

تطوير واسطة التفاعلية بعرض تقديمي على مواد تعليم اللغة العربية

Faizatun Solihah, Moh. Riadhi, Suaidi

IAI Hamzanwadi NW Pancor

, suaidi@gmail.com, riadhimoh@gmail.com, faizatunshalihah87@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is that the use of an interactive medium with a presentation is not maximized when learning the Arabic language. Therefore, it is necessary to develop an interesting interactive medium to facilitate the students' understanding of the Arabic language materials presented in class. This research aims to describe the stages of developing an educational medium in the form of an interactive medium with a presentation, describe the quality of an educational medium developed in the form of an interactive medium with a presentation, and describe the results of students' learning from developing an interactive medium with a presentation. This research is research development (R&D). The development model used is the ADDIE development model. The ADDIE development model has phases, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this research consist of two aspects, namely, media quality and student learning outcomes. The material experts rating gets a score of 91%. Media experts' ratings have a score of 88%. Evaluation by students gets a score of 88%. Students' learning outcomes obtained pre-test scores with an average educational score of 64.6774. While the test scores got an average of 80.4834 learning results. The results of this research were tested through "Result from T Calculation" as an answer to the research hypothesis. The value of sig.(2-tailed) 0.000 is known to be < 0.05 , then H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that there is an average difference between the learning outcomes before and after the test, which means that there is an effect of using the interactive medium with a presentation on the Arabic language materials.

Keywords: interactive medium, presentation on Arabic language teaching materials

مقدمة

استخدام وسائط التعلم الجيدة سيساعد الطلاب بشكل كبير على فهم المواد

التي يتم تدريسها وقبولها بسهولة وسرعة ويكونون نشطين في عملية التعلم. ووفقا

أزهار أرسيد (Azhar Arsyad)، فإن وسائط التعلم هي أداة في عملية التعلم داخل

وخارج الفصل الدراسي، سواء كانت مادية أو غير مادية، والتي تستخدم في سياق التواصل والتفاعل بين المعلمين والطلاب.¹ بالإضافة إلى ذلك، وفقا عبد العليم إبراهيم (Abdul Alim Ibrahim)، يمكن لوسائل الإعلام التعليمية أن تثير مشاعر الطلاب بالسرور والفرح وتجدد حماس الطلاب وتقوي معرفة الطلاب.² لذا فإن إحدى الوسائط التعليمية التي يمكن أن يستخدمها المعلمون والطلاب، خاصة في تعلم اللغة العربية هي الوسائط التفاعلية.

الوسائط التفاعلية هي مزيج من الوسائط المختلفة في شكل صور ونصوص ورسومات وصوت ورسوم متحركة وفيديو وغيرها من الوسائط التي يتم حزمها في ملفات رقمية، وتستخدم لنقل الرسائل إلى الجمهور.³ تتميز الوسائط التفاعلية المعتمدة على الكمبيوتر بمزايا مقارنة بالصور العادية ووسائط الكتابة. تعد مزايا استخدام الوسائط التفاعلية، خاصة في تعلم اللغة العربية، أكثر إثارة للاهتمام وتفاعلية، ويمكن تحسين جودة تعلم الطلاب بشكل أكبر، ويمكن إجراء عملية التعلم في أي مكان وزمان. أحد الوسائط التفاعلية البديلة التي تعتمد على الكمبيوتر والتي يمكن تطبيقها في تعلم اللغة العربية هي الوسائط التفاعلية القائمة على عرض تقديمي.

¹AzharArsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlm. 6.

²Maksudin dan Qoim Nurani, *PengembanganKuriulumPembelajaran Bahasa Arab Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Pascasarjana FITK UIN SunanKalijaga, 2018), hlm. 24.

³Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2012), hlm. 55-56.

يقول عبد الرزاق (Abdur Razaq)، يعد عرض تقديمي أحد المنتجات المتفوقة لشركة Microsoft Corporation في برنامج تطبيق العروض التقديمية الأكثر استخداما اليوم. هذا بسبب وجود العديد من المزايا فيه مع توفير الراحة. باستخدام عرض تقديمي، يمكننا تصميم وتقديم عروض تقديمية أكثر جاذبية واحترافية.⁴ تتمتع وسائط عرض تقديمي أيضا بميزة المظهر الجذاب مع وجود الألوان والصور والصوت والرسوم المتحركة لتسهيل إتقان المواد التي يتم تدريسها على الطلاب.

عرض تقديمي هو برنامج يساعدك في إنشاء عرض تقديمي فعال واحترافي وسهل. سيساعد عرض تقديمي في عمل شرائح ومخططات عرض تقديمي وعرض شرائح ديناميكية، بما في ذلك قصاصات فنية جذابة، والتي يمكن عرضها بسهولة على شاشة شاشة الكمبيوتر. تشمل فوائد برنامج عرض تقديمي ما يلي: (1) ستكون المواد التعليمية أكثر إثارة للاهتمام، (2) سيكون تقديم التعلم أكثر فعالية وكفاءة، و (3) يتم تسليم المواد التعليمية كاملة وموجزة وسريعة من خلال المؤشرات المادية.

المواد العربية هي موضوعات موجهة لتشجيع وتوجيه تطوير وتعزيز القدرات وتعزيز المواقف الإيجابية على اللغة العربية المستقبلية والمنتجة. القدرة على الاستيعاب هي القدرة على فهم كلام الآخرين وفهم القراءة. القدرة الإنتاجية هي القدرة على استخدام اللغة كوسيلة

⁴Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012), hlm. 213.

للتواصل شفهيًا وكتابيًا. للمساعدة في فهم مصادر التعاليم الإسلامية، وتحديد القرآن والحديث والكتب الأخرى المتعلقة باللغة العربية، يجب أن يكون لدى الطلاب القدرة على التحدث باللغة العربية.⁵

لذلك، بادرت الباحثة لتطوير واسطة التفاعلية بعرض تقديمي على مواد اللغة العربية وخاصة في تعليم مهارة الكلام، لتسهيل لطلاب فهم اللغة العربية والاستمتاع بعملية تعلم ممتعة.

يتكون هذا البحث من ثلاث أسئلة البحث: (1) كيف تطوير واسطة التفاعلية بعرض تقديمي على مواد تعلم اللغة العربية، (2) كيف استجابة خبراء المواد وخبراء وسائل الإعلام والطلاب إلى عرض تقديمي على مواد تعلم اللغة العربية، (3) مانتائج تعلم الطلاب من تطوير عرض تقديمي على مواد تعلم اللغة العربية.

يهدف هذا البحث والتطوير إلى: (1) لمعرفة كيفية تطوير واسطة التفاعلية بعرض تقديمي على مواد تعليم اللغة العربية. (2) لمعرفة مدى استجابة خبراء المواد وخبراء وسائل الإعلام والطلاب إلى عرض تقديمي على مواد تعلم اللغة العربية. (3)

⁵Meidiana Sahara Riqza & Muassomah, "Media Sosial Untuk Pembelajaran Bahasa Arab pada Masa Pandemi: Kajian Kualitatif Penggunaan Whatsapp Pada Sekolah Dasar di Indonesia". Alsina: Journal of Arabic Studies. Vol. 2, No. 1, 2020, hlm. 79. Diakses pada tanggal 28 juni 2021 Jam 9:16 am di <http://dx.doi.org/10.21580/alsina>.

لمعرفة نتائج تعلم الطلاب من تطوير واسطة التفاعلية بعرض تقديمي على مواد تعلم اللغة العربية.

الإطار النظري

1. الواسطة التفاعلية بعرض تقديمي الواسطة المتعددة التفاعلية هي واسطة تعليمية تم إنشاؤه بمساعدة جهاز كمبيوتر يحتو يعلم وضوعيت متقد يمهمفي عناصر مختلفة بما في ذلك كالتصو لصور والرسوم المتحركة والفيديو والصوت والتي تهدف إلى تساعد في عملية التعلم ويمكنها إنشاء علاقات ثنائية الاتجاه. أو تفاعلية بين الوسائط والمستخدمين.

صرح روسمان (Rusman) أن عرض تقديمي هو برنامج مصمم خصيصا ليكون قادرا على عرض برامج الوسائط المتعددة بشكل جذاب وسهل التصنيع وسهل الاستخدام وغير مكلف نسبيا.⁶ مثل برامج معالجة العروض التقديمية الأخرى، يمكن لبرنامج عرض تقديمي وضع النص والرسومات والفيديو والصوت والكائنات الأخرى على صفحة واحدة أو أكثر تسمى "الشرائح".

يقدم عرض تقديمي نوعين من خصائص الحركة، وهما الرسوم المتحركة المخصصة والانتقالات. يمكن ضبط خصائص حركة الدخول والتأكيد والخروج

⁶Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 301.

للكائنات الموجودة في الشريحة عن طريق الرسوم المتحركة المخصصة، بينما يتحكم الانتقال في حركة الشريحة ويوفر تأثيرات مرئية جذابة عند كل تغيير للشريحة. وفي الوقت نفسه، يعد عرض تقديمي التفاعلي عرضاً للشرائح التي يتم ترتيبها بشكل تفاعلي وفي شكل قوائم بحيث يمكنها عرض التعليقات المبرمجة.

2. تعلم اللغة العربية

تعلم اللغة العربية هو محاولة لتوجيه الطلاب منخل التوفير ظروف تعليمية مواتية ويتم التركيز بشكلاً كبيراً على المشاركة في شكل نشاطا لطالب في التعلم، حت يتم كنوالاحقا من إتقان اللغة العربية بشكل فعالوسلبي، سواء في مهارة الكلام والإستماع والقراءة والكتابة.

أن أهدا فتعلم اللغة العربية موجهة نحو: (1) التمكن من عناصر اللغة التي تمتلكها اللغة العربية، وهي جوانبالصوتو المفرد اتو التعبير اتوالبنية. (2) استخداماللغة العربية في الاتصال الفعال. (3) فهم الثقافة العربية في شكل أفكار وقيم وعادات وأخلاق وفن.

منهجية البحث

البحث والتطوير هو طريق بحث نستخدم لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه المنتجات.⁷ لتكون قادرا على إنتاج منتجات معينة، يتم استخدام البحث الذي هو تحليل الاحتياجات (بالنوعية) واختبار فعالية هذه المنتجات حتى تتمكن من العمل في المجتمع الأوسع ويلزم البحث لاختبار فعالية هذه المنتجات (بالتجريبية).

طريقة البحث المستخدمة في هذا البحث إلى نموذج البحث والتطوير مع نموذج ADDIE الذي يعد أحد نماذج تصميم التعلم النظامي.

يتكون هذا النموذج من خمس خطوات وهي: (1) التحليل، (2) التصميم، (3) التطوير، (4) التنفيذ، (5) التقييم.

استخدم هذا البحث طريقتين لجمع البيانات للإجابة على المشكلات المتعلقة بتصميم تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية، وجودة نتائج الوسائط التفاعلية المتعددة وفعالية تطوير المنتج، وهما طرق الاستبيان والاختبار.

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 752.

أسلوب تحليل البيانات هي عملية معالجة وتفسير البيانات بوظيفتها بحيث يكون لها معنى ومعنى واضح بما يتوافق مع أهداف البحث.⁸ تحوّل البيانات النوعية في شكل فئات إلى بيانات كمية.

معايير التقييم في تطوير واسطة التفاعلية بعرض تقديمي

1	2	3	4
أقل	كاف	جيد	جيد جدا

إرشادات تحويل PAP مقياس 5 مستوى جدوى وسائط التعلم

وصف	مؤهل	معدل الإنجاز (%)
لا تصحيح	جيد جدا	90-100
لا تصحيح	جيد	75-89
تصحيح	كاف	65-74
تصحيح	أقل	55-64
تصحيح	أقل جدا	0-54

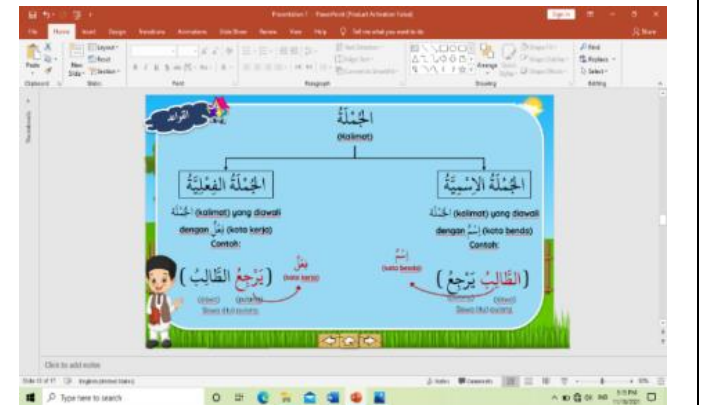
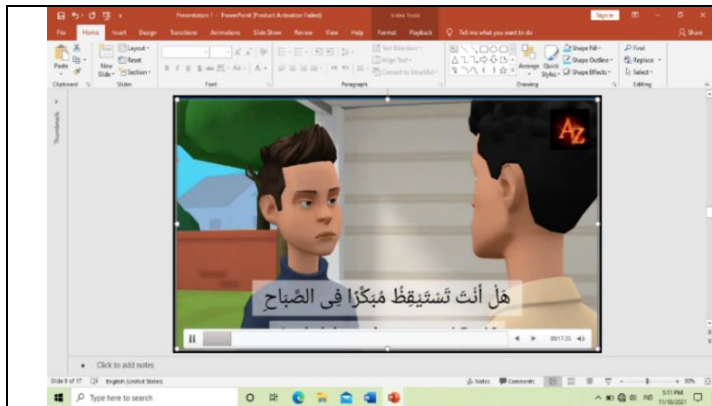
⁸Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2009), hlm. 106.

د. نتائج البحث والتطوير الوسائط التفاعلية بعرض تقديمي

خطوات لجعل الوسائط التفاعلية بعرض تقديمي على مواد تعليم مهارة الكلام:

- (1) أنشئ عرض تقديمي جديدا
- (2) إعطاء خلفية للشريحة
- (3) لإضافة شريحة بحيث تتبع صورة الخلفية الشريحة السابقة
- (4) أنشئ زر قائمة في الشريحة
- (5) إضافة مربع نص على الصفحة
- (6) إضافة الصور والأصوات ومقاطع الفيديو على الصفحة
- (7) إعطاء تأثيرات الحركة للنصوص والصور
- (8) إنشاء اختبار تفاعلي باستخدام "Animation Trigger"
- (9) توفير تأثيرات الانتقال أو التغييرات بين صفحات الشرائح





الخلاصة

1. بناءً على خطوات التطوير التي تم تنفيذها، يتم إنتاج واسطة التفاعلية بعرض تقديمي

على مواد تعليم اللغة العربية باستخدام تطوير نموذج ADDIE، هذا النموذج من خمس

خطوات: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ والتقييم. هذه الواسطة يحتوي على مواد

تعليم مهارة الكلام عن "يومياتنا" فيها المفردات والحوار والقواعد.

2. بناء على تقييم خبراء المواد، حصلت واسطة التعلم الإجمالية على نسبة أهلية تبلغ 91% في فئة "مؤهل جدا" لتجربة على الطلاب. بناء على تقييم خبراء الإعلام، حصلت واسطة التعلم الإجمالية على نسبة أهلية 88% مع فئة "مؤهل" لتجربة على الطلاب. بناء على نتائج تقييم 31 طالبا من طلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة معلمين نخضة الوطن فنشور. النسبة المئوية للإجابات "نعم" 88% والنسبة المئوية للإجابات "لا" 12%. وبالتالي يتم تضمين نتائج جدوى واسطة التفاعلية بعرض تقديمي وفقا للمستجيبين في فئة "المؤهل".

3. نتائج تعلم الطلاب باستخدام واسطة التفاعلية بعرض تقديمي في المواد العربية. بالنسبة لقيمة الاختبار قبلي، حصل متوسط نتائج التعلم 64.6774. أما لقيمة الاختبار بعدي، فقد حصلت متوسط قيمة نتائج التعلم 80.4839. لأن متوسط قيمة نتائج التعلم في الاختبار قبلي 64.6774 < الاختبار بعدي 80.4839، فهذا يعني أننا كفرقا وصفيًا في متوسط نتائج التعلم بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي. من البيانات التي تم الحصول عليها تبين أننا كنا تأثيرا معنويا على استخدام واسطة التفاعلية بعرض تقديمي التي تم تطويرها في المواد العربية الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة معلمين نخضة الوطن فنشور.

المراجع

- Ainin, M. dkk.,. 2006. *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Myskat.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- , 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya.
- Maksudin dan Qoim Nurani. 2018. *Pengembangan Kuriulum Pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pascasarjana FITK UIN Sunan Kalijaga.
- Munir. 2013. *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indah.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: RemajaRosdakarya.
- Wahyu, Agung. 2009. *Jago Shorcut Presentasi dengan Powerpoint 2007*. Yogyakarta: Gerai Ilmu.

مرجع المجلة

- Armawi, Sullati. 2018. "Pendayagunaan Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab". Jurnal Al-Mabhats. Vol. 3, No. 1. Diakses pada tanggal 19 Februari 2021 Jam 5:58 pm di <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/al-mabhats/article/view/204>.
- Arrosyida, Annafi & Suprpto. "Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 di Smk Negeri 1 Saptosari", Jurnal Pendidikan Teknik Informatika, (2). Diakses pada tanggal 19 Februari 2021 Jam 5:23 pm di <https://eprints.uny.ac.id/7528/1/2>.
- Asmuni. 2020. "Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya". Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan pengembangan Pendidikan. Vol. 7, No. 4. Diakses pada tanggal 28 Juni 2021 Jam 12:45 am di <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/index>.
- Baharsati, Arin. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs. Negeri Wonokromo Tahun Pelajaran 2016/2017", Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Diakses dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/28851>. Pada Tanggal 9 Februari 2021 Jam 6:03 pm.
- Dewanty, Rr. Natalia. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau untuk Kelas V SD Negeri Depok 1". Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

- Diakses dari <https://repository.usd.ac.id/11185>. Pada Tanggal 9 Februari 2021 Jam 5:56 pm.
- Muradi, Ahmad. 2016. “*Pengembangan Kompetensi Guru Bahasa Arab Melalui Imla Sebagai Organisasi Profesi*”. *Journal of Arabic Studies*. Vol. 1, No. 2. Diakses Pada tanggal 11 Februari 2021 Jam 9:15 pm di <http://journal.imla.or.id/index.php/arabi>.
- Nugrawiyati, Jepri. 2018. “*Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab*”. *El-Washatiya: Jurnal Studi Agama*. Vol 6, No. 1. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2020 Jam 11:36 pm di <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/washatiya>.
- Riqza, Meidiana Sahara & Muassomah. 2020. “*Media Sosial Untuk Pembelajaran Bahasa Arab pada Masa Pandemi: Kajian Kualitatif Penggunaan Whatsapp Pada Sekolah Dasar di Indonesia*”. *Alsina: Journal of Arabic Studies*. Vol. 2, No. 1. Diakses pada tanggal 28 juni 2021 Jam 9:16 am di <http://dx.doi.org/10.21580/alsina>.
- Suhendro, Eko. 2020. “*Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19*”. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Vol. 5(3). Diakses pada tanggal 28 Juni 2021 Jam 12:50 am di <https://doi.org/10.14421/jga>.
- Putri Damaiana, Nona Aristya. 2018. “*Peran Media Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas X.IIS di Madrasah Aliyah Nurul Huda Mereng Pemalang Tahun Pelajaran 2018/2019*”. Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Pemalang. Diakses dari <https://repository.stitpemalang.ac.id/id/eprint/15>. Pada Tanggal 1 Februari 2021 Jam 5:50 pm.