تطوير الوسائط التفاعلية على أساس"WordWall"في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج

الرسالة العلمية

مقدمة إلى قسم التربية لتخصص اللغة العربية

لتكميل متطلبات الحصول على درجة

الإنجاز العالية في تربية اللغة العربية

الباحث :

يودها آدي سيتياوان

رقم التسجل: ٢٢٦٠١٠٠٨

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية

الجامعة الإسلامية الحكومية

٢٠٢٦

موافقة المشرفين

بعد الإطلاع على الرسالة العلمية تحت الموضوع **"تطوير الوسائط التفاعلية على أساس"WordWall" في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج"** للطالب :**يودها آدي سيتياوان**، رقم التسجل: **٢٢٦٠١٠٠٨** , فيرى مشرفان أنها مكتملة بمقاييس علمية ويوافقان على تقدمها للجنة المناقشة.

جوروف،٩ مارس ٢٠٢٦ م

وافق عليها

المشرف الأول	**المشرف الثاني**
الدكتور رحمت إسوانتو، الماجستير	**هازوار، الماجستير**
١٩٧٣١١٢٢٢٠٠١١٢١٠٠١	**١٩٨٦١٢٣١٢٠١٥٠٣١٠٠٢**

الإقرار

أنا الموقع أدناه:

الاسم : يودها آدي سيتياوان

رقم التسجيل : ٢٢٦٠١٠٠٨

تخصص : اللغة العربية

الكلية : التربية والتعليم

أقر بأنني قد أعددت هذا البحث بكل أمانة ولم يسبقه كتابته أو نشره للحصول على أية درجة علمية في أية جامعة إلا في بعض الأجزاء التي تم الاضطلاع مصادرها الأصلية. وإذا ثبت يوما أن هذا البحث منتحل من عمل الغير، أنا مستعد لقبول أية عقوبات أكاديمية حسب ما تنصبه لوائح الجامعة.

جوروف،٩ مارس ٢٠٢٦ م

الباحث :

يودها آدي سيتياوان

رقم التسجل: ٢٢٦٠١٠٠٨

ب

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
Jln. Dr. AK Gani No. ٠١ kotak pos ١٠٨ Telp (٠٧٣٢) ٢١٠١٠-٢١٧٥٩ fax ٢١٠١٠
Homepage. http://www.iainccurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id kode pos ٣٩١١٩

قرار لجنة المناقشة

No: 333/In.٣٤ /I/FT/PP.٠٠,٩ /٢٠٢٦

قد انعقدت مناقشة الرسالة العلمية تحت الموضوع "تطوير الوسائط التفاعلية على أساس "WordWall" في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في المدرسة العالية الإسلامية " للطالب يودها آدي سيتياوان، رقم التسجيل: ٢٢٦٠١٠٠٨ في يوم، الاثنين، التاريخ ٩ مارس ٢٠٢٦ ، ونجح الطالب المذكور في المناقشة، وعلى ذلك قبلت الرسالة العلمية كجزء من متطلبات الحصول على درجة الإجازة العالية في كلية التربية والتعليم من قسم تعليم اللغة العربية.

بجوروب، مارس ٢٠٢٦

لجنة المناقشة

رئيس اللجنة

الدكتور رحمت إسوانتو، الماجستير

رقم التوظيفة: ١٩٧٣١١٢٢٢٠٠١١٢١٠٠١

سكرتير اللجنة

هزوار، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٦١٢٣١٢٠١٥٠٣١٠٠٢

الممتحن الأولى

الدكتورة أوزا أفليسيا، الماجستيرة

رقم التوظيف: ١٩٩٠٠٩١٨٢٠١٥٠٣٢٠٠٦

الممتحن الثاني

محمد عارف مصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٧٠٧٢٣٢٠١٥٠٣١٠٠٣

اعتماد

عميد كلية التربية

الأستاذ الدكتور موتارو الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٤٠٩٢١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

المقدمة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته. إن الحمد لله نحمده ونستعينه ونستغفره، ونعوذ بالله من شرور أنفسنا، ومن سيئات أعمالنا، من يهده الله فلا مضل له، ومن يضلل فلا هادي له، أشهد أن لا إله إلا الله وحده لاشريك له , وأشهد أن محمدا عبده ورسوله. اللهم صل وسلم وبارك على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين. أما بعد. فإني أحمد الله سبحانه وتعالى على ما أنعم به علي من رحمته وتوفيقه وهدايته، حيث وفقني لإتمام كتابة هذه الرسالة العلمية بعنوان"تطوير الوسائط التفاعلية على أساس''WordWall'' في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج"، والتي تعد أحد المتطلبات لنيل درجة الإجازة في التربية من قسم تعليم اللغة العربية.

لقد كانت هذه الرسالة ثمرة مسيرة طويلة لم تقتصر على الدراسة النظرية والتحليل الأكاديمي، بل شملت أيضا تأملا عميقا في دلالات القصر في اللغة العربية وإسهاماته في ميدان التعليم. وخلال هذا المسار، أدركت أن ما تحقق لم يكن بجهدي وحدي، بل بفضل الله أولا، ثم بدعم وتوجيه ودعاء كثير من الناس.

الرسالة، وبالأخص:

١. الأستاذ الدكتور إيدي وارساه، رئيس جامعة حوروب الإسلامية الحكومية
٢. الأستاذ الدكتور يوسفري، الماجستير ، نائب رئيس العام
٣. الأستاذ محمد إستان، نائب رئيس العام الثاني
٤. الدكتور نلسون، نائب رئيس العام الثالث
٥. الأستاذ الدكتور سوتارتو، عميد كلية التربية

٦. الدكتور ساكوت أنصاري، نائب عميد الكلية الأول

٧. الأستاذة بكتي كوملاساري، نائب عميد الكلية الثاني

٨. الدكتورة نوزا أفليسيا الماجستيرة، رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

٩. الدكتور رحمت إسوانتو، الماجستير، المشرف الأول، والأستاذ هازوار، الماجستير، المشرف الثاني، على ما قدماه من توجيه ونصح وتحفيز طوال فترة كتابة هذه الرسالة

١٠. جميع الأساتذة والموظفين في المعهد العالي الإسلامي في جوروف، على كل الدعم الذي قدموه، فجزاهم الله خير الجزاء، وجعل ذلك في ميزان حسناتهم، ونفع الله بهذه الرسالة

لقد بذلت أقصى ما أستطيع في إعداد هذه الرسالة، وأتطلع إلى تلقي أي نقد أو اقتراح بناء من جميع الأطراف؛ لما له من أثر في تحسين جودة الأعمال القادمة، كما أسأل الله أن ينفع بهذه الرسالة القراء والمهتمين. نسأل الله أن يجعل كل ما قدمه الداعمون في ميزان حسناتهم، وأن يجزيهم الجزاء الأوفى. آمين. والسلام عليكم ورحمة اللهوبركاته.

جوروف،٩ مارس ٢٠٢٦ م
الباحث

يودها آدي سيتياوان
٢٢٦٠١٠٠٨

الشكر والتقدير

الحمد لله رب العالمين الذي من علي برحمته وهدايته حتى استطعت أن أكمل هذه الرسالة بتواضع وصبر جميل. إن النجاح في كتابة هذه الرسالة لن يتحقق إلا بعون الله أولا، ثم بفضل مساعدة ودعم الأطراف المختلفة. ولذلك، بكل سعادة، أقدم خالص الشكر والتقدير إلى:

١. إلى الوالدين اللذين قدرهما الله أن يكونا جزءا من روحي؛ أبي الغالي (**Ngatiran**) وأمي الحبيبة المرحومة .(**Mulyanti**) أنتما أكثر من أحبهما في هٰذا العالم. هٰذه الرسالة هي دليل على أنني استطعت أن أكون "ابنا رائعا" كما كنتما تتمنيان. فانظرا يا أبي وأمي... ها أنا ذا قد فعلتها أخيرا. حفظ الله أبي في الصحة والخير والطاعةوأما لأمي الغالية فهٰذا ما أستطيع أن أهديه لك كل يوم: اللهم اغفر لها وارحمها وعافها واعف عنها... أرجو أن تريني اليوم يا أمي.

٢. **إلى العائلة الكبيرة والأقارب** الذين لا أستطيع ذكرهم واحدا تلو الآخر. شكرا لكم على دعائكم ودعمكم الدائم في كل خطوة خطوتها.

٣. **إلى الأصدقاء ورفقاء الدرب**، شكرا لكم لأنكم كنتم جزءا مهما في مرحلة كفاحي هٰذه.

٤. **إلى أصدقاء الكفاح(Pantau Juri)** ، شكرا لكم على صحبتكم. أينما كانت خطواتنا مستقبلا، عسى الله سبحانه وتعالى أن يحفظنا دائما في الخير.

٥. **إلى جامعة (IAIN Curup) الإسلامية الحكومية**، شكرا لك لأنك كنت مكانا لي لطلب العلم وتطوير ذاتي.

٦. **إلى قسم تعليم اللغة العربية(PBA)** ، شكرا لك لأنك كنت "بيتا" دافئا لي. مكانا للنمو والبحث عن ذاتي. بالنسبة لي، هٰذا القسم ليس مجرد تاريخ، بل هو بيتي الذي آوي إليه.

٧. **إلى المشرفين الفاضلين** :الأستاذ **Rahmat Iswanto**والأستاذ **Hazuar**، شكرا لكما على صبركما وتوجيهكما القيم حتى اكتملت هٰذه الرسالة على أحسن وجه.

٨. **إلى جميع أساتذة قسم تعليم اللغة العربية**، شكرا لكم على تعليمنا بكل إخلاص. وخصوصا رئيسة القسم الأم **Noza Aflisia**، شكرا لك لأنك كنت بمثابة الأم والموجهة التي تدعم طلابها دائما للتميز.

٩. **إلى زملائي الذين كافحوا معي في ماليزيا (FSSHKL ٢٠٢٥)** وفي برنامج **KKN Lubuk Kembang**، تمنياتي لكم بالنجاح الدائم.

١٠. **إلى زملائي في مرحلة التدريب (PPL) بمدرسة(MAN ١ KEPAHIANG)** ، شكرا لكم على حسن التعاون لإكمال هٰذه الدراسة.

١١. **إلى أصدقاء الكفاح(PBA SUPERTIM)** ، مهما كانت الصعاب أمامنا، حفظنا الله وبارك في خطواتنا دائما.

١٢. **إلى جميع الأطراف التي لا أستطيع ذكرها واحدا تلو الآخر**، أقدم خالص الشكر والتقدير على كل مساهماتكم في إتمام هٰذا العمل.

١٣. وأخيرا إلى نفسي (Yudha Adi Setiawan)؛ شكرا لك على كل جهودك في كل شيء. أعلم أنك متعب، ولٰكن كن على يقين بأن ما نزرعه اليوم سنحصده في المستقبل. شكرا لك لأنك كافحت من أجل تحقيق هٰذه الأحلام. ابق متفائلا واجعل الله دائما في كل شؤونك.

جوروف،٩ مارس ٢٠٢٦ م

الباحث

يودها آدي سيتياوان

٢٢٦٠١٠٠٨

التجريد

يودها أدي سيتياوان، رقم التسجيل: ٢٢٦٠١٠٠٨. تطوير الوسائط التفاعلية على أساس"WordWall"في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج. رسالة جامعية. قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية، جامعة جوروف الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٦.

تنبع خلفية هذا البحث من قلة استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية في عملية تعلم اللغة العربية في الفصل، مما يؤثر على انخفاض رغبة الطلاب ودوافعهم للتعلم. وتتطلب هذه الحالة وجود ابتكار في الوسائل التعليمية القادرة على إيجاد بيئة تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية، وتناسب خصائص المتعلمين في العصر الرقمي. ولذلك، قام الباحث بتطوير وسائل تعليمية تفاعلية قائمة على منصة "Wordwall" كحل بديل لتحفيز رغبة الطلاب ومشاركتهم في تعلم اللغة العربية من خلال مواد المفردات والتراكيب بشكل أكثر حيوية.

يهدف هذا البحث إلى: (١) تصميم وتطوير الوسائل التعليمية التفاعلية على أساس "Wordwall" التي تتوافق مع احتياجات تعلم اللغة العربية للفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى كفاهيانغ؛ و(٢) اختبار صلاحية الوسائل التعليمية من خلال تحكيم خبراء المواد وخبراء الوسائل كأساس لتطوير وسائل تعليمية عالية الجودة.

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) مع نموذج "بورغ وغال (Borg and Gall) "المختصر إلى خمس مراحل رئيسة، وهي: (١) تحليل الاحتياجات، (٢) التخطيط، (٣) تطوير المنتج الأولي، (٤) تحكيم الخبراء، و(٥) تعديل المنتج. استخدم البحث المنهج الكيفي والكمي. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة الأولية، والمقابلة، والاستبيان، والتوثيق، واستمارة تحكيم الخبراء. أما تحليل البيانات فتم باستخدام تقنيات التحليل الوصفي الكيفي والكمي لمعالجة نتائج تقييم الخبراء للموسائل المطورة.

أظهرت نتائج البحث أن الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على "Wordwall" المطورة حصلت على تقدير "جيد" من خبير المواد، وتقدير "جيد جدا" من خبير الوسائل. وبناء على ذلك، أعلنت هذه الوسيلة أنها صالحة للاستخدام كأداة تعليمية. وتعتبر هذه الوسيلة ذات إمكانية كبيرة لدعم رغبة الطلاب ودوافعهم للتعلم لأن تصميمها التفاعلي قادر على تحويل مواد المفردات والتراكيب إلى أنشطة تعليمية تشاركية وممتعة بناء على نتائج تقييم الخبراء.

الكلمات المفتاحية :الوسائل التفاعلية، Wordwall، تعلم اللغة العربية، البحث والتطوير.

الشعار

Satu kalimat yang hari ini menjadi alasan kenapa aku harus tetap kuat meski ku tahu perjuangan ku sulit dan melelahkan.
Sebuah pesan terakhir yang akan terus teringat di sepanjang hayatku, saat jemari lemahnya mengusap kepalaku ketika aku membasuh wudhu'nya:

عسى أن تكون رجلا ناجحا يا بني، ميسر الأمور، ناجحا في الدنيا والآخرة، ونافعا للوطن والأمة والدين

"Mugo dadi wong sukses nak, dipermudah kabeh urusan, Sukses Dunia Akhirat bermanfaat untuk Nusa Bangsa dan Agama."

قائمة المحتويات

موافقة المشرفين ..... أ

الإقرار ..... ب

المقدمة ..... ج

الشكر والتقدير ..... ه

التجريد ..... و

الشعار ..... ح

قائمة المحتويات ..... ط

الباب الأول المقدمة ١

أ. خلفية البحث ١

ب. حدود البحث ١١

ج. صياغة مشكلة البحث ١٢

د. أهداف التطوير وفوائده ١٢

هـ. مواصفات المنتج المطور ١٢

و. تعريف المصطلحات ١٤

الباب الثاني الإطار النظري ١٥

أ. تعليم اللغة العربية ١٥

ب. الوسائط التفاعلية القائمة على **Wordwall** ٢١

ج. الدراسات السابقة ذات الصلة ٢٩

الباب الثالث منهج البحث ٣٨

أ. نموذج التطوير ٣٨

ب. مكان التطوير وزمانه ٣٩

ج. إجراءات التطوير ٤٢

١. تحليل الحاجات ٤٢

٢. التخطيط للتصميم ٤٣

٣. تطوير المنتج ٤٤

٤. صدق الخبراء ٤٦

٥. تنقيح المنتج ٤٦

د. اختبار صلاحية المنتج ٤٨

١. تصميم اختبار الصلاحية ٤٨

٢. عينة التحكيم (المحكمون) ٤٨

٣. نوع البيانات ٤٩

٤. أداة جمع البيانات ٤٩

هـ. تحليل البيانات ٥٣

١. بيانات عملية تطوير المنتج ٥٣

٢. تقنيات جمع البيانات ٥٣

٣. تقنيات تحليل البيانات ٥٤

الباب الرابع نتائج البحث ٥٨

أ. واقع تعليم اللغة العربية ٥٨

ب. تطوير الوسيلة التفاعلية Wordwall في الصف العاشر ٦٠

١. تحليل الحاجة ٦٠

٢. تخطيط التصميم..... ٦٢
٣. تطوير المنتج..... ٦٦
٤. صدق الخبراء..... ٨٠
٥. تعديل المنتج ٩١
البابالخامسالخاتمة..... ٩٨
أ. **الخلاصة**..... ٩٨
ب. **الاقتراحات**..... ٩٩
المراجع..... ١٠١

الباب الأول
المقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة العربية هي إحدى أقدم اللغات السامية التي لا تزال قائمة وتستخدم على نطاق واسع حتى اليوم. ولا شك أن قدرتها على الحفاظ على استمراريتها وفعاليتها ترجع إلى مكانتها باعتبارها اللغة التي اختارها الله سبحانه وتعالى لكتابه الكريم، القرآن الكريم. على الرغم من أن وظيفتها في بداية الدعوة الإسلامية كانت كوسيلة للتعبير عن النصوص الوحيية في البيئة العربية التي أرسل فيها النبي محمد ﷺ، إلا أن اللغة العربية، وخاصة لغة قريش، كانت في ذلك الوقت اللغة القياسية السائدة، وبلغت مستوى عال من النضج والكمال مما مكنها من التفاعل والتنافس مع اللغات الأخرى. ويتضح ذلك في استخدامها كلغة أدبية ووسيلة للتواصل والوحدة خلال فترة الجاهلية. بالإضافة إلى ذلك، أثبتت اللغة العربية قدرتها على تلبية احتياجات مستخدميها، وكذلك على استيعاب مختلف التطورات في مجالات العلوم والتكنولوجيا، مثل الفلك والطب والصيدلة وغيرها من المجالات.[١]

ومع ذلك، على الرغم من تاريخها الطويل ونظامها اللغوي الناضج، تواجه تعليم اللغة العربية في العصر الحديث تحديات كبيرة، لا سيما في ما يتعلق بطريقة العرض والتقديم. وتشهد الكتب المدرسية التقليدية تغييرات في وظيفتها ومكانتها، تماشيا مع متطلبات التحديث والتطور. وللحفاظ على القيم النبيلة والثراء العلمي الذي يميز اللغة العربية، ولضمان نقلها بشكل فعال إلى الأجيال القادمة، هناك حاجة إلى دمج جوهر اللغة الكلاسيكية مع التكنولوجيا

[١] فارتوموان هاراهاب، تعليم علوم اللغة العربية (بعض المداخل والمنهجية والتقنيات البديلة)، (جوروف: مركز البحث والنشر بالمعهد الإسلامي الحكومي جوروف، ٢٠١٠)، ص. ١٩.

الحديثة التي تدعم عملية التعلم. وذلك بسبب الميزات التفاعلية والعروض المرئية الجذابة التي توفرها التكنولوجيا الحديثة، والتي لا تتوفر في الكتب المطبوعة التقليدية، مما يزيد من أهمية اللغة العربية وارتباطها باحتياجات الجيل الحالي.[٢]

أصبحت التكنولوجيا جزءا أساسيا وملازما لحياة الإنسان المعاصر. وقد أسهم تطورها المتسارع، ولا سيما في العصر الرقمي الراهن، في إحداث تحولات جذرية في طرائق تفاعل الإنسان وعمله وتعلمه، بل وحتى في أساليب تواصله. ولم يعد استعمال الوسائط الرقمية مقتصرا على فئة الشباب فحسب، بل أصبح يشمل مختلف شرائح المجتمع، من الأطفال إلى كبار السن، حيث باتوا أكثر ألفة ومهارة في استخدام الأجهزة والتطبيقات الرقمية المتنوعة. ويحدث ذلك بغض النظر عن الخلفيات الاجتماعية أو الاقتصادية أو المستويات التعليمية للأفراد. فعلى سبيل المثال، اعتاد تلاميذ المرحلة الابتدائية استخدام الأجهزة اللوحية أو الحواسيب بوصفها وسائل مساعدة في التعلم، في حين بدأ الراشدون وكبار السن بالاستفادة من تطبيقات التواصل الرقمي من أجل المحافظة على صلاتهم الأسرية والاجتماعية. وقد أدت هذه التحولات الرقمية إلى تغييرات ملحوظة في أنماط الحياة، مما انعكس بدوره على مختلف مجالاتها، وفي مقدمتها قطاع التعليم .[٣] ولم تقتصر هذه التغييرات على تبدل الأدوات المستخدمة فحسب، بل شملت كذلك تحولا في الرؤى والمناهج المعتمدة في عمليتي التعليم والتعلم.

فبفضل التقنيات الرقمية، أصبح من الممكن إتاحة المعلومات ومصادر التعلم لجميع الأفراد في أي وقت ومن أي مكان، دون التقيد بالمسافات الجغرافية أو بالظروف الاجتماعية والاقتصادية.[٤] ويكتسب هذا الأمر أهمية

---

[٢] فينا، لينا. ٢٠٢٥. "استخدام الوسائل التعليمية التعليمية القائمة على ووردوول (Wordwall) التفاعلية لتعلم اللغة العربية."

[٣] جودي جانتو، ل.، ورودیانة، م.، وفهمي، هـ. ر. (٢٠٢٥) .التحول الرقمي في عالم التربية: دمج التكنولوجيا في المناهج المدرسية . المجلة العلمية التربوية، ١١.

[٤] أنغارا، أ. ف.، ونوفاري، أ. أ.، وبرادانا، هـ. د.، ووينداياني، ن. ر.، وأنغرايني، د.، وعيني، إ. ك. (٢٠٢٤) .تطوير منصة SIDIA LMSالقائمة على الحوسبة السحابية لدعم التعلم الشامل للطلاب ذوي الإعاقة .ديداكتيكا: مجلة التربية، ١٣.

خاصة، ولا سيما في المناطق النائية التي كانت تعاني صعوبة الوصول إلى خدمات التعليم التقليدي. فعلى سبيل المثال، أصبح بإمكان التلاميذ في المناطق الريفية أو الداخلية، الذين لا تتوافر لهم سهولة الوصول إلى المدارس أو المكتبات، الاستفادة من المواد التعليمية عبر شبكة الإنترنت ومن خلال الأجهزة الرقمية. ومن ثم، لا تقتصر وظيفة التكنولوجيا على كونها وسيلة مساعدة فحسب، بل تتجاوز ذلك لتكون عاملا محفزا يسهم في تسريع تحول النظام التعليمي نحو مزيد من التكيف والاستجابة لمتطلبات العصر، مع توجه واضح نحو المستقبل. ويؤمل أن يسهم هذا النمط من التعليم الشامل في الحد من الفجوة التعليمية، وفي توفير فرص متكافئة لجميع التلاميذ من أجل تنمية قدراتهم على نحو أمثل.

الرقمية التفاعلية التي أثبتت فاعليتها في دعم عمليتي التعليم والتعلم. فهذه الوسائل لا تقتصر على استقطاب انتباه المتعلمين فحسب، بل تسهم كذلك في تعزيز كفاءة العملية التعليمية على نحو شامل. [٥] وتساعد الوسائل التعليمية التفاعلية المعلم على إدارة الصف بصورة أكثر فاعلية وتنظيما، مما ينعكس إيجابا على مستوى مشاركة المتعلمين ودافعيتهم نحو التعلم. كما تتيح بيئة تعليمية مرنة تدعم أنماط التعلم الفردي والتعاوني على السواء، حيث يمكن للمتعلمين أن ينجزوا المهام بصورة فردية أو ضمن مجموعات في إطار تعليمي يتسم بالمتعة والتحدي. ومن النماذج البارزة في هذا السياق اعتماد استراتيجيات قائمة على الألعاب التعليمية (التحفيز بالألعاب)، إذ تسهم هذه المقاربات في رفع مستوى التفاعل العاطفي والمعرفي لدى المتعلمين، وتعزيز اندماجهم في الأنشطة الصفية. وبذلك

[٥] منور، م.، ورفيقة، أ.، وخيراني، إ. (٢٠٢٤) .منور، م.، ورفيقة، أ.، وخيراني، إ. (٢٠٢٤) .دور الوسائط التفاعلية في زيادة دافعية تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية بالمدرسة الابتدائية .مجلة الأزهر الإندونيسي للعلوم الإنسانية، ٩.

لا تؤدي الوسائط الرقمية التفاعلية دور ناقل سلبي للمحتوى التعليمي، بل تتحول إلى أداة محفزة تشرك المتعلمين في بناء المعرفة بصورة نشطة، الأمر الذي يعزز عمق الفهم ويقوي قدرة الاحتفاظ بالمعلومات لديهم.

إن توظيف الوسائل التعليمية التفاعلية في تعليم اللغة العربية يكتسب أهمية بالغة بوصفه عاملا محفزا يسهم في تحويل النموذج التعليمي التقليدي إلى بيئة تعلمية أكثر ديناميكية وشمولا. [٦] فقد أثبتت المنصات القائمة على التحفيز بالألعاب (الألعاب التعليمية) فاعليتها في تنمية اهتمام المتعلمين ودافعيتهم نحو التعلم، لما تتضمنه من عناصر بصرية وسمعية وحركية تنشط التفاعل المعرفي وتعزز الانخراط الإيجابي في الأنشطة التعليمية. [٧] ويتناغم هذا التوجه مع خصائص متعلمي الجيل الرقمي الذين يبدون استجابة أكبر للمثيرات التكنولوجية التي توفر تغذية راجعة فورية وتحديات متدرجة تعزز روح المنافسة والإنجاز. [٨] ومن الناحية النفسية، تسهم هذه الوسائل في خفض مستوى قلق تعلم اللغة (language anxiety)، وفي تهيئة مناخ تعليمي قائم على مبدأ التعلم بالممارسة، الأمر الذي ييسر استيعاب الموضوعات ذات الطابع التجريدي، مثل التراكيب والمفردات، ويجعلها أكثر وضوحا وقابلية للفهم. [٩] وعلاوة على ذلك، فإن التطبيق المنتظم للوسائل التفاعلية لا يقتصر أثره على تعزيز الاحتفاظ بالمعلومات المرتبطة بالمفردات

---

[٦] هداية، أ. (٢٠٢٤) .هداية، أ. (٢٠٢٤) .ابتكار الوسائل التعليمية للغة العربية في العصر الرقمي: التحديات والفرص في المدرسة العالية .مجلة تعليم اللغة العربية، المجلد ١٢ (١)، ص. ٤٥.

[٧] إنراميكا، ت.، وفوترا، ي. أ. (٢٠٢٥) .إنراميكا، ت.، وفوترا، ي. أ. (٢٠٢٥) .التعاون بين منهج التعلم القائم على الألعاب ووسيلة "ووردوول (Wordwall) "في تعليم اللغة العربية في العصر الرقمي .مجلة "إيدو ريسيرتش(EDU Research) "، ٦ (١).

[٨] أنغيتا ساري، أ. د.، وهداية، ر. (٢٠٢٥) .أنغيتا ساري، أ. د.، وهداية، ر. (٢٠٢٥) .نموذج التعلم بالاكتشاف Discovery) (Learningالمدعوم ببرنامج "كويزيز (Quizizz Paper Mode) "كجهد لزيادة الدافعية ونتائج تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية .مجلة "كلام جنديكيا" العلمية التربوية، ١٣ (٣).

[٩] م. أ. نسا و ر. سوسانتو، "تأثير استخدام الألعاب التعليمية القائمة على ووردوول (Wordwall) في تعلم الرياضيات على دافعية التعلم"، مجلة بحوث المعلمين الإندونيسية(JPGI) ، المجلد ٧ (١)، ٢٠٢٢.

الجديدة فحسب، بل يسهم أيضا في تنمية مهارات التعلم الذاتي وترسيخ الكفاءة الذاتية لدى المتعلمين، مما ينعكس في نهاية المطاف على تحسين نواتج التعلم وبلوغ مستويات أدائية أكثر تقدما.[١٠]

ومن بين أبرز الوسائل التعليمية الرقمية التفاعلية التي حظيت بانتشار واسع في الأوساط التربوية في الآونة الأخيرة منصة "Wordwall". وتعد "Wordwall" تطبيقا قائما على الويب صمم خصيصا لتيسير إنشاء أنشطة تعليمية تفاعلية وممتعة، ولا سيما لفائدة المعلمين.[١١] وتتيح هذه المنصة للمعلم إعداد اختبارات قصيرة (Quiz)، وأنشطة المطابقة بين المفردات، وتمارين إعادة ترتيب الكلمات (Unjumble)، وألعاب البحث عن الكلمات، وأنشطة التصنيف، إلى جانب طيف واسع من الألعاب التعليمية الأخرى. كما تدعم المنصة مقاربة التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning)، التي أثبتت الدراسات فاعليتها في تعزيز دافعية المتعلمين وتنمية اهتمامهم بالمادة الدراسية.[١٢] ويمتاز تصميم "Wordwall" بواجهة بسيطة من حيث الشكل، وظيفية من حيث الأداء، مما يتيح للمتعلمين الانخراط بصورة نشطة في الأنشطة الصفية. وبذلك لا يقتصر دورهم على التلقي السلبي من خلال الاستماع أو القراءة، بل ينتقلون إلى مستوى التفاعل المباشر مع المحتوى التعليمي. ويسهم هذا التفاعل في تعميق الفهم وتعزيز الاحتفاظ بالمعلومات، بما ينعكس إيجابا على جودة نواتج التعلم.

---

[١٠] فطرة حياتي، "تطبيق تعلم اللغة العربية من خلال كتاب القارئ العربي لشحذ المهارات اللغوية العربية"، المجلة الإندونيسية للبحوث التربوية(IJER) ، المجلد ٢ (١)، ٢٠٢٥

[١١] د. أوكتاريانتي (وآخرون)، "تطوير الوسائط التعليمية عبر الإنترنت القائمة على ألعاب ووردوول (Wordwall) التعليمية"، مجلة بيسيكيدو(Basicedu) ، العدد ٥، ٢٠٢١.

[١٢] أ. د. أنغيتا ساري و ر. هداية، "نموذج التعلم بالاكتشاف (Discovery Learning) المدعوم ببرنامج كويزيز"، مجلة كلام جنديكيا العلمية التربوية، ١٣ (٣)، جامعة سيبيلات ماريت، ٢٠٢٥.

كما تعد منصة "Wordwall" وسيلة فاعلة في الحد من الشعور بالملل أو الرتابة الذي قد يعتري المتعلمين أثناء عمليتي التعليم والتعلم، سواء أكان ذلك في بيئة التعلم الإلكتروني (عن بعد) أم في التعلم الحضوري. [١٣] فمن خلال هذه الوسيلة يستطيع المعلم عرض المحتوى التعليمي بأساليب أكثر إبداعا وتنوعا، مما يسهم في إضفاء حيوية على أجواء الصف وجعلها أكثر جذبا وتشويقا. وإضافة إلى ذلك، تتيح "Wordwall" للمعلم تنفيذ تقويم تعليمي بصيغ متعددة وتفاعلية، الأمر الذي يعزز روح التحدي لدى المتعلمين ويحفزهم على المشاركة الإيجابية في الأنشطة الصفية. فعلى سبيل المثال، يمكن للمعلم تصميم اختبارات قائمة على نظام النقاط والزمن المحدد، مما يخلق جوا تنافسيا بناء يدفع المتعلمين إلى السعي لتحقيق أفضل النتائج. ولا يقتصر أثر ذلك على تعزيز الدافعية نحو التعلم فحسب، بل يمتد ليسهم في تنمية مهارات التفكير الناقد وسرعة الاستجابة واتخاذ القرار، وهي مهارات أساسية في بناء شخصية المتعلم القادر على التفاعل الفاعل مع المواقف التعليمية المختلفة.

استنادا إلى نتائج الملاحظة الأولية التي أجراها الباحث لواقع تعليم اللغة العربية داخل الصفوف، وإلى المقابلات التي أجريت مع معلم مادة اللغة العربية في مدرسة المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج، تبين أن عملية تعليم اللغة العربية في تلك المؤسسة ما تزال تواجه جملة من التحديات، ولا سيما في ما يتعلق بتوظيف الوسائل التعليمية التفاعلية الحديثة. وقد طرح الباحث عددا من التساؤلات المرتبطة بالوسائط والأساليب المعتمدة في تدريس اللغة العربية في المدرسة المذكورة. وكان من بينها سؤال حول طبيعة الوسائل التي يستخدمها المعلم عادة في أثناء عملية التعليم. وأظهرت نتائج المقابلة أن المعلم يسعى إلى تنويع الوسائل التعليمية تجنبا لشعور المتعلمين بالملل، وذلك من خلال توظيف جهاز العرض (Infocus) وعرض مقاطع فيديو تعليمية للغة العربية مستقاة من منصة

---

[١٣] م. أ. نسا و ر. سوسانتو، "**تأثير استخدام الألعاب التعليمية القائمة على ووردوول (Wordwall) في تعلم الرياضيات على دافعية التعلم**"، *مجلة بحوث المعلمين الإندونيسية(JPGI)* ، المجلد ٧ (١)، ٢٠٢٢، ص. ١٤٠.

"YouTube"، في محاولة لإضفاء طابع بصري أكثر جاذبية على الدرس. ومع ذلك، لا تزال بعض الطرائق التقليدية، مثل أسلوب المحاضرة والتكليف بالواجبات، حاضرة بصورة ملحوظة في الممارسات الصفية، الأمر الذي يشير إلى محدودية توظيف الوسائل التعليمية التفاعلية بصورة منهجية ومنظمة.[١٤]

وثانيا، تساءل الباحث عن التطبيقات الرقمية التي يعتمد عليها في دعم عملية التعليم داخل الصف. وأوضح المعلم أن التطبيق الأكثر استخداما هو منصةYouTube" "، حيث توظف لعرض مقاطع فيديو تعليمية في اللغة العربية بوصفها وسيلة مساندة لتعزيز فهم المحتوى الدراسي. ويهدف هذا التوظيف إلى تيسير استيعاب المادة من خلال الأمثلة البصرية والسمعية التي تقرب المفاهيم إلى أذهان المتعلمين. غير أن هذا الاستخدام لم يبلغ بعد درجة التفعيل الأمثل، كما لم يتحول إلى ممارسة منهجية منتظمة ضمن سير العملية التعليمية.

وثالثا، استفسر الباحث عما إذا كان قد سبق لأي معلم أن استخدم تطبيق "Wordwall" في أثناء التدريس داخل الصف. وأظهرت الإفادات أنه لم يوظف هذا التطبيق من قبل في تعليم اللغة العربية في المدرسة المذكورة. ويعد ذلك مؤشرا على وجود فجوة في استثمار الوسائل التعليمية التفاعلية الحديثة، على الرغم مما تمتلكه من إمكانات كبيرة في تنمية حماسة المتعلمين وتعزيز مستوى انخراطهم، ولا سيما في إطار التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning)الذي يوفر بيئة تعليمية أكثر متعة وتفاعلا

وبعد ذلك، استفسر الباحث عن أبرز الصعوبات التي يواجهها الطلاب في فهم مواد اللغة العربية. ووفقا لإفادة المعلم، فإن العائق الرئيس يتمثل في تدني مستوى الدافعية وضعف الاهتمام بالمادة، إذ ينظر إليها على أنها صعبة ومملة وتميل إلى الطابع الحفظي، الأمر الذي يؤدي إلى فتور حماسة المتعلمين خلال سير العملية التعليمية.

[١٤] مناهان هاراهاب، الماجستير، مدرس اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ كيباهيانج، **المقابلة والملاحظة التعليمية**، ١٧ سبتمبر ٢٠٢٥.

وقد تجلت هذه الظاهرة في الواقع الميداني من خلال عدة مؤشرات، منها: أولا، انخفاض درجة الاهتمام والدافعية لدى عدد كبير من الطلاب في أثناء التعلم الصفي؛ وثانيا، معاناة المعلم من صعوبة في تهيئة بيئة تعليمية جذابة وتفاعلية؛ وثالثا، محدودية تنوع الوسائل التعليمية المستخدمة وعدم قدرتها على الاستجابة المثلى لاحتياجات المتعلمين؛ ورابعا، عدم التوظيف المنهجي الفعال للوسائل التعليمية الرقمية التفاعلية مثل تطبيق "Wordwall" في عملية التعليم والتعلم.

وأخيرا، سأل الباحث عن الكتاب المعتمد لدى طلبة الصف العاشر في مدرسة المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج في تعليم اللغة العربية. وتبين أن المادة التعليمية المستخدمة هي كتاب "LKS Modul Belajar Praktis Bahasa Arab untuk MA/MAK Kelas X Semester ١"، وهو المصدر الرئيس الذي يعتمد عليه المعلم في تقديم المحتوى التعليمي داخل الصف.

ويرى لوبيس ,[١٥](٢٠٢٤) أن تعليم اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية ينطوي على درجة من التعقيد والخصوصية لا يمكن مساواتها بتعليم اللغة الأم. ومن ثم، فإن المقاربة المعتمدة في تدريسها ينبغي أن تتسم بالطابع التكاملي، من خلال الدمج المنهجي بين المهارات اللغوية الأربع الرئيسة، وهي: مهارة الاستماع (الاستماع)، ومهارة القراءة (القراءة)، ومهارة الكلام (الكلام)، ومهارة الكتابة (الكتابة)[١٦]. وتعد هذه المهارات منظومة مترابطة يكمل بعضها بعضا، الأمر الذي يقتضي تنميتها بصورة متوازنة ومنسجمة، حتى يتمكن المتعلمون من إتقان اللغة العربية إتقانا شاملا يحقق الكفاءة اللغوية المتكاملة.

[١٥] ك. علي أسرون لوبيس، "**مفهوم استراتيجيات تعليم وتعلم اللغة العربية**"، *مجلة دار العلمي*، المجلد ١ (٢)، ٢٠١٣.

غير أن كراسة العمل (LKS) المعتمدة مرجعا في هذا البحث تفعل مهارات اللغة العربية في خمس صيغ نشاطية، وهي: الاستماع، والقراءة، والكتابة، والحوار، والتراكيب. ويعد الحوار في جوهره تجسيدا عمليا لمهارة الكلام من خلال المحادثة التفاعلية، في حين يركز نشاط التراكيب على إتقان البنى النحوية وضبط النظام التركيبي للجملة، بما يدعم مهارتي الكتابة والكلام على حد سواء. وعليه، فإن إدراج الحوار والتراكيب لا يمثل إضافة مهارات جديدة خارج إطار المهارات الأربع الأساس، وإنما يجسد توجها تعليميا يروم تخصيص التركيز بما يتلاءم مع حاجات المتعلمين وطبيعة المحتوى الوارد في كراسة العمل.

وفي سياق متصل، يؤكد لوبيس أن توظيف الوسائل التعليمية المتنوعة والتفاعلية يعد ضرورة تربوية لتنمية اهتمام المتعلمين وتعزيز مستوى انخراطهم في أثناء العملية التعليمية. ومن بين الحلول المقترحة في هذا الإطار تطبيق الوسائط الرقمية القائمة على الألعاب (الألعاب التعليمية)، مثل "Wordwall"، لما تمتلكه من قدرة على المواءمة بين الجانب النظري لمهارات اللغة والتطبيق العملي في بيئة تعليمية ممتعة ومتكيفة مع مستجدات التطور التكنولوجي.

وتشير هذه المعطيات إلى أن فرص تطوير وتوظيف الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا الرقمية في مدرسة المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج ما تزال واسعة ومفتوحة، ولا سيما في سبيل تنمية اهتمام المتعلمين وتعزيز دافعيتهم نحو تعلم اللغة العربية. ومن هذا المنطلق، ترى هذه الدراسة ضرورة تصميم وسيلة تعليمية قائمة على تطبيق "Wordwall" لتكون بديلا عمليا يسهم في مساعدة المعلم على تهيئة بيئة تعليمية أكثر جاذبية وتنوعا، ومتوافقة مع خصائص المتعلمين في العصر الرقمي.

وقد أثبت تطبيق ‘‘Wordwall’’ فاعليته في تعزيز حماسة المتعلمين ومشاركتهم الفاعلة أثناء سير العملية التعليمية. وتبين دراسة فترياني ونوفيتا [١٧](٢٠٢٣) أن توظيف ‘‘Wordwall’’ في تعليم مادة الرياضيات على مستوى المرحلة المتوسطة لم ينعكس إيجابا على نتائج التعلم فحسب، بل أسهم كذلك في دفع المتعلمين إلى مزيد من التفاعل والحماسة في إنجاز الأنشطة التعليمية. فمن خلال الواجهة البصرية الجذابة وآليات اللعب ذات الطابع التنافسي، يشعر المتعلمون بدرجة أعلى من التحدي والتحفيز لإتمام المهام الموكلة إليهم، سواء أكان ذلك بصورة فردية أم جماعية. وبهذا، تتسم البيئة الصفية بقدر أكبر من الحيوية وروح التعاون، الأمر الذي ينعكس في نهاية المطاف على تحسين جودة التفاعل التعليمي ورفع مستوى المخرجات التعليمية.

وفي سياق متصل، تؤكد دراسة رمضاني (٢٠٢١) أن الوسائط التفاعلية القائمة على الألعاب التعليمية، مثل ‘‘Wordwall’’، قادرة على إيجاد بيئة تعليمية تنافسية وممتعة وبعيدة عن الرتابة. إذ يقبل المتعلمون على المشاركة بحماسة أكبر نظرا لما توفره هذه الوسائط من تجربة تعليمية تحاكي أجواء اللعب، مع بقائها موجهة نحو تحقيق الأهداف الأكاديمية. كما أن الجمع بين عناصر التحدي والنقاط والزمن يسهم في تعميق الانخراط العاطفي والمعرفي لدى المتعلمين، مما يؤدي إلى ارتفاع مستوى اهتمامهم بالتعلم بصورة ملحوظة. ومن ثم، لا يقتصر دور ‘‘Wordwall’’ على كونه أداة بصرية مساندة، بل يتجاوز ذلك ليغدو استراتيجية تربوية فعالة في بناء بيئة تعليمية نشطة وممتعة ومنتجة. [١٨]

---

[١٧] ن. فيترياني و ر. نوفيتا، "تطبيق "ووردوول (Wordwall) "في تعلم الرياضيات بالمدرسة المتوسطة: الأثر على نتائج التعلم والدافعية"، *مجلة بحوث المعلمين الإندونيسية(JPGI)* ، المجلد ٧ (١)، ٢٠٢٣، ص. ١٤٠.

[١٨] م. أ. نسا و ر. سوسانتو، "**تأثير استخدام الألعاب التعليمية القائمة على ووردوول (Wordwall) في تعلم الرياضيات على دافعية التعلم**"، *مجلة بحوث المعلمين الإندونيسية(JPGI)* ، المجلد ٧ (١)، ٢٠٢٢، ص. ١٤٠.

وعلى وجه العموم، تجمع نتائج الدراسات السابقة على أن دمج الوسائط الرقمية التفاعلية، مثل "Wordwall"، في العملية التعليمية يسهم إسهاما ملموسا في تحسين نواتج التعلم. فقد ثبت أن هذا التطبيق يثري الطرائق التعليمية من خلال تنويع الأنشطة، وتعزيز مشاركة المتعلمين، وإيجاد مناخ تعليمي أكثر فاعلية ومتعة. ولا سيما في تعليم اللغة العربية، يمكن لـ"Wordwall" أن يكون وسيلة داعمة للمعلم في تجسيد مفردات اللغة (المفردات) وتبسيط التراكيب اللغوية المعقدة، بما يسهم في تنمية اهتمام المتعلمين ورفع مستوى تحصيلهم الدراسي بصورة ملحوظة. وعليه، فإن المعلم مدعو إلى تبني مثل هذه الوسائط التفاعلية بوصفها خيارا استراتيجيا يواكب متطلبات العصر الرقمي، ويعزز فاعلية تعليم اللغة العربية على أسس تربوية حديثة.

ب. حدود البحث

حرصا على ضبط نطاق الدراسة وتحديد مجالها بصورة منهجية تضمن تركيز البحث واتساقه، فإن حدود هذه الدراسة تتمثل فيما يأتي:

١. تقتصر هذه الدراسة على تطوير واستخدام وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على تطبيق "Wordwall" في تعليم اللغة العربية.
٢. تنحصر المادة التعليمية المعتمدة في هذه الدراسة في موضوعات اللغة العربية للفصل الدراسي الأول (الفصل الفردي) الواردة في كراسة العمل (LKS) للصف العاشر، مع الاقتصار على الباب الأول نموذجا للتطبيق.
٣. يدمج استخدام وسيلة "Wordwall" في هذه الدراسة ضمن خمسة محاور مهارية واردة في كراسة العمل، وهي: الاستماع، والقراءة، والكتابة، والحوار، والتراكيب. ومن الناحية النظرية، تتكون مهارات اللغة العربية من أربع مهارات رئيسة (الاستماع، والقراءة، والكلام، والكتابة)، في حين يعد الحوار صورة تطبيقية لمهارة الكلام، ويركز التراكيب على إتقان البنى النحوية وضبط أنماط الجملة. وعليه، فإن هذه المحاور الخمسة توظف في سياق تطبيق الوسيلة لدعم فهم المفردات والأنماط التركيبية البسيطة.
٤. يتمثل مجتمع الدراسة في طلبة الصف العاشر بمدرسة المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج.

٥. يقتصر زمن تنفيذ الدراسة على فصل دراسي واحد من العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦، وذلك في المدة الممتدة من شهر سبتمبر ٢٠٢٥ إلى شهر فبراير ٢٠٢٦، وفقا للتصريح الممنوح لإجراء البحث.

ج. صياغة مشكلة البحث

١. كيف كانت أحوال تعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج؟
٢. كيف يتم تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على منصة "Wordwall" في تعليم اللغة العربية للصف العاشر في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج؟

د. أهداف البحث وفوائده

تهدف هذه الدراسة إلى ما يأتي:

١. لمعرفة أحوال تعليم اللغة العربية في الصف العاشر بالمدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج.
٢. لتطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على منصة "Wordwall" في تعليم اللغة العربية للصف العاشر بالمدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج.

هـ. مواصفات المنتج المطور

المنتج الذي جرى تطويره في هذه الدراسة عبارة عن وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على تطبيق "Wordwall"، صممت خصيصا لدعم تعليم اللغة العربية للصف العاشر في مدرسة المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج. وتهدف هذه الوسيلة إلى تنمية اهتمام المتعلمين بالتعلم من خلال مقاربة الألعاب التعليمية التي توفر بيئة تعليمية ممتعة وجاذبة.

وتتمثل مواصفات المنتج المطور فيما يأتي:

١. شكل الوسيلة: وسيلة تعليمية رقمية قائمة على منصة "Wordwall" (https://wordwall.net)، في صورة أنشطة اختبارات تفاعلية، مثل: المطابقة (Match Up)، والاختبار (Quiz)، والعجلة العشوائية (Random Wheel)، وإعادة ترتيب الكلمات (Unjumble)، وفتح الصندوق (Open the Box).

٢. المحتوى التعليمي: يتركز المحتوى على مفردات اللغة العربية وتراكيبها المقررة للصف العاشر، بما يتوافق مع الموضوعات الواردة في كراسة العمل (LKS) المعتمدة في مدرسة المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج، فضلا عن مراعاة احتياجات التعلم داخل الصف.

٣. إمكانية الوصول: يمكن الولوج إلى المنتج عبر أجهزة الحاسوب المحمول أو الحاسوب المكتبي أو الهواتف الذكية المتصلة بشبكة الإنترنت، كما يمكن تشغيل الأنشطة بصورة مباشرة (عبر الإنترنت) أو عرضها باستخدام جهاز العرض الضوئي داخل الصف في إطار التعلم الجماعي..

٤. التصميم البصري والتفاعلية: تتميز الوسيلة بواجهة ملونة وجذابة وسهلة الاستخدام، مدعومة بخصائص احتساب الدرجات آليا، وتحديد الزمن، وإمكانية إعادة المحاولة، بما يعزز مستوى التفاعل والمنافسة الإيجابية بين المتعلمين.

٥. التقويم والتغذية الراجعة: يتيح تطبيق "Wordwall" للمعلم الاطلاع الفوري على نتائج الأنشطة، مما يمكنه من تقديم تغذية راجعة مباشرة حول الأخطاء الشائعة، ودعم عملية التقويم التكويني بصورة أكثر فاعلية.

و. تعريف المصطلحات

تجنبا لأي لبس في فهم المصطلحات الرئيسة الواردة في هذه الدراسة، يقدم فيما يأتي بيان التعريفات الإجرائية المعتمدة:

١. تصميم الوسيلة التعليمية

يقصد بتصميم الوسيلة التعليمية في هذه الدراسة عملية التخطيط والتطوير لمنتج تعليمي تفاعلي قائم على تطبيق "Wordwall"، بما يتوافق مع احتياجات تعلم اللغة العربية لدى طلبة الصف العاشر في مدرسة

المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج. ويشمل هذا التصميم تحليل الاحتياجات، وبناء الهيكل العام للوسيلة، واختيار أنماط الألعاب المناسبة، وإعداد المحتوى التعليمي وتنظيمه بصورة منهجية.

٢. الوسيلة التفاعلية

الوسيلة التفاعلية هي وسيلة تعليمية رقمية تتيح تفاعلا ثنائي الاتجاه بين المستخدمين (المعلم والطلبة) والمحتوى التعليمي. وفي سياق هذه الدراسة، تتجسد الوسيلة التفاعلية في صورة ألعاب تعليمية قائمة على تطبيق "Wordwall"، تحفز الطلبة على المشاركة النشطة من خلال الاختبارات القصيرة، وأنشطة المطابقة، وسائر الأنشطة التعليمية القائمة على مبدأ الألعاب التعليمية. وقد أكدت دراسة سوهيندا وآخرين (٢٠٢٤) أن الوسائط التفاعلية في سياق التعليم المعاصر تسهم في تعزيز انخراط الطلبة ورفع مستوى فاعلية التعلم.

٣. تطبيق " Wordwall "

"Wordwall" هو تطبيق قائم على الويب يوفر مجموعة متنوعة من القوالب الجاهزة للأنشطة والألعاب التفاعلية لأغراض تعليمية. ويوظف في هذه الدراسة بوصفه وسيلة لعرض محتوى اللغة العربية، مثل المفردات، والأفعال، والقواعد، بهدف تنمية اهتمام الطلبة ودافعيتهم نحو التعلم.

٤. تعليم اللغة العربية

يقصد بتعليم اللغة العربية في هذه الدراسة عملية التعليم والتعلم الرامية إلى تنمية المهارات اللغوية الأربع الرئيسة، وهي: الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. وتركز هذه الدراسة على تحفيز دافعية التعلم وتيسير فهم الطلبة لمحتوى اللغة العربية من خلال توظيف وسيلة تعليمية تفاعلية مصممة بما يتناسب مع احتياجات الصف العاشر في مدرسة المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج.

٥. البحثوالتطوير(Research and Development)

البحث والتطوير منهج بحثي يهدف إلى إنتاج منتج معين والتحقق من فاعليته. وفي هذه الدراسة، يستخدم منهج البحث والتطوير لتصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على تطبيق "Wordwall" وتطويرها واختبار مدى صلاحيتها، استنادا إلى نموذج بورغ وغال (Borg & Gall) بعد تبسيطه إلى خمس مراحل إجرائية.

الباب الثاني
الإطار النظري

أ. تعليم اللغة العربية

١. اللغة العربية

تعد اللغة العربية لغة ذات مكانة متميزة، إذ تؤدي دور لغة القرآن الكريم، فضلا عن كونها وسيلة للتواصل الدولي في العالم الإسلامي. وفي سياق النظام التعليمي في إندونيسيا، تدرس اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية، الأمر الذي يقتضي اعتماد مقاربات تعليمية خاصة تمكن المتعلمين من إتقان المهارات اللغوية إتقانا شاملا ومتكاملا. وتشير دراسات حديثة إلى أن تعليم اللغة العربية في المؤسسات التعليمية الإسلامية في إندونيسيا لا يقتصر على تنمية الكفايات اللغوية فحسب، بل يمتد ليشمل تعزيز القيم الدينية والثقافية وترسيخها لدى المتعلمين، بما يعكس البعد الحضاري والروحي لهذه اللغة. [١٩] ومن جهة أخرى، تعد اللغة العربية إحدى اللغات الدولية ذات الأهمية البالغة، سواء من حيث كونها لغة دين أو أداة للتواصل العالمي. وفي إندونيسيا، تدرس اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية (Foreign Language)، وتتميز بدرجة من التعقيد مقارنة باللغة الأم. ويعود هذا التعقيد إلى الفروق الملحوظة بين نظامها الصوتي (الفونولوجي)، وبنيتها الصرفية (المورفولوجية)، ونظامها التركيبي

[١٩] ر. كوسومانيجرم و إ. روضية، "**تطبيق الفصل الدراسي المقلوب (Flipped Classroom) في تطوير مهارة الكلام لدى طلبة قسم تعليم اللغة العربية بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية**"، *مجلة محب العربية لتعليم اللغة العربية*، المجلد ٥ (١)، ٢٠٢٥.

(السنتاكسي)، وبين ما يقابلها في اللغة الإندونيسية، الأمر الذي يستلزم توظيف استراتيجيات تعليمية ووسائل مناسبة تمكن المتعلمين من اكتسابها بصورة فعالة ومتكاملة[٢٠]

٢. مهارات اللغة العربية

تشمل مهارات اللغة العربية أربع مهارات رئيسة، وهي: مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. وفي سياق الممارسة التعليمية في إندونيسيا، غالبا ما تنمى هذه المهارات بصورة تكاملية، بحيث يتاح للمتعلمين توظيفها في التواصل الفعال على نحو شامل. وفي التطبيق الصفي، قد يضاف إلى هذه المهارات تركيز تعليمي داعم، مثل الحوار بوصفه ممارسة تطبيقية لمهارة الكلام، والتراكيب التي تعنى بإتقان البنية النحوية وضبط أنماط الجملة، دعما لمهارتي الكتابة والكلام. [٢١]

أما المهارات الأربع فتتمثل فيما يأتي:

أ). مهارة الاستماع

تعد مهارة الاستماع الأساس المحوري في تعليم اللغة العربية، إذ تمثل المدخل الأول لفهم المفردات والبنى التركيبية. وتشير دراسات حديثة إلى أن المتعلمين يواجهون صعوبات في فهم المنطوق العربي نتيجة الفروق الصوتية بين اللغة العربية واللغة الإندونيسية. ومن ثم، ينبغي أن تتضمن استراتيجيات تعليم

---

[٢٠] فطرة حياتي، "**تطبيق تعلم اللغة العربية من خلال كتاب القارئ العربي لشحذ المهارات اللغوية العربية**"، *المجلة الإندونيسية للبحوث التربوية(IJER)* ، المجلد ٢ (١)، ٢٠٢٥

[٢١] ج. إيدي سيتياوان، "**مفهوم الأساس النظري وتصميم منهج تعليم مهارة الاستماع في التعليم العالي**"، *مجلة تعليم اللغة العربية*، ستيا مسجد شهداء يوجياكرتا، ٢٠٢٠.

الاستماع توظيف وسائط سمعية بصرية أصيلة، مثل تسجيلات الحوارات أو المقاطع المرئية التفاعلية، لما لها من أثر في تنمية قدرة المتعلمين على تمييز التنغيم واستيعاب دلالات الكلام المنطوق.[٢٢]

ب). مهارة الكلام

تقتضي مهارة الكلام قدرة المتعلم على التعبير عن أفكاره باللغة العربية تعبيرا شفويا سليما. ومن أبرز التحديات التي تواجه المتعلمين محدودية الرصيد المعجمي وضعف الثقة بالنفس. وقد أظهرت دراسات تربوية أن منهج تعليم اللغة القائم على التواصل (Communicative Language Teaching – CLT) والتعليم القائم على المهام (Task-Based Language Teaching – TBLT) يسهمان بفاعلية في تنمية مهارة الكلام، نظرا لاعتمادهما على مواقف تواصلية حقيقية تحفز المتعلمين على الممارسة الفعلية. كما يساعد توظيف نموذج الصف المعكوس (Flipped Classroom) في إعداد المتعلمين مسبقا، مما يعزز جاهزيتهم للمشاركة الشفوية داخل الصف.[٢٣]

ج). مهارة القراءة

لا تقتصر مهارة القراءة في اللغة العربية على معرفة الحروف الهجائية، بل تمتد إلى فهم البنى التركيبية واستيعاب السياقات الثقافية للنصوص. وتؤكد الدراسات الحديثة أهمية الدمج بين التحليل اللغوي

---

[٢٢] فطرة حياتي، "تطبيق تعلم اللغة العربية من خلال كتاب القارئ العربي لشحذ المهارات اللغوية العربية"، *المجلة الإندونيسية للبحوث التربوية(IJER)* ، المجلد ٢ (١)، ٢٠٢٥.

[٢٣] مختار إ. ميولو، "استراتيجيات مبتكرة في تعليم مهارات الكلام والكتابة باللغة العربية: مراجعة تربوية"، *مجلة الكلم لتعليم اللغة العربية*، المجلد ٤ (١)، ٢٠٢٥.

والمقاربة التربوية ذات البعد الإسلامي لتعميق فهم دلالات النصوص. ومع توظيف نماذج التعلم القائمة على التكنولوجيا، يصبح من اليسير على المتعلمين التعامل مع النصوص العربية الكلاسيكية والحديثة على حد سواء.[٢٤]

د). مهارة الكتابة

تعد مهارة الكتابة من أكثر المهارات تعقيدا، لارتباطها بإتقان المفردات، وضبط التراكيب، ومراعاة الأسلوب اللغوي المناسب. كما تؤثر العوامل النفسية، مثل الخوف من الوقوع في الخطأ، في مستوى أداء المتعلمين الكتابي. وتشير دراسات حديثة إلى أن اعتماد نماذج التعلم التعاوني والاستراتيجيات التأملية يسهم في مساعدة المتعلمين على تجاوز هذه الصعوبات. إضافة إلى ذلك، تيسر الوسائط الرقمية القائمة على التطبيقات عملية التدريب على الكتابة من خلال توفير تغذية راجعة سريعة وداعمة.[٢٥]

٣. طرائق ووسائل تعليم اللغة العربية

تتطور طرائق تعليم اللغة العربية باستمرار مواكبة لمتطلبات العصر وحاجات المتعلمين. فبعد أن كان الاعتماد الأكبر على المدخل التقليدي القائم على القواعد والترجمة، أصبح هذا المدخل يدمج اليوم مع طرائق حديثة تقوم على التعلم بالمشروعات، وتوظيف الوسائط الرقمية، والتعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning). وتشير دراسات حديثة إلى أن تطوير المواد التعليمية القائمة على المشروعات، إلى جانب

---

[٢٤] أ. كهفي أمر الله (وآخرون)، "نموذج قائم على الذكاء الاصطناعي لتعليم مهارة القراءة: دمج التحليل اللغوي والتربية الإسلامية لصناعة المعنى العميق"، *مجلة اهتمام لتعليم اللغة العربية*، المجلد ٨ (٢)، ٢٠٢٥.

[٢٥] العوامل النفسية في مهارات الكتابة باللغة العربية (الإنشاء)"، *مجلة المهارة لتعليم اللغة العربية*، المجلد ١١ (١)، ٢٠٢٥.

استخدام الوسائط الإبداعية مثل تطبيق Canva أو التطبيقات التفاعلية، يسهم في تعزيز دافعية المتعلمين وتحسين نتائجهم الدراسية.[٢٦]

أ). طرائق ووسائل تعليم اللغة العربية

تتطور طرائق تعليم اللغة العربية باستمرار مواكبة لمتطلبات العصر وحاجات المتعلمين. فبعد أن كان الاعتماد الأكبر على المدخل التقليدي القائم على القواعد والترجمة، أصبح هذا المدخل يدمج اليوم مع طرائق حديثة تقوم على التعلم بالمشروعات، وتوظيف الوسائط الرقمية، والتعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning). وتشير دراسات حديثة إلى أن تطوير المواد التعليمية القائمة على المشروعات، إلى جانب استخدام الوسائط الإبداعية مثل تطبيق Canva أو التطبيقات التفاعلية، يسهم في تعزيز دافعية المتعلمين وتحسين نتائجهم الدراسية.[٢٧]

ب). وسائل تعليم اللغة العربية

لم تعد وسائل تعليم اللغة العربية مقتصرة على الكتب الدراسية والسبورة، بل أصبحت تشمل الوسائط الرقمية التفاعلية. وقد أثبتت الوسائط الرقمية فاعليتها في تحسين عملية التعلم، لما توفره من خبرات

---

[٢٦]ز. نزولي و ن. أفراح، "استراتيجيات تعليم اللغة العربية الفعالة في العصر الرقمي"، *مجلة الإدارة التربوية والإسلامية*، ستيا نوسانتارا باندا آتشيه، ٢٠٢٤.

[٢٧]نورفيكا و أ. عبد الحمزة، "طرق تطوير المواد التعليمية المبتكرة للغة العربية"، *مجلة مدني العلمية متعددة التخصصات*، المجلد ٣ (١)، ٢٠٢٥.

تعليمية أكثر جذبا وتنوعا. وتشير الدراسات إلى أن استخدام التطبيقات التعليمية مثل Wordwall و Quizizzو Canvaيسهم في رفع دافعية المتعلمين وتعزيز مهاراتهم اللغوية. كما تتيح الوسائط الرقمية للمعلم تقديم تغذية راجعة سريعة ودقيقة، مما يجعل عملية التعلم أكثر كفاءة وفاعلية. [٢٨]

ب. الوسائط التفاعلية القائمة على Wordwall

١. مفهوم الوسائط التفاعلية

تعرف الوسائط التفاعلية بأنها وسائل تعليمية تمكن من حدوث تواصل ثنائي الاتجاه بين المستخدم والمادة التعليمية. وفي السياق التربوي، لا تقتصر هذه الوسائط على نقل المعلومات بصورة سلبية، بل تسهم في تحفيز المتعلمين على المشاركة الفعالة من خلال أنشطة تعليمية تتسم بالتحدي والمتعة والتوظيف التقني. وتؤكد الدراسات الحديثة أن الوسائط التفاعلية تسهم في تعزيز دافعية التعلم، وترسيخ فهم المفاهيم، فضلا عن قدرتها على مراعاة أنماط التعلم المختلفة لدى المتعلمين.[٢٩]

تفهم الوسائط التفاعلية في تعليم اللغة العربية في الوقت الحاضر على أنها أدوات رقمية تتيح للمتعلمين المشاركة الفعالة من خلال أنشطة قائمة على التكنولوجيا. ولا يقتصر دور هذه الوسائط على عرض المحتوى التعليمي فحسب، بل تمتد إلى توفير خبرات تعليمية ممتعة ومحفزة وقابلة للتكيف مع متطلبات العصر وتطوراته.

---

[٢٨] ل. م. أدريان سابوترا و م. أفطون أولي النهى، "**تطبيق الوسائط التعليمية الرقمية لزيادة فعالية تعلم اللغة العربية**"، *مجلة سطر لتعليم اللغة والأدب العربي*، المجلد ٣ (٢)، ٢٠٢٥.

[٢٩] د. سوهيندا (وآخرون)، "تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية في سياق التعليم الحديث"، *مجلة إيدوكاتوس التربوية(Educatus)* ، المجلد ٢ (٣)، ٢٠٢٤، ص. ١٦—٢٣.

وتؤكد الدراسات الحديثة أن الوسائط الرقمية التفاعلية تسهم في رفع فاعلية عملية التعلم، وتعزيز الدافعية، وزيادة مستوى انخراط المتعلمين داخل الصف الدراسي.[٣٠]

٢. وسيلة **Wordwall**

يعد Wordwall تطبيقا قائما على الويب يوفر مجموعة متنوعة من قوالب الألعاب التعليمية، مثل: Match Up، والاختبار (Quiz)، والعجلة العشوائية (Random Wheel)، وترتيب الكلمات (Unjumble)، وفتح الصندوق (Open the Box). وتدعم هذه الوسيلة مدخل التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning)، الذي أثبتت الدراسات فاعليته في تعزيز دافعية المتعلمين وزيادة مستوى تفاعلهم داخل الصف الدراسي. وبفضل تصميمه البسيط والتفاعلي، يمكن Wordwall المعلم من عرض المحتوى التعليمي بصورة متنوعة، مع توفير تغذية راجعة فورية حول نتائج تعلم الطلاب.[٣١]

وقد أظهرت دراسات أجريت في إندونيسيا أن توظيف Wordwall في عملية التعليم يسهم في إيجاد بيئة صفية أكثر حيوية، ويزيد من اهتمام المتعلمين، وييسر فهمهم للمادة بطريقة ممتعة. كما يتميز التطبيق بالمرونة، إذ يمكن استخدامه في نمط التعلم الإلكتروني (عبر الإنترنت) أو الحضوري ، مما يجعله مناسبا لاحتياجات التعليم في العصر الرقمي.[٣٢]

خطوات استخدام Wordwall من قبل المعلم

---

[٣٠] سيتي ممتازة، س. سفتري سيام، و ن. عزمي علوي، "استخدام ووردوول (Wordwall) كأداة ألعاب تعليمية لتعزيز مهارات **القرن الحادي والعشرين في المدرسة الابتدائية**"، *مجلة ديناميكيات التعلم: مجلة التربية واللغة*، المجلد ٢ (٣)، ٢٠٢٥، ص. ١٥٩–١٦٩.

[٣١] م. إ. ب. ماردهانا، "**تطوير وسائط الألعاب (Gamification) في تعليم المرحلة الابتدائية باستخدام تطبيق ووردوول (Wordwall)لتدريب فهم المفاهيم لدى الطلاب**"، جامعة التربية الإندونيسية(UPI) ، ٢٠٢٣.

[٣٢] إ. ن. هداية (وآخرون)، "تحليل استخدام وسيلة عجلة الحظ (Spin The Wheel) في ووردوول لزيادة قدرة التفكير النقدي لدى طلاب المرحلة الابتدائية"، *مجلة تعليم معلمي المدرسة الابتدائية*، جامعة سيمارانج الحكومية، ٢٠٢٥.

أ). تسجيل الدخول إلى منصة Wordwall عبر الرابط الرسمي باستخدام حساب شخصي.

ب).اختيار نوع النشاط المناسب لأهداف التعلم، مثل Match Up لتعليم المفردات، أو الاختبار (Quiz) للتقويم، أو تصنيف المجموعات (Group Sort) لفرز الكلمات.

ج). إدخال محتوى مادة اللغة العربية المراد تحويله إلى أسئلة، مثل المفردات، أو الأفعال، أو القواعد.

د). ضبط إعدادات اللعبة، بما في ذلك تحديد الوقت، والنقاط، وعدد الأسئلة.

هـ). مشاركة النشاط مع الطلاب عبر رابط إلكتروني، أو عرضه جماعيا باستخدام جهاز العرض (Projector).

و). تحليل نتائج الاختبار التي يقوم Wordwall بتجميعها تلقائيا لمعرفة مستوى فهم الطلاب.

وتتوافق هذه الخطوات مع نتائج دراسات تربوية تؤكد أن Wordwall يسهم في تنمية مهارات التفكير الناقد وتعزيز الدافعية للتعلم من خلال آليات اللعب التنافسي.

٣. تطور Wordwall في إندونيسيا

بدأ Wordwall بوصفه تطبيقا قائما على الويب يوفر قوالب اختبارات بسيطة للمعلمين. وفي مطلع عام ٢٠٢٠م، بدأ ينتشر على نطاق واسع بين الأوساط التربوية نظرا لسهولة استخدامه؛ إذ يكفي أن يدخل المعلم الأسئلة ليقوم النظام تلقائيا بعرضها في صورة ألعاب تفاعلية. وقد استخدمت هذه المنصة في بداياتها أداة للتقويم الإلكتروني، خاصة عندما أجبرت جائحة كوفيد-١٩ المؤسسات التعليمية على التحول إلى نظام التعلم عن بعد. وأدت ظروف الطوارئ التعليمية آنذاك إلى دفع المعلمين نحو البحث عن وسائل عملية وسريعة تحافظ على تفاعل الطلاب رغم تعلمهم من المنزل. وقد شكل Wordwall أحد الحلول المناسبة في تلك المرحلة، إذ

لا يتطلب مهارات تقنية عالية، ويمكن الوصول إليه عبر أجهزة بسيطة، كما يوفر تغذية راجعة فورية للطلاب بصورة آلية.[٣٣]

ومع تزايد الحاجة إلى التعلم الرقمي، قام Wordwall بإضافة مجموعة متنوعة من قوالب الألعاب، مثل: Match Up، والعجلة العشوائية (Random Wheel)، والاختبار (Quiz)، وفتح الصندوق (Open the Box)، وترتيب الكلمات (Unjumble). ولا تقتصر وظيفة هذه القوالب على التقويم فحسب، بل تمتد إلى دعم التعلم النشط داخل الصف الدراسي. ويستطيع المعلم تكييف المحتوى وفقا لطبيعة المادة الدراسية، سواء أكانت اللغة العربية أم الرياضيات أم التاريخ. ويشير هذا التطور في الخصائص إلى أن Wordwall لم يعد مجرد أداة اختبارات إلكترونية، بل أصبح منصة تعليمية قائمة على التعلم باللعب (Game-Based Learning) تراعي تنوع أنماط التعلم لدى الطلاب. كما تؤكد الدراسات الحديثة أن تنوع خصائص Wordwall يسهم في تعزيز الدافعية الداخلية لدى المتعلمين، إذ يشعرون بالتحدي والرغبة في إتمام الأنشطة وتحقيق أفضل النتائج.[٣٤]

وفي إندونيسيا، بدأ استخدام Wordwall على نطاق واسع منذ عامي ٢٠٢١–٢٠٢٢م، ولا سيما في مرحلتي التعليم الابتدائي والمتوسط. وقد بينت دراسات تربوية أن Wordwall فعال في تعزيز دافعية التعلم لدى الطلاب، والحد من الشعور بالملل، وإيجاد بيئة صفية أكثر تفاعلا. وفي الفترة ما بين ٢٠٢٣–٢٠٢٥م، لم يعد استخدام Wordwall مقتصرا على عملية التقويم، بل امتد ليشمل تنمية مهارات القرن الحادي

---

[٣٣] ج. د. نينغرم، ر. فصلة، و ب. واهونو، "تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على ووردوول (Wordwall) في مادة إدارة المكاتب والمرافق والبنية التحتية للصف الحادي عشر في مدرسة تونس بيمبانجونان المهنية"، *مجلة التربية*، المجلد ٢ (٩)، ٢٠٢٤.

[٣٤] سيتي ممتازة، س. سفتري سيام، و ن. عزمي علوي، "استخدام ووردوول (Wordwall) كأداة ألعاب تعليمية لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين في المدرسة الابتدائية"، *مجلة ديناميكيات التعلم: مجلة التربية واللغة*، المجلد ٢ (٣)، ٢٠٢٥، ص. ١٥٩–١٦٩.

والعشرين، مثل التفكير الناقد، والإبداع، والتعاون، والتواصل. ويتوافق ذلك مع توجهات سياسة Kurikulum Merdeka التي تؤكد على التعلم النشط، والتعاوني، والقائم على المشروعات. وبناء على ذلك، يعد Wordwall وسيلة تعليمية ملائمة، لكونه قادرا على الربط بين متطلبات المناهج الحديثة والممارسات التعليمية القائمة على المتعة والتفاعل.[٣٥]

وعلى الصعيد العالمي، تطور Wordwall ليصبح إحدى أكثر منصات التعلم القائم على الألعاب استخداما، إلى جانب Kahoot! وQuizizz. وتؤكد الدراسات الحديثة أن Wordwall يتميز بمرونة أكبر، إذ يمكن توظيفه في أنماط التعلم المختلفة، مع إمكانية تخصيص المحتوى بما يتوافق مع احتياجات المعلم. كما أن اندماجه ضمن التوجهات الرقمية في المناهج الدراسية جعله أكثر ملاءمة في عصر التعليم القائم على التكنولوجيا. وإضافة إلى ذلك، يدعم Wordwall مبدأ التعلم المتمايز، حيث يستطيع المعلم تعديل مستوى صعوبة الأسئلة وفقا لقدرات الطلاب. ومن ثم، لا يعد Wordwall مجرد وسيلة ترفيهية، بل أداة تربوية استراتيجية تسهم في تحسين جودة العملية التعليمية في سياقات متنوعة، سواء على المستوى المحلي أم العالمي.[٣٦]

٤. خصائص Wordwall

أ). MatchUp

[٣٥] د. بوتري (وآخرون)، "تطوير الوسائط التعليمية القائمة على ووردوول (Wordwall) لزيادة دافعية تعلم الطلاب في مادة المنتجات الإبداعية وريادة الأعمال"، ٢٠٢٤.

[٣٦] ر. ت. موناندار (وآخرون)، "تطوير وسائط تطبيق ووردوول (Wordwall) القائمة على الويب لزيادة نتائج تعلم طلاب الصف الرابع الابتدائي في مادة الدراسات الاجتماعية"، جامعة التربية الإندونيسية(UPI) ، ٢٠٢١.

يستخدم قالب Match Up في Wordwall لمطابقة نصوص عربية قصيرة مع ترجمتها، أو معاني المفردات، أو الفكرة الرئيسة المناسبة. ويصمم هذا النشاط لتنمية مهارة القراءة (القراءة) بطريقة تفاعلية ممتعة.

ويمكن تطوير مهارة القراءة من خلال هذا القالب، حيث يعرض المعلم نصوصا عربية قصيرة مقرونة بترجمتها أو بمعاني كلماتها، ثم يطلب من الطلاب اختيار الأزواج الصحيحة. وتمتاز آلية Match Upبقدرتها على تدريب الطلاب على الفهم السريع للنصوص بصورة تفاعلية، فضلا عن تعزيز حصيلتهم المعجمية. [٣٧] وبهذه الطريقة، لا يقتصر دور الطلاب على قراءة النصوص فحسب، بل يتعلمون ربط الجمل بسياقاتها الدلالية. وقد أظهرت دراسات تربوية أن أنشطة المطابقة بين النصوص ومعانيها تسهم إسهاما ملحوظا في تنمية مهارة الفهم القرائي لدى المتعلمين.

ب). Quiz

يتيح قالب Quiz في Wordwall للمعلم إعداد أسئلة من نوع الاختيار من متعدد، أو الصواب والخطأ، أو الإجابة القصيرة. ومن أبرز مزاياه تقديم تغذية راجعة فورية، مع احتساب الدرجات تلقائيا، مما يسهم في تعزيز دافعية الطلاب.

---

[٣٧] المصدر نفسه.

وفي تعليم اللغة العربية، يمكن توظيف قالب Quiz لتنمية مهارة الاستماع (الاستماع) من خلال أسئلة قائمة على المقاطع الصوتية. إذ يستطيع المعلم تشغيل جزء من حوار أو كلمات عربية، ثم يطلب من الطلاب اختيار الإجابة الصحيحة من بين الخيارات المتاحة. [٣٨]

وتتميز هذه الآلية بتوفير تغذية راجعة مباشرة ونتائج آلية، الأمر الذي يحفز الطلاب على مزيد من الدقة والتركيز أثناء الاستماع. وبهذه الطريقة، لا تقتصر مهارة الاستماع على تدريب حاسة السمع فحسب، بل تسهم أيضا في تنمية التركيز وتعزيز فهم المفردات .وقد بينت دراسات تربوية أن الاختبارات التفاعلية القائمة على الصوت تسهم إسهاما ملحوظا في تحسين قدرة الطلاب على الاستماع والفهم.

ج). Open the Box

يأتي قالب Open the Box في Wordwall على هيئة لعبة تقوم على فتح صندوق يحتوي على أسئلة. ومن أبرز مزاياه أنه يخلق بيئة تعليمية قائمة على عنصر المفاجأة وروح التنافس، مما يجعل عملية التعلم أكثر متعة وتفاعلا .وفي تعليم اللغة العربية، يمكن توظيف هذا القالب لتنمية مهارة التركيب (تحليل البنية النحوية للجملة).

إذ يعد المعلم صناديق تتضمن أسئلة تتعلق بتحليل الجمل، مثل تحديد الضمائر أو بيان موقع الكلمة من الإعراب. وتمتاز هذه الآلية بأنها تثير دافعية الطلاب، لعدم معرفتهم المسبقة بنوع

---

[٣٨] م. إ. ب. ماردهانا، "تطوير وسائط الألعاب (Gamification) في تعليم المرحلة الابتدائية باستخدام تطبيق ووردوول (Wordwall)لتدريب فهم المفاهيم لدى الطلاب"، جامعة التربية الإندونيسية(UPI) ، ٢٠٢٣.

السؤال الذي سيظهر عند فتح الصندوق، مما يدفعهم إلى مزيد من التركيز والاستعداد .وبذلك، يسهم قالب Open the Box في تعميق فهم البنى النحوية وتعزيز مهارات التحليل اللغوي لدى المتعلمين. وقد أظهرت دراسات تربوية أن الوسائط القائمة على الألعاب التفاعلية من هذا النوع تسهم في تحسين مهارة التحليل التركيبي في اللغة العربية بصورة ملحوظة. [٣٩]

د). Unjumble

يستخدم قالب Unjumble في Wordwall لترتيب الكلمات أو الجمل التي أعيد ترتيب حروفها بصورة عشوائية، بحيث يطلب من المتعلمين إعادتها إلى صورتها الصحيحة. وتكمن أهميته في تنمية التفكير المنطقي، وتعزيز الثروة اللغوية، فضلا عن تطوير مهارة الكتابة (الكتابة) .وفي سياق تعليم اللغة العربية، يعد هذا القالب مناسبا لتدريب الطلاب على كتابة الكلمات والجمل وفق القواعد اللغوية السليمة.[٤٠]

إذ يعرض المعلم كلمات أو جملا عربية مبعثرة الحروف، ثم يكلف الطلاب بإعادة ترتيبها في شكلها الصحيح .ويتطلب هذا النشاط من الطلاب التركيز على دقة الحروف، وبنية الكلمة، ونظام الجملة، مما يسهم في ترسيخ قواعد النحو والصرف عمليا. كما يوفر قالب Unjumble خبرة

---

[٣٩] إ. ن. هداية (وآخرون)، "تحليل استخدام وسيلة عجلة الحظ (Spin The Wheel) في ووردوول لزيادة قدرة التفكير النقدي لدى طلاب المرحلة الابتدائية"، *مجلة تعليم معلمي المدرسة الابتدائية*، جامعة سيمارانج الحكومية، ٢٠٢٥.

[٤٠] ك. فيترياني، هـ. س. ريزال، و م. هاشم، "فعالية وسيلة ووردوول (Wordwall) القائمة على نموذج الرؤوس المرقمة (Numbered Head Together)في إتقان المفردات العربية"، *مجلة لغة عربي: مجلة اللغة العربية*، ٢٠٢٣.

تعليمية ممتعة لكونه قائما على آلية اللعب، الأمر الذي يعزز دافعية الطلاب للتدرب على مهارة الكتابة بصورة مستمرة.

وتشير دراسات حديثة إلى أن الوسائط التعليمية القائمة على آلية السحب والإفلات (Drag and Drop) أو إعادة ترتيب الكلمات (Unjumble) فعالة في تنمية مهارة الكتابة في اللغة العربية. فقد قامت نافيسة، ورزال، وهاشم (٢٠٢٥م).[٤١] بتطوير وسيلة Wordwall قائمة على السحب والإفلات لتنمية مهارة الكتابة، وتوصلوا إلى أن الطلاب أصبحوا أكثر نشاطا وحماسا، مع تحسن ملحوظ في قدرتهم على ترتيب الكلمات والجمل العربية بصورة صحيحة .وتتسق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة ورداني وآخرين (٢٠٢٥م)، التي أكدت فاعلية Wordwall في تعزيز حماسة الطلاب وفهمهم في تعلم اللغة العربية على مستوى المرحلة الثانوية . [٤٢]

هـ). Random Wheel

يعد قالب Random Wheel في Wordwall نشاطا تعليميا على هيئة عجلة دوارة تتضمن قائمة من الأسماء أو الكلمات أو الموضوعات. وعند تدوير العجلة، يحدد الاختيار العشوائي الطالب الذي سيشارك أو الموضوع الذي ينبغي الإجابة عنه.

ويمكن تنمية مهارة الكلام (الحوار) من خلال هذا القالب، حيث يدرج المعلم موضوعات للمحادثة أو مفردات معينة، ثم يطلب من الطالب الذي تختاره العجلة عشوائيا تكوين جملة أو إجراء

---

[٤١] س. نفيسة، م. ريزال، و أ. هاشم، "تطوير وسيلة ووردوول (Wordwall) القائمة على السحب والإفلات (Drag-and-Drop) لترقية مهارة الكتابة العربية"، *مجلة تعليم اللغة العربية*، المجلد ٧ (٢)، ٢٠٢٥، ص. ١١٥–١٢٨.

[٤٢] إيفا نور هداية (وآخرون)، "تحليل استخدام وسيلة عجلة الحظ (Spin The Wheel) في ووردوول لزيادة قدرة التفكير النقدي لدى طلاب المرحلة الابتدائية"، *مجلة تعليم معلمي المدرسة الابتدائية*، جامعة سيمارانج الحكومية، ٢٠٢٥.

حوار قصير. وتمتاز هذه الآلية بخلق بيئة صفية ديناميكية وتنافسية، إذ يحظى كل طالب بفرصة عشوائية للمشاركة الشفوية .وبذلك، يحفز الطلاب على الاستعداد المسبق وتعزيز ثقتهم بأنفسهم عند التعبير عن أفكارهم باللغة العربية. وقد أكدت دراسات حديثة أن الوسائط القائمة على الألعاب العشوائية تسهم في زيادة المشاركة الشفوية وتقليل رهبة التحدث أمام الصف.[٤٣]

ج. الدراسات السابقة ذات الصلة

وفيما يلي عرض لبعض الدراسات ذات الصلة بموضوع هذا البحث:

١. الدراسة الأولى الدراسة المعنونة بـ: "تطوير وسيلة تعلم تفاعلية قائمة على Wordwall في مادة الاقتصاد بمدرسة"SMK Tunas Pembangunan ، للباحثين نينغروم، فسلة، ووهونو (٢٠٢٤م). [٤٤]

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير – Research and Development) (R&Dمع نموذج ADDIE(التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم.)

وأظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة Wordwall المطورة كانت عالية الصلاحية وفعالة في تدريس مادة الاقتصاد، وذلك على النحو الآتي:

---

[٤٣] ب. تياراواتي، إ. م. ج. ويباوا، و ك. س. ج. ريسماوان، "وسائط كويز ووردوول (Wordwall) التفاعلية القائمة على مهارات التفكير العليا (HOTS) في تعلم العلوم"، مجلة البيداغوجيا والتعلم، المجلد ٨ (٢)، ٢٠٢٥.

[٤٤] ن. ديانا، ج. نينغرم (وآخرون)، "تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على ووردوول (Wordwall) في مادة إدارة المكاتب والمرافق والبنية التحتية للصف الحادي عشر في مدرسة تونس بيمبانجونان المهنية"، *مجلة التربية والتعليم*، المجلد ٢ (٩)، ٢٠٢٤.

أ). بناء على تقويم خبراء الوسائط، بلغت نسبة الصلاحية ٨٧,٨٣٪، مما يدل على جودة التصميم والوظائف التقنية.

ب). وأظهر تقويم خبراء المادة نسبة ٨٨,٦٩٪، مما يشير إلى توافق المحتوى مع المنهج وسهولة فهمه لدى الطلاب.

ج). كما بينت نتائج التجربة المحدودة على الطلاب أن Wordwall أسهم في جذب انتباههم، وزيادة مشاركتهم، وجعل عملية التعلم أكثر متعة.

وعلى الصعيد النوعي، سجلت الدراسة تحسنا في جودة العملية التعليمية، تمثل في:

أ). ازدياد نشاط الطلاب في الإجابة عن الاختبارات والمشاركة في المناقشات.

ب). شعور المعلم بالمساعدة في تقديم مادة كانت تعد سابقا مملة لدى بعض الطلاب.

ج). تنوع الأنشطة التعليمية وتزايد طابعها التفاعلي، مما حد من شعور الطلاب بالملل. أوجه الشبه والاختلاف

تتجلى أوجه الشبه بين هذه الدراسة ودراسة نينغروم وفسلة ووهونو (٢٠٢٤م) في اعتماد منهج البحث والتطوير (R&D) لتطوير وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة علىWordwall ، مع التأكيد على أهمية تقويم الخبراء للحكم على صلاحية الوسيلة. كما أظهرت الدراستان أن Wordwall يسهم في زيادة مشاركة الطلاب، وجعل التعلم أكثر متعة، ومساعدة المعلم في عرض المادة .أما أوجه الاختلاف، فتتمثل في سياق المادة الدراسية والمرحلة التعليمية. فقد ركزت دراسة نينغروم على مادة الاقتصاد في المرحلة المهنية (SMK) باستخدام نموذج ADDIEمع تجربة ميدانية للطلاب، في حين يركز هذا البحث على تطوير وسيلة Wordwall لتعليم اللغة

العربية في مرحلة المدرسة الثانوية الإسلامية(Madrasah Aliyah) ، مع اعتماد نموذج Borg & Gall بصيغته المبسطة، واقتصار التقويم على خبراء الوسائط والمادة.

٢. **الدراسة الثانيةالدراسة المعنونة بـ: "تطوير وسيلة تعلم قائمة على Wordwall لمادة PKKفي مدرسة"SMK NU Sunan Ampel ، للباحثة بنتاري وآخرين (٢٠٢٤م).**[٤٥]

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير – (Research and Development R&D)مع نموذجADDIE ، وركزت على تنمية دافعية الطلاب في تعلم مادة) PKK الحرف وريادة الأعمال). وأظهرت نتائج الدراسة أن الوسيلة المطورة صالحة للاستخدام في العملية التعليمية، وذلك على النحو الآتي:

أ). أظهرت نتائج تقويم خبراء الوسائط والمادة نسب صلاحية تراوحت بين ٨١٪ و٩٦٪، وصنفت ضمن معيار "صالحة جدا."

ب).وأظهرت نتائج التجربة على الطلاب والمعلمين استجابات إيجابية، حيث اعتبرت الوسيلة جذابة وسهلة الاستخدام، ومساعدة على فهم المحتوى.

ج). ومن أبرز الملاحظات في هذه الدراسة:

١) ازدياد حماس الطلاب للمشاركة في الأنشطة التعليمية بسبب دمج عناصر اللعب والتحدي.
٢) شعور المعلمين بالمساندة في عرض مادة تعد في بعض الأحيان مجردة وصعبة الفهم.

---

[٤٥] د. بوتري، و. بنتاري (وآخرون)، "تطوير الوسائط التعليمية القائمة على ووردوول (Wordwall) لزيادة دافعية تعلم الطلاب في مادة المنتجات الإبداعية وريادة الأعمال."

٣) تحول بيئة التعلم إلى بيئة أكثر متعة، مع تحسن فهم مفاهيم ريادة الأعمال من خلال الاختبارات التفاعلية.

تتمثل أوجه الشبه بين هذه الدراسة ودراسة بنتاري وآخرين (٢٠٢٤م) في اعتماد منهج البحث والتطوير (R&D)لتطوير وسيلة تعليمية قائمة علىWordwall ، مع التأكيد على أهمية تقويم الخبراء للحكم على صلاحية الوسيلة. كما بينت الدراستان أن Wordwall يسهم في تعزيز دافعية الطلاب، وجعل التعلم أكثر متعة، ومساعدة المعلم في عرض الموضوعات الصعبة .أما أوجه الاختلاف، فتتمثل في مجال المادة الدراسية وهدف البحث. فقد ركزت دراسة بنتاري وآخرين على مادة PKK في المرحلة المهنية (SMK) باستخدام نموذج ADDIE مع تجربة ميدانية للطلاب، في حين يركز هذا البحث على تطوير وسيلة Wordwall لتعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة الثانوية الإسلامية(Madrasah Aliyah) ، مع اعتماد نموذجBorg & Gallواقتصار التقويم على الخبراء.

٣. الدراسة الثالثة الدراسة المعنونة بـ: "تطوير وسيلة تطبيق Wordwall القائمة على الويب لمادة الدراسات الاجتماعية للصف الرابع بالمدرسة الابتدائية"، لموناندار وآخرين (٢٠٢١م).[٤٦]

استخدمت هذه الدراسة منهج التصميم والتطوير – (Design and Development D&D)مع نموذجADDIE ، وركزت على تطوير تطبيق تعليمي قائم على Wordwall لتدريس مادة الدراسات الاجتماعية في المرحلة الابتدائية. وأظهرت نتائج التطوير وتقويم الوسيلة ما يلي:

[٤٦] رجينا تزكية موناندار، "تطوير وسائط تطبيق ووردوول (Wordwall) القائمة على الويب لزيادة نتائج تعلم طلاب الصف الرابع الابتدائي في مادة الدراسات الاجتماعية"، بحث تخرج(S١) ، جامعة التربية الإندونيسية(UPI) ، ٢٠٢١.

أ). تم تقويم الوسيلة من قبل خبراء الوسائط والمادة باستخدام أداة الاستبانة، وأظهرت النتائج أنها تقع ضمن فئة ‘‘صالحة جدا.’’

ب). بعد تطبيق الوسيلة في عملية التعلم، وجد تحسن في نتائج تعلم الطلاب، ظهر من خلال مقارنة درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي.(Pre-test & Post-test)

ج). ومن مظاهر تحسن جودة التعلم:

١) ازدياد نشاط الطلاب وتركيزهم أثناء الحصة الدراسية بسبب انجذابهم إلى شكل الاختبارات والعرض البصري.

٢) شعور المعلم بأن الوسيلة تسهم في تبسيط مادة الدراسات الاجتماعية ذات الطابع النظري لتصبح أكثر وضوحا ومتعة.

٣) إمكانية الوصول إلى الوسيلة عبر الإنترنت وخارجه (دون اتصال مباشر)، مما يسهل تطبيقها في ظروف صفية مختلفة.

تتجلى أوجه الشبه بين دراسة موناندار وآخرين (٢٠٢١م) وهذا البحث في اعتماد منهج تطوير الوسائل التعليمية القائمة على Wordwall باستخدام منهج تطويري (R&D أو(D&D ، مع التركيز على تقويم الخبراء للحكم على صلاحية المنتج. كما تؤكد الدراستان أن Wordwall يسهم في زيادة نشاط الطلاب وتركيزهم، ويساعد المعلم على تبسيط الموضوعات التي تعد مجردة أو نظرية. إضافة إلى ذلك، تبرز كلتاهما دور Wordwallفي إيجاد بيئة تعلم تفاعلية ممتعة ومتنوعة. أما أوجه الاختلاف، فتتمثل في المرحلة التعليمية وهدف البحث وإجراءات التقويم. فقد ركزت دراسة موناندار وآخرين على مادة الدراسات الاجتماعية في الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية باستخدام نموذجADDIE ، مع إجراء اختبار قبلي وبعدي لقياس تحسن نتائج

التعلم. بينما يركز هذا البحث على تعليم اللغة العربية في الصف العاشر بمرحلة المدرسة الثانوية الإسلامية (Madrasah Aliyah)، مع اعتماد نموذج Borg & Gall بصيغته المبسطة، واقتصار التقويم على خبراء الوسائط والمادة دون إجراء اختبار مباشر على الطلاب. كما أن هدف دراسة موناندار يتمحور حول تحسين نتائج التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، في حين يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة Wordwall صالحة لدعم مهارات اللغة العربية وفقا لمتطلبات المنهج في مرحلة.Madrasah Aliyah

٤. الدراسة الرابعة الدراسة المعنونة بـ: "تطوير وسيلة التلعيب (Gamification) باستخدام Wordwall في مادة العلوم حول موضوع دورة حياة الحيوان"، لمردهانا (٢٠٢٣م).[٤٧]

استخدمت هذه الدراسة منهج التصميم والتطوير (Design and Development) مع مقاربة نموذج التحقق(Model Validation) ، حيث تم الحكم على صلاحية المنتج من قبل الخبراء قبل تطبيقه في العملية التعليمية.

وأظهرت نتائج الدراسة ما يلي:

أ). حصلت وسيلة Wordwall المطورة على تقدير "صالحة جدا" من قبل خبراء المادة والوسائط.

ب). كانت استجابات الطلاب إيجابية جدا، حيث أظهروا حماسا مرتفعا في متابعة أنشطة التلعيب القائمة على.Wordwall

[٤٧] ماجدالينا إرسا بوتري ماردهانا، "**تطوير وسائط الألعاب (Gamification) في تعليم المرحلة الابتدائية باستخدام تطبيق ووردوول (Wordwall) لتدريب فهم المفاهيم لدى الطلاب**"، بحث تخرج(S١) ، جامعة التربية الإندونيسية(UPI) ، ٢٠٢٣.

ج). ومن أبرز الفوائد التي توصلت إليها الدراسة:

١) مساعدة الوسيلة للطلاب على فهم عملية دورة حياة الحيوان من خلال عرض بصري وتفاعلي.

٢) إسهام عناصر التلعيب في تنمية دافعية التعلم وروح المنافسة الإيجابية داخل الصف.

٣) إفادة المعلم في قياس مستوى فهم الطلاب بصورة فورية.(Real-time)

تتمثل أوجه الشبه بين هذه الدراسة ودراسة مردهانا (٢٠٢٣م) في تطوير وسيلة تعليمية قائمة على Wordwallمع إخضاعها لتقويم الخبراء، إضافة إلى تأكيدهما على دور Wordwall في رفع حماس الطلاب، وجعل التعلم أكثر تفاعلية، ومساعدة المعلم في عرض المحتوى وتقويم الفهم .أما أوجه الاختلاف، فتظهر في مجال المادة الدراسية والمنهج المتبع وإجراءات التطبيق. فقد ركزت دراسة مردهانا على مادة العلوم في المرحلة الابتدائية باستخدام مقاربة Model Validation مع تجربة على الطلاب، بينما يركز هذا البحث على تعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة الثانوية الإسلامية(Madrasah Aliyah) ، مع اعتماد نموذج Borg & Gallبصيغته المبسطة، واقتصار التقويم على خبراء الوسائط والمادة.

٥. الدراسة الخامسة الدراسة المعنونة بـ: "تطوير وسيلة Wordwall القائمة على الويب لمادة الدراسات الاجتماعية في المدرسة الابتدائية"، لموناندار، روباندي، وجيوانغسا (٢٠٢١م).[٤٨]

[٤٨] ر. ت. موناندار، ب. روباندي، و س. ف. جيوانجسا، "تطبيق ووردوول (Wordwall) القائم على الويب لزيادة نتائج تعلم طلاب الصف الرابع الابتدائي في مادة الدراسات الاجتماعية"، مجلة تعليم معلمي المدرسة الابتدائية(JPGSD) ، المجلد ٢ (٢)، ٢٠٢٣.

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) أو منهج التصميم والتطوير (D&D) مع اعتماد نموذجADDIE ، وركزت على تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الويب تتناسب مع حاجات تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة الدراسات الاجتماعية.

وقد مرت الدراسة بالمراحل الآتية:

أ). تقويم الخبراء باستخدام أداة التقييم، وأظهرت النتائج أن الوسيلة تقع ضمن فئة ''صالحة جدا'' للاستخدام

ب).أظهرت استبانات استجابة الطلاب والمعلمين أن الوسيلة سهلة الاستخدام، جذابة، وتسهم في تحسين فهم المحتوى

ج). ومن أبرز الآثار الإيجابية التي توصلت إليها الدراسة:

١) سرعة فهم الطلاب لمادة الدراسات الاجتماعية بسبب عرضها في صورة ألعاب تعليمية تنافسية.

٢) تسهيل عملية تنظيم الأنشطة وتقويم أداء الطلاب من خلال خصائص الدرجات والزمن في Wordwall.

٣) دعم التعلم التعاوني والمشارك بما يتوافق مع خصائص المتعلمين في المرحلة الابتدائية.

وبناء على ذلك، تعد وسيلة Wordwall القائمة على الويب حلا مبتكرا وفعالا لتجاوز محدودية الطرائق التقليدية في تدريس الدراسات الاجتماعية بالمدرسة الابتدائية.

أوجه الشبه والاختلاف تتمثل أوجه الشبه بين هذه الدراسة ودراسة موناندار وروباندي وجيوانغسا (٢٠٢١م) في تطوير وسيلة تعليمية قائمة على Wordwall باستخدام منهج تطويري مع تقويم الخبراء للحكم

على صلاحية المنتج. كما تؤكد الدراستان أن Wordwall يسهم في تحسين فهم الطلاب للمادة الدراسية، ويساعد المعلم على تنظيم الأنشطة التعليمية بصورة تفاعلية. أما أوجه الاختلاف، فتتمثل في مجال المادة الدراسية والمرحلة التعليمية والمنهج المعتمد. فقد ركزت دراسة موناندار وروباندي وجيوانغسا على مادة الدراسات الاجتماعية في المرحلة الابتدائية باستخدام نموذج ADDIE مع تجربة ميدانية على الطلاب، بينما يركز هذا البحث على تعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة الثانوية الإسلامية(Madrasah Aliyah) ، مع اعتماد نموذج Borg & Gall بصيغته المبسطة، واقتصار التقويم على خبراء الوسائط والمادة.

استنادا إلى الدراسات السابقة المذكورة، يتبين أن الوسائل التعليمية القائمة على Wordwall أثبتت صلاحيتها وفاعليتها في تدريس مواد متنوعة مثل الاقتصاد، وPKK، والدراسات الاجتماعية، والعلوم، وفي مراحل تعليمية مختلفة. كما تظهر هذه الدراسات أن Wordwall يسهم في رفع دافعية الطلاب، وزيادة نشاطهم، وتحسين فهمهم للمادة، إضافة إلى مساعدة المعلم في تنظيم عملية التعلم وتقويمها .وعلى الرغم من كثرة الدراسات التي تناولت تطوير وسيلة Wordwall في مواد دراسية متعددة، فإن تطبيقها في تعليم اللغة العربية بمرحلة المدرسة الثانوية الإسلامية باستخدام نموذج Borg & Gall بصيغته المبسطة لا يزال محدودا. ومن هنا، تتجلى أصالة هذا البحث (الجدة العلمية) في تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على Wordwall تتناسب مع خصائص مادة اللغة العربية للصف العاشر في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج، مع الاقتصار على مرحلة تقويم الخبراء.

الباب الثالث
منهج البحث

أ. نموذج التطوير

يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (Research and Development – R&D) مع اعتماد نموذج بورغ وغال(Borg & Gall) ، وهو أحد النماذج الشائعة في ميدان البحوث التربوية. وقد صمم هذا النموذج لإنتاج منتج تعليمي يتمتع بدرجة عالية من الصلاحية والعملية والفاعلية، من خلال سلسلة من المراحل المنهجية المنظمة والموجهة نحو حاجات المستخدمين .

ووفقا لما ذكره Walter R. Borg و(١٩٨٣: ٧٧٢) Meredith D. Gall، فإن منهج البحث والتطوير لا يهدف إلى إنتاج النظريات فحسب، بل يركز أيضا على تطوير منتجات تربوية قابلة للتطبيق الفعلي في الميدان. وفي سياق هذا البحث، يتمثل المنتج المطور في وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على Wordwall لدعم عملية تعليم اللغة العربية في. [٤٩]المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج

ويتكون نموذج Borg & Gall من عشر مراحل رئيسة في عملية التطوير، وهي:

١. البحث وجمع المعلومات.(Research and Information Collecting)
٢. التخطيط.(Planning)

---

[٤٩] و. ر. بورغ و م. د. غال، "**البحث التربوي: مقدمة**"، نيويورك: لونجمان، ١٩٨٣.

٣. تطوير الشكل الأولي للمنتج.(Develop Preliminary Form of Product)

٤. التجربة الميدانية الأولية.(Preliminary Field Testing)

٥. تنقيح المنتج بناء على نتائج التجربة.(Main Product Revision)

٦. التجربة الميدانية الرئيسة.(Main Field Testing)

٧. تنقيح المنتج التشغيلي.(Operational Product Revision)

٨. التجربة الميدانية التشغيلية.(Operational Field Testing)

٩. التنقيح النهائي للمنتج.(Final Product Revision)

١٠. النشر والتطبيق.(Dissemination and Implementation)

ومع ذلك، اعتمد الباحث في هذا البحث تبسيط نموذج Borg & Gall إلى خمس مراحل رئيسة فقط. ويعد تحليل الحاجات في هذا البحث صورة مركزة من مرحلة البحث وجمع المعلومات (Research and Information Collecting) في نموذج بورغ وغال (١٩٨٣م). وقد تم هذا التبسيط لأن البحث يهدف إلى تحديد حاجات التعلم وتطوير المنتج إلى مرحلة تقويم الخبراء فقط، دون إجراء تجربة ميدانية مباشرة على الطلاب.

ويعد تحليل الحاجات مرحلة أولى أساسية في بحوث التطوير، إذ تشكل نتائجه الأساس في تحديد اتجاه المنتج ومواصفاته. ويتوافق ذلك مع رأي Sugiyono (٢٠١٩م) الذي أكد أن تحليل الحاجات يمثل مرحلة محورية في منهج البحث والتطوير، كما دعم هذا الرأي I Made Tegeh وزملاؤه (٢٠١٤م)، حيث بينوا أن تحليل الحاجات يحدد توجه تطوير الوسائل التعليمية ومواصفاتها.

وتجدر الإشارة إلى أن مرحلة البحث وجمع المعلومات في نموذج بورغ وغال (١٩٨٣م) أوسع نطاقا؛ إذ تشمل الدراسات النظرية، والملاحظات الميدانية، وجمع البيانات الأولية لفهم سياق التعلم بصورة عامة. أما تحليل الحاجات، فيعد تركيزا خاصا من تلك المرحلة، يهدف تحديدا إلى تشخيص مشكلات التعلم ورصد حاجات المعلمين والطلاب تجاه الوسيلة التعليمية المقترحة .وبعبارة أخرى، فإن جمع المعلومات يمثل عملية استكشاف عامة للسياق التعليمي، في حين يركز تحليل الحاجات على تحديد الاحتياجات الفعلية التي تشكل الأساس في تصميم المنتج. وهذا ما يؤكده سوجيونو في كتابه منهج البحث والتطوير، حيث شدد على أن تحليل الحاجات هو المرحلة الأولى الحاسمة في بحوثR&D ، كما أكد تيغه وزملاؤه (٢٠١٤م) أن هذه المرحلة تحدد اتجاه تطوير الوسائل التعليمية ومواصفاتها بدقة.

وتأتي مرحلة تقويم الخبراء للتأكد من أن المنتج المطور استنادا إلى نتائج تحليل الحاجات قد استوفى المعايير العلمية والفنية، سواء من حيث صلاحية المحتوى أم صلاحية الوسيلة من الناحية التقنية والتصميمية. أما المراحل التي يعتمدها الباحث في تطوير هذا المنتج، فهي على النحو الآتي:

١. ١تحليل الحاجات (Need Analysis) تنفذ هذه المرحلة من خلال الملاحظة والمقابلة مع معلم اللغة العربية، بهدف الحصول على بيانات تتعلق بواقع عملية التعلم، والوسائل المستخدمة، ومستوى دافعية الطلاب، والصعوبات التي تواجههم أثناء الدرس. وتعد نتائج هذه المرحلة الأساس في تحديد مواصفات الوسيلة التعليمية المطورة.
٢. التخطيط (Planning) تشمل هذه المرحلة إعداد التصميم الأولي للوسيلة، واختيار المحتوى التعليمي المناسب، وتحديد الصيغة والشكل والعرض البصري لوسيلة Wordwall التي سيتم تطويرها

٣. تطوير المنتج (Developing Product) في هذه المرحلة ينشئ الباحث الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على Wordwall استنادا إلى نتائج التخطيط السابق، مع مراعاة الجوانب التربوية والفنية في التصميم.

٤. تقويم الخبراء (Expert Validation) يتم عرض المنتج الأولي على خبراء المادة وخبراء الوسائط التعليمية لتقويم مدى صلاحيته من حيث المحتوى، ودقة اللغة، وملاءمة التصميم، وسهولة الاستخدام، قبل تطبيقه على المتعلمين.

٥. تنقيح المنتج(Revising Product) تعد نتائج تقويم الخبراء أساسا لإجراء التعديلات والتحسينات اللازمة، بهدف إكمال الوسيلة التعليمية وجعلها أكثر دقة وملاءمة للاستخدام في عملية التعلم على نطاق أوسع.

وقد اختير هذا النموذج لملاءمته في تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة علىWordwall ، صممت بهدف تنمية اهتمام طلبة الصف العاشر بتعلم اللغة العربية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج .ومن بين المراحل العشر في نموذجBorg & Gall ، اقتصر الباحث في هذا البحث على خمس مراحل فقط، أي إلى غاية مرحلة تنقيح المنتج، وذلك نظرا لمحدودية الوقت المتاح لإجراء البحث. وعليه، لم تشمل الدراسة مراحل التجربة الميدانية الموسعة أو النشر والتطبيق النهائي، بل تركزت على تطوير المنتج وتقويمه من قبل الخبراء وتنقيحه وفق ملاحظاتهم.

ب. مكان التطوير وزمانه

أجري هذا البحث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج.وقد استغرقت مدة تنفيذ البحث من شهر سبتمبر ٢٠٢٥م إلى شهر فبراير ٢٠٢٦م، وشملت جميع مراحل

التطوير، ابتداء من تحليل الحاجات، مرورا بمرحلة التخطيط وتطوير المنتج، وانتهاء بتنقيحه بناء على نتائج تقويم الخبراء.

ج. إجراءات التطوير

تتمثل مراحل إجراءات التطوير في هذا البحث فيما يلي:

١. تحليل الحاجات

ركزت المرحلة الأولى من البحث على تحديد المشكلات وحاجات الوسائل التعليمية في الميدان. وقد قام الباحث بالملاحظة المباشرة في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج، وأجرى مقابلة مع معلم اللغة العربية للحصول على صورة واقعية حول سير عملية التعلم في الصف.

وفي هذه المرحلة، استخدم الباحث أسلوب المقابلة غير المنظمة. ووفقا لرأي Sugiyono (٢٠٢٣م)، فإن المقابلة غير المنظمة هي مقابلة حرة لا يعتمد فيها الباحث على دليل أسئلة معد إعدادا منهجيا كاملا، بل يتيح المجال لطرح الأسئلة بصورة مرنة تبعا لسير الحوار. وقد اختير هذا الأسلوب لتمكين الباحث من استكشاف المعلومات بصورة أعمق وأوسع وأكثر انفتاحا حول إشكاليات تعليم اللغة العربية في الصف، بحيث تكون البيانات المتحصل عليها طبيعية وشاملة.[٥٠]

وأظهرت نتائج المقابلة أن المعلم لا يزال يستخدم وسائل تعليمية بسيطة، مثل جهاز العرض (Infocus)ومقاطع الفيديو التعليمية من منصةYouTube ، في حين لم تستخدم الوسائل الرقمية

[٥٠] سوجيونو، "**مناهج البحث التربوي: المنهج الكمي والكيفي والبحث والتطوير**"(**R&D**) ، باندونج: ألفابيتا، ٢٠٢٣.

التفاعلية مثل Wordwall في عملية التعليم والتعلم. كما أشار المعلم إلى أن الطلاب كثيرا ما يظهرون انخفاضا في الدافعية أثناء تعلم اللغة العربية، نظرا لاعتماد الطرائق التقليدية ذات الطابع المتمركز حول المعلم.

وانطلاقا من نتائج هذا التحليل، يستنتج أن هناك حاجة إلى ابتكار وسيلة تعليمية تفاعلية قادرة على زيادة مشاركة الطلاب وتنمية اهتمامهم بتعلم اللغة العربية من خلال مقاربة التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning).

نتائج مرحلة تحليل الحاجات:

أ). وجود نقص في تنوع الوسائل التعليمية التفاعلية.

ب). انخفاض مستوى دافعية الطلاب في تعلم اللغة العربية.

ج). حاجة المعلم إلى وسيلة رقمية سهلة الاستخدام ومتوافقة مع المنهج الدراسي.

٢. التخطيط للتصميم

بعد تحديد الحاجات، تأتي مرحلة التخطيط لتصميم الوسيلة التعليمية. وتشمل هذه المرحلة عددا من الأنشطة، وهي:

أ). تحديد أهداف التعلم، بحيث تركز على دعم فهم المفردات وأنماط الجمل البسيطة في اللغة العربية.

ب). اختيار محتوى المادة استنادا إلى الكتاب المدرسي أو كراس العمل (LKS) للغة العربية للصف العاشر المستخدم في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج، مع مراعاة حاجات الطلاب التعليمية.

ج). تصميم أنشطة تفاعلية ضمن وسيلة Wordwall تتناسب مع أهداف التعلم، وتشمل ما يلي:

١) قالب Quiz لتنمية مهارة الاستماع.(Maharah Istimā')

٢) قالب Random Wheel لتنمية مهارة الكلام/الحوار (Maharah Kalām/Hiwār).

٣) قالب Match Up لتنمية مهارة القراءة.(Maharah Qirā'ah)

٤) قالب Unjumble لتنمية مهارة الكتابة.(Maharah Kitābah)

٥) قالب Open the Box لتدريب عناصر التركيب.(Tarkīb)

د). تصميم واجهة المنتج ونظام التنقل فيه بطريقة سهلة الاستخدام(User-Friendly) ، من خلال اختيار موضوع بصري جذاب يتناسب مع طلبة المدرسة الثانوية الإسلامية، وتوفير تعليمات واضحة باللغة الإندونيسية، إضافة إلى دمج الصوت العربي بتقنية تحويل النص إلى كلام(Text-to-Speech)لدعم إتقان الأصوات ومهارة النطق.

وتعد مرحلة التخطيط هذه أساسا مهما لضمان أن تكون الوسيلة المطورة لا تتميز بجاذبية بصرية فحسب، بل تتوافق كذلك مع مخرجات التعلم المستهدفة.

نتائج مرحلة التخطيط للتصميم:

١) إعداد مخطط أولي (Blueprint) لوسيلة تعليمية قائمة على.Wordwall

٢) تحديد المادة الرئيسة المتوافقة مع الكفايات الأساسية للغة العربية للصف العاشر.

٣) بناء هيكل أنشطة تعليمية موجهة نحو التفاعلية وتعزيز دافعية الطلاب للتعلم.

٣. تطوير المنتج

تعد هذه المرحلة المرحلة الجوهرية في البحث التطويري، حيث يتم تحويل التصميم المخطط إلى منتج فعلي ملموس. وقد قام الباحث بتطوير وسيلة تعليمية قائمة على Wordwall تتضمن مجموعة من الأنشطة التفاعلية وفقا لنتائج مرحلة التخطيط السابقة.

وقد أنشئت الوسيلة بالاستفادة من القوالب والخصائص المتاحة فيWordwall ، وهي:

أ). Quiz: .يستخدم لتقويم مهارة الاستماع.(Maharah Istimā')

ب). Random Wheel: .يستخدم لتحفيز مهارة الكلام/الحوار (Maharah Kalām/Hiwār).

ج). Match Up: . .يستخدم لتعزيز مهارة القراءة.(Maharah Qirā'ah)

د). Unjumble: .يستخدم لتدريب مهارة الكتابة.(Maharah Kitābah)

هـ). Open the Box: .يستخدم لتقويم فهم عناصر التركيب.(Tarkīb)

وقد نظم المنتج الأولي في صورة روابط تفاعلية يمكن الوصول إليها عبر الإنترنت باستخدام الحاسوب أو الهاتف الذكي. كما روعي في تصميم الوسيلة عناصر الجاذبية البصرية، وسهولة الاستخدام، وملاءمة المحتوى، بحيث يمكن استخدامها سواء بصورة مستقلة من قبل الطلاب أو ضمن أنشطة التعلم داخل الصف.

نتائج مرحلة تطوير المنتج:

أ). إنتاج نموذج أولي (Prototype) لوسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على.Wordwall

ب). جاهزية الوسيلة لعرضها على خبراء المادة وخبراء الوسائط لإجراء عملية التقويم.

٤. صدق الخبراء

تجرى مرحلة تقويم الخبراء بهدف الحكم على صلاحية المنتج الأولي الذي تم تطويره قبل تطبيقه على المتعلمين. وتهدف هذه المرحلة إلى الحصول على تقييمات علمية وملاحظات بناءة من الخبراء حول جودة الوسيلة التعليمية المطورة[٥١].

وقد شمل التقويم خبيرين، وهما:

أ). خبير مادة اللغة العربية، لتقويم مدى ملاءمة المحتوى للكفايات الأساسية وأهداف التعلم.

ب). خبير الوسائط التعليمية، لتقويم الجوانب المتعلقة بالتصميم، وسهولة التنقل، ودرجة التفاعلية، ووضوح العرض في الوسيلة القائمة على.Wordwall

وقد تمت عملية التقويم باستخدام استمارة تقويم (استبانة) تتضمن عددا من المعايير، من أبرزها:

أ). جانب صلاحية المحتوى أو المادة.
ب). جانب عرض الوسيلة، بما في ذلك العناصر الصوتية ووضوح اللغة وسهولة القراءة.

وتستخدم نتائج تقويم الخبراء أساسا لإجراء التعديلات والتحسينات اللازمة، بهدف الوصول إلى وسيلة تعليمية أكثر جودة وصلاحية، وجاهزة للاستخدام في المرحلة اللاحقة.

٥. تنقيح المنتج

[٥١] م. منور، أ. رفيقة، و إ. خيراني، "دور الوسائط التفاعلية في زيادة دافعية تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية (SKI) بالمدرسة الابتدائية"، *مجلة الأزهر الإندونيسية للعلوم الإنسانية*، المجلد ٩ (١)، ٢٠٢٤.

تجرى مرحلة تنقيح المنتج بعد الانتهاء من تقويم الخبراء، أي بعد حصول الوسيلة التعليمية القائمة على Wordwall على التقييمات من خبير المادة وخبير الوسائط التعليمية. وقد تمثلت هذه التقييمات في تعليقات ونقد بناء واقتراحات إصلاحية، شكلت أساسا لتحسين تصميم الوسيلة وتطويرها.[٥٢]

وشملت عملية التنقيح الجوانب الآتية:

أ). جانب محتوى المادة: ويتضمن تحسين دقة المحتوى، ومدى ملاءمة اللغة العربية المستخدمة، ووضوح تعليمات الأسئلة.

ب). الجانب التقني والصوتي: ويشمل تحسين جودة الصوت، ووضوح مخارج الحروف، وضبط سرعة الصوت في خاصية تحويل النص إلى كلام.(Text-to-Speech)

ج). جانب التصميم البصري: ويتضمن تطوير واجهة الاستخدام، وتنظيم التخطيط(Layout) ، وتحسين نظام التنقل، ووضوح الخطوط؛ لضمان سهولة تشغيل الوسيلة من قبل الطلاب.

وتهدف هذه المرحلة إلى إنتاج وسيلة تعليمية أكثر صلاحية وعملية، وجاهزة للاستخدام في مرحلة التطبيق اللاحقة.

نتائج مرحلة تنقيح المنتج:

أ). الحصول على النموذج النهائي (Final Prototype) للوسيلة التعليمية القائمة على Wordwall بعد خضوعها لعملية التقويم والتحسين.

---

[٥٢] م. رزقي نور هاندي، ب. سوبياكتو، و م. رضا إلهامي، "**تطبيق ووردوول (Wordwall) لتحسين مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية ٨ بنجارماسين**"، *أعمال المؤتمر الدولي الرابع لتعليم الدراسات الاجتماعية(ICSSE)* ، جامعة لامبونج مانكورات، ٢٠٢٤.

ب). إقرار صلاحية المنتج للاستخدام في عملية تعليم اللغة العربية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج.

د. اختبار صلاحية المنتج

١. تصميم اختبار الصلاحية

تم تصميم اختبار الصلاحية في هذا البحث من خلال آلية تحكيم الخبراء (Expert Judgment) لتقويم مدى ملاءمة الوسيلة التعليمية المطورة. وتركز هذه المرحلة على التقييم النظري والفني من قبل المختصين قبل اعتماد المنتج للاستخدام .ويهدف تحكيم الخبراء إلى تقديم تقييم موضوعي وملاحظات بناءة حول جوانب المحتوى، واللغة، وجودة التصميم التفاعلي للوسيلة القائمة علىWordwall.

ويرتكز التقويم في هذه المرحلة على الجوانب الآتية:

أ). مدى ملاءمة مادة اللغة العربية للكفاءات الأساسية وأهداف التعلم للصف العاشر.

ب). الجودة الفنية للوسيلة، بما يشمل العرض البصري، وسهولة التنقل، وفاعلية التفاعل.

ج). دقة الجانب اللغوي وملاءمة أدوات التقويم في كل نشاط من أنشطة الألعاب التعليمية.

وتعد نتائج تحكيم الخبراء أساسا رئيسا لإجراء التنقيحات والتحسينات اللازمة؛ لضمان جودة المنتج من الناحيتين الأكاديمية والفنية.

٢. عينة التحكيم (المحكمون)

تتكون عينة المحكمين الذين قاموا بتقويم المنتج التعليمي وإعطاء صلاحيته مما يأتي:

أ). **خبير الوسائط التعليمية** :وهو أستاذ جامعي يحمل مؤهل الماجستير (S٢) على الأقل، ويتمتع بخبرة في مجال التصميم التعليمي وتقنيات الوسائط التعليمية.

ب).**خبير المادة** :وهو أستاذ جامعي يحمل مؤهل الماجستير (S٢) على الأقل في تخصص تعليم اللغة العربية، وله خبرة معمقة في المناهج وطرائق تدريس اللغة العربية.

٣. نوع البيانات

تتكون البيانات التي جمعت في مرحلة الاختبار من بيانات كمية وبيانات نوعية.

أ). البيانات الكمية :تم الحصول عليها من خلال نتائج استبانة تقويم الوسيلة التعليمية، والتي تشمل جوانب العرض البصري، وسهولة الاستخدام، ودرجة الجاذبية. واستخدم في التقويم مقياس ليكرت ذي خمس درجات (ممتاز، جيد جدا، جيد، مقبول، ضعيف). ثم حللت هذه البيانات لتحديد مستوى صلاحية الوسيلة التعليمية المطورة.

ب). البيانات النوعية :تم الحصول عليها من خلال التعليقات والمقترحات والاستجابات المفتوحة المقدمة من خبير المادة وخبير الوسائط التعليمية حول مزايا الوسيلة التعليمية ونقائصها. واستخدمت هذه البيانات لتعميق فهم نتائج التقويم الكمي، ولتكون أساسا في عملية تنقيح المنتج وتحسينه.

ويهدف الجمع بين هذين النوعين من البيانات إلى تحقيق تقويم شامل يتضمن الجوانب الرقمية (الكمية) والجوانب الوصفية (النوعية)، بوصفهما أساسا لتطوير الوسيلة التعليمية وتحسينها.

٤. أداة جمع البيانات

الأداة المستخدمة في هذا البحث هي استمارة تقويم صلاحية المنتج، وتهدف إلى تقييم مدى ملاءمة الوسيلة التعليمية القائمة على تطبيق .Wordwall وتستخدم هذه الاستمارة من قبل خبير المادة وخبير الوسائط التعليمية لتقييم ملاءمة المحتوى، وجودة العرض، وكفاءة الوسيلة التعليمية.

أ). *أداة التقويم من قبل خبير الوسائط*

تقوم الوسيلة التعليمية التفاعلية عبر تطبيق Wordwall من قبل خبير الوسائط باستخدام استمارة تقويم مبنية على مقياس ليكرت .(Likert Scale) وتشمل أداة التقويم الجوانب الآتية:

١) جانب المظهر العام: ويشمل التصميم البصري، وتناسق الألوان، ووضوح الخطوط.

٢) الجانب التقني: ويشمل سهولة التنقل، ووضوح التعليمات، وكفاءة عمل الروابط والأنشطة.

٣) جانب التفاعلية: ويقيس مدى قدرة الوسيلة على إشراك الطلاب في أنشطة التعلم.

ويعتمد التقويم على مقياس ليكرت ذي خمس درجات، وهو مقياس يستخدم لقياس الاتجاهات والآراء والتصورات تجاه ظاهرة معينة.

ويتكون عادة من عبارات تقويمية مع خيارات إجابة متدرجة، مثل :

"موافق بشدة"، "موافق"، "محايد"، "غير موافق"، "غير موافق بشدة ."

ووفقا لسوجيونو (٢٠٢٣)، يستخدم مقياس ليكرت لقياس الاتجاهات والآراء والتصورات تجاه الظواهر الاجتماعية. ونظرا لأن بياناته ذات طبيعة ترتيبية(Ordinal) ، فإن تحليلها يتم عادة باستخدام التكرارات، والنسب المئوية، أو حساب المتوسطات.[٥٣]

[٥٣] سوجيونو، "مناهج البحث التربوي: المنهج الكمي والكيفي والبحث والتطوير"(R&D) ، باندونج: ألفابيتا، ٢٠٢٣.

الجدول (٣,١)

مقياس استبانة تقويم خبير الوسائط

الدرجة	الاستجابة على بنود الأداة
١	ضعيف جدا
٢	ضعيف
٣	مقبول
٤	جيد
٥	جيد جدا

ب). أداة التحكيم من قبل خبير المادة

إلى جانب تقويم الوسيلة من الناحية الفنية، أجري أيضا تقويم من قبل خبير مادة اللغة العربية، بهدف تقييم مدى ملاءمة محتوى الوسيلة مع الكفاءات الأساسية، وأهداف التعلم، وخصائص المتعلمين.

وتشمل جوانب التقويم ما يأتي:

١) مدى ملاءمة مادة اللغة العربية للمناهج المعمول بها.

٢) وضوح اللغة المستخدمة وصحتها من الناحية اللغوية.

٣) مدى ارتباط الأسئلة أو الأنشطة اللعبية بأهداف التعلم المحددة.

٤) ملاءمة مستوى صعوبة المادة لقدرات الطلاب، بحيث لا تكون سهلة جدا ولا صعبة جدا.

الجدول (٣,٢)

مقياس استبانة تقويم خبير المادة

الدرجة	الاستجابة على بنود الأداة
١	ضعيف جدا
٢	ضعيف
٣	مقبول
٤	جيد
٥	جيد جدا

هـ. تحليل البيانات

١. بيانات عملية تطوير المنتج

جمعت بيانات عملية تطوير المنتج خلال جميع مراحل البحث، ابتداء من تحليل الاحتياجات، مرورا بتخطيط التصميم، وتطوير المنتج، وتحكيم الخبراء، وانتهاء بمرحلة تنقيح المنتج .وتشمل هذه البيانات ملاحظات سير عملية التطوير، ونتائج تقويم المحكمين، فضلا عن التعليقات والمقترحات الإصلاحية المقدمة بشأن الوسيلة التعليمية القائمة علىWordwall.

ويهدف جمع بيانات العملية إلى التعرف على مدى تنفيذ كل مرحلة من مراحل التطوير، والكشف عن أوجه القصور في المنتج، لاتخاذها أساسا في تحسين الوسيلة التعليمية التفاعلية وتطويرها.

٢. تقنيات جمع البيانات

تم جمع البيانات في هذا البحث باستخدام عدة تقنيات على النحو الآتي:

أ). الملاحظة

أجريت الملاحظة لمتابعة عملية تطوير الوسيلة التعليمية، وتسجيل الصعوبات أو المعوقات التي ظهرت خلال مراحل التطوير. كما استخدمت الملاحظة في المرحلة الأولية للحصول على صورة واقعية عن عملية تعليم اللغة العربية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج.

ب). المقابلة

استخدم الباحث أسلوب المقابلة غير المنظمة مع مدرس مادة اللغة العربية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج .واستخدمت هذه التقنية في مرحلة تحليل الاحتياجات؛ بهدف جمع معلومات متعمقة حول المشكلات التي تواجه عملية التعلم، والوسائل التعليمية التي استخدمت سابقا، وخصائص الطلاب.

ج). الاستبانة

وزعت الاستبانة على خبير المادة وخبير الوسائط التعليمية بوصفهما محكمين لتقويم مدى صلاحية الوسيلة التعليمية القائمة على .Wordwall وشمل التقويم جوانب ملاءمة المحتوى، والعرض البصري، وطريقة التقديم، ووضوح اللغة.

د). التوثيق

تمثل التوثيق في صور تصميم الوسيلة) لقطات الشاشة لأنشطة(Wordwall ، ونماذج استمارات التحكيم، وسجلات عملية التطوير، وذلك لدعم بيانات البحث وتعزيز مصداقيتها.

وتستخدم البيانات الناتجة عن هذه التقنيات أساسا لتحديد مدى صلاحية المنتج، واتخاذ القرارات اللازمة بشأن التحسينات المطلوبة قبل تطبيق الوسيلة في المرحلة اللاحقة.

٣. تقنيات تحليل البيانات

سيتم تحليل نتائج هذا البحث باستخدام التحليل الوصفي الكمي والكيفي لمعالجة بيانات نتائج التحكيم من الخبراء (خبير المادة وخبير الوسائل). يهدف هذا التحليل إلى تحديد درجة صلاحية الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على منصة "Wordwall" المطورة بناء على وجهة نظر الخبراء، سواء من حيث ملاءمة المادة العلمية أو جودة تصميم الوسائل.

أ). تحليل صلاحية الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على Wordwall

الجدول (٣,٣)

تحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية باستخدام مقياس خماسي

المعيار	الدرجة	التقدير
جيد جدا	$X > Xi$ ١,٨ Sbi	A
جيد	Xi + ٠,٦ SBi < X ≤ Xi + ١,٨	B
مقبول	Xi-٠,٦ Sbi < X ≤ Xi + ٠,٦	C
ضعيف	Xi − ١,٨ Sbi < X ≤ Xi − ٠,٦	D
ضعيف جدا	X≤ Xi − ١,٨ Sbi	E

التوضيح:

١) متوسط الدرجة المثالية (Xi) : ١/٢ (الدرجة القصوى المثالية + الدرجة الدنيا المثالية).

٢) الانحراف المعياري للدرجة المثالية (SBi) : ١/٦ (الدرجة القصوى الثالية الدرجة الدنيا المثالية)

٣) X مثالي : النتيجة التجريبية

لحساب متوسط الدرجات في تقييم المنتج الذي تم تطويره، يتم استخدام الصيغة:

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

X : متوسط الدرجات

$\sum x$:جمع كل قيم البيانات

n : كمية هائلة من البيانات

ب). ثم يتم تحويل النتيجة التي تم الحصول عليها إلى بيانات نوعية على مقياس من خمسة. استنادا إلى الصيغة ، لتحويل البيانات الكمية إلى نوعية، فإن الإرشادات هي كما يلي:

الدرجة القصوى = ٥

الحد الأدنى للدرجات = ١

$$X = ½ (٥+١) = ٣$$

$$Sbi = (٥-١) = ٠,٦٧$$

$$Skala\ ٥ = X > ٣ + (١,٨ \times ٠,٦٧)$$

$$= X > ٣+ ١,٢١$$

$$= X > ٤,٢١$$

$$Skala\ ٤ = ٣ + (٠,٦ \times ٠,٦٧) < X \leq ٤,٢١$$

$$= ٣ + ٠,٤٠ < X \leq ٤,٢١$$

$$= ٣,٤٠ < X \leq ٤,٢١$$

$$Skala\ ٣ = ٣ - ٠,٤٠ < X \leq ٣,٤٠$$

$$= ٢,٦٠ < X \leq ٣,٤٠$$

$$\text{Skala ٢} = ٣-(١,٨ \times ٠,٦٧) < X \leq ٢,٦٠$$

$$= ٣- ١,٢١ < X \leq ٢,٦٠$$

$$= ١,٧٩ < X \leq ٢,٦٠ \text{ Skala ١}$$

$$= X \leq ١,٧٩$$

بناء على الحساب أعلاه، يمكن تبسيط تحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية ذات خمسة مقاييس على النحو التالي:

الجدول (٣,٤)

تحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية

الفئة	مجال الدرجة	**الدرجة**
جيد جدا	$X > ٤, ٢١$	٥
جيد	$٣, ٤٠ < X \leq ٤, ٢١$	٤
مقبول	$٢, ٦٠ < X \leq ٣, ٤٠$	٣
ضعيف	$١, ٧٩ < X \leq ٢, ٦٠$	٢
ضعيف جدا	$X \leq ١, ٧٩$	١

ج). تحليل الجدوى وسائط التعلم على أساس مقاطع فيديو الرسوم المتحركةWordwall

لتحليل صحة وسائط التعلم بناء على فيديو الرسوم المتحركة plotagon الذي تم تطويره، استخدم Likertوحصل على طرق:

١) تحديد الحد الأقصى للدرجات

الحد الأقصى = عدد العناصر المكونة × الحد الأقصى للنقاط

٢) تحديد النتيجة التي تم الحصول عليها عن طريق جمع درجات كل مدقق.

٣) تحديد نسبة الصلاحية :

$$Persentase\ kevalidan = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} x\ ١٠٠$$

يتم تفسير قيمة النسبة المئوية للصلاحية بشكل أكبر بالمعنى النوعي بناء على الجدول التالي[٥٤]

الجدول (٣,٥)

معايير نتائج مستوى الصلاحية

الفئة	مجال النسبة	الدرجة
ضعيف جدا	٠٪-٢٠٪	١
ضعيف	٢١٪-٤٠٪	٢
مقبول	٤١٪-٦٠٪	٣
جيد	٦١٪-٨٠٪	٤
جيد جدا	٨١٪-١٠٠٪	٥

[٥٤]رضوان و سونارتو، "**مقدمة في الإحصاء للبحوث التربوية والاجتماعية والاقتصادية والاتصال والأعمال**"، باندونج: ألفابيتا، ٢٠١٤

الباب الرابع
نتائج البحث

أ. واقع تعليم اللغة العربية

بناء على نتائج المقابلة التي أجراها الباحث مع معلم اللغة العربية، يمكن تحليل أن تعليم اللغة العربية في الفصل لا يزال يتمركز حول المعلم (Teacher-Centered) مع استخدام محدود للوسائل التعليمية تعليم اللغة العربية في الفصل لا يزال يتمركز حول المعلم (Teacher-Centered) مع استخدام محدود للوسائل التعليمية. كما أن استخدام جهاز العرض (Infocus) ومقاطع الفيديو من موقع "يوتيوب" لم يكن كافيا لتعزيز المشاركة النشطة لدى الطلاب. وعلاوة على ذلك، فإن هيمنة طريقة المحاضرة في التعليم تؤدي إلى ضعف دافعية الطلاب، وتجعلهم يشعرون بأن تعلم اللغة العربية رتيب ويميل إلى الاعتماد على الحفظ فقط. وتشير هذه الحالة إلى وجود فجوة (Gap) بين توافر المرافق التكنولوجية والابتكار في استخدام الوسائل التعليمية. وبناء على ذلك، فإن تطوير وسائل تعليمية تفاعلية قائمة على منصة "Wordwall" يعد حلا استراتيجيا لزيادة اهتمام الطلاب ومشاركتهم في عملية التعلم.

تبين أن عملية التعليم في الصف العاشر تظهر عدة أوضاع كما يأتي:

١. دينامية التعلم في الصف

ينفذ تعليم اللغة العربية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج عموما وفقا للمناهج المعمول بها. غير أن المعلم في التطبيق العملي لا يزال يميل إلى استخدام الأساليب التقليدية مثل الإلقاء وإعطاء الواجبات المباشرة. وتقتصر الوسائل التعليمية على الكتاب المدرسي وكتاب الأنشطة(LKS) ، مع استخدام جهاز العرض (Infocus) أحيانا لعرض مقاطع فيديو من .YouTube وقد أدى هذا النمط الرتيب

إلى انخفاض دافعية بعض طلاب الصف العاشر نحو التعلم، حيث يسود اعتقاد بأن اللغة العربية مادة صعبة وتعتمد على الحفظ، مما يجعل الطلاب أقل مشاركة وتفاعلا في فهم المادة.

٢. وضع مرافق الإنترنت والواي فاي في المدرسة

فيما يتعلق بتوفر خدمة الإنترنت، تمتلك المدرسة شبكةWiFi ، غير أن تغطيتها لا تشمل جميع أرجاء المدرسة، إذ تتركز في نقاط معينة مثل غرفة الشؤون الإدارية (TU) ومختبر الحاسوب. ووفقا للسياسة المدرسية، لا يسمح للطلاب باستخدام شبكة WiFi لأغراض شخصية، بينما يتاح للمدرسين استخدامها لدعم الوسائل التعليمية الإلكترونية داخل الصف. ويعد ذلك فرصة لتطبيق وسيلة تعليمية قائمة على الويب، وإن كان وصول الطلاب إلى الإنترنت لا يزال يعتمد على أجهزتهم الخاصة.

٣. مرافق الوسائط المتعددة

(Infocus)

وفرت المدرسة جهاز العرض (Infocus) لدعم عرض المادة بصريا. وتجدر الإشارة إلى أن هذا الجهاز لا يتوفر بشكل دائم في كل فصل دراسي، غير أن عدده كاف ويمكن للمدرس استخدامه عند الحاجة أثناء عملية التعليم. وهذا يدل على إمكانية تطبيق الوسائل الرقمية بصورة جماعية داخل الصف.

٤. استخدام الأجهزة الشخصية ومرونة الوصول

إلى جانب استخدام جهاز العرض في الصف، يمتلك معظم طلاب الصف العاشر هواتف ذكية شخصية. ويعد ذلك ميزة لوسيلة Wordwall، حيث لا يقتصر التعلم على ما يعرضه المعلم أمام الصف فحسب، بل يمكن للطلاب الوصول إلى روابط الأنشطة بصورة مستقلة عبر أجهزتهم الخاصة، بإشراف المعلم وتوجيهه. وتتيح هذه المرونة تعزيز المادة داخل الصف جماعيا، مع إمكانية إعادة الوصول إلى الوسيلة خارج أوقات الدرس للتعلم الذاتي.

٥. أهمية تطوير وسيلة Wordwall

لم تطبق حتى الآن وسيلة تعليمية رقمية تفاعلية قائمة على التعلم باللعب (Game-Based Learning)مثل Wordwall في تعليم اللغة العربية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج .مع أن خصائص طلاب الصف العاشر ترتبط ارتباطا وثيقا بالتكنولوجيا الرقمية. ومن خلال تطوير وسيلةWordwall ، لا تعود محدودية عدد أجهزة Infocus عائقا رئيسا، إذ تنتقل التفاعلية التعليمية إلى أيدي الطلاب مباشرة عبر أجهزتهم. ومن المتوقع أن يسهم ذلك في إيجاد بيئة تعليمية أكثر تنوعا ومتعة، ويعزز مشاركة الطلاب الفاعلة في فهم مادة اللغة العربية.

ب. تطوير الوسيلة التفاعلية Wordwall في الصف العاشر

يهدف هذا البحث والتطوير إلى إنتاج وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على تطبيق Wordwall، صممت لدعم عملية تعليم اللغة العربية في الصف العاشر. ويتوقع أن تسهم هذه الوسيلة في تعزيز دافعية الطلاب نحو التعلم، وتقديم بديل تعليمي أكثر جذبا ومتعة.

وقد أجري هذا البحث والتطوير وفق إجراءات التطوير عندBorg and Gall ، والتي بسطت كما ورد في كتاب .(٢٠٢٣) Sugiyono واقتصرت مراحل البحث المستخدمة في هذا التطوير على المرحلة الأولى حتى المرحلة الخامسة، وهي: تحليل الاحتياجات، وتخطيط التصميم، وتطوير المنتج، وتحكيم الخبراء، وتنقيح المنتج. وفيما يأتي عرض لبيانات نتائج كل مرحلة من مراحل إجراءات البحث والتطوير التي تم تنفيذها:

١. تحليل الحاجة

استنادا إلى نتائج المقابلة غير المنظمه مع مدرس مادة اللغة العربية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج، تبين أن تعليم اللغة العربية لا يزال يواجه عددا من المشكلات. فالوسائل التعليمية

التي يستخدمها المعلم تقتصر على الاستفادة من جهاز العرض (Infocus) ومقاطع الفيديو التعليمية من YouTube، في حين لا تزال الطرائق التقليدية مثل الإلقاء وإعطاء الواجبات مهيمنة إلى حد كبير.وقد أثر هذا الوضع في انخفاض دافعية الطلاب واهتمامهم بالمشاركة في تعلم اللغة العربية، إذ تعد المادة صعبة ومملة وتميل إلى الطابع الحفظي. كما أن عدم توظيف وسائل تعليمية رقمية تفاعلية مثل Wordwall يدل على وجود حاجة إلى ابتكار وسيلة أكثر جذبا وتنوعا، وقادرة على تعزيز مشاركة الطلاب .وبناء على ذلك، تبرز الحاجة إلى تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة علىWordwall ، تتناسب مع خصائص مادة اللغة العربية واحتياجات طلاب الصف العاشر في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج.

وبناء على نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج، تبين تحليل الحاجة على النحو الآتي:

أ). الحاجة إلى وسيلة تعليمية تفاعلية

لا تزال الوسائل المستخدمة من قبل المعلم تقتصر على جهاز العرض (Infocus) ومقاطع الفيديو منYouTube ، لذا تعد الحاجة قائمة إلى وسيلة تعليمية تفاعلية قادرة على إشراك الطلاب بفاعلية في عملية التعلم.

ب).الحاجة إلى تعزيز الدافعية والاهتمام بالتعلم

يظهر الطلاب انخفاضا في دافعية التعلم، نظرا لاعتبار مادة اللغة العربية صعبة ومملة وتميل إلى الطابع الحفظي، ومن ثم تبرز الحاجة إلى وسيلة تسهم في تنمية الاهتمام والحماس للتعلم.

ج). الحاجة إلى تنويع أساليب التعلم

لا تزال عملية التعليم مهيمنة عليها الأساليب التقليدية مثل الإلقاء وإعطاء الواجبات، ولذلك تعد الحاجة

ماسة إلى وسيلة قائمة على التعلم باللعب (Game-Based Learning) لإيجاد بيئة تعليمية أكثر جذبا ومتعة.

د). الحاجة إلى توظيف وسيلة رقمية سهلة الاستخدام للمعلم

يحتاج المعلم إلى وسيلة رقمية عملية وسهلة التشغيل، ويمكن تكييفها مع مادة اللغة العربية للصف العاشر وفق المنهج المعتمد.

هـ). الحاجة إلى تطوير وسيلة تتناسب مع خصائص طلاب المرحلة الثانوية الدينية(MA)

ينبغي أن تصمم الوسيلة التعليمية بما يتوافق مع خصائص طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية (Madrasah Aliyah)، بحيث تدعم فهم المادة من الجوانب البصرية والسمعية والتفاعلية.

٢. تخطيط التصميم

أ). تحديد أهداف التعلم

١) تركز أهداف التعلم على تنمية فهم المفردات (Mufradāt) وإتقان أنماط الجمل البسيطة في اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج.

٢) يتم تحديد أهداف التعلم بما يتوافق مع الكفاءات الأساسية الواردة في الكتاب المدرسي / كتيب الأنشطة (LKS) لمادة اللغة العربية للصف العاشر في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج.

٣) كما تصاغ أهداف التعلم استنادا إلى نتائج تحليل الحاجة، التي تظهر ضرورة توفير وسيلة تعليمية تفاعلية لزيادة اهتمام الطلاب ومشاركتهم في عملية تعلم اللغة العربية.

٤) ومن خلال تحديد أهداف واضحة وموجهة، يتوقع أن تؤدي الوسيلة القائمة على Wordwall دورا فعالا بوصفها وسيلة داعمة لتعليم اللغة العربية، بما يتسم بالفعالية والملاءمة لاحتياجات المتعلمين.

ب). تحديد محتوى المادة

يحدد محتوى المادة المدرج في وسيلة Wordwall في الموضوعات ذات الطابع التطبيقي التي يسهل تحويلها إلى أنشطة تعليمية قائمة على الألعاب. وقد تم تحديد هذا المحتوى بما يتوافق مع المهارات الخمس في تعليم اللغة العربية وخصائص كل قالب من قوالب.Wordwall

١) مادة مهارة الاستماع (الاستماع)

اختيرت من التعابير البسيطة في الحوارات الأساسية الواردة في .(LKS) وطورت هذه المهارة باستخدام قالب Quiz، إذ يتيح هذا القالب دمج الصوت (Text to Speech) باللغة العربية، بحيث يستمع الطلاب إلى نطق الكلمة أو الجملة ثم يختارون الإجابة المناسبة. ويعد هذا القالب مناسبا لقياس فهم الطلاب للصوت والمعنى مباشرة.

٢) مادة مهارة القراءة (القراءة)

ركزت على فهم المفردات والجمل القصيرة المأخوذة من نصوص بسيطة في .(LKS) وطورت باستخدام قالب Match Up، حيث يطلب من الطلاب مطابقة النص العربي مع معناه أو الجملة المناسبة، مما يدربهم على الفهم القرائي تدريجيا.

٣) مادة مهارة الكتابة (الكتابة)

أخذت من المفردات الأساسية التي سبق للطلاب دراستها. وطورت باستخدام قالب Unjumble، إذ يطلب من الطلاب ترتيب الحروف والكلمات المبعثرة لتكوين مفردات وجمل عربية صحيحة، مما ينمي دقة الكتابة وترتيب الكلمات وفق القواعد اللغوية.

٤) مادة التراكيب (البنية النحوية)

ركزت على أنماط الجمل الأساسية، مثل استخدام الاسم المذكر والمؤنث والضمير الواردة في (LKS).وطورت باستخدام قالب Open the Box، حيث يتيح عرض الأسئلة النحوية تدريجيا وبأسلوب تفاعلي، مما يمكن الطلاب من اختبار فهمهم للبنية اللغوية دون شعور بالملل من الجوانب النظرية.

٥) مادة الحوار (المحادثة)

أخذت من حوارات قصيرة في (LKS) مرتبطة بسياق الحياة اليومية للطلاب. وطورت باستخدام قالب Random Wheel، حيث تحدد العجلة العشوائية موضوعا أو جزءا من الحوار بصورة غير متوقعة، مما يشجع الطلاب على التحدث بعفوية ونشاط. ويعد هذا القالب مناسبا لتنمية الجرأة في ممارسة المحادثة باللغة العربية.

ج). تصميم أشكال الأنشطة التفاعلية فيWordwall

تتم مرحلة تصميم الأنشطة التفاعلية في Wordwall مع مراعاة العلاقة بين نوع اللعبة، هدف التعلم، وتركيز المهارة (المهارة). وتشمل الأنشطة التي تنفذ في هذه المرحلة ما يلي:

١) وضع عدد الأسئلة في كل لعبة بحيث يكون بين ١٠—١٥ سؤالا، وفقا لصعوبة المادة وقدرة طلاب الصف العاشر.

٢) تحديد نوع قالب Wordwall المناسب لكل مهارة (مهارة محددة)، مع مبدأ "قالب واحد لكل مهارة"، لضمان أن يكون هدف التعلم واضحا وقابلا للقياس.

٣) تحديد الوقت التقديري لإتمام كل لعبة، حوالي ٥ دقائق، بحيث يمكن استخدام الوسيلة بشكل فعال خلال حصة واحدة.

٤) التخطيط لتكامل المادة من LKS مع شكل الأسئلة وآلية اللعبة، بحيث لا تكون أنشطة Wordwallمجرد ترفيه، بل تعمل أيضا كأداة تدريبية وتقييمية للتعلم.

٥) تم التخطيط لإنهاء تصميم وصناعة الخمس ألعاب على Wordwall خلال يوم واحد، مستفيدين من القوالب المتاحة على منصة.Wordwall

د). تصميم واجهة المستخدم والتنقل في الوسيلة

في هذه المرحلة، قام الباحث بتصميم المظهر البصري والتنقل في *Wordwall* بحيث يكون سهل الاستخدام *(user-friendly)* ومناسبا لخصائص طلاب الصف العاشر في المدارس الثانوية الدينية *(Madrasah Aliyah).*وتشمل الأنشطة المنفذة ما يلي:

١) *تحديد الموضوع البصري* (theme visual)*بشكل* بسيط وجذاب وغير مبالغ فيه، مع مراعاة تركيب الألوان (color combination)، حجم الخط (font size)، وتباين العرض (contrast)ليكون سهل القراءة للطلاب.

٢) تنظيم تخطيط اللعبة (layout)بشكل منهجي، من عنوان النشاط، تعليمات التنفيذ، إلى عرض الأسئلة وخيارات الإجابة، بحيث يفهم الطلاب سير اللعبة بسرعة.

٣) توفير تعليمات تنفيذية واضحة ومختصرة باللغة الإندونيسية لتجنب سوء الفهم عند استخدام الوسيلة بشكل مستقل أو داخل الصف.

٤) دمج ميزة الصوت باللغة العربية (Text-to-Speech) في بعض الأنشطة، خصوصا لدعم مهارة الاستماع (maharah istima') وتحسين النطق والاستماع للكلمات والجمل.

٥) تصميم تنقل اللعبة (navigation)بشكل بسيط، مثل أزرار البدء، التالي، وإعادة اللعب، ليتمكن الطلاب من الوصول إلى النشاط وإعادة تنفيذه بسهولة دون صعوبات تقنية.

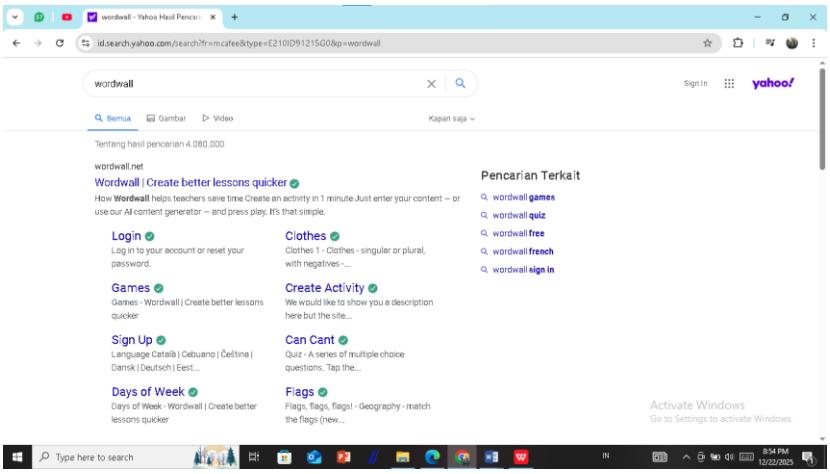
٣. تطوير المنتج

أ).خطوات إنشاء الوسيلة التعليمية

تشمل خطوات تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على Wordwall ما يلي:

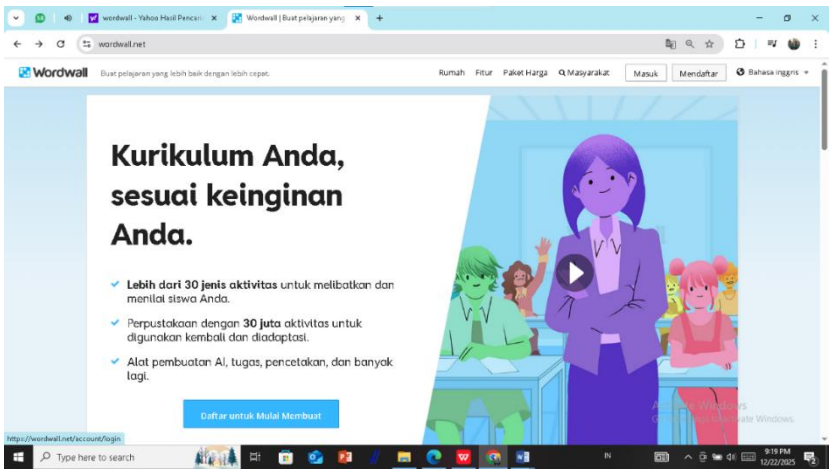
١) فتح Wordwall عبر المتصفح

الخطوة الأولى في تطوير الوسيلة التفاعلية هي فتح منصة Wordwall من خلال المتصفح (browser)عن طريق كتابة الكلمة المفتاحية "Wordwall" أو الدخول مباشرة على الرابطhttps://wordwall.net/myactivities :



صورة ٤,١ البحث عن Wordwall على الموقع

٢) الدخول لتسجيل الدخول

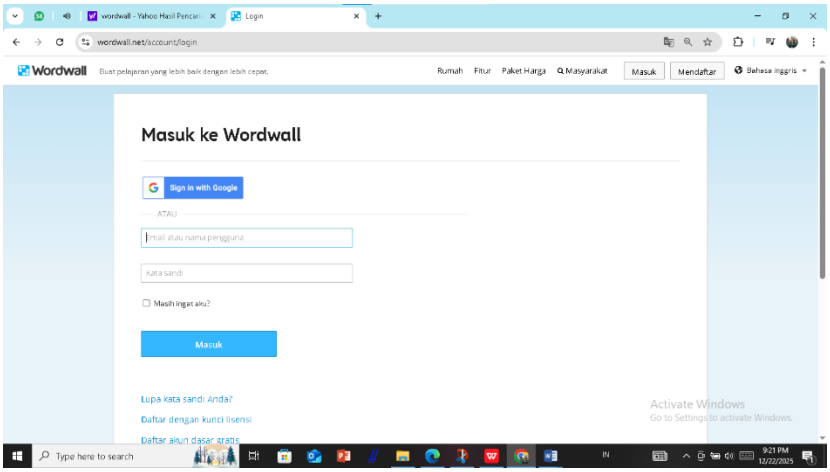


صورة ٤,٢ إدخال بيانات الحساب

بعد فتح الموقع، انتقل إلى قائمة "Masuk" لتسجيل الدخول إلى الحساب.

٣) تسجيل الدخول

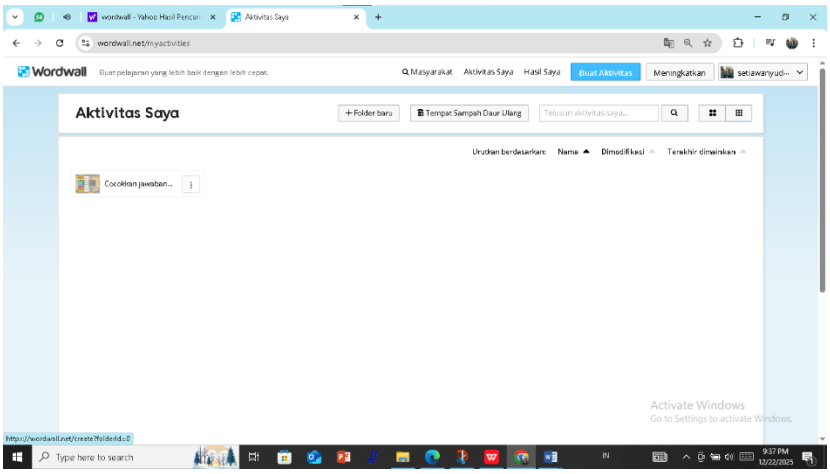
بعد النقر على"Masuk" ، قم بتسجيل الدخول حتى يتم حفظ كل مشروع تقوم بإنشائه تلقائيا. يمكن تسجيل الدخول باستخدام البريد الإلكتروني، حسابFacebook ، أو حساب Gogle



الصورة ٤,٣ تسجيل الدخول إلى حساب ووردوول أو جوجل

٤) إنشاء النشاط

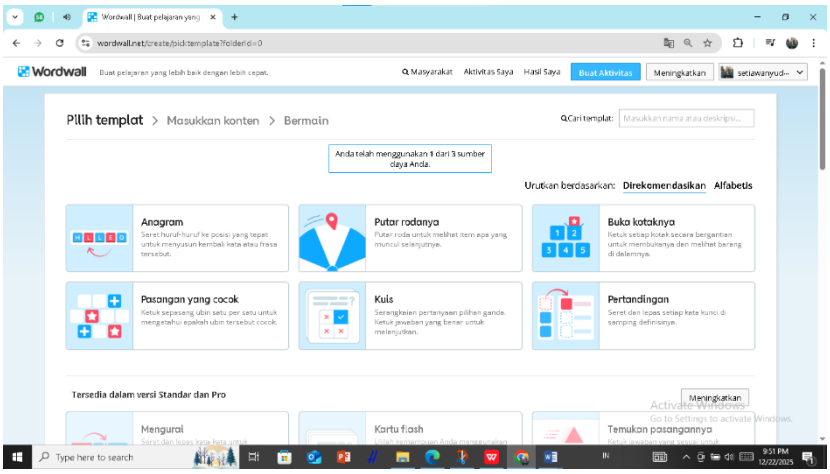
تنفذ هذه المرحلة بإنشاء نشاط جديد على منصة Wordwall من خلال قائمة Create Activity، حيث يقوم الباحث باختيار قالب اللعبة المناسب للمهارة التي تم التخطيط لها مسبقا، ثم يقوم بإدخال المفردات والجمل وأيضا الملفات الصوتية البسيطة كمحتوى للنشاط



صورة ٤,٤ إنشاء أنشطة الألعاب

٥) اختيار أنشطة الألعاب المناسبة

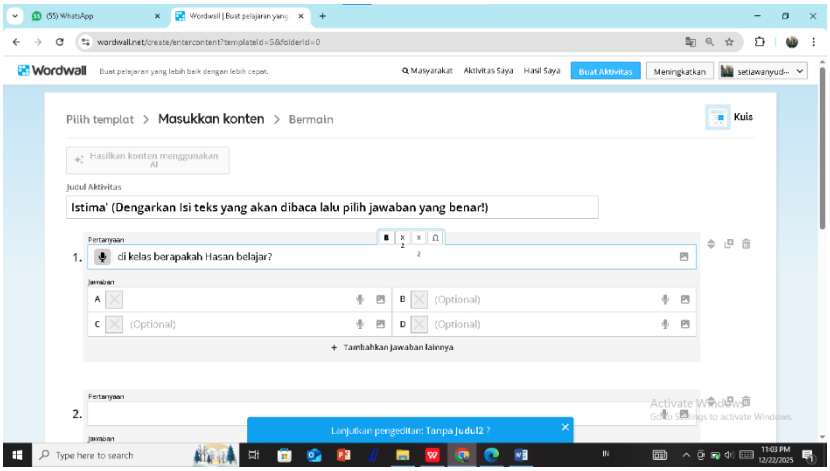
تتم هذه المرحلة من خلال ملاءمة نوع قالب ألعاب "ووردوول (Wordwall) "مع المهارات اللغوية العربية (المهارات) المراد تدريبها. اختار الباحث قالب "الاختبار (Quiz) "لمهارة الاستماع، وقالب "إعادة الترتيب (Unjumble) "لمهارة الكتابة، وقالب "المطابقة " (Match Up)و"افتح الصندوق (Open the Box) "لمهارة القراءة وإتق anالمفردات، وقالب "تصنيف المجموعات (Group Sort) "لمهارة التركيب، وقالب "العجلة العشوائية " (Random Wheel)لمهارة الحوار. يهدف اختيار هذه الأنشطة إلى أن تحصل كل مهارة على التدريبات المناسبة والفعالة.



صورة ٤,٥ اختيار الأنشطة المناسبة

٦) إدخال المواد في اللعبة

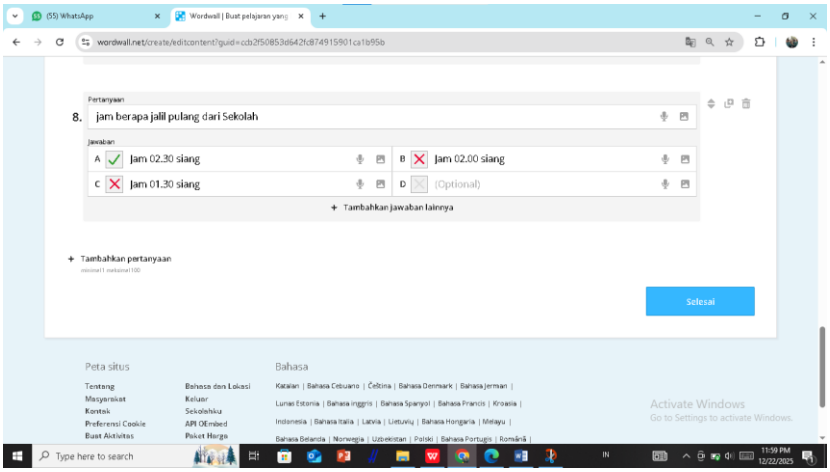
تتم هذه المرحلة من خلال ملء قالب "ووردوول (Wordwall)" باستخدام المفردات، والجمل، والنصوص، والصوتيات البسيطة وفقا للمادة. تم إعداد الأسئلة بشكل تدريجي مع تعليمات واضحة لكي تكون اللعبة سهلة الفهم للطلاب.



صورة ٤,٦ إدخال المواد في اللعبة

٧) النقر على "تم (Selesai)" إذا تم ملء المواد

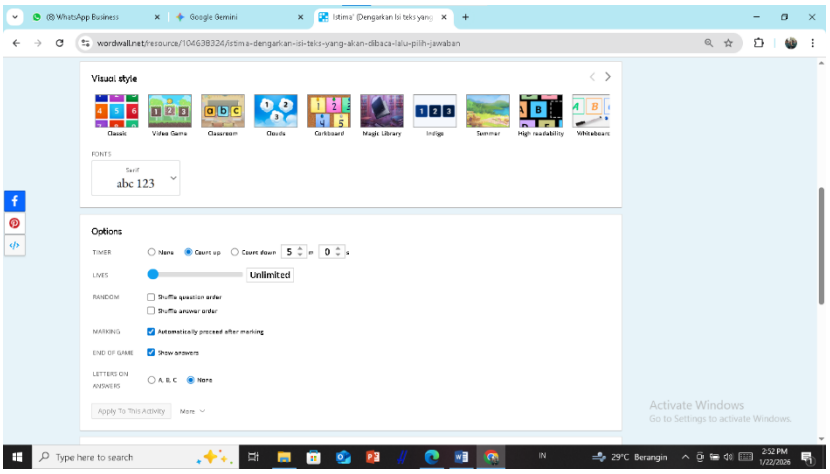
٨) إذا كانت المادة مناسبة، فإن الخطوة الأخيرة هي الضغط على زر "إنهاء (Finish) "أو "تم " (Selesai)في "ووردوول .(Wordwall) "بعد إدخال كافة المفردات والجمل والصوتيات في قالب اللعبة، يقوم الباحث بمراجعة محتوى النشاط للتأكد من عدم وجود أخطاء.



صورة ٤,٧ إنهاء(Finish)

٩) التحقق من قسم الخيارات لضبط الوسيلة

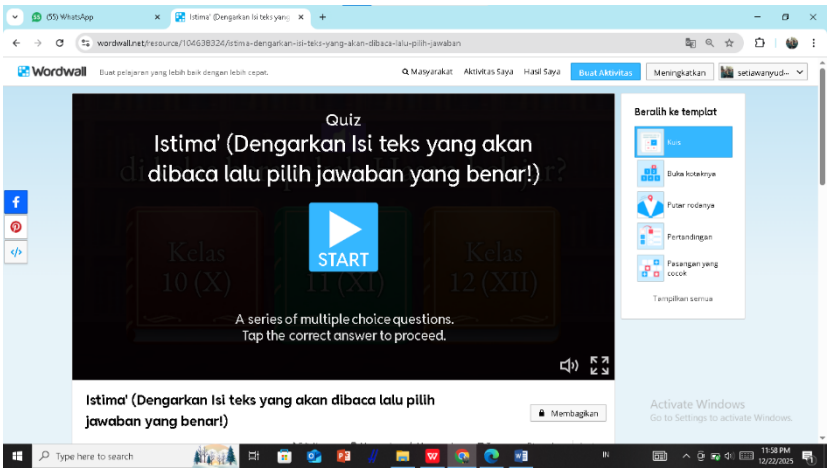
تتم هذه المرحلة من خلال مراجعة وتعديل الإعدادات (Options) المتاحة في "ووردوول " (Wordwall)بعد الانتهاء من إنشاء النشاط. يتأكد الباحث من أن كل خيار، مثل المؤقت (Timer)، وعدد المحاولات(Lives) ، وعشوائية الأسئلة(Random) ، ونظام التصحيح (Marking)، وكذلك مظهر الحروف في الإجابات(Letters on answers) ، قد تم ضبطها وفقا لاحتياجات تعلم اللغة العربية في الفصل.



صورة ٤,٨ التحقق من قسم الخيارات

١٠)التحقق من النشاط في حالة وجود أخطاء

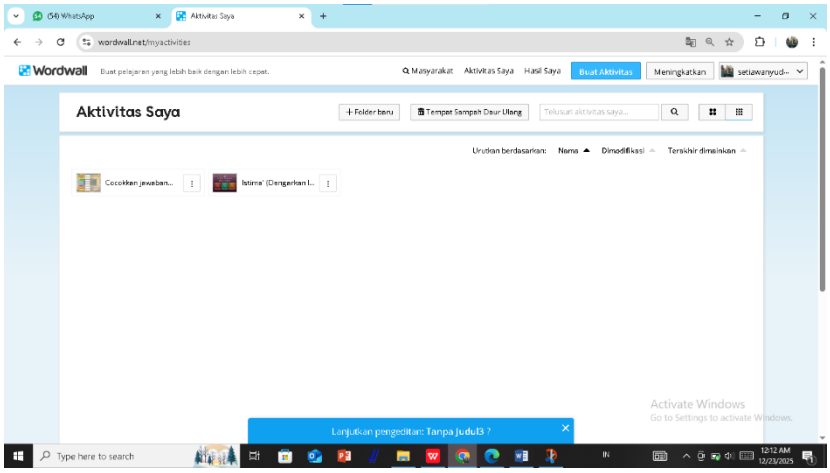
تتم هذه المرحلة من خلال مراجعة كل نشاط تم إنشاؤه في "ووردوول .(Wordwall) "يقوم الباحث بفحص مدى ملاءمة الأسئلة، والتعليمات، ومظهر اللعبة لتجنب حدوث أخطاء في المحتوى أو أخطاء تقنية. وإذا تم العثور على خطأ، يتم إصلاح النشاط فورا قبل نشره بحيث يكون المنتج النهائي أكثر صنفا للاستخدام في التعلم.



صورة ٤,٩ فحص النشاط

١١) النشاط مكتمل ومحفوظ

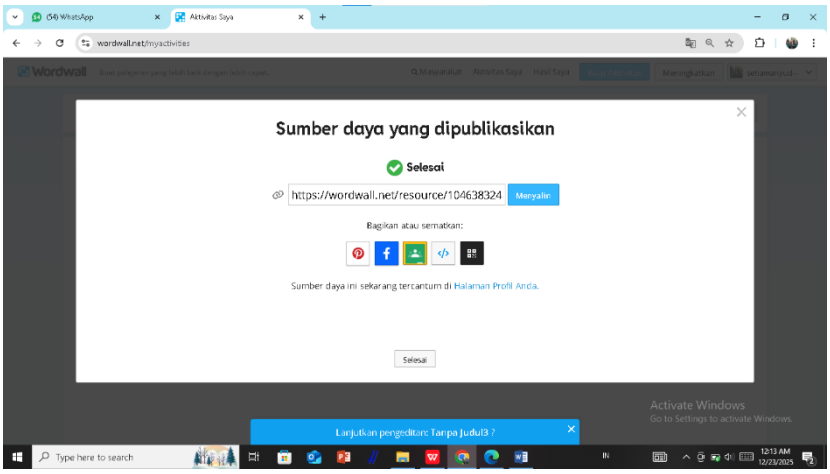
بعد إدخال كافة المواد وفحصها، يضغط الباحث على زر "إنهاء (Finish) "في "ووردوول " (Wordwall).وبهذه الخطوة، يتم حفظ النشاط تلقائيا في الحساب ويمكن الوصول إليه مرة أخرى في أي وقت.



صورة ٤,١٠ الأنشطة المحفوظة

١٢) الوسائط التفاعلية جاهزة للمشاركة والاستخدام

بعد الانتهاء من إنشاء كافة الأنشطة وحفظها، تصبح الوسائط التفاعلية القائمة على "ووردوول " (Wordwall)جاهزة للمشاركة عبر الرابط المتاح في حساب الباحث. يمكن للمعلم والطلاب الوصول مباشرة إلى هذه الألعاب عبر الإنترنت، بحيث يمكن استخدام هذه الوسائل في عملية تعليم اللغة العربية بشكل عملي وجذاب .



صورة ٤,١١ مشاركة الوسائط التفاعلية "ووردوول" عبر الرابط

ب). فروق المنتج ومواصفاته

١) مهارة الاستماع باستخدام قالب "الاختبار (Quiz) "في "(Wordwall) "

بناء على نتائج المقابلة التي أجراها الباحث مع معلم مادة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى كباهيانج) المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج(، تبين أن مهارة الاستماع لدى طلاب الصف العاشر لا تزال غير متطورة بشكل مثالي. وأفاد المعلم بأن تدريبات الاستماع للغة العربية حتى الآن لا تزال تقتصر على الشرح الشفهي في الفصل، ومع تشغيل الفيديو أحيانا دون وجود وسائط تفاعلية تتطلب استجابة مباشرة من الطلاب.

أسباب ملاءمة قالب "الاختبار (Quiz) "لمهارة الاستماع:

أ. يتيح قالب "الاختبار" تقديم أسئلة تعتمد على المثيرات الصوتية) تحويل النص إلى كلام (Text to Speech -والتي تتناسب مع خصائص مهارة الاستماع.

ب. يتم تدريب الطلاب على التركيز على الأصوات أو النطق العربي قبل تحديد الإجابة.

ج. يسهل شكل "الاختيار من متعدد" عملية تقييم فهم الطلاب للمعلومات المسموعة.

الميزات الفارقة لوسيلة الاستماع مقارنة بالمهارات الأخرى:

أ. دمج الصوت العربي (Text-to-Speech) كمثير رئيسي في كل سؤال.

ب. التركيز على فهم الصوت والنطق، وليس على النص المكتوب فحسب.

ج. تؤكد هذه الوسيلة على الجانب السمعي، مما يجعلها تختلف عن مهارة القراءة والكتابة التي يغلب عليها الجانب البصري والنصي.

أهداف تطوير الوسيلة:

أ. تدريب قدرة الطلاب على استماع اللغة العربية بشكل نشط.

ب. تعزيز فهم الطلاب للأصوات والنطق ومعاني المفردات البسيطة.

ج. جعل تعلم الاستماع أكثر تفاعلا وجاذبية من خلال الألعاب التعليمية القائمة على "ووردوول.(Wordwall)"

٢) مهارة الكلام/الحوار باستخدام قالب "العجلة العشوائية"(Random Wheel) "

بناء على نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى كباهيانج) المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج(، تم الحصول على معلومات تفيد بأن مهارة الكلام (الكلام/الحوار) لدى طلاب الصف العاشر لا تزال تصنف ضمن المستويات المنخفضة. وأفاد المعلم بأن الطلاب يميلون إلى السلبية ونقص الثقة بالنفس عندما يطلب منهم التحدث باللغة العربية. كما أن أنشطة الحوار المتبعة حتى الآن لا تزال تتم بشكل تقليدي من خلال قراءة الحوارات من الكتاب المدرسي دون تنويع في الوسائط التي يمكن أن تحفز المشاركة النشطة للطلاب. أدت هذه الظروف إلى جعل تعلم الحوار غير جذاب ولم يتمكن بعد من تدريب شجاعة الطلاب وعفويتهم في التحدث باللغة العربية. وبناء على ذلك، تبرز الحاجة إلى وسيلة تفاعلية يمكنها تحفيز الطلاب على التحدث بشكل نشط وممتع.

أسباب ملاءمة قالب "العجلة العشوائية (Random Wheel) "لمهارة الكلام/الحوار:

أ. توفر "العجلة العشوائية" عنصر المفاجأة واللعب، مما يعزز شجاعة الطلاب على التحدث.

ب. تحدد كل دورة للعجلة موضوعا أو جزءا من الحوار الذي يجب على الطالب نطقه.

ج. يشجع هذا القالب على ممارسة الكلام بشكل عفوي وفقا لسياق الحوار البسيط.

الميزات الفارقة لوسيلة الكلام/الحوار:

أ. التركيز على الأنشطة الشفهية (الممارسة الشفهية)، وليس على الإجابات المكتوبة.

ب. تشجع الوسيلة على التفاعل المباشر بين الطلاب والمعلم أو فيما بين الطلاب أنفسهم.

ج. على عكس مهارة الاستماع التي تؤكد على سماع الصوت، يركز هذا القالب على إنتاج اللغة (التحدث.)

أهداف تطوير الوسيلة:

أ. تدريب شجاعة الطلاب وطلاقتهم في التحدث باللغة العربية.

ب. تعويد الطلاب على استخدام التعبيرات البسيطة في الحوارات اليومية.

ج. خلق بيئة تعليمية تواصلية وتفاعلية.

٣) فهم التركيب (قواعد اللغة) باستخدام قالب "افتح الصندوق(Open the Box) "

بناء على نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية، تبين أن طلاب الصف العاشر لا يزالون يواجهون صعوبات في فهم التراكيب أو هياكل قواعد اللغة العربية. وأفاد المعلم بأن مادة التركيب غالبا ما تعتبر صعبة ومربكة للطلاب نظرا لكثرة القواعد النحوية. وحتى الآن، يتم تقديم مادة التركيب غالبا من خلال شرح النظريات والتدريبات المكتوبة في الكتاب، مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل بسرعة ولا يفهمون تطبيق القواعد بشكل عملي. وبناء على ذلك، هناك حاجة إلى وسيلة تعليمية قادرة على تقديم تدريبات التركيب بشكل أكثر تبسيطا وجاذبية وتفاعلية.

أسباب ملاءمة قالب "افتح الصندوق (Open the Box) "للتركيب:

أ. يحتوي كل صندوق على سؤال عن التركيب يمكن فتحه بشكل تدريجي.

ب. يضفي جو الألعاب بحيث لا تبدو تدريبات قواعد اللغة جامدة.

ج. مناسب لتدريبات التعرف على هياكل الجمل البسيطة مثل أسماء الإشارة والضمائر.

الميزات الفارقة لوسيلة التركيب:

أ. التأكيد على تحليل هيكل الجملة، وليس مجرد حفظ المفردات.
ب. تقدم الأسئلة بشكل تدريجي حتى لا يشعر الطلاب بالعبء مباشرة.
ج. تختلف عن مهارة الكتابة التي تركز على إنتاج الكتابة

أهداف تطوير الوسيلة:

أ. مساعدة الطلاب على فهم المفاهيم الأساسية للتركيب بشكل تطبيقي.
ب. تقليل الانطباع بأن قواعد اللغة العربية صعبة ومملة.
ج. تعزيز فهم هيكل الجملة من خلال التدريبات التفاعلية.

٤) مهارة الكتابة باستخدام قالب " الترتيب"(Unjumble)

أظهرت نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية أن مهارة الكتابة لدى طلاب الصف العاشر لا تزال تتطلب اهتماما خاصا. وأفاد المعلم بأن الكثير من الطلاب يواجهون صعوبات في ترتيب الكلمات وكتابة المفردات العربية بترتيب الحروف الصحيح. وتقتصر تدريبات الكتابة حتى الآن على نسخ النصوص أو حل الأسئلة في الكتاب، مما يقلل من تدريب الطلاب على الدقة والإتقان في الكتابة العربية. وبناء على ذلك، تبرز الحاجة إلى وسيلة تعليمية يمكنها تدريب مهارات الكتابة بشكل تدريجي وممتع.

أسباب ملاءمة قالب "إعادة الترتيب (Unjumble) "لمهارة الكتابة:

أ. يطلب من الطلاب ترتيب الحروف المبعثرة لتكوين مفردات صحيحة.

ب. تدريب الدقة وفهم بنية الكلمات العربية.

ج. مناسب لتدريب كتابة المفردات الأساسية بشكل تفاعلي.

الميزات الفارقة لوسيلة الكتابة:

أ. التركيز على ترتيب الحروف ودقة الكتابة.

ب. لا تتطلب صوتا كما هو الحال في مهارة الاستماع.

ج. تختلف عن القراءة التي تؤكد على فهم المقروء.

أهداف تطوير الوسيلة:

أ. تدريب مهارة كتابة المفردات العربية بشكل صحيح.

ب. مساعدة الطلاب على فهم شكل الكلمات وتكوينها.

ج. تعزيز الدقة ومهارة الكتابة من خلال الألعاب التعليمية.

٥) وسيلة "ووردوول" لمهارة القراءة باستخدام قالب "المطابقة(Match Up) "

بناء على نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية، تبين أن مهارة القراءة لدى طلاب الصف العاشر لا تزال غير مثالية. وأفاد المعلم بأن الطلاب غالبا ما يواجهون صعوبات في فهم معاني المفردات والجمل البسيطة عند قراءة النصوص العربية. كما أن تعلم القراءة حتى الآن لا يزال يركز بشكل أكبر على قراءة النصوص في الكتاب دون دعم من الوسائط التي يمكن أن تساعد الطلاب على فهم محتوى القراءة بشكل تفاعلي. وبناء على ذلك، تبرز الحاجة إلى وسيلة تعليمية يمكنها تعزيز فهم الطلاب للقراءة بشكل تدريجي.

أسباب ملاءمة قالب "المطابقة"

أ. يقوم الطلاب بالمطابقة بين المفردات أو أجزاء الجمل ومعانيها.
ب. تدريب الطلاب على فهم محتوى القراءة بشكل مباشر.
ج. مناسب لتعزيز فهم النصوص البسيطة المستمدة من كراسة تدريبات الطالب.(LKS)

الميزات الفارقة لوسيلة القراءة:

أ. التأكيد على فهم النص المكتوب بدون صوت.
ب. الربط بين النص العربي والمعنى أو السياق.
ج. تختلف عن مهارة الاستماع التي تركز على جانب السمع

أهداف تطوير الوسيلة:

أ. تعزيز فهم القراءة العربية لدى الطلاب.
ب. مساعدة الطلاب على فهم المفردات ومعاني الجمل البسيطة.
ج. جعل تعلم القراءة أكثر جاذبية وتفاعلا.

٤. صدق الخبراء

تتم مرحلة صدق الخبراء لمعرفة مدى صلاحية منتج الوسائط التفاعلية القائمة على "ووردوول " (Wordwall)التي تم تطويرها. وتشمل هذه المرحلة اثنين من المحكمين، وهما: خبير المادة وخبير الوسائل، حيث يقدم كل منهما تقييما للجوانب وفقا لمجال خبرته.

أ). صدق خبير المادة

قبل الانتقال إلى المرحلة التالية في تطوير هذه الوسيلة، تم إجراء التحكيم لمعرفة ما إذا كان لا يزال هناك أخطاء أو قصور في المادة التي تم تضمينها في الوسائط التفاعلية القائمة على "ووردوول". وقد قام بتحكيم المادة الأستاذ محمد عارف مصطفى، الماجستير، وهو محاضر في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية بمعهد الدين الإسلامي الحكومي "جوروف(IAIN Curup) "، والذي لديه خلفية علمية تتناسب مع المادة المطورة[٥٥]

يهدف التحكيم من قبل خبير المادة إلى الحصول على المعلومات والنقد والاقتراحات حتى تصبح وسيلة تعليم اللغة العربية القائمة على "ووردوول" المطورة منتجا عالي الجودة من الجوانب التعليمية، وجانب المحتوى، وكذا جانب عمق المادة وشموليتها. وأما نتائج هذا التحكيم فهي كالتالي

الجدول

٤,١ نتائج تحكيم خبير المادة

الرقم	معايير التقييم	الدرجة				
		١	٢	٣	٤	٥
جوانب التعلم						
.١	مناسبة المادة مع الكفاءات الأساسية والمؤشرات				√	
.٢	وضوح أهداف التعلم المحققة من خلال الوسائل			√		
.٣	دقة اختيار المادة وفقا لاحتياجات طلاب الفصل العاشر				√	

[٥٥] نتائج تقييم التحقق من قبل خبير المحتوى مع المحاضر في قسم تعليم اللغة العربية، الأستاذ محمد عارف مصطفى، الماجستير، يوم الأربعاء ٢٨ يناير ٢٠٢٦.

٤.	مناسبة المادة مع مهارات اللغة العربية (استماع، حوار، تركيب، قراءة، كتابة)					√
٥.	تقديم التدريبات المناسبة للمادة					√
٦.	مناسبة الأسئلة أو الأنشطة مع محتوى التعلم				√	
٧.	مستوى صعوبة الأسئلة وفقا لقدرات الطلاب			√		
٨.	تقديم المادة بشكل بسيط وسهل الفهم				√	
٩.	جاذبية محتوى المادة في تحفيز الطلاب				√	
جوانب المحتوى						
١٠.	تسلسل خطوات اللعب في كل نشاط ببرنامج "ووردوول"			√		
١١.	وضوح المفردات والجمل العربية المستخدمة				√	
١٢.	مناسبة اللغة مع سياق تعلم اللغة العربية للفصل العاشر					√
١٣.	دقة اختيار النصوص والمفردات العربية وفقا للمادة التعليمية			√		
١٤.	مناسبة المادة مع أهداف التعلم				√	
١٥.	مناسبة المادة مع قدرات طلاب الفصل العاشر				√	
١٦.	مناسبة العناصر الداعمة (النصوص والصوت) مع المادة التعليمية				√	
عمق المادة ونطاقها						
١٧.	اكتمال محتوى المادة وفقا لمهارات اللغة العربية المدربة		√			
١٨.	تنوع المفردات وتراكيب الجمل المستخدمة في الأنشطة			√		
١٩.	مناسبة نماذج الأسئلة مع المادة التعليمية		√			
٢٠.	قدرة المادة على تنمية اهتمام الطلاب وجذبهم			√		
المجموع		٧٣				

المعدل	٣,٦٥
الفئة	جيد

ب). صدق خبير الوسائل

بعد تحكيم المادة، تم إجراء التحكيم لمنتج الوسائط التفاعلية القائمة على "ووردوول " (Wordwall)من قبل خبير الوسائل. وقد قامت بتحكيم الوسائل الدكتورة نوزا أفليسيا، الماجستير، وهي محاضرة ورئيسة قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية بمعهد الدين الإسلامي الحكومي "جوروف(IAIN Curup) "، والتي لديها خلفية علمية تتناسب مع الوسائل المطورة.[٥٦]

يهدف التحكيم من قبل خبيرة الوسائل إلى الحصول على المعلومات والنقد والاقتراحات حتى تصبح وسيلة تعليم اللغة العربية القائمة على "ووردوول" المطورة منتجا عالي الجودة من جانب العرض، وجانب الصوت، وكذا جانب التفاعل في الوسيلة. وأما نتائج هذا التحكيم فهي كالتالي:

الجدو ٤,٢

نتائج تحكيم خبير الوسائل

الرقم	معايير التقييم	الدرجة				
		١	٢	٣	٤	٥
جوانب المظهر						
١.	سهولة فهم القوائم ومظهر وسائل "ووردوول" للمستخدمين					√

[٥٦] نتائج تقييم التحقق من قبل خبير الوسائط مع المحاضرة في قسم تعليم اللغة العربية، الدكتورة نوزا أفليسيا، الماجستير، يوم الثلاثاء ٢٧ يناير ٢٠٢٦.

٢.	اتساق تخطيط النص وعناصر اللعبة في كل نشاط					√
٣.	مناسبة اختيار الخلفية وتباين الألوان لسهولة القراءة					√
٤.	اتساق استخدام الألوان بين الصفحات والأنشطة					√
٥.	اتساق استخدام النصوص (نوع الخط، وحجمه، ولونه).					√
٦.	ترتيب تخطيط المحتوى (الأسئلة، والخيارات، والتعليمات)					√
٧.	سهولة التعرف على الأيقونات وأزرار التنقل وفهمها.				√	
٨.	مناسبة حجم النص مع خصائص واحتياجات طلاب الفصل العاشر				√	
٩.	جاذبية تصميم الوسائل في زيادة دافعية تعلم الطلاب					√
١٠.	دقة استخدام موضوع التصميم وفقا لخصائص تعلم اللغة العربية					√
١١.	التناغم اللوني بين النصوص وعناصر اللعبة والخلفية				√	
جوانب الصوت						
١٢.	دقة استخدام الصوت وفقا لأهداف تعلم مهارات اللغة العربية				√	
١٣.	جودة الصوت المستخدم ووضوحه وسهولة فهمه للطلاب			√		
١٤.	مناسبة الصوت مع المادة ومهارات اللغة العربية المدربة.			√		
١٥.	يساعد الصوت الطلاب في فهم المادة، خاصة في مهارة الاستماع			√		
جوانب تفاعل الوسائل						
١٦.	وضوح تعليمات الاستخدام في كل نشاط ببرنامج "ووردوول"				√	
١٧.	سهولة تشغيل الطلاب لوسائل "ووردوول" بشكل مستقل					√
١٨.	مناسبة تنقل الوسائل مع الوظائف المحددة في كل نشاط					√
١٩.	سلاسة الوسائل عند استخدامها (عدم وجود أخطاء تقنية)					√
٢٠.	قدرة وسائل "ووردوول" على تقديم تغذية راجعة تلقائية لإجابات الطلاب				√	

.٢١	إمكانية استخدام الوسائل بشكل فعال وكفء في عملية التعلم				√	
المجموع		٩٢				
المعدل		٤,٣٨				
الفئة		جيد جدا				

أ). تحليل البيانات

١) تحليل بيانات تقييم خبير المادة

تشتمل استمارة تحكيم خبير المادة على ٢٠ سؤالا. وبناء على نتائج جدول التقييم، يشمل التحكيم ٩ جوانب تعليمية، و٧ جوانب للمحتوى، و٤ جوانب لعمق المادة وشموليتها، بمتوسط إجمالي قدره ٣،٦٥ وهو ضمن فئة "جيد."

وفيما يلي تفصيل الأسئلة العشرين بناء على الدرجات الممنوحة:

أ. ٣ أسئلة حصلت على الدرجة ٥ (ممتاز):

١. مناسبة المادة مع التركيز على مهارات اللغة العربية (الاستماع، الحوار، التركيب، القراءة، الكتابة)
٢. تقديم تدريبات ذات صلة بالمادة
٣. مناسبة اللغة مع سياق تعلم اللغة العربية للصف العاشر

ب. ٩ أسئلة حصلت على الدرجة ٤ (جيد):

١. مناسبة المادة مع الكفاءات الأساسية والمؤشرات.
٢. دقة اختيار المادة وفقا لاحتياجات طلاب الصف العاشر.
٣. مناسبة الأسئلة/الأنشطة مع محتوى/موضوع التعلم.

٤. تقديم المادة بشكل بسيط وسهل الفهم.

٥. جاذبية محتوى المادة في تحفيز الطلاب.

٦. وضوح المفردات والجمل العربية المستخدمة.

٧. مناسبة المادة مع أهداف التعلم.

٨. مناسبة المادة مع قدرة طلاب الصف العاشر.

٩. مناسبة العناصر الداعمة (النص والصوت) مع مادة التعلم.

ج. ٦ أسئلة حصلت على الدرجة ٣ (جيد كفاية):

١. وضوح أهداف التعلم التي يتم تحقيقها من خلال الوسيلة.

٢. مستوى صعوبة الأسئلة بما يتناسب مع قدرات الطلاب.

٣. تسلسل مسار/شرح اللعبة في كل نشاط من أنشطة "ووردوول"

٤. دقة اختيار النصوص والمفردات العربية وفقا لمادة التعلم

٥. تنوع المفردات وتراكيب الجمل المستخدمة في الأنشطة.

٦. المادة قادرة على تنمية اهتمام الطلاب وجذبهم.

د. ٢سؤالان حصلا على الدرجة ٢ (ضعيف):

١. اكتمال محتوى المادة وفقا لمهارات اللغة العربية التي يتم تدريبها.

٢. مناسبة نماذج الأسئلة مع مادة التعلم.

الجدول ٤,٣ النسبة المئوية لتحكيم خبير المادة

الفئة	التكرار	النسبة المئوية

ممتاز (٥)	٣	١٥٪
جيد (٤)	٩	٤٥٪
جيد كفاية (٣)	٦	٣٠٪
ضعيف (٢)	٢	١٠٪
ضعيف جدا (١)	٠	٠٪
المجموع	**٢٠**	**١٠٠٪**

٢) **تحليل بيانات تقييم خبير الوسائل**

تم إجراء تحكيم الوسائل من قبل الدكتورة نوزا أفليسيا، الماجستير. وتشتمل استمارة تحكيم خبير الوسائل على ٢١ سؤالا، تغطي جوانب العرض (١١ سؤالا)، وجوانب الصوت (٤ أسئلة)، وجوانب التفاعل (٦ أسئلة).

وبناء على نتائج التقييم، تم الحصول على مجموع درجات قدره ٩٢ بمعدل ٤،٣٨، وهو ضمن فئة "ممتاز .(Sangat Baik) "وفيما يلي تفصيل توزيع الدرجات للأسئلة الواحد والعشرين:

أ. **١١ سؤالا حصلت على الدرجة ٥ (ممتاز):**

١. سهولة فهم القوائم وعرض وسيلة "ووردوول" من قبل المستخدم (المعلم والطلاب).
٢. اتساق تخطيط النص وعناصر اللعبة في كل نشاط من أنشطة "ووردوول."
٣. مناسبة اختيار الخلفية وتباين الألوان بحيث يسهل قراءة النص.

٤. اتساق استخدام الألوان بين الصفحات وأنشطة "ووردوول."

٥. اتساق استخدام النصوص (نوع الخط، وحجمه، ولونه) في الوسيلة.

٦. ترتيب تخطيط المحتوى (الأسئلة، وخيارات الإجابة، والتعليمات).

٧. جاذبية تصميم الوسيلة في تعزيز دافعية التعلم لدى الطلاب.

٨. دقة استخدام موضوع التصميم (Theme) وفقا لخصائص تعلم اللغة العربية.

٩. سهولة تشغيل وسيلة "ووردوول" من قبل الطلاب بشكل مستقل.

١٠. مناسبة التنقل في الوسيلة مع الوظائف المحددة في كل نشاط.

١١. سلاسة الوسيلة عند الاستخدام (عدم وجود أخطاء أو مشكلات تقنية).

ب. ٧ أسئلة حصلت على الدرجة ٤ (جيد):

١. سهولة التعرف على الأيقونات وأزرار التنقل وفهمها من قبل المستخدم

٢. مناسبة حجم النص مع خصائص واحتياجات طلاب الصف العاشر.

٣. التناغم اللوني بين النص وعناصر اللعبة وخلفية الوسيلة لراحة العين.

٤. دقة استخدام الصوت وفقا لأهداف تعلم مهارات اللغة العربية.

٥. وضوح تعليمات الاستخدام في كل نشاط من أنشطة "ووردوول ."

٦. قدرة وسيلة "ووردوول" على تقديم تغذية راجعة تلقائية لاستجابات الطلاب

٧. إمكانية استخدام الوسيلة بشكل فعال وكفء في عملية تعلم اللغة العربية.

ج. ٣ أسئلة حصلت على الدرجة ٣ (جيد كفاية):

١. جودة الصوت المستخدم ووضوحه وسهولة فهمه من قبل الطلاب .

٢. مناسبة الصوت مع المادة ومهارات اللغة العربية المدرب عليها .

٣. مساهمة الصوت في مساعدة الطلاب على فهم المادة، خاصة في مهارة الاستماع .

الجدول ٤,٤ النسبة المئوية

لتحكيم خبير الوسائل

الفئة	التكرار	النسبة المئوية
ممتاز (٥)	١١	٥٢,٤٪
جيد (٤)	٧	٣٣,٣٪
جيد كفاية (٣)	٣	١٤,٣٪
ضعيف (٢)	٠	٠٪
ضعيف جدا (١)	٠	٠٪
المجموع	**٢١**	**١٠٠٪**

٣) تحليل بيانات صلاحية خبير المادة

تتكون المادة التعليمية التي تم اختبار صلاحيتها من محكم واحد وهو محاضر في قسم تعليم اللغة العربية. ويستخدم هذا التحليل لمعرفة مدى صلاحية المحتوى أو المادة في الوسائط التفاعلية القائمة على "ووردوول" المطورة بناء على ثلاثة جوانب، وهي:

أ. جوانب التعلم

ب. جوانب المحتوى

ج. جانب عمق المادة وشموليتها

ومقياس القياس المستخدم هو "مقياس ليكرت (Likert Scale) "بخمس فئات، وهي: ممتاز (أ) = ٥، جيد (ب) = ٤، جيد كفاية (ج) = ٣، ضعيف (د) = ٢، وضعيف جدا (هـ) = ١.

بناء على نتائج التحكيم من جدول تقييم خبير المادة، فإن الدرجة التي تم الحصول عليها هي ٧٣، بينما الدرجة القصوى هي ١٠٠. ومن ثم يتم حساب النسبة المئوية للصلاحية بالمعادلة التالية:

$$Presentase\ Kelayakan = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{ x } ١٠٠\ \%$$

$$= \frac{٧٣}{١٠٠} \text{ x } ١٠٠\ \%$$

$$= ٧٣٪$$

إذن، نتيجة صلاحية المادة في الوسائط التفاعلية القائمة على "ووردوول" هي ٧٣٪، وهي تدخل ضمن فئة "جيد "وتصنف على أنها "صالح للاستخدام مع التعديل."

٤) تحليل بيانات صلاحية خبير الوسائل

تتكون الوسائل التعليمية التي تم اختبار صلاحيتها من محكم واحد، وهي محاضرة ورئيسة قسم تعليم اللغة العربية. ويستخدم هذا التحليل لمعرفة مدى صلاحية الوسائط التفاعلية القائمة على "ووردوول" المطورة بناء على ثلاثة جوانب، وهي:

أ. جوانب العرض

ب. جوانب الصوت

ج. جوانب التفاعل

ومقياس القياس المستخدم هو "مقياس ليكرت (Likert Scale) "بخمس فئات، وهي: ممتاز (أ) = ٥، جيد (ب) = ٤، جيد كفاية (ج) = ٣، ضعيف (د) = ٢، وضعيف جدا (هـ) = ١.

بناء على نتائج التحكيم من جدول تقييم خبير الوسائل، فإن الدرجة التي تم الحصول عليها هي **٩٢**، بينما الدرجة القصوى هي **١٠٥** .ومن ثم يتم حساب النسبة المئوية للصلاحية بالمعادلة التالية:

$$Presentase\ Kelayakan = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{ x } ١٠٠\ \%$$

$$= \frac{٩٢}{١٠٥} \text{ x } ١٠٠\ \%$$

$$= ٨٧{,}٦\ \%$$

إذن، نتيجة صلاحية الوسائل التفاعلية القائمة على "ووردوول" هي **٨٧،٦٪**، وهي تدخل ضمن فئة "ممتاز "وتصنف على أنها "صالح للاستخدام مع التعديل"، خاصة في جوانب الصوت لتكون أكثر مثالية.

٥. تنقيح المنتج

يتم إجراء تعديل المنتج بعد الحصول على الملاحظات والاقتراحات من خبير المادة وخبير الوسائل من خلال اختبار الصدق .(Validasi) ويهدف هذا التعديل إلى أن تلبي وسيلة "ووردوول (Wordwall) " القائمة على المعجم الرقمي المطورة معايير الصلاحية، وأن يتم استخدامها بشكل أمثل في تعلم اللغة العربية للصف العاشر بالمدرسة الثانوية.

وأما الملاحظات والاقتراحات المقدمة من خبير المادة وخبير الوسائل فهي كالتالي:

أ). الملاحظات والاقتراحات من خبير المادة

بناء على جدول نتائج تقييم محكم المادة، تم الحصول على إجمالي درجات قدره ٧٣ بمعدل ٣،٦٥ وهو ضمن فئة "جيد ."وقد قدم خبير المادة عدة اقتراحات للتعديل، وهي كما يلي:

١) عرض المادة عبر تعليمات الصفحة :نظرا لمحدودية المساحة (Space) في شاشة لعبة "ووردوول" والتي لا تسمح بعرض نصوص المادة بشكل طويل، فقد قام الباحث بوضع رقم صفحة الكتاب المقرر أو كراسة التدريبات (LKS) في خانة التعليمات. وبهذا يظل عرض الوسيلة مرتبا وخفيفا، بينما يمتلك الطلاب توجيها واضحا لمراجعة المادة المدروسة في الفصل قبل البدء باللعب.

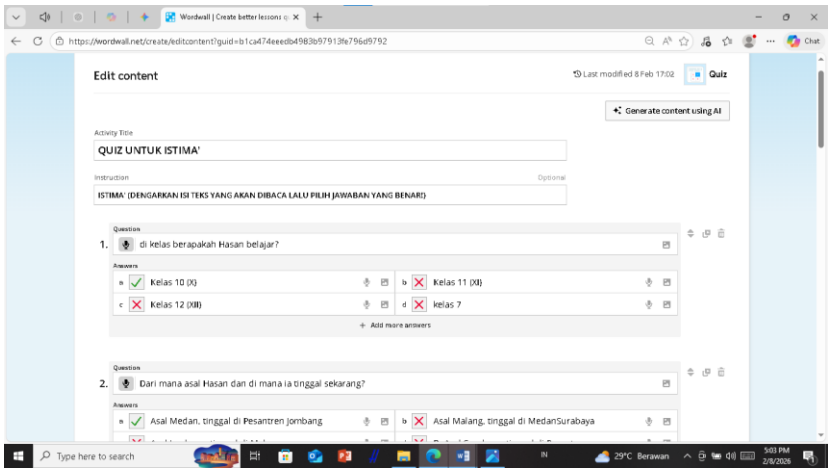
٢) تنسيق العنوان لوضوح الهوية :قام الباحث بتعديل تنسيق العنوان ليصبح (Wordwall) :التعارف – لعبة ....إن كتابة اسم المنصة بين قوسين تهدف إلى التمييز بين موضوع الدرس (التعارف) والوسيلة المستخدمة (Wordwall). وهذا يساعد الطلاب على إدراك أنهم يتعمقون في مادة معينة بمساعدة الوسائل الرقمية، مما يحافظ على تركيزهم التعليمي.

٣) استخدام اللغة العربية بشكل متناسب :قام الباحث بتحويل معظم عناصر النص (العناوين، والتعليمات، والأسئلة) إلى اللغة العربية. ومع ذلك، خصيصا في مهارة التركيب) لعبة(Open the Box ، اختار الباحث استخدام تقنية ثنائية اللغة (العربية والإندونيسية). والسبب في ذلك هو أن مادة القواعد (التركيب) تتطلب فهما منطقيا قويا، لذا فإن استخدام اللغة الإندونيسية بجانب العربية يساعد بشكل كبير في منع سوء الفهم لدى الطلاب الذين يتعرفون على المادة حديثا.

٤) تدقيق تعليمات العمل :قام الباحث بتحسين قسم التعليمات (Instruction) باستخدام أفعال إجرائية باللغة العربية أكثر تحديدا وفقا لنوع اللعبة. على سبيل المثال، استخدام كلمة "صل "للعبة (Match Up)وكلمة "رتب "للعبة .(Unjumble) ومع وجود تعليمات أكثر ووضوحا في بداية

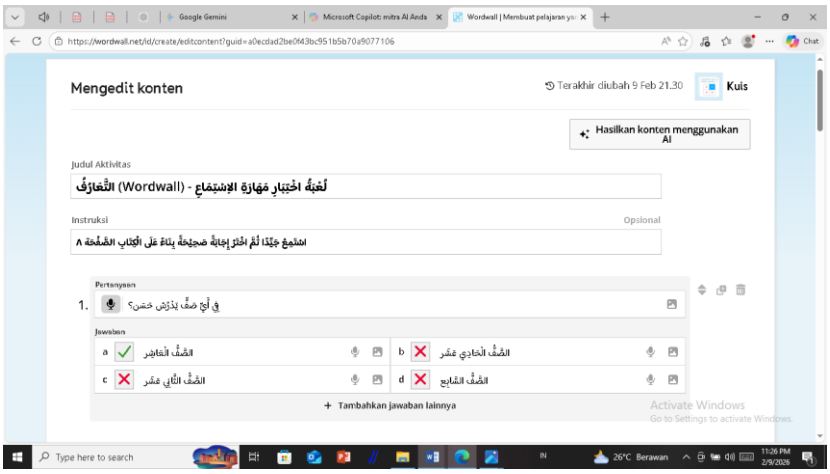
كل لعبة، يمكن للطلاب فهم اللعبة مباشرة دون الحاجة للتساؤل عن كيفية التنفيذ التقني

وأما التعديلات أو الإضافات في التصميم فيمكن معاينتها في الصور التالية :

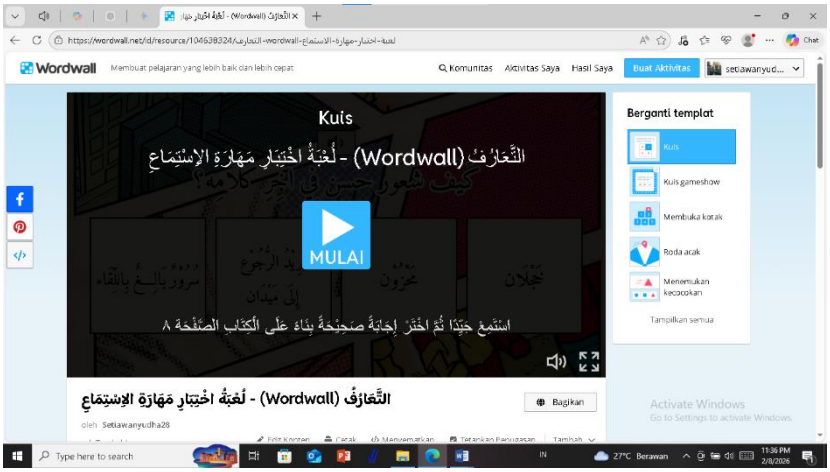


الصورة ٤،١٢ عرض العنوان والتعليمات والأسئلة قبل التعديل

الصورة ٤،١٣ عرض الألعاب قبل التعديل



الصورة ٤,١٤ عرض العنوان والتعليمات والأسئلة بعد التعديل



الصورة ٤,١٥ عرض الألعاب بعد التعديل

تظهر الصور المعروضة أعلاه وجود تعديلات على المنتج تم تكييفها وفقا لملاحظات محكم المادة، وهي:

أ). إكمال المادة التعليمية :قام الباحث بتضمين أرقام الصفحات التي تعد مرجعا للمادة المستخدمة في ألعاب "ووردوول" في خانة التعليمات، وذلك بسبب ضيق المساحة في شاشة اللعبة التي لا تسمح بعرض نصوص المادة كاملة.

ب). توضيح الفرق بين الموضوع والوسيلة :قام الباحث بتنسيق عنوان اللعبة ليكون أكثر ووضوحا من حيث اسم المنصة والموضوع والمادة ونوع اللعبة المستخدمة. وهذا يسهل على الطلاب إدراك أنهم يدرسون مادة معينة من خلال الوسائل الرقمية.

ج). تحويل اللغة الإندونيسية إلى اللغة العربية :قام الباحث بتحويل معظم عناصر النص (العناوين، التعليمات، والأسئلة) إلى اللغة العربية. ومع ذلك، في مهارة التركيب(Open the Box) ، استخدم الباحث تقنية ثنائية اللغة (العربية والإندونيسية) لأن قواعد اللغة (التراكيب) تتطلب فهما منطقيا قويا.

د). توضيح تعليمات الإجابة :قام الباحث بتحسين قسم التعليمات باستخدام أفعال إجرائية عربية محددة لكل نوع من الألعاب، مثل استخدام "صل" للعبة (Match Up) و "رتب" للعبة (Unjumble).

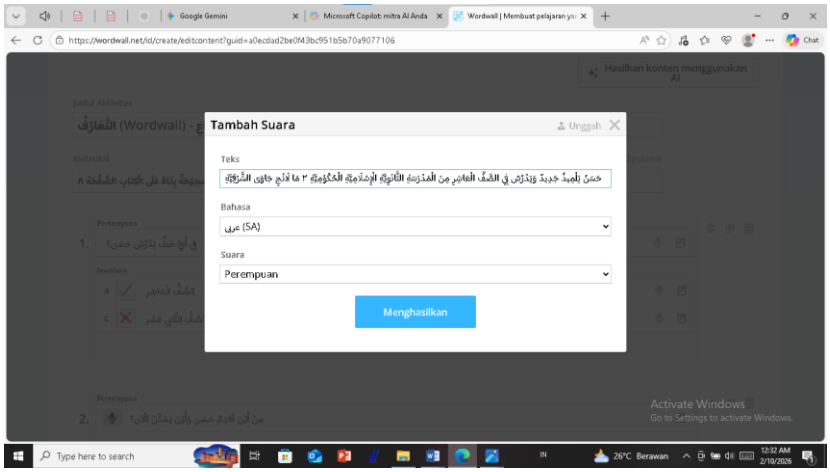
ب). الملاحظات والاقتراحات من خبير الوسائل

بناء على نتائج تقييم محكم الوسائل، تم الحصول على إجمالي درجات قدره ٩٢ بمعدل ٤،٣٨، وهو ما يندرج تحت فئة "ممتاز". ورغم أن الوسيلة بشكل عام اعتبرت مناسبة جدا لخصائص طلاب الصف العاشر بالمدرسة الثانوية، فقد قدم المحكم الملاحظات التالية للتعديل:

١) تحسين جودة الصوت: لاحظ المحكم وجود بعض الأجزاء الصوتية التي كانت سريعة جدا، مما أدى إلى عدم وضوح مخارج الحروف أو سماع الكلمات بشكل مقطوع.

٢) وضوح النطق (مخارج الحروف): دعت الحاجة إلى إعادة فحص نطق كلمات معينة لتكون أكثر وضوحا ودقة للطلاب الذين يتعلمون مهارة الاستماع .

وأما تعديل المنتج الذي تم فيمكن معاينتها في الصورة **٤,١٦**



الصورة ٤,١٦ تعديل جودة الصوت ومخارج الحروف

تظهر الصورة ١،١٦ المعروضة أعلاه وجود تعديلات على المنتج تم تكييفها وفقا لملاحظات محكم الوسائل، وهي:

"إن استخدام الوسائل التعليمية للغة العربية بالاستعانة بتطبيق (Wordwall) يتناسب مع خصائص طلاب الصف العاشر. ومع ذلك، لا يزال هناك في جانب الصوت بعض الأجزاء التي تسمع سريعة جدا مما يؤدي إلى سماع كلمات مقطوعة، ونطق غير واضح. لذلك، من الضروري تحسين جودة الصوت حتى يمكن استخدام هذه الوسيلة بشكل أكثر مثالية".

وعليه، قام الباحث بخطوات التعديل التالية:

١) **تحسين إدخال النص في خاصية تحويل النص إلى كلام** :(**Text-to-Speech**)

لمعالجة مشكلة الصوت السريع والكلمات المقطوعة، قام الباحث بهندسة النصوص من خلال إضافة علامات الترقيم مثل النقطة (.) والفاصلة (،) في أجزاء معينة. تعمل هذه العلامات كتعليمات للوقف (Pause) في النظام، مما يجعل النبرة وسرعة القراءة أكثر طبيعية ويعطي وقتا للطلاب لاستيعاب المعلومات الصوتية.

٢) **مزامنة شخصية الصوت ونوع الجنس** :قام الباحث بإعادة اختيار إعدادات نوع الصوت (ذكر/أنثى) واللكنة المستخدمة. وتأكد الباحث من أن شخصية الصوت المختارة تتناسب مع سياق الجمل في مادة "التعارف"، بحيث تبدو اللهجة ومخارج الحروف الناتجة أكثر أصالة وإتقانا للطلاب.

٣) الفحص المتكرر للصوت :قام الباحث بإجراء اختبار صوتي مفصل لكل نص. تمت هذه العملية من خلال الاستماع إلى النتائج الصوتية بشكل متكرر، ثم تعديل إدخال النص إذا وجد نطقا غير مناسب. واستمر الباحث في إجراء التعديلات (التشغيل والتحرير) حتى تم العثور على الإيقاع والوقفات الأكثر دقة. تم القيام بذلك لضمان أن كل تعليمات في "مهارة الاستماع" تسمع بوضوح وطبيعية، دون وجود كلمات مقطوعة من قبل النظام.

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بناءً على نتائج الملاحظة والمقابلات التي أجراها الباحث، بالإضافة إلى نتائج تحليل البيانات الميدانية، يمكن استخلاص نتائج البحث المتعلقة بواقع تعليم اللغة العربية وعملية تطوير الوسيلة التعليمية في الصف العاشر بالمدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج كما يلي:

أ إنَّ أحوالَ تعليمِ اللغةِ العربيةِ في الفصلِ العاشرِ بالمدرسةِ العاليةِ الإسلاميةِ الحكوميةِ الأولى كيباهيانج تظهرُ أنَّ التعليمَ لا يزالُ يتمركزُ حولَ المعلمِ (Teacher-Centered) معَ الاعتمادِ الكليّ على الطريقةِ التقليديةِ والمحاضرةِ والكتبِ المدرسيةِ، مِمَّا أدَّى إلى انخفاضِ دافعيةِ الطلابِ ومشاركتِهم النشطةِ، كما أنَّ خدمةَ الإنترنت والواي فاي متوفرةٌ لدعمِ الوسائلِ الإلكترونيةِ للمدرسينَ ولكنَّ تغطيتَها لا تزالُ محدودةً، معَ توفرِ أجهزةِ العرضِ (Infocus) بعددٍ كافٍ مما يُشيرُ إلى إمكانيةِ تطبيقِ الوسائلِ الرقميةِ الجماعيةِ، ولأنَّ معظمَ الطلابِ يمتلكونَ هواتفَ ذكيةً شخصيةً فإنَّ ذلكَ يُعدُّ ميزةً لاستخدامِ وسيلةِ Wordwall لتعزيزِ المادةِ بشكلٍ تفاعليّ، ونظراً لعدمِ توفرِ وسائلَ تعليميةٍ رقميةٍ قائمةٍ على اللعبِ (Game-Based Learning)فإنَّ تطويرَ هذهِ المنصةِ يُعدُّ حلاً استراتيجياً لإيجادِ بيئةٍ تعليميةٍ ممتعةٍ تزيدُ من اهتمامِ الطلابِ وفهمِهم للغةِ العربيةِ.

ب إنَّ تطويرَ الوسيلةِ التعليميةِ التفاعليةِ القائمةِ على منصةِ "Wordwall" قدْ بدأَ بالنزولِ الميدانيّ لإجراءِ مقابلةٍ معَ مدرسِ اللغةِ العربيةِ بالمدرسةِ لتحليلِ الاحتياجاتِ، حيثُ تبيَّنَ وجودُ حاجةٍ إلى وسيلةٍ رقميةٍ

متنوعةٍ لتقليلِ رتابةِ الطريقةِ التقليديةِ، ثمَّ تلتْها مرحلةُ التخطيطِ بتحديدِ المحتوى التعليميِّ المستمدِ من كتابِ الأنشطةِ (LKS) وتوزيعِهِ على قوالبِ "Wordwall" المتنوعةِ؛ فاستُخدمَ قالبُ Quiz لمهارةِ الاستماعِ، و Random Wheelللحوارِ، و Open the Boxللتراكيبِ، و Unjumble للكتابةِ، و Match Upللقراءةِ، معَ دمجِ خاصيةِ الصوتِ (Text-to-Speech) لتعزيزِ النطقِ، وقدْ خضعَ المنتجُ لعمليةِ تحكيمٍ من قبلِ الخبراءِ، حيثُ قدَّمَ خبيرُ المادةِ توجيهاتٍ لتطويرِ المحتوى بمتوسطِ درجاتِ (٣,٦٥)، كما قدَّمتْ خبيرةُ الوسائلِ ملحوظاتٍ حولَ تحسينِ جودةِ الصوتِ بمتوسطِ درجاتِ (٤,٣٨)، وانتهتِ العمليةُ بتنقيحِ المنتجِ بناءً على تلكَ المقترحاتِ حتى أصبحتِ الوسيلةُ جاهزةً للاستخدامِ الفعليِّ كأداةٍ تعليميةٍ تفاعليةٍ تتناسبُ معَ احتياجاتِ طلابِ الصفِ العاشرِ.

ب الاقتراحات

بناء على نتائج البحث، يقدم الباحث عدة اقتراحات كما يلي:

١. **لمعلمي اللغة العربية** :يمكن استخدام وسيلة "ووردوول" كبديل في التعليم لزيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم. وينصح المعلمون بالاستفادة من هذه الوسيلة سواء بشكل جماعي (عبر جهاز العرض) أو بشكل فردي (عبر أجهزة الطلاب).

٢. **للطلاب** :يرجى من الطلاب استخدام وسيلة "ووردوول" ليس فقط أثناء التعلم في الفصل، بل أيضا كوسيلة للتعلم الذاتي خارج أوقات الدراسة، لتعزيز فهم المفردات وتراكيب الجمل.

٣. **للباحثين القادمين** :توقف هذا البحث عند مرحلة تحكيم الخبراء فقط. لذلك، ينصح الباحثون القادمون بإجراء "الاختبار الميداني (Field Testing) "لمعرفة مدى الجدوى والفعالية لوسيلة "ووردوول" بشكل أكثر مثالية، وتوسيع التطوير ليشمل مواد عربية أخرى أو مستويات تعليمية مختلفة.

٤. **للمدرسة** :يرجى من إدارة المدرسة دعم استخدام الوسائط الرقمية التفاعلية مثل "ووردوول" من خلال توفير المرافق الداعمة (الإنترنت، وأجهزة الوسائط المتعددة) ليكون التعليم أكثر تكيفا مع التطور التكنولوجي.

المراجع

أمر الله، أ. كهفي (وآخرون). (٢٠٢٥). "نموذج قائم على الذكاء الاصطناعي لتعليم مهارة القراءة: دمج التحليل اللغوي والتربية الإسلامية لصناعة المعنى العميق ."مجلة اهتمام لتعليم اللغة العربية، المجلد ٨ (٢).

أنغارا، أ. ف.، ونوفاري، أ. أ.، وبرادانا، هـ. د.، ووينداياني، ن. ر.، وأنغرايني، د.، وعيني، إ. ك. (٢٠٢٤). "تطوير منصة SIDIA LMS القائمة على الحوسبة السحابية لدعم التعلم الشامل للطلاب ذوي الإعاقة ." ديداكتيكا: مجلة التربية، المجلد ١٣.

أنغيتا ساري، أ. د.، وهداية، ر. (٢٠٢٥). "نموذج التعلم بالاكتشاف (Discovery Learning) المدعوم ببرنامج كويزيز (Quizizz Paper Mode) كجهد لزيادة الدافعية ونتائج تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية ."مجلة كلام جنديكيا العلمية التربوية، المجلد ١٣ (٣).

إنراميكا، ت.، وفوترا، ي. أ. (٢٠٢٥). "التعاون بين منهج التعلم القائم على الألعاب ووسيلة ووردوول (Wordwall)في تعليم اللغة العربية في العصر الرقمي ."مجلة إيدو ريسيرتش(EDU Research) ، المجلد ٦ (١).

أوكتاريانتي، د. (وآخرون). (٢٠٢١). "تطوير الوسائط التعليمية عبر الإنترنت القائمة على ألعاب ووردوول (Wordwall)التعليمية ."مجلة بيسيكيدو(Basicedu) ، العدد ٥.

بورغ، و. ر. وم. د. غال. (١٩٨٣) .البحث التربوي: مقدمة .نيويورك: لونجمان.

بوتري، د. وبنتاري، و. (وآخرون). (٢٠٢٤). "تطوير الوسائط التعليمية القائمة على ووردوول (Wordwall) لزيادة دافعية تعلم الطلاب في مادة المنتجات الإبداعية وريادة الأعمال."

تياراواتي، ب.، وإ. م. ج. ويباوا، وك. س. ج. ريسماوان. (٢٠٢٥). "وسائط كويز ووردوول (Wordwall) التفاعلية القائمة على مهارات التفكير العليا (HOTS) في تعلم العلوم ."مجلة البيداغوجيا والتعلم، المجلد ٨ (٢).

جودي جانتو، ل.، ورورديانة، م.، وفهمي، هـ. ر. (٢٠٢٥). "التحول الرقمي في عالم التربية: دمج التكنولوجيا في المناهج المدرسية ."المجلة العلمية التربوية، المجلد ١١.

حياتي، فطرة. (٢٠٢٥). "تطبيق تعلم اللغة العربية من خلال كتاب القارئ العربي لشحذ المهارات اللغوية العربية ." المجلة الإندونيسية للبحوث التربوية(IJER) ، المجلد ٢ (١).

رضوان وسونارتو. (٢٠١٤) .مقدمة في الإحصاء للبحوث التربوية والاجتماعية والاقتصادية والاتصال والأعمال . باندونج: ألفابيتا.

سابوترا، ل. م. أدريان وم. أفطون أولي النهى. (٢٠٢٥). "تطبيق الوسائط التعليمية الرقمية لزيادة فعالية تعلم اللغة العربية ."مجلة سطر لتعليم اللغة والأدب العربي، المجلد ٣ (٢).

سوجيونو. (٢٠٢٣) .مناهج البحث التربوي: المنهج الكمي والكيفي والبحث والتطوير .(R&D) باندونج: ألفابيتا.

سوهيندا، د. (وآخرون). (٢٠٢٤). "تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية في سياق التعليم الحديث ."مجلة إيدوكاتوس التربوية(Educatus) ، المجلد ٢ (٣).

سيتياوان، ج. إيدي. (٢٠٢٠). "مفهوم الأساس النظري وتصميم منهج تعليم مهارة الاستماع في التعليم العالي ." مجلة تعليم اللغة العربية، ستيا مسجد شهداء يوجياكرتا.

فيترياني، ك.، وهـ. س. ريزال، وم. هاشم. (٢٠٢٣). "فعالية وسيلة ووردوول (Wordwall) القائمة على نموذج الرؤوس المرقمة (Numbered Head Together) في إتقان المفردات العربية ."مجلة لغة عربي: مجلة اللغة العربية.

فيترياني، ن. ور. نوفيتا. (٢٠٢٣). "تطبيق ووردوول (Wordwall) في تعلم الرياضيات بالمدرسة المتوسطة: الأثر على نتائج التعلم والدافعية ."مجلة بحوث المعلمين الإندونيسية(JPGI) ، المجلد ٧ (١).

كوسومانيجرم، ر. وإ. روضية. (٢٠٢٥). "تطبيق الفصل الدراسي المقلوب (Flipped Classroom) في تطوير مهارة الكلام لدى طلبة قسم تعليم اللغة العربية بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية ."مجلة محب العربية لتعليم اللغة العربية، المجلد ٥ (١).

لوبيس، ك. علي أسرون. (٢٠١٣). "مفهوم استراتيجيات تعليم وتعلم اللغة العربية ."مجلة دار العلمي، المجلد ١ (٢).

لينا، فينا. (٢٠٢٥). "استخدام الوسائل التعليمية التعليمية القائمة على ووردوول (Wordwall) التفاعلية لتعلم اللغة العربية."

ماردهانا، ماجدالينا إرسا بوتري. (٢٠٢٣) .تطوير وسائط الألعاب (Gamification) في تعليم المرحلة الابتدائية باستخدام تطبيق ووردوول (Wordwall) لتدريب فهم المفاهيم لدى الطلاب .بحث تخرج(S١) ، جامعة التربية الإندونيسية.(UPI)

ميولو، مختار إ. (٢٠٢٥). "استراتيجيات مبتكرة في تعليم مهارات الكلام والكتابة باللغة العربية: مراجعة تربوية ." مجلة الكلم لتعليم اللغة العربية، المجلد ٤ (١).

منور، م.، ورفيقة، أ.، وخيراني، إ. (٢٠٢٤). "دور الوسائط التفاعلية في زيادة دافعية تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية بالمدرسة الابتدائية ."مجلة الأزهر الإندونيسي للعلوم الإنسانية، المجلد ٩.

موناندار، رجينا تزكية. (٢٠٢١) .تطوير وسائط تطبيق ووردوول (Wordwall) القائمة على الويب لزيادة نتائج تعلم طلاب الصف الرابع الابتدائي في مادة الدراسات الاجتماعية .بحث تخرج(S١) ، جامعة التربية الإندونيسية (UPI).

ممتازة، سيتي، وس. سفتري سيام، ون. عزمي علوي. (٢٠٢٥). "استخدام ووردوول (Wordwall) كأداة ألعاب تعليمية لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين في المدرسة الابتدائية ."مجلة ديناميكيات التعلم: مجلة التربية واللغة، المجلد ٢ (٣).

نفيسة، س.، وم. ريزال، وأ. هاشم. (٢٠٢٥). "تطوير وسيلة ووردوول (Wordwall) القائمة على السحب والإفلات (Drag-and-Drop) لترقية مهارة الكتابة العربية ."مجلة تعليم اللغة العربية، المجلد ٧ (٢).

نسا، م. أ. ور. سوسانتو. (٢٠٢٢). "تأثير استخدام الألعاب التعليمية القائمة على ووردوول (Wordwall) في تعلم الرياضيات على دافعية التعلم ."مجلة بحوث المعلمين الإندونيسية(JPGI) ، المجلد ٧ (١).

نزولي، ز. ون. أفراح. (٢٠٢٤). "استراتيجيات تعليم اللغة العربية الفعالة في العصر الرقمي ."مجلة الإدارة التربوية والإسلامية، ستيا نوسانتارا باندا آتشيه.

هاراهاب، فارتوموان. (٢٠١٠) .تعليم علوم اللغة العربية (بعض المداخل والمنهجية والتقنيات البديلة) .جوروف: مركز البحث والنشر بالمعهد الإسلامي الحكومي جوروف.

هاراهاب، مناهان (مدرس اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ كيباهيانج). (١٧ سبتمبر ٢٠٢٥) .المقابلة والملاحظة التعليمية.

هداية، أ. (٢٠٢٤). "ابتكار الوسائل التعليمية للغة العربية في العصر الرقمي: التحديات والفرص في المدرسة العالية ." مجلة تعليم اللغة العربية، المجلد ١٢ (١).

هداية، إيفا نور (وآخرون). (٢٠٢٥). "تحليل استخدام وسيلة عجلة الحظ (Spin The Wheel) في ووردوول لزيادة قدرة التفكير النقدي لدى طلاب المرحلة الابتدائية ."مجلة تعليم معلمي المدرسة الابتدائية، جامعة سيمارانج الحكومية.

نتائج تقييم التحقق من قبل خبير المحتوى مع المحاضر الأستاذ محمد عارف مصطفى، الماجستير، يوم الأربعاء ٢٨ يناير ٢٠٢٦.

نتائج تقييم التحقق من قبل خبير الوسائط مع المحاضرة الدكتورة نوزا أفليسيا، الماجستير، يوم الثلاثاء ٢٧ يناير ٢٠٢٦ .

الملاحق

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Jl. Dr. AK Gani Kotak Pos *108* Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119

SURAT KETERANGAN CEK SIMILARITY
Nomor : /In.34/1/PP.009/03/2026

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Bahasa Arab dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan pemeriksaan *similarity* terhadap skripsi :

Judul : تطوير الوسائط على أساس **Wordwall** في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر مدرسة عالية الإسلامية الحكومية الأولى كيباهيانج

Penulis : Yudha Adi Setiawan

NIM : 22601008

Dengan Tingkat kesamaan sebesar **Satu Persen (1 %)**

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Curup, 2 Maret 2026

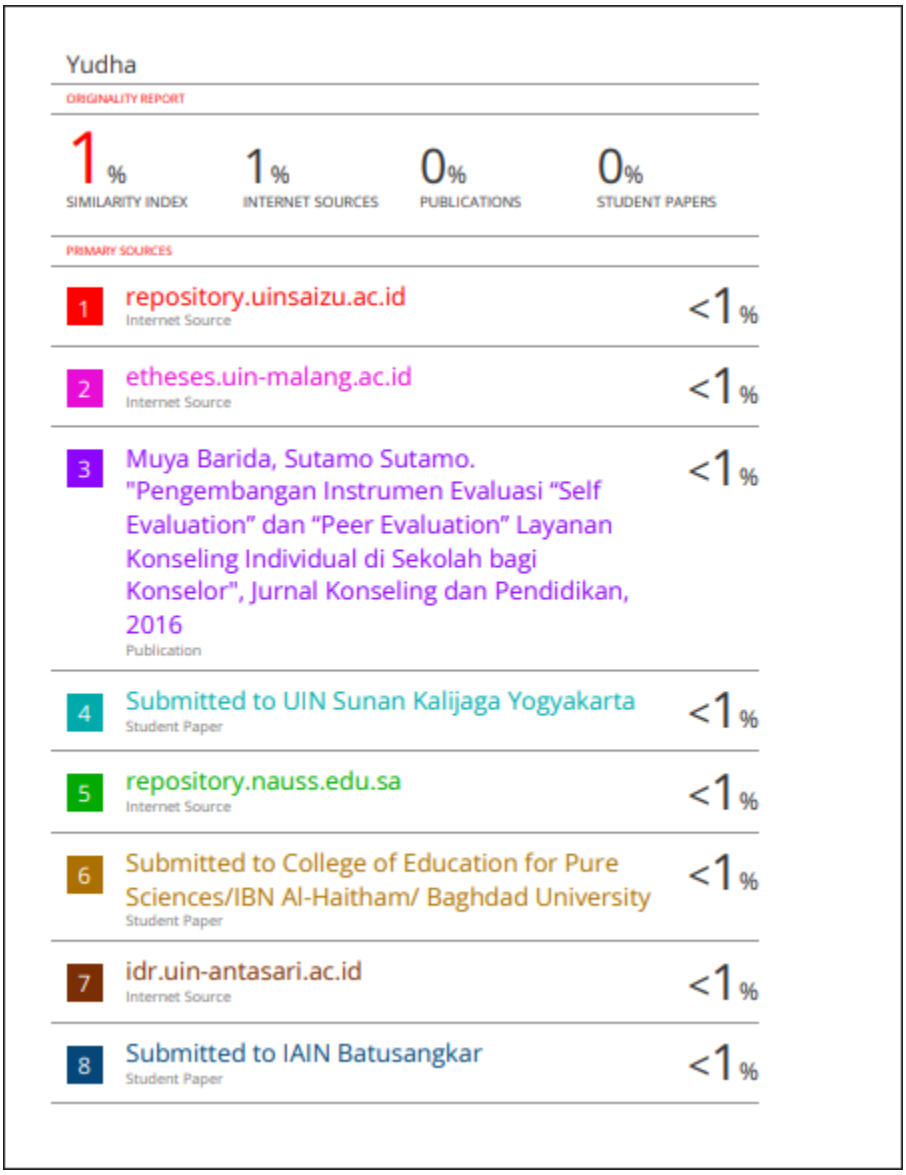
Pemeriksa,
Admin Turnitin Prodi PBA,

Dr. Roza Aflisia, M.Pd.I.
NIP. 199009182015032006

Yudha

by Noza Aflisia

Submission date: 02-Mar-2026 11:06AM (UTC+0700)
Submission ID: 2891976361
File name: SKRIPSI_YUDHA_ARAB_1.pdf (2.86M)
Word count: 16792
Character count: 96698



Yudha

ORIGINALITY REPORT

1%	1%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1%
2	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%
3	Muya Barida, Sutamo Sutamo. "Pengembangan Instrumen Evaluasi "Self Evaluation" dan "Peer Evaluation" Layanan Konseling Individual di Sekolah bagi Konselor", Jurnal Konseling dan Pendidikan, 2016 Publication	<1%
4	Submitted to UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Student Paper	<1%
5	repository.nauss.edu.sa Internet Source	<1%
6	Submitted to College of Education for Pure Sciences/IBN Al-Haitham/ Baghdad University Student Paper	<1%
7	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to IAIN Batusangkar Student Paper	<1%

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

IAIN CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	:	YUDHA ADI SETIAWAN.
NIM	:	17601008.
PROGRAM STUDI	:	Pendidikan Bahasa Arab.
FAKULTAS	:	Tarbiyah.
PEMBIMBING I	:	Dr. Rahmat Iswanto. M. Hum.
PEMBIMBING II	:	Hazuar. MA.
JUDUL SKRIPSI	:	تطوير الوسائط التعليمية على أساس "Wordwall" في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر
MULAI BIMBINGAN	:	
AKHIR BIMBINGAN	:	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	29 Desember	Perbaikan Latar Belakang, referensi kurang	
2.	31 Desember	Perbaikan di BAB I, dan Pembahan BAB II	
3.	13 Januari	Penguatan di metode dan Penambahan di tahap pengembangan	
4.	14 Januari	Perbaikan Penulisan di BAB III & IV	
5.	19 Januari	Penambahan & memperjelas Teori	
6.	21 Januari	Menambahkan narasi Pada validasi	
7.	26 Januari	memperjelas Pengembangan Produk.	
8.	28 Januari	memperbaiki footnote	
9.	2 februari	Perbaikan Penulisan Arab	
10.	9 februari	Acc Munaqasyah	
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

CURUP, 3 maret 2026

PEMBIMBING I,

.....
NIP. 197311112001121001

PEMBIMBING II,

Hazuar, MA
.....
NIP. 198617312015031002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

IAIN CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	:	YUDHA ADI SETIAWAN
NIM	:	21601008
PROGRAM STUDI	:	Pendidikan Bahasa Arab.
FAKULTAS	:	Tarbiyah.
DOSEN PEMBIMBING I	:	Dr. Rahmat Iswanto. M. Hum
DOSEN PEMBIMBING II	:	Hazuar. MA.
JUDUL SKRIPSI	:	تطوير الوسائط التفاعلية على اساس "Word Wall" في تعليم MAHARAH KITABAH في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثاني
MULAI BIMBINGAN	:	
AKHIR BIMBINGAN	:	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	4 November	Revisi Bab 1, 2, 3	
2.	24 Desember	Perbaikan di latar Belakang, Rumusan masalah & Tujuan	
3.	31 Desember	Penambahan di BAB II. Teori	
4.	13 Januari	Penguatan di metode dan Penambahan di tahap Pengembangan	
5.	15 Januari	Perbaikan Penulisan di BAB III & IV	
6.	19 Januari	Penambahan & memperjelas Teori	
7.	23 Januari	menambahkan Narasi Pada Validasi	
8.	28 Januari	memperbaiki: Footnote & Referensi.	
9.	11 Februari	Perbaikan Penulisan Arab.	
10.		Acc munaqasyah	
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

CURUP, 3 Maret 2026

PEMBIMBING I,

.....
NIP. 19731122 200112 1001

PEMBIMBING II,

Hazuar, M.A
NIP. 19861231 201503 1002

- Lembar **Depan** Kartu Biimbingan Pembimbing I
- Lembar **Belakang** Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEPAHIANG
Jalan Lintas Kepahiang-Curup Komplek Perkantoran Desa Kelobak Kepahiang 39172
Telepon (0732) 393007; Faksimili (0732) 393007
website: https://kepahiang.kemenag.go.id

Nomor : B-3/Kk.07.08.2/PP/01/2026 6 Januari 2026
Lamp. : -
Hal. : Izin Penelitian

Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Curup

Menindak lanjuti Surat Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 2846/In.34/FT/PP.00.9/11/2025 tanggal 18 November 2025 perihal : Permohonan Izin Penelitian Kepada :

Nama	:	YUDHA ADI SETIAWAN
NIM	:	22601008
Fakultas/Prodi	:	Tarbiyah/PBA
Judul Skripsi	:	تطوير الوسائط التفاعلية على أساس "Wordwall" في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في MAN 1 KEPAHIANG
Waktu Penelitian	:	18 November s.d 18 Februari 2026
Lokasi Penelitian	:	MAN 1 Kepahiang

Berikut kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak keberatan dan mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut.

Demikian disampaikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala

Imam Ghozali

Tembusan:
1. Ka. Kankemenag Kab. Kepahiang
2. Ka. Kanwil. Kemenag. Prov. Bengkulu

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul	: Design media interaktif berbasis "Wordwall" dalam pembelajaran Bahasa Arab Siswa kelas X MAN 1 KEPAHIANG
Materi	: LKS (Modul Belajar Praktis Bahasa Arab Untuk MA/MAK Kelas X Semester 1
Sasaran	: Siswa kelas Sepuluh MAN 1 KEPAHIANG
Peneliti	: Yudha Adi Setiawan
Prodi	: Pendidikan Bahasa Arab
Nama Validator	: Muhammad Arif Mustofa, M. Pd. i

A. Petunjuk Penilaian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan "Wordwall".
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik

KOMPETENSI DASAR (KD) BAHASA ARAB MA KELAS X (KMA NO. 183 TAHUN 2019)

KI-3 (Pengetahuan)

- 3.1

  Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks interaksi transaksional dan interpersonal sederhana tentang **ta'aruf (التعارف)** sesuai dengan konteks penggunaannya.

KI-4 (Keterampilan)

- 4.1

  Menyusun dan menyajikan teks interaksi transaksional dan interpersonal sederhana tentang **ta'aruf (التعارف)** dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

Lingkup Materi	Tujuan Pembelajaran
التعريف	10.1 Peserta didik dapat memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema: التَّعَارُفُ (التَّعَارُفُ، التَّحِيَّاتُ، الْبَيَانَاتُ الشَّخْصِيَّةُ) yang melibatkan tindak tutur membandingkan sesuatu dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal الضَّمَائِرُ، أَدَوَاتُ الِاسْتِفْهَامِ.
	10.2 Peserta didik dapat menganalisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema: التَّعَارُفُ (التَّعَارُفُ، التَّحِيَّاتُ، الْبَيَانَاتُ الشَّخْصِيَّةُ) dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal الضَّمَائِرُ، أَدَوَاتُ الِاسْتِفْهَامِ.
	10.3Peserta didik dapat mendemonstrasikan tindak tutur membandingkan sesuatu dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal الضَّمَائِرُ، أَدَوَاتُ الِاسْتِفْهَامِ baik secara lisan maupun tulisan.
	10.4 Peserta didik dapat mengonstruksi hasil analisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema: التَّعَارُفُ (التَّعَارُفُ، التَّحِيَّاتُ، الْبَيَانَاتُ الشَّخْصِيَّةُ) dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal الضَّمَائِرُ، أَدَوَاتُ الِاسْتِفْهَامِ baik secara lisan maupun tulisan.

B. Pemilihan Materi

1. Aspek Pembelajaran

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan indikator.				✓	
2	Kejelasan tujuan pembelajaran yang dicapai melalui media.			✓		
3	Ketepatan pemilihan materi sesuai kebutuhan siswa kelas X.				✓	
4	Kesesuaian materi dengan fokus keterampilan Bahasa Arab (istimā', hiwar, tarkib, qirā'ah, kitābah).					✓
5	Pemberian latihan yang relevan dengan materi.					✓
6	Kesesuaian soal/aktivitas dengan konten/tema pembelajaran.				✓	
7	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa.			✓		
8	Materi disajikan secara sederhana dan mudah dipahami.				✓	
9	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi siswa.				✓	
Jumlah						
Rata-rata						
Kategori						

2. Aspek Isi

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Keruntutan alur/uraian permainan dalam setiap aktivitas Wordwall.			✓		
2	Kejelasan kosakata dan kalimat Arab yang digunakan.				✓	
3	Kesesuaian bahasa dengan konteks pembelajaran Bahasa Arab kelas X.					✓
4	Ketepatan pemilihan teks dan kosakata Bahasa Arab sesuai dengan materi pembelajaran.			✓		
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓	
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa kelas X.				✓	
7	Kesesuaian unsur pendukung (teks dan audio) dengan materi pembelajaran.				✓	
Jumlah						
Rata-rata						
Kategori						

3. Aspek Kedalaman & Keluasan Materi

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kelengkapan isi materi sesuai dengan keterampilan bahasa Arab yang dilatih.		✓			
2	Variasi kosakata dan struktur kalimat yang digunakan dalam aktivitas.			✓		
3	Kesesuaian contoh soal dengan materi pembelajaran.		✓			
4	Materi mampu menumbuhkan minat dan daya tarik siswa.			✓		
Jumlah						
Rata-rata						
Kategori						

C. Catatan/Komentar/Kritik/ Saran

- lengkapi dengan materi
- ~~Edit~~ Buatlah lebih jelas antara teori dan media.
- Rubah b. Indonesia Nya & b. Arab.
- Penulisan menjadi abnya perlu diperjelas.

Kesimpulan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(*Lingkari salah satunya)

Curup, 28 Jan. 2025

Validator Instrumen

Muhammad Arif Mustofa, M. Pd.

NIP.198707232015031003

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul	:Desain Media Interaktif berbasis "Wordwall" dalam pembelajaran Bahasa Arab Siswa kelas X MAN 1 KEPAHIANG
Materi	:LKS (Modul Belajar Praktis Bahasa Arab Untuk MA/MAK Kelas X Semester 1
Sasaran	: Siswa kelas X MAN 1 KEPAHIANG
Peneliti	: Yudha Adi Setiawan
Prodi	: Pendidikan Bahasa Arab
Nama Validator	: Dr. Noza Aflisia, M. Pd. i

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan "Wordwall".
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik

4. Komentar Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

A. Penilaian Kelayakan Media

1. Aspek Tampilan

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Menu dan tampilan media Wordwall mudah dipahami oleh pengguna (guru dan siswa).					√
2	Konsistensi tata letak teks dan elemen permainan dalam setiap aktivitas Wordwall.					√
3	Kesesuaian pemilihan latar (background) dan kontras warna sehingga teks mudah dibaca.					√
4	Konsistensi penggunaan warna antar halaman dan aktivitas Wordwall.					√
5	Konsistensi penggunaan teks (jenis huruf, ukuran, dan warna) dalam media.					√
6	Kerapian tata letak konten (soal, pilihan jawaban, dan instruksi).					√
7	Ikon dan tombol navigasi mudah dikenali dan dipahami oleh pengguna.				√	
8	Kesesuaian ukuran teks dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas X.				√	
9	Kemenarikan desain media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.					√
10	Ketepatan penggunaan tema desain sesuai dengan karakteristik pembelajaran Bahasa Arab.					√
11	Harmoni warna antara teks, elemen permainan, dan latar media sehingga nyaman dilihat.				√	
Jumlah		52				
Rata-rata		4,73				
Kategori		Sangat Baik				

2. Aspek Audio

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan penggunaan audio sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan Bahasa Arab.				√	
2	Kualitas suara/audio yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh siswa.			√		
3	Kesesuaian audio dengan materi dan keterampilan Bahasa Arab yang dilatihkan.			√		
4	Audio membantu siswa dalam memahami materi, khususnya pada keterampilan istimā'.			√		
Jumlah		13				
Rata-rata		3,25				
Kategori		Cukup Baik				

3. Aspek Interaktivitas Media

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan instruksi penggunaan dalam setiap aktivitas Wordwall.				√	
2	Kemudahan siswa dalam mengoperasikan media Wordwall secara mandiri.					√
3	Kesesuaian navigasi media dengan fungsi yang ditetapkan pada setiap aktivitas.					√
4	Kelancaran media saat digunakan (tidak mengalami error atau gangguan teknis).					√
5	Media Wordwall mampu memberikan umpan balik otomatis terhadap jawaban siswa.				√	
6	Media dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran Bahasa Arab.				√	
Jumlah		27				
Rata-rata		4,5				
Kategori		Baik				

B. Catatan/Komentar/Kritik/ Saran

Penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab dengan pemanfaatan aplikasi Wordwall sesuai dengan karakteristik siswa kelas X. Namun demikian, pada aspek audio masih ditemukan beberapa bagian yang diperdengarkan terlalu cepat sehingga terdengar kata terpotong, dan pelafalan yang kurang jelas. Oleh karena itu, diperlukan penyempurnaan pada kualitas audio agar media ini dapat digunakan secara lebih optimal.

Kesimpulan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(Lingkari salah satunya)

Curup, 27 Januari 2025

Validator Instrumen

Dr. Noza Aflisia, M. Pd.I.

NIP.199009182015032006.