

تنمية الوساطة التفاعلية بعرض تقديمي على مواد تعليم اللغة العربية

Suaidi, Durratul Auny

IAI Hamzanwadi NW Pancor, IAI Hamzanwadi NW Pancor

suaidi@gmail.com , durratulauny190@gmail.com

ABSTRACT

The research used is Research and Development. Where this method is used to produce certain products and test the effectiveness of these products.

This research instrument test uses the validity and reliability test. The results of the validity test of 15 test items, there are 12 valid items and 3 invalid and reliable items with a reliability coefficient of 0.820. Furthermore, the data were tested with the "t" test with paired samples - T test to find out the pre-test and post-test significance and to find out the effect or influence of interactive powerpoint media on Arabic. The calculation results show that the significance is $0,000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an average difference between pre-test learning outcomes and post-test, which means there is an influence of the use of interactive powerpoint media on Arabic subjects in class XI MA NW korleko in the academic year 2019/2020.

Keywords: *Powerpoint Interactive Media Development, Arabic.*

التجريد

هذا البحث هو البحث والتنمية. حيث يتم استخدام هذه الطريقة لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه المنتجات.

الاختبار المستخدم لأداة البحث هو اختبار الصلاحية والموثوقية. ونتائج اختبار الصلاحية لـ 15 عنصر اختبار ، هناك 12 عنصراً صالحاً و 3 عناصر غير صالحة وموثوقة مع معامل موثوقية قدره 0.820. علاوة على ذلك ، تم اختبار البيانات من خلال اختبار "t" مع عينات مقترنة - اختبار T لمعرفة أهمية ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار ولاكتشاف تأثير واسطة بعرض تقديمي التفاعلية على المواد العربية ونتائج الحساب أن الأهمية هي $0,000 > 0.05$ ، ثم يتم رفض H_0 وقبول H_a . لذلك يمكن أن نستنتج أن هناك فرقاً متوسطاً بين نتائج التعلم قبل الاختبار وما بعد

الاختبار، مما يعني أن هناك تأثيراً على استخدام واسطة بعرض تقديمي التفاعلية في المواد العربية في الفصل الحادي عشر بمدرسة الثانوية نهضة الوطن كورليكو سنة الدراسة 2019/2020.

الكلمة الأساسية : تنمية الواسطة، عرض تقديمي، تعلم اللغة العربية

أ. مقدمة

التعلم هو نشاط يشرك شخصاً ما في محاولة للحصول على المعرفة والمهارات والقيم الإيجابية من خلال استخدام مصادر متنوعة للتعلم.¹ عملية التعلم هي عملية اتصال، بمعنى أن هناك عملية إيصال رسائل من شخصاً (رسالة مصدر) لشخص أو مجموعة من الأشخاص (مستلم الرسالة).

التعلم في الأساس هو عملية اتصال، لذلك في هذه الحالة باستخدام وسائط التعلم. يلعب تعلم الواسطة دوراً مهماً كأداة لإنشاء عملية تعلم فعالة.²

باللغة العربية، الواسطة هي وسائل أو رسالة التسليم من المرسل إلى متلقي الرسالة. يقول Ely&Gerlach (1971) أن الواسطة يتم فهمها على نطاق واسع على أنها إنسان أو مادة أو حدث يبيّن ظروفًا تمكن الطلاب من اكتساب المعرفة، المهارة، أو الموقف.³

في عملية التعلم، هناك واسطة وهي الواسطة التفاعلية. الواسطة التفاعلية هي وسيلة تجمع بين النص والرسومات والفيديو والرسوم المتحركة والصوت.

عرض تقديمي هو أحد برامج منتجات Microsoft كدعم للتعلم. تم تنمية هذا البرنامج وتمكينه لجعل الشرائح أسهل في العروض التقديمية التي تحتوي على العديد من الأدوات لتصميم

¹Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV WACANA PRIMA, 2007), hlm. 1

²Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 65.

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011), hlm. 3

الشرائح بحيث تبدو أكثر جاذبية ويسهل التحكم فيها أثناء العروض التقديمية.⁴ يستخدم عرض تقديمي عادةً في عرض تقديمي، لكن هذا البرنامج يحتوي على تسهيلات لإنشاء تعلم تفاعلي للواسطة المتعددة.

في تعلم اللغة العربية، تعد الواسطة مهمة جدًا لتسهيل عملية التعلم. لأنه في اللغة العربية سيتم تعلمها عن اللغة كأداة تواصل هي مبدأ جميع مناهج وطرق تعلم اللغة تقريبًا، بما في ذلك النهج التواصلي.⁵

يعد تعلم الواسطة أيضًا أحد الجوانب المهمة في العملية التعليمية، وفقًا لتعليمات Schramm و Sudrajat (2008)، فهي تقنية مراسلة يمكن استخدامها لأغراض التعلم. بالإضافة إلى ذلك، تتمتع وسائل الإعلام بمزايا متعددة، بما في ذلك مساعدة المعلمين في تقديم المواد التعليمية، ويُنظر إلى وسائل الإعلام أيضًا على أنها أداة تواصل تربط بين الأفكار المجردة والعالم الحقيقي.⁶

يقدم Asnawir و Usman (2002 : 24) شرحًا أن استخدام وسائط التعلم يمكن أن يجذب انتباه الطلاب لأن المزيد من أنشطة التعلم يمكن أن تكون أكثر متعة وليس مملة، وجذب المزيد من انتباه الطلاب واهتمامهم بالتعلم.⁷

⁴PKSI UIN Suka Jogja, *Modul Pelatihan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Yogyakarta: PKSI UIN Suka Jogja, 2009), hlm. 61

⁵Nazri Syakur, *Revolusi Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2010), hlm. 148

⁶InungDiahKurniawati & Sekreningsih Nita, "Media Pembelajaran Berbasis MultimediaInteraktifuntuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa" *Journal of Computer and Information Technology*. Vol 1, No. 2, Febuary 2018, hlm. 69. Diaksespadatanggal02januari 2019 jam 5:02 pm di<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>.

⁷Muhammad Luqman Hakim, Akhyar, Asrowi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game InteraktifdalamPembelajaranKosakataBahasa Arab". *Journal of Arabic Studies*. Vol.2 No.2, 2017, hlm. 159-162.Diaksespadatanggal02januari 2019 jam 9:35 am di <http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>.

لهذا السبب، في تعلم اللغة العربية، فإنه يتطلب اسم الواسطة التفاعلية، أحدها يستخدم تطبيق بعرض تقديمي. عرض تقديمي هي إحدى الواسطة التفاعلية المستخدمة في تسهيل عملية تعلم اللغة العربية.

يمكن أن تعرض وسيطة عرض تقديمي التفاعلية قوائم مختلفة تحتوي على مواد ومسابقات وصور فيديو تفاعلية. التفاعلية هي العلاقة المتبادلة لمرسل الرسالة إلى مستلم الرسالة. بحيث من المتوقع أن تجذب واسطة عرض تقديمي التفاعلية الطلاب المزيد من الاهتمام والتغلب على الملل في تعلم اللغة العربية.

بناءً على أهمية اللغة العربية، يتطلب تعلم اللغة العربية حقاً مشاركة مباشرة من الطلاب. لذلك، يجب تطبيق نماذج التعلم التفاعلي، وهي نماذج التعلم التي تُشرك الطلاب بشكل نشط وسلبية في هذه الحالة، موقف الطلاب في التعلم باعتباره موضوع التعليم وموضوعه. يهدف نموذج التعلم التفاعلي إلى تعريف الطلاب بعدد من المعرفة بمواد معينة تم تدريسها لهم، مع مواجهة الطلاب حول عدد من المشكلات التي يتعين حلها معاً.

بناءً على الملاحظات التي قامت بها الباحثة في المدرسة الثانوية نُهضة الوطن كورليكو. لاحظت الباحثة متى تتم عملية التعلم في الفصل. وجدت الباحثة مشاكل في عملية التعلم خاصة في تعلم اللغة العربية، حيث يلعب العديد من الطلاب وينامون ويتحدثون مع أصدقائهم. هذا لأن الواسطة أو الأساليب التي يستخدمها المعلمون في عملية التعلم ليست مناسبة، بحيث يصبح التعلم لدى الطلاب غير مسر. لذلك، يهتم الباحثون بإجراء البحوث وتنمية هذه الواسطة التفاعلية بعرض تقديمي من أجل تهيئة جو تعليمي لطيف للطلاب.

والسبب من اختيار الباحثة الواسطة التفاعلية بعرض تقديمي كوسيلة للتعلم لأن الباحثة رأت أنه في المدرسة الثانوية نُهضة الوطن كورليكو لا تزال هناك مرافق تعليمية محدودة. إضافة إلى ذلك، استخدمت الباحثة أيضاً عرضاً تقديمي للواسطة التفاعلية في تعلم اللغة العربية لأن واسطة

عرض تقديمي كانت سهلة الاستخدام وممارسة وكان برنامج بعرض تقديمي معتادًا جدًا على عالم التعليم.

بالنظر إلى أهمية النجاح في التعلم، ستركز هذه الدراسة في استخدام الوسطة الجذابة في عملية التعلم. ولهذا السبب، أجرت الباحثة بحثًا حول: " تنمية الوسطة التفاعلية بعرض تقديمي على مواد تعلم اللغة العربية في الفصل الحادي عشر بمدرسة الثانوية نخضة الوطن كورليكو سنة الدراسة 2020/2019"

ب. الإطار النظري

1. حقيقة الوسطة التفاعلية بعرض تقديمي

أ. تعريف الوسطة التفاعلية

AECT (1977) منظمة تعمل في مجال التعليم وتكنولوجيا الاتصالات، وتفسير واسطة الإعلام على أنها جميع الأشكال المستخدمة في عملية توزيع المعلومات. وبالمثل، كشف موليندا ورسيل (1990) أن "وسائل الإعلام هي قناة اتصال. مشتقة من الكلمة اللاتينية - "بين"، المصطلح الذي يحمل المعلومات بين المصدر والمستقبل. "يعرف روبرت هانيك وآخرون (1986) الوسطة بأنها شيء يحمل معلومات بين المصدر والمستقبل المعلومات.⁸

تُعرف Philips (1997) الوسطة المتعددة التفاعلية بأنها عبارة تصف موجة جديدة من برامج الكمبيوتر، خاصة تلك المتعلقة بقسم المعلومات.⁹

الوسطة التفاعلية (الوسطة المتعددة التفاعلية) هي واسطة متعددة ليست خطية، لكن الطلاب لديهم خيارات حسب القائمة المعروضة. الميزة المميزة للوسطة التفاعلية هي

⁸WinaSanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta :Kencana, 2012), hlm. 57.

⁹Munir, *Ibid.* hlm. 111

وجود نوع من وحدة التحكم التي تسمى عادةً واجهة المستخدم الرسومية ، والتي يمكن أن تكون رمزًا أو زرًا أو تمريرًا أو أي شيء آخر.

يمكن أن يساعد استخدام الوساطة في التعلم المعلمين في تقديم المواد التي يتم تدريسها وأيضًا مساعدة الطلاب على فهم المواد التي يتعلمونها.

وفقًا Hofstetter (2001)، تعد الوساطة المتعددة التفاعلية هي استخدام أجهزة الكمبيوتر لدمج النصوص والرسومات والصوت ونقل الصور (الفيديو والرسوم المتحركة) في وحدة واحدة مع الروابط والأدوات المناسبة حتى يتمكن مستخدمو الوساطة المتعددة من التنقل والتفاعل والإنشاء والتواصل.¹⁰

يقدم Usman و Asnawir (2002 : 24) شرحًا أن استخدام واسطة التعلم يمكن أن يجذب انتباه الطلاب لأن المزيد من أنشطة التعلم يمكن أن تكون أكثر متعة وليس مملة، وجذب المزيد من انتباه الطلاب واهتمامهم بالتعلم.¹¹

تشمل مزايا استخدام الوساطة المتعددة التفاعلية في التعلم:

- (1) أنظمة التعلم أكثر ابتكارًا وتفاعلية
- (2) سيطلب من المعلمين دائمًا أن يكونوا مبدعين في إيجاد اختراقات التعلم.
- (3) القدرة على الجمع بين النص أو الصور أو الصوت أو الموسيقى أو الرسوم المتحركة أو الصور أو مقاطع الفيديو في وحدة تدعم بعضها البعض لتحقيق أهداف التعلم.
- (4) زيادة تحفيز الطلاب أثناء عملية التعلم حتى يتم الحصول على أهداف التعلم المطلوبة.

¹⁰Ibid. hlm. 113

¹¹Muhammad Luqman Hakim, Akhyar, Asrowi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab". Arabi: Journal of Arabic Studies. Vol.2 No.2, Summer 2017, hlm. 159-162. Diakses pada tanggal 02 Januari 2019 jam 9:35 am di <http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>.

(5) القدرة على تصور المواد التي كان من الصعب شرح فقط مع التفسيرات التقليدية أو الدعائم.

(6) تدريب الطلاب بشكل أكثر استقلالية في الحصول على المعرفة.¹² إلى جانب مزايا استخدام الوسطة المتعددة التفاعلية في التعليم أعلاه، هناك أيضاً مزايا تشمل:

أ. الوسطة المتعددة التفاعلية أكثر ديناميكية، لذا فهي ليست مملة.
ب. توفر الوسطة المتعددة التفاعلية خيارات قائمة أكثر تنوعاً بحيث تتاح الفرصة للطلاب كمستخدمين واسطة لاختيار القائمة المفضلة التي يفضلونها.
ج. تتيح الدراسة الأكثر اكتمالاً للموضوع أن يكون للوسطة المتعددة التفاعلية مزيد من التنوع المادي الذي يمكن للطلاب فهمه.

د. يمكن تقديم الملاحظات بعدة طرق بحيث يمكن أن تزيد من حافز التعلم.
بالإضافة إلى المزايا المذكورة أعلاه، فإن الوسطة المتعددة التفاعلية لديها أيضاً نقاط ضعف، لا سيما من خلال تطويرها الذي يكون في بعض الأحيان معقداً بعض الشيء، كما أن التحقق من توفر المواد التعليمية التي يمكن ربطها على الإنترنت في بعض الأحيان لا يتم التحقق منه بشكل صحيح، مما ينتج عنه مفاهيم خاطئة.

ب. تعريف عرض تقديمي

عرض تقديمي عبارة عن برنامج تطبيقي في حزمة Microsoft Office يُستخدم بشكل عام لتنمية واسطة التعلم التفاعلية. يعد عرض تقديمي أحد برامج Microsoft Office التي يتم استخدامها لإنشاء أو تصميم عرض تقديمي للصالح العام.¹³

¹²Ibid. hlm. 114

¹³MADCOMS, Mahirdalam 7Hari Microsoft Powerpoint 2010, (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2011), 1hlm. 2

عرض تقديمي هو برنامج تطبيق عرض تقديمي شائع الاستخدام على نطاق واسع اليوم لأغراض متنوعة من العروض التقديمية، مثل التعلم وعروض المنتجات والاجتماعات والندوات وورش العمل وما إلى ذلك.¹⁴

يمكن استخدام عرض تقديمي من خلال عدة أنواع من الاستخدام:

أ. **عرض تقديمي شخصي:** تُستخدم نقاط القوة عمومًا في العروض التقديمية في التعلم الكلاسيكي. مثل المحاضرات والتدريب والندوات وورش العمل، إلخ. في تقديم هذا عرض تقديمي كأداة للمعلمين أو المعلمين لتقديم العروض لتقديم المواد بمساعدة وسيطة عرض تقديمي.

ب. **قائم بذاته:** في عرض هذا النمط، يمكن تصميم عرض تقديمي خصيصًا للتعلم الفردي التفاعلي، على الرغم من أن المستوى التفاعلي ليس مرتفعًا للغاية ولكن عرض تقديمي قادر على عرض التعليقات المبرجة.

ج. **على الويب:** في هذا النمط، يمكن تنسيق عرض تقديمي في ملف ويب (html) بحيث يكون البرنامج الذي يظهر هو متصفح يمكنه عرض الإنترنت.

يتمتع برنامج عرض تقديمي بقدرة جيدة جدًا في تقديم مواد العرض التقديمي وقد استخدم على نطاق واسع في عالم التعليم.¹⁵

2. حقيقة تعلم اللغة العربية

أ. تعريف التعلم

وفقًا AcepHermawan كتب في كتابه "منهجية التعلم باللغة العربية". أنشطة

التعلم هي عمليات مماثلة للأنشطة التعليمية التي يقوم بها المعلم كمهندس لأنشطة التعلم،

¹⁴Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV WACANA PRIMA, 2007), hlm. 99

¹⁵Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2010), hlm. 153

بحيث تحدث أنشطة التعلم.¹⁶ يتم توضيح هذا الرأي من خلال رأي جهاد وحارس أن التعلم هو عملية تتكون من الجمع بين جانبين، وهما التعلم والتعليم. يشير التعلم إلى ما يجب أن يقوم به الطلاب، بينما يتم توجيه التدريس إلى ما يجب على المعلم القيام به كموفر للدرس. بينما وفقًا لتعليم Suherman هناك عملية اتصال بين الطلاب والمعلمين وكذلك بين الطلاب من أجل تغيير السلوك.¹⁷ لذلك، يمكن تفسير التعلم على أنه عملية اتصال تهدف إلى تحقيق التغيير السلوكي من خلال التفاعلات بين المعلمين والطلاب وبين الطلاب.

ب. تعريف اللغة العربية

اللغة العربية هي واحدة من أكثر اللغات التي يستخدمها البشر للتواصل. حوالي 200000000 شخص يستخدمون اللغة العربية. يتم استخدام هذه اللغة رسميًا من قبل 20 دولة تقريبًا. ولأنها لغة الكتاب المقدس ومتطلبات دين المسلمين في جميع أنحاء العالم، فإن اللغة العربية بالطبع هي اللغة التي لها التأثير الأكبر على مئات الملايين من المسلمين في جميع أنحاء العالم، سواء كانوا عربًا أم لا.¹⁸

في الكتب العربية وطرق التدريس التي كتبتها اللغة العربية، تعد الأزهر الإرشاد واحدة من اللغات الأجنبية التي احتلها المجتمع مؤخرًا لدراساتها ودراساتها، حيث يتم توجيه كل منهما نحو النهج المعيارية والروحية مع الاعتقاد بأن اللغة العربية هي لغة الدين لأن القرآن كشفت عن طريق استخدام اللغة العربية، وكذلك من خلال الأساليب التعليمية

¹⁶AcepHermawan, *MetodologiPembelajaranBahasa Arab*, (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2014), hlm. 32

¹⁷SigitMangunWardoyo, *PembelajaranKonstruktivismeTeoridanAplikasiPembelajaran dalamPembentukanKarakter*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 21

¹⁸AzharArsyad, *Bahasa Arab danMetodePengajarannya*, (Yogyakarta: PustakaBelajar, 2003), hlm. 1

والاستهلاكية التي تفترض أن اللغة العربية هي لغة تستحق أن تدرس بتعمق لمعرفة دراساتها التاريخية والجمالية.¹⁹

3. أهداف تعلم اللغة العربية

الغرض الرئيسي من تعلم اللغات الأجنبية هو تنمية قدرة الطلاب على استخدام اللغة لفظيًا وكتابيًا. يمكن معرفة الغرض من تعليم اللغة العربية من خلال أهداف التعلم. بالمعنى الضيق والملموس، شكل تعليم اللغة العربية هو تعلم اللغة العربية نفسها. الغرض من تعلم اللغة يعني زيادة قدرة اللغة العربية. مع تعلم اللغة، يمكن الحصول على مهارة اللغة بشكل مستمر، وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.²⁰

الغرض من تعلم اللغة العربية للمعلمين هو إتقان اللغة العربية بسهولة من قبل الطلاب. بينما هدف الطلاب هو إتقان اللغة العربية.²¹

4. مهارة تعلم اللغة العربية

المهارة هي القدرة على استخدام العقل والأفكار والأفكار والإبداع في العمل على تغيير شيء ما أو جعله أكثر جدوى من أجل إنتاج قيمة من نتائج العمل. هناك أربعة أنواع من المهارة في تعلم اللغة العربية، وهي:

أ. مهارة الاستماع

مهارة الاستماع هي قدرة الشخص على هضم أو فهم الكلمات أو الجمل التي يتحدث بها الشريك الناطق أو بعض الوسائط.²²

¹⁹Taufik, *Pembelajaran Bahasa Arab MI (Metode Aplikatif dan Inovasi Berbasis ICT)*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2016), hlm. 1

²⁰Bisri Mustofa & Abdul Hamid, *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press 2012), hlm. 5

²¹*Ibid*, hlm. 5

²²Acep Hermawan, *Op.Cit.* hlm. 130

الاستماع هي مهارة لغوية أولى يقوم بها شخص ما يبدأ في تعلم لغة معينة، وكلاهما يعاني من طفل بدأ للتو في التحدث أو شخص بالغ سيتعلم لغة الآخرين. الغرض من الاستماع بشكل عام هو التمييز والعثور على العناصر الصوتية وهيكل الكلمات اللفظية، لإيجاد وتقديم أصوات أو كلمات أو أفكار جديدة للمستمعين.²³

ب. مهارة الكلام

مهارة الكلام هي القدرة على التعبير عن أصوات التعبير أو الكلمات للتعبير عن الأفكار في شكل أفكار أو آراء أو رغبات أو مشاعر للشركاء يتحدثون.²⁴ مهارة الكلام هي مهارة لنقل الرسائل شفهيًا للآخرين. يتأثر استخدام اللغة المنطوقة بعوامل مختلفة يمكن أن نشير إليها عمليًا، وهي النطق والتجويد واختيار الكلمات وبنية الكلمات والجمل ونظاميات الكلام ومحتوى الكلام وكيفية بدء المحادثات وإنهاؤها والمظهر (الأداء).²⁵

في تعلم اللغة العربية، هناك أنواع مختلفة من الروائع ، وهي:

1. محادثة

محادثة هو كيفية تقديم لغة تعلم اللغة العربية من خلال المحادثة، في تلك المحادثة يمكن أن تحدث بين المعلم والطالب وبين الطلاب والطلاب، مع إضافة واستمرار لإثراء المفردات التي تتزايد.²⁶

²³Henry Guntur Taringan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: ANGKASA, 2008). Hlm. 8

²⁴Acep Hermawan, *Ibid*. hlm. 135

²⁵Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2017), hlm. 136

²⁶Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Humaniora, 2011), hlm. 116

2. تعبيرات شفوية

تعبيرات شفوية هو تمرين في إعداد مقالات شفوية تهدف إلى تطوير قدرة الطلاب على التعبير عن أفكارهم أو مشاعرهم.²⁷

تهدف مهارة الكلام بشكل عام إلى تمكين الطلاب من التواصل بشكل جيد ومنطق إلى حد ما مع اللغة التي يتعلمونها. جيد ومعقول يعني نقل الرسائل للآخرين بطرق مقبولة اجتماعيا. ولكن بالطبع للوصول إلى مرحلة الذكاء الاتصال يتطلب أنشطة تدريب داعمة.²⁸

عدة عوامل تدعم نشاط الكلام:

(1) مفردات

هو المفتاح الرئيسي. لذلك يجب على المرء تجهيز أكبر عدد ممكن من المفردات مع تزود. بالطبع طريق فرز الكلمات الوظيفية فقط.

(2) الشجاعة

غالبًا ما يختبر الشخص الخوف أو يشعر بالخجل من قول كلمة أو جملة إذا كانت خاطئة وليست سلسلة. يتكون هذا الشعور من عادات التعلم حيث يجب أن يكون التحدث وفقًا للبنية الصحيحة (قواعد النحو و الصرف). لذلك، يجب أن يتم تعلم اللغة بشكل طبيعي من التحدث بالمفردات والكلام وترتيبها فقط مع القواعد الصحيحة.

(3) صديق أو بيئة اللغة.

²⁷Ibid, hlm. 146

²⁸AcepHermawan, Ibid.hlm. 136

يساعد موقع "بائعة العربية" بشكل كبير في نجاح "الكلام" ، لأن "الكلام" يتطلب صديقًا أو محاورًا. ولكن الشيء الأكثر أهمية في هذا الأمر هو استعداد شخص ما لإنشاء بيئة لغوية داخلية. الالتزام والجهد الشخصي لاستخدام اللغة دائمًا على الرغم من أنه هو نفسه مفتاح التكوين المبدئي لتحفة شخص ما وبعد ذلك ، يعد أمرًا جديدًا للآخرين من حوله من خلال إنشاء تعاون لتحسين الكلام. لذلك يمكن أن تكون هذه البيعة شخصية ويمكن أن تكون مشتركة.

ج. مهارة القراءة

مهارة القراءة هي القدرة على التعرف على محتويات شيء مكتوب (رموز مكتوبة) وفهمها عن طريق قراءة أو هضمه في القلب. القراءة هي في الأساس عملية التواصل بين القارئ والمؤلف من خلال النص الذي كتبه، ثم مباشرة هناك علاقة معرفية بين اللغة المنطوقة واللغة المكتوبة.²⁹

د. مهارة الكتابة

مهارة الكتابة هي القدرة على وصف أو التعبير عن محتويات العقل، بدءًا من الجوانب البسيطة مثل كتابة الكلمات إلى جوانب الكتابة المعقدة.

ج. منهج البحث

هذا البحث عن تنمية الوسطة التفاعلية بعرض تقديمي على مواد تعلم اللغة العربية في الفصل الحادي عشر بمدرسة الثانوية نضضة الوطن كورليكو سنة الدراسة 2020/2019. المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو منهج البحث والتنمية (البحث والتطوير). البحث

²⁹Ibid, hlm. 143

والتنمية هي طريقة بحث تستخدم لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه المنتجات.³⁰ يستخدم إنتاج بعض المنتجات التي تُستخدم في تحليل الاحتياجات واختبار فعالية المنتج، وهناك حاجة إلى إجراء أبحاث لاختبار فعالية هذه المنتجات. لذلك تستخدم الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة البحث والتنمية وهي طريقة مترابطة بين المراحل الأولى والمراحل الأخرى.³¹

هذا البحث هو البحث والتنمية أو طرق البحث والتنمية، وتستخدم هذه الطريقة لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه المنتجات.³² طريقة البحث وفقاً SuharsimiArikunto هي طريقة يستخدمها الباحثون في جمع بيانات البحث. تشير هذه الدراسة إلى نموذج Borg and Gall المعدّل من Sugiono، خطوات البحث والتنمية، وهي: (1) المشاكل المحتملة، (2) جمع البيانات، (3) تصميم المنتج، (4) التحقق من التصميم، (5) مراجعة التصميم، (6) الاختبار جرب المنتجات، (7) مراجعات المنتجات، (8) استخدم الاختبارات، (9) مراجعات المنتجات، (10) المنتجات الجماهيرية.³³

بناءً على احتياجات التنمية التي يقوم بها الباحثة، يتم تبسيط هذه المرحلة إلى 7 مراحل، وهي: المحتملة والمشاكل، وجمع المعلومات، وتصميم المنتج، والتحقق من صحة التصميم، وتحسين التصميم، وتجربة المنتج، ومراجعة المنتج.

د. الخلاصة

1. تنمية واسطة تفاعلية بعرض تقديمي:

³⁰Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 407

³¹*Ibid.* hlm. 408

³²SuharsimiArikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 16

³³Sugiono, *Op.Cit*, hlm. 298

- أ) قم بعمل عرض تقديمي جديد، افتح مايكروسوفت عرض تقديمي بعد فتح الأنسة عرض تقديمي، سيعرض صفحة البداية مع مجموعة متنوعة من خيارات تصميم القوالب، لكننا سننشئ قالبًا وفقًا لرغباتك الشخصية، لذلك نختار عرض تقديمي فارغ.
- ب) في الصورة أعلاه يظهر صفحة جديدة لا تحتوي على تصميم قالب. لإضافة صورة خلفية (خلفية) ، نحتاج إلى إدراج الصورة من خلال قائمة الإدراج.
- ج) ثم حدد الصور، ثم سيتم توجيهنا إلى نافذة جديدة سنستخدمها للعثور على موقع تخزين الصورة التي سنستخدمها كصورة خلفية.
- د) إضافة مربع نص على الصفحة ، وإعطاء النص إلى الصفحة التي يمكننا القيام بها من خلال تحديد قائمة الإدراج ثم تحديد مربع النص.
- هـ) ثم سنقدم تأثير الرسوم المتحركة للاختبار بالطريقة كما يلي:
- و) انقر فوق مربع النص الذي سنوفره للرسوم المتحركة بحيث تظهر النقطة الموجودة في نهاية المربع مثل الصورة أعلاه.
- ز) بعد ذلك، حدد نوع الحركة التي نريد استخدامها بالنقر فوقها، وسوف تكون الحركة نشطة على الفور في مربع النص الكامل مع المعاينة بعد النقر فوقها، ثم عندما نريد التصويت على الشريحة ، حدد فقط قائمة الإدراج ثم حدد الصوت.
- ح) وحدد الصوت على جهاز الكمبيوتر الخاص بي ، ثم سيتم توجيهنا إلى نافذة الاستكشاف للعثور على موقع ملف الصوت الذي نريد استخدامه ، مثلما نضيف صورًا مثل العملية السابقة.
- ط) ثم قم فقط بإدخال المواد العربية حول حياة المراهقين من خلال عرض الصور أو الرسوم المتحركة، عن طريق النقر فوق الملف ثم تحديد فتح، ثم تحديد الصورة المراد استخدامها وفقًا للمواد المقدمة.

ي) الخطوة التالية هي مثل الخطوات المذكورة أعلاه. ينتج عن الوساطة التفاعلية على عرض تقديمي صور حول مواضيع اللغة العربية.

2. استجابة الطلاب بخبراء المواد وخبراء وسائل الإعلام إلى العرض تقديمي أ. استجابة الطلاب إلى العرض تقديمي

بناءً على نتائج تقييم 31 طالبًا من الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية نهضة الوطن كورليكو ، حصلت نسبة الرد "نعم" على 97٪ ، بينما حصلت نسبة الرد "لا" على 3.2٪. من نتائج المزيد من المحييين الذين استجابوا ب "نعم" استجابة. وبالتالي فإن نتائج جدوى واسطة عرض تقديمي التفاعلية وفقًا للمستجيبين المدرجين في الفئة المؤهلة.

ب. استجابة خبراء المواد

بناءً على نتائج تقييم المستجيبين الذين حصلوا على درجة إجمالية بلغت 93٪، بينما كانت النتيجة المتوقعة 100٪، يتم حساب النسبة المئوية للأهلية باستخدام النسبة المئوية لمعادلة الأهلية في الفصل الثالث. وبالتالي فإن نتائج جدوى تعلم الوساطة وفقًا للمستجيبين هي 93٪ والتي تم تضمينها في الجدول في الفئة المؤهلة.

ج. استجابة خبراء وسائل الإعلام إلى العرض تقديمي

استنادًا إلى نتائج تقييم خبراء الإعلام الذين حصلوا على درجة إجمالية قدرها 88، في حين أن النتيجة المتوقعة هي 100، يتم حساب النسبة المئوية للأهلية باستخدام النسبة المئوية لمعادلة الأهلية في الفصل الثالث. وبالتالي فإن نتائج جدوى المواد في واسطة التعلم هي 88 ٪ والتي تم تصنيفها في الجدول على أنها مؤهلة جدا ليتم اختبارها على الطلاب.

3. نتائج تعلم الطلاب

نتائج تعلم الطلاب باستخدام واسطة عرض تقديمي التفاعلية في المواد العربية. في هذه البيانات الباحثة لديها اثنتان من البيانات. تأتي البيانات الأولى من نتائج الاختبار الأول قبل استخدام الواسطة (الاختبار المسبق) والبيانات بعد استخدام عرض تقديمي للواسطة التفاعلية (الاختبار اللاحق).

للحصول على درجات ما قبل الاختبار، حصل متوسط نتائج التعلم أو متوسط 57.94. أما بالنسبة لعشرات ما بعد الاختبار، فقد حصلت على متوسط قيمة نتائج التعلم البالغة 78.77. عدد المشاركين أو الطلاب الذين استخدموا كعينات بحث هو 31 طالب لقيمة الأمراض المنقولة جنسيا. كان الانحراف (الانحراف المعياري) في الاختبار المسبق 21,639 وكان الاختبار اللاحق 12,238. وأخيرا، فإن قيمة الأمراض المنقولة جنسيا. كان Error Mean for 3,887 pre-test and post-test 2.198 كان.

المراجع

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Asrori, Muhammad. 2013. *Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab di Pesantren*, UIN Malang: Maliki Press
- Ali, Fathidan Muhammad YunusAbd al-Rauf. 2003. *Al-Marji' Fy Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah Li al-Ajanib Min al-Nadzariyyah Ila al-Tathbiq*, Al-Qahirah: Maktabah Wahbah.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamid, Abdul. 2013. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press.
- Hermawan, Acep .2014. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

- Hartono. 2008. *SPSS 16.0 Analisis Data Statistik Dan Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press.
- MADCOMS. 2011. *Mahirdalam 7 Hari Microsoft Powerpoint2010*, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: ALPABETA.
- Mustofa, Syaiful. 2017. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN-Maliki Press.
- Munir. 2017. *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, Jakarta: KENCANA.
- Mustofa, Bisri & Abdul Hamid. 2012. *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Maliki Press.
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indah.
- Rosyidi ,Abd. Wahab & Mamlu'atul Ni'mah, 2011. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Malang Press.
- Suja'i. 2008. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab_Strategi dan Metode Pengembangan Kompetensi*, Semarang: Walisongo Press.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Syakur, Nazri. 2010. *Revolusi Metodologi PembelajaranBahasa Arab*, Yogyakarta: PEDAGOGIA.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa.
- Wardoyo, SigitMangun. 2013. *Pembelajaran Kontruktivisme Teori dan Aplikasi Pembelajaran dalam Pembentukan Karakter*, Bandung: Alfabeta.
- Kurniawati, InungDiah& Sekreningsih Nita. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa" *Journal of Computer and Information Technology*. Vol1, No. 2. 69. Diaksespada tanggal2januari2019pukul5:02 pm di <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>.

Hakim, Muhammad Luqman, dkk.2017. “*Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*”. *Journal of Arabic Studies*. Vol.2 No.2. 159-162. Diakses pada tanggal 2 Januari 2019 pukul 9:35 am di <http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>.