتي ولانساري و ويدادا، وهي طريقة سهلة لإنشاء وسيلة تعليمية باستخدام أدوبي فلاش CS6 المهنية، (يوجياكارتا: غافا ميديا ، ٢٠١٨)

ذولهنان، تقنيات تعلم اللغة العربية التفاعلية (جاكرتا: ملك غرافيندو برسادا ، ٢٠١٤)

ريني بسبيتا سري، علم النفس التربوي,(جوروب:جامعة الإسلامية الحكومية بجوروب،٢٠١٣)

سابر جندا، تصميم الوسيلة التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية حول مواضيع العلوم في ١٠ ميم كرنج انير،(جوروب،٢٠١٦)

سوكيمان، التعلم تطوير وسيلة، (يوجياكارتا: مكتبة إنسان مدني، ٢٠١٢)

سيفول مصطفى، استراتيجيات مبتكرة لتعلم اللغة العربية، (مالانج: مطبعة يو إن مالكي ، ٢٠١١)

سوكرضي، منهجية البحث التربوي (الكفاءة والممارسة). (جاكرتا: بومي أكسارا،٢٠٠٩)

سوورضي، تخلق إدارة التعلم معلمين مبدعين وتنافسيين، (سورابايا: تمفرينا وسئل غرافيك، ٢٠٠٧)

سوتيرمان, وسيلة ونماذج التعلم المبتكرة ,(يوجياكارتا: غراها إلمو، ٢٠١٣)

صطتي بطرا و اري طننج ، بداية برمجة أندرويد (android) مع ADT بودل، اليكس وسيلة كومبوتيندو (جاكرتا: ٢٠١٤)

موه. زيتول روسيد والأصدقاء، متنوعة وسيلة الدراسية (مالانج : السيرة الذاتية. نوسانتارا العبادي لمحو الأمية، ٢٠١٩)

مُحَّدالرملي، الوسيلة وتكنولوجيا التعلم، (بانجارماسين: أنتاساري برس بانجارماسين، ٢٠١٢)

نانا سودجانا، أساسيات عملية التعليم والتعلم، (باندونغ: سينار بارو ألجينسيندو ٢٠٠٩)

نادية فيرلي، with database android application development for rookies(جاكرتا: ميديا كومبوتيندو، ٢٠١٩)

هدايت، هيري. أصبح فوتوشوب ماجستير للموسيقيين من الصفر إلى المتقدم (جاكرتا : عالم الكمبيوتر ، ٢٠١١)

الملاحق

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
Jl. Dr. A.K. Gani, No. 1, Telp. (0732) 21010-21759, Fax 21010 Curup 39119 email: admin@iaincurup.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Rini M.Si
Jabatan : Dosen
Instansi Asal : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran dengan judul

صناعة وسيلة الدراسية اللغة العربية على أساسية استمارة أندرويد (android) لتعليم المفردات التلاميذ

Dari mahasiswa :

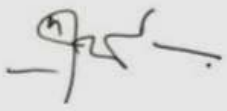
Nama : Yuni Rianti
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
NIM : 17601031

(Layak/ ~~belum layak~~)* di gunakan, dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1. Perbaikan penulisan Arab di bagian kata mutiara.
2. Menambahkan opening pas membuka media pembelajaran.
3. Menambahkan tombol entry ke materi.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup,31 Mei 2021
Validator



Dr. Rini M.Si

*) coret yang tidak perlu

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : صناعة وسيلة الدراسية اللغة العربية على أساسية استمارة أندرويد **(android)** لتعليم المفردات التلاميذ

Peneliti : Yuni Rianti

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Validator : Dr. Rini M.Si

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : sangat kurang 4 : baik

2 : Kurang 5 : Sangat baik

3 : Cukup

A. Penilaian kelayakan media

1. Aspek tampilan

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Menu dalam aplikasi mudah dipahami					✓
2	Konsistensi tata letak teks dan gambar					✓
3	Warna yang dipakai pada halaman latar nyaman dilihat				✓	
4	Kesesuaian pemilihan background dan kontras				✓	
5	Konsistensi penggunaan warna				✓	
6	Ketepatan memilih jenis teks dan font yang disajikan					✓
7	Konsistensi penggunaan teks					✓
8	Icon dan tombol navigasi mudah dipahami				✓	
9	Konsistensi penggunaan Icon sebagai tombol navigasi					✓
10	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam materi					✓

11	Kemenarikan tampilan desain aplikasi				✓	
12	Ketepatan penggunaan tema desain				✓	
13	Kerapian tata letak menu, halaman, dan konten yang disajikan					✓
14	Kerapian teks, gambar yang disajikan				✓	
15	Keseimbangan warna yang sesuai pada teks, gambar dalam aplikasi					✓
16	Kesesuaian ukuran pada teks dan gambar dalam aplikasi				✓	
17	Ketepatan penyajian suara/audio					✓
18	Kualitas suara/audio				✓	
19	Kombinasi teks dan gambar yang sesuai					✓
20	Keterbacaan teks					✓
21	Kejelasan teks berdasarkan jenis, ukuran dan warna					✓
22	Desain media rapi					✓
23	Media didesain secara menarik					✓
24	Penyajian materi menggunakan kata-kata dan gambar secara bersamaan					✓
25	Penyajian materi menggunakan gambar yang menarik dan mudah dipahami				✓	
26	Penyajian materi menggunakan media secara tidak berlebihan				✓	

2. Aspek pemrograman

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan judul aplikasi			✓		
2	Kemudahan judul aplikasi dalam memberikan gambaran umum aplikasi					✓
3	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi					✓
4	Ketepatan urutan kontrol			✓		
5	Konsistensi tata letak tombol navigasi				✓	

6	Kemudahan penggunaan tombol				✓	
7	Kemudahan dalam mengeksekusi halaman tertentu pada aplikasi					✓
8	Kesesuaian navigasi dengan fungsi yang ditetapkan					✓
9	Kelancaran aplikasi ketika digunakan				✓	
10	Kerincian petunjuk penggunaan				✓	
11	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi				✓	
12	Media yang dibuat dapat digunakan secara efektif dan efisien					✓
13	Konfirmasi keluar dari aplikasi				✓	
14	Kejelasan pesan akhir aplikasi				✓	

B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan dan kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar/ Saran :

1. Ada baiknya ditambahkan kolom/ruang unuk judul di awal
2. Ditambahkan tombol entry ke materi

C. Kesimpulan

Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan :

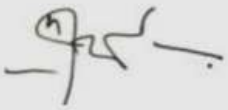
( ) Layak untuk digunakan tanpa revisi

(✓) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

( ) Tidak layak untuk digunakan

Curup, 31 Mei 2021

Validator



Dr. Rini M.Si

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
Jl. Dr. A.K. Gani, No. 1, Telp. (0732) 21010-21759, Fax 21010 Curup 39119 email: admin@iaincurup.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Noza Aflisia M.Pd.I
Jabatan : Dosen
Instansi Asal : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Menyatakan bahwa materi dalam aplikasi media pembelajaran dengan judul

صناعة وسيلة الدراسية اللغة العربية على أساسية استمارة أندرويد (android) لتعليم المفردات التلاميذ

Dari mahasiswa :

Nama : Yuni Rianti
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
NIM : 17601031

(Layak/ ~~belum layak~~)* di gunakan, dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1. Menampilkan gambar untuk masing-masing kosakata.
2. Memperbanyak mufrodat terkait kegiatan عيادة المرضى.
3. Memperjelas tujuan pembelajaran.
4. Memunculkan instruksi dalam mengerjakan soal latihan dan cara bermain.
5. Mempertimbangkan urgensi penggunaan Bahasa Inggris dan Bahasa Rejang dalam mencapai tujuan pembelajaran.
6. Membuat soal acak.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 28 Mei 2021

Validator

Noza Aflisia M.Pd.I

*) coret yang tidak perlu

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : صناعة وسيلة الدراسية اللغة العربية على أساسية استمارة أندرويد **(android)** لتعليم المفردات التلاميذ

Peneliti : Yuni Rianti

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Validator : Noza Aflisia M.Pd.I

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Materi Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : sangat kurang 4 : baik

2 : Kurang 5 : Sangat baik

3 : Cukup

A. Penilain materi

1. Aspek pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Kompetensi Dasar Dan Indikator				✓	
2	Ketersediaan tujuan pembelajaran	✓				
3	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓				
4	ketepatan memilih materi			✓		
5	kesesuaian materi dengan tujuan	✓				
6	pemberian latihan				✓	
7	kesesuaian soal dengan materi				✓	
8	kejelasan rumusan soal			✓		
9	cakupan materi			✓		
10	materi disajikan secara sederhana dan jelas				✓	
11	tingkat kesulitan soal			✓		
12	kemenarikan isi materi dalam memotivasi pengguna			✓		

13	ketepatan pemberian feedback atas jawaban pengguna			✓		

2. Aspek isi/materi

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	keruntutan isi				✓	
2	kejelasan kosakata dan contoh kalimat				✓	
3	kesesuaian contoh dengan materi				✓	
4	kejelasan dan kesesuain relevansi bahasa yang digunakan				✓	
5	ketepatan pemilihan gambar sesuai dengan materi				✓	
6	kesesuaian materi untuk siswa			✓		
7	materi disajikan secara runtut				✓	
8	runtutan soal yang disajikan				✓	
9	kejelasan soal yang disajikan			✓		
10	tingkat kesulitan soal				✓	
11	kesesuaian latihan dengan capaian pembelajaran		✓			
12	keseimbangan proporsi soal				✓	

B. Perbaikan Materi

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada materi, mohon dituliskan kesalahan dan kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar/ Saran :

1. Sebaiknya menampilkan gambar untuk masing-masing kosakata sehingga lebih mudah dipahami dan lebih menarik.
2. Mufrodat عيادة المرضى lebih diperbanyak terkait kegiatannya tidak hanya didominasi oleh kosakata kata nama-nama penyakit.
3. Tujuan pembelajaran belum ditemukan.
4. Munculkan instruksi dalam mengerjakan soal latihan dan cara bermain agar tidak membingungkan pengguna.
5. Kembali lagi kepada judul dan tujuan pembuatan media ini, perhatikan urgensi dari soal berbahasa inggris dan rejang dalam mencapai tujuannya.
6. Soal dibuat acak ketika mengerjakan berulang kali, agar jawabannya tidak bisa ditebak.

C. Kesimpulan

Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai, apabila Program ini dinyatakan :

( ) Layak untuk digunakan tanpa revisi

(✓) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

( ) Tidak layak untuk digunakan

Curup, 28 Mei 2021

Validator

Noza Aflisia M.Pd.I