

عملية تطبيق “Fun Easy Learn” كإبداع وسيلة تعلم اللغة العربية

البحث العلمي



قدّمته:

ايتنان أولا

رقم دفتر القيد: ٢٠٢١٨٠١١١

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية والعلوم التعليمية

الجامعة الإسلامية الحكومية بفونونوروجو

يونيو ٢٠٢٢

الملخص

أولاً، ايتنان. ٢٠٢٢. عملية تطبيق "Fun Easy Learn" كأبداع وسيلة تعلم اللغة العربية. البحث العلمي. قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الإسلامية الحكومية فونوروغو. المشرفة ايكا روسديانا الماجستير

الكلمات الأساسية: التعلم الإلكتروني، وسائل التعليمية، اللغة العربية، Fun Easy Learn

في هذا اليوم، يفضل معظم الأطفال لاستخدام وسائل الأدوات الذكية كوسيلة الترفيه، مثل ممارسة الألعاب ومشاهدة فيديو على *You Tube*. ومع ذلك، ولتقليل مخاطر اعتماد الأطفال على الوسائل الإلكترونية كترفيه، وجدت الباحثة تطبيقاً يسمى "Fun Easy Learn" والذي يمكن استخدامه كوسيلة تعليمية ممتعة للغة العربية نظراً لوجود عناصر من الألعاب فيها.

كانت أهداف هذه الدراسة هي (١) لوصف التفاعل بين المستخدمين والتطبيق للعبة التعليمية العربية، (٢) لوصف خطوات في التطبيق للعبة التعليمية العربية، (٣) لوصف مميزات و عيوب من التطبيق للعبة التعليمية العربية.

تستخدم هذه البحث يبحث مكتبي و مدخل كيني. منهج الوثائقية من خلال الكتب والرأي العام المتعلقة بالتكنولوجيا واللعبة التعليمية، والمعلومات عن التطبيق "Fun Easy Learn" العربية بأسلوب جمع البيانات. بينما لتقليل تقنيات هي تحليل البيانات، وعرضها، واستنتاجها حول "Fun Easy Learn" كوسيلة التعليم أو التعلم.

من خلال هذا البحث، تبين أن: (١) لعبة تعلم اللغة العربية من "Fun Easy Learn" هي وسيلة تفاعلية لأن التطبيق لديه اتصال ثنائي الاتجاه بشكل فعال. (٢) تتشابه معظم نماذج الأسئلة أو الخطوات التي يوفرها التطبيق "Fun Easy Learn" مع أنواع الاختبارات في التعليم، مثل اختبارات المطابقة والمضاعفات والنصوص التكميلية. بينما مستوى الصعوبة في كل سؤال تدريجي. (٣) يتميز التطبيق "Fun Easy Learn" تعليم اللغة العربية من مميزات و عيوب. المميزات هي سهولة الاستخدام والوصول، و شاشة العرض جذاب، و يمكن استخدامها لجميع المرحلة في مختلف البلدان، و توافر الميزات في تحسين مهارات اللغة العربية للطلاب، و ميزة مراجعة المواد، و بيانات التقدم في تعلم، و ميزة تذكير التعلم. إلى

جانب ذلك، هناك ميزة واحدة تمثل عيبًا أيضًا، وهو يوفر مادة القواعد ولكنه قليلة جدًا ولا يوجد أمثلة لعمله في الجملة. أما العيوب الأخرى من هذا التطبيق هو يوجد المواد بغير شكل كامل، و ليس على وجه التحديد للطلاب في مستويات معينة من التعليم، و الموضوع بسيط للغاية.

الموافقة على المناقشة

البحث العلمي الذي كتبه الطالبة:

الاسم : ايتان اولا
رقم دفتر القيد : ٢٠٢١٨٠١١١
الكلية : كلية التربية والعلوم التعليمية
القسم : قسم تعليم اللغة العربية
موضوع : تحليل اللعبة التعليمية "Fun Easy Learn" كأبداع لوسيلة التعلم
باللغة العربية

فبعد الاطلاع على هذا البحث و ادخال ما فيه من الاصلاحات و التعديلات وافقنا تقديمه للمناقشة.

فونوروغو، ١٦ مايو ٢٠٢٢

المشرفة


ايكا روسديانا الماجستير

رقم التوظيف. ١٩٨٦١٢.٥٢.١٥.٣٢.٠٠٢

رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

ايكا روسديانا
رقم التوظيف. ١٩٨٦١٢.٥٢.١٥.٣٢.٠٠٢



وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية فونوروجو
قرار مجلس المناقشة

- البحث العلمي الذي كتبه الطالبة :
الاسم : ايتنان أولا
رقم دفتر القيد : ٢٠٢١٨٠١١١
الكلية : كلية التربية والعلوم التعليمية
القسم : قسم تعليم اللغة العربية
الموضوع : عملية تطبيق "Fun Easy Learn" كأبداع وسيلة تعلم اللغة العربية
أجريت مناقشة هذا البحث العلمي بالجامعة الإسلامية الحكومية فونوروجو في:
اليوم : الأربعاء
التاريخ : ٨ يونيو ٢٠٢٢
وقرر المجلس قبوله كشرط من شروط الحصول على درجة سارجانا في التربية الإسلامية في:
اليوم : الإثنين
التاريخ : ١٥ يونيو ٢٠٢٢

المنفذ اليومي عن عميد كلية التربية والعلوم التعليمية،



الدكتور الحاج محمد مفتاح الخير الماجستير

رقم التوظيف: ٣١٠٠٢.١٩٩٩.٤١٨١٩٧٤

أعضاء مجلس المناقشة

الرئيس : الدكتور حارس الوطن الماجستير ()

المتحن الأول : الدكتور الحاج اجوس تري تشاهيو الماجستير ()

المتحنة الثانية : ايكسا روسديانا الماجستير ()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Aula
NIM : 202180111
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi : عملية تطبيق "Fun Easy Learn" كإبداع وسيلة تعلم اللغة العربية

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 16 Juni 2022

Penulis



Intan Aula
NIM: 202180111

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Aula

NIM : 202180111

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : تحليل اللعبة التعليمية “*Fun Easy Learn*” كإبداع لوسيلة التعلم باللغة العربية

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 16 Mei 2022

Yang membuat pernyataan



Intan Aula

المحتويات البحث

i	صفحة الغلاف
ii	الملخص
iv	الموافقة على المناقشة
v	قرار مجلس المناقشة
vii	إقرار أصالة البحث
viii	المحتويات البحث
xi	قائمة الجداول
xii	قائمة الصور

الباب الأول : المقدمة

١	أ. خلفية البحث
٣	ب. تحديد البحث
٣	ج. أسئلة البحث
٤	د. أهداف البحث
٤	هـ. فوائد البحث
٥	و. البحوث السابقة
٧	ز. منهج البحث
٩	ح. كتابة تقرير البحث

الباب الثاني : الإطار النظري

١٠	أ. وسائل التعليمية اللغة العربية
١٠	١. تعريف وسائل التعليمية
١١	٢. أهداف من استخدام وسائل التعليمية
١٣	٣. خصائص وسائل التعليمية
١٤	٤. أنواع وسائل التعليمية

- ١٦ ٥ . وسائل التعليمية اللغة العربية
- ٢٠ ب. تقنية الإختبار
- ٢٠ ١ . تعريف الإختبار
- ٢٠ ٢ . أنواع الإختبار
- ٢٢ ج. الوسائل المتعددة
- ٢٢ ١ . تعريف الوسائل المتعددة
- ٢٣ ٢ . معايير الوسائل المتعددة
- ٢٤ د. لعبة تعليمية تعتمد على الأندرويد
- ٢٤ ١ . تعريف الألعاب التعليمية
- ٢٥ ٢ . خصائص الألعاب التعليمية
- ٢٦ ٣ . المميزات و العيوب للألعاب التعليمية

الباب الثالث : نمط التفاعل بين المستخدمين و التطبيق للعبة التعليمية العربية

- ٢٨ أ. وصف التطبيق "Fun Easy Learn" العربية
- ٣٦ ب. "Fun Easy Learn" على أهداف التعلم
- ٣٨ ج. "Fun Easy Learn" على خصائص تعليم اللغة الجيدة
- ٤٢ د. التطبيق "Fun Easy Learn" كوسيلة تفاعلية

الباب الرابع : تنظيم الخطوات من التطبيق للعبة التعليمية العربية

- ٤٤ أ. خطوات في فئة الحروف
- ٤٦ ب. خطوات في فئة الكلمات
- ٥٤ ج. خطوات في فئة الجملة

الباب الخامس : مميزات و عيوب من التطبيق للعبة التعليمية "Fun Easy Learn"

- ٦٤ أ. المميزات من التطبيق "Fun Easy Learn"
- ٧٠ ب. العيوب من التطبيق "Fun Easy Learn"

الباب السادس : الخاتمة

أ. الخلاصة ٧٢

ب. المقترحات ٧٢

قائمة المراجع

الملاحق

ترجمة الحياة

إقرار أصالة البحث

قائمة الجداول

- ١ .٣ : قائمة مشاركة المواد
- ٢ .٣ : مدى ملاءمة المادة من التطبيق إلى المنهج
- ١ .٥ : مواد القواعد من التطبيق " *Fun Easy Learn* " تعليم اللغة العربية

قائمة الصور

- الصورة ٣ . ١ : الباب و التبويب
- الصورة ٣ . ٢ : الرسوم المتحركة و المكافات بالتطبيق
- الصورة ٣ . ٣ : الجملة الوصفي
- الصورة ٤ . ١ : التحديات في فئة الحروف
- الصورة ٤ . ٢ : السؤال بنطق الحرف
- الصورة ٤ . ٣ : السؤال بنوع الحرف الهجائي
- الصورة ٤ . ٤ : التبويب و التحديات في فئة الكلمة
- الصورة ٤ . ٥ : تعليم المفردات
- الصورة ٤ . ٦ : اختيار الكلمة
- الصورة ٤ . ٧ : تعليم الإستماع
- الصورة ٤ . ٨ : تعليم المعاني الكلمة
- الصورة ٤ . ٩ : تطبيق الكلمة
- الصورة ٤ . ١٠ : كتابة الكلمة
- الصورة ٤ . ١١ : فهم المسموع
- الصورة ٤ . ١٢ : استيعاب المفردات
- الصورة ٤ . ١٣ : ترجمة الكلمة
- الصورة ٤ . ١٤ : تعليم الإستماع
- الصورة ٤ . ١٥ : تعليم الإستماع بالجد
- الصورة ٤ . ١٦ : إملاً الفراغات
- الصورة ٤ . ١٧ : أكمال الجملة
- الصورة ٤ . ١٨ : تطبيق الجملة
- الصورة ٤ . ١٩ : فهم المسموع
- الصورة ٤ . ٢٠ : تصحيح الجملة الخطأ
- الصورة ٤ . ٢١ : ترجمة الجملة

- الصورة ٤ . ٢٢ : كتابة الجملة
الصورة ٥ . ١ : الأدلة
الصورة ٥ . ٢ : شاشة العرض التطبيق
الصورة ٥ . ٣ : شاشتان
الصورة ٥ . ٤ : لغة المطلع
الصورة ٥ . ٥ : تسجيل الصوتي و مسجل الصوت
الصورة ٥ . ٦ : ميزة مراجعة المواد
الصورة ٥ . ٧ : بيانات عن التقدم المحرز و ميزة التذكير التعليمي
الصورة ٥ . ٨ : المواد المقدمة بغير

الباب الأول

مقدمة

❖ خلفية البحث

تعلم اللغة الأجنبية هو محاولة لتكوين وبناء الحالة الجديدة للشخص حتى يتمكن من التفاعل والتواصل مع صاحب اللغة. وفي بعض الأحيان تختلف الحالة عن ظروف اللغة الأم، سواء في الأصوات أو المقاطع أو الكلمات أو ترتيب الكلمات، وفي بعض الأحيان تشابه بين الإثنين. تجعل هذه المشكلة تعلم اللغة العربية مملاً أحياناً وحتى محبطاً.¹ قال يوغني، إن تعلم اللغة العربية مشهد مملّ لأن المصادر والوسائل التعليمية من الكتب فقط.²

كانت لغة العربية لغةً موجودةً قبل الإسلام ونزول القرآن. لغة العربية هي لغة القرآن، والاتصال والمعلومات للمسلمين. تعلّم لغة العربية مهم جداً للمسلمين، لأن القراءات الصلاة باللغة العربية. لا يتم تدريس اللغة العربية في المدارس والمعاهد الإسلامية فقط، بل يتم تدريسها في مدارس المدارس الأخرى أيضاً.³

يتم تعديل تعلم اللغة العربية إلى مستوى قدرة الطلاب. على الرغم من أن اللغة العربية هي أحد المواد الدراسية في المدارس الرسمية، إلا أن الطلاب ما زالوا يعتقدون أن تعلم اللغة العربية مادة صعبة.⁴ لذلك، يمكن استخدام تكنولوجيا كوسيلة في عملية التعلم والتعليم بشكل وسائل المطبوعة أو الإلكترونية.⁵

أدى تطوّر تكنولوجيا المعلومات على تغييرات كبيرة في مختلف جوانب الحياة. تستطيع تكنولوجيا المعلومات عرض البيانات ونقل المعلومات بسرعة عالية بحيث يمكن الوصول بسرعة عن طريق مستخدموها. يشجّع تطوير العلم والتكنولوجيا جهود المبذولة لتجديد واستخدام

¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, Cet. Ke-3, 2017), 18 – 19.

² Mahyudin Ritonga, dkk., *Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dialektika Revolusi Industri 4.0* (Sleman: Deepublish, 2020), 5.

³ Mahmud Yunus, *Metode Khusus Bahasa Arab* (Jakarta: PT Hida Karya Agun, 1991), 2.

⁴ Siti Hasnah, "Pembelajaran Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Melalui Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa pada jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Palu", *Istiqra*, 3, 1 (Juni, 2015), 204.

⁵ Abdul Wahab Rosyidi, ..., 23.

النتائج التكنولوجية في عملية التعليم والتعلم. في عام ٢٠١٠، كان تطوير في التكنولوجيا الرقمية نحو الأجهزة المحمولة (أداة). تستخدم هذا التطوير على نطاق واسع كأحد وسائل التعليمية.^٦

في عصر التكنولوجي، يمكن الوصول إلى المعلومات من خلال التطبيقات المختلفة المتوفرة في الأداة لجميع الناس. يستطيع الشخص حصولاً على معلومات متنوعة باللغة العربية ويمكنه تحسين مهارة القراءة. ومن خلال التلفزيون والراديو، يستطيع الطلاب تحسين مهارة الإستماع والكلام. بينما باستخدام أجهزة الكمبيوتر، يستطيع الطلاب تحسين المهارة القراءة والكتابة.^٨

سوى ذلك، يمكن استخدام الوسائل الإلكترونية كوسيلة الترفيه أيضاً لكل أفراد. الهاتف هو أحد الوسائل الإلكترونية التي يتم استخدامها غالباً. وفي هذا اليوم، يفضل معظم الأطفال لاستخدام هذه الوسائل كوسيلة الترفيه فقط، مثل ممارسة الألعاب ومشاهدة مقاطع فيديو *You Tube*.^٩ ولتقليل اعتماد الأطفال على وسائل الإلكترونية كترفيه، وجدت الباحثة حلولاً تعليمية من خلال استخدام الألعاب التعليمية القائمة على الأندرويد.

قل Davies، إنه استخدام الألعاب كوسيلة فعالة لإشراك الأطفال في عملية التعليمية لأن اللعبة قادرة على تحفيز الأطفال بنشاط. الألعاب التعليمية يتطلب من المستخدمين حل

⁶ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 1 – 2.

⁷ Jarot Wijanarko dan Esther Setiawati, *Ayah Baik – Ibu Baik Parenting Era Digital; Pengaruh Gadget dan Perilaku terhadap Kemampuan Anak* (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), 4.

⁸ Abdul Wahab Rosyidi, ..., 23 – 24.

⁹ Yusril Rifqy Naufaly, dkk, *Relasi Kuat Antara Generasi Milenial dan Media* (Malang: Intrans Publishing Group, Juni 2020), 48.

¹⁰ Daniel Rusyad, *Kompilasi Permainan Rakyat Menggali Nilai-nilai Budaya pada Khazanah Folklor Indonesia* (2020), 75.

المشكلات الموجودة و تم تصميم اللعبة لمحاكاة المشاكل بحيث يتم تشجيع اللاعبين بشكل غير مباشر على إيجاد حلول لحل هذه المشكلة.^{١١}

ثم في محاولة للتغلب مشاكل تعلم العربية، وعدم وجود الدافع للتعلم، ولتحسين جودة تعلم الطلاب، فوجدت الباحثة التطبيق للعبة التعليمية بنظام الأندرويد ومناسب للاستخدام كوسيلة التعلم. يمكن لهذه الوسائل أن تزيد مهارة الكلام، والإستماع، والكتابة، وتزيد عدد المفردات العربية للأطفال.

الأندرويد هو نظام تشغيل للهواتف المحمولة (mobile phone) يتمتع بشعبية كبيرة ويستخدمه أكثر من ٢٠٠ مليون شخص في إندونيسيا.^{١٢} كما ذكرنا سابقاً، يوفر الأندرويد تطبيقات متنوعة. أحدها تطبيق التعليمية ويمكن تنزيله مجاناً أو مدفوعاً. حتى الآن، تستخدم العديد من المدارس الأندرويد كوسيلة تعليمية للمشاركين.^{١٣}

أحد الحلول والابتكارات الجديدة في تعلم الطلاب بطريقة أكثر حداثة وممتعة هو يعد استخدام تطبيق اللعبة التعليمية كوسيلة التعلم العربية. ويمكن لاستخدام هذا التطبيق أيضاً على مساعدة الطلاب في إضافة المفردات العربية وإجراءات الكتابة العربية ونطق النصوص العربية بشكل صحيح وصحيح.

بناءً على وصف السابق، تهتم الباحثة بإجراء البحث بعنوان "عملية تطبيق Fun

Easy Learn كإبداع وسيلة تعلم اللغة العربية"

ب) تحديات البحث

بناءً على المشكلات التي وجدتها الباحثة، ستركز الباحثة البحث على تحليل تعلم المفردات، والإستماع، والكلام، والكتابة في تطبيق Fun Easy Learn لأن هذا التطبيق يعتبر مثيراً للاهتمام عند استخدامه كوسيلة التعلم العربية.

¹¹ Farid Ahmadi dan Hamidullah Ibda, *Media Literasi; Teori dan Praktik* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2019), 166.

¹² Wandah Wibawanto, *Game Edukasi RPG; Role Playing Game* (Semarang: LPPM UNNES, 2020), 136.

¹³ Denny Kusuma Hendraningrat dan Denny Setiawan, *Roadmap Broadband Indonesia Menuju Era Teknologi 5G* (Jakarta: PT. Elex Komputindo, 2017) 110.

﴿ج﴾. أسئلة البحث

من خلفية البحث السابقة، أسئلة البحث هو:

١. كيف نمط التفاعل بين المستخدم و التطبيق للعبة التعليمية العربية؟
٢. كيف خطوات من التطبيق للعبة التعليمية العربية ؟
٣. ما هي مميزات و عيوب التطبيق للعبة التعليمية العربية ؟

﴿د﴾. أهداف البحث

بالنسبة إلى أسئلة البحث فاهداف البحث من هذا البحث العلمي هي:

١. لوصف التفاعل بين المستخدمين والتطبيق للعبة التعليمية العربية
٢. لوصف خطوات من التطبيق للعبة التعليمية العربية
٣. لوصف مميزات و عيوب من التطبيق للعبة التعليمية العربية

﴿ه﴾. فوائد البحث

أما بالنسبة للفوائد البحثية المتوقعة:

١. فؤئد النظرية
من المتوقع أن يقدم هذا البحث فوائد للكنوز المعرفية في تطوير تعليم اللغة العربية في المستقبل.

٢. فؤئد العملية

أ. للمدرس والوالدين

كمعلومات إضافية حول استخدام الوسائل التعليمية العربية التي تعمل على نظام الأندرويد لأنها ممتعة للطلاب والأطفال.

ب. للطلاب

مع هذا البحث، من المأمول أن يتم استخدامه كمرجع للطلاب في تنفيذ أنشطة

تعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب التعليمية القائمة على نظام الأندرويد. بهذا البحث

تأمل الباحثة أن يستخدم هذا البحث كمرجع للطلاب في القيام بأنشطة تعلم اللغة

العربية باستخدام ألعاب التعليمية القائمة على نظام أندرويد.

ج. للباحثين

كمعرفة إضافية من أجل إعداد أنفسهم للقيام بمهام في التعليم وخاصة في تعليم

اللغة العربية.

﴿و﴾ البحوث السابقة

من بعض الأعمال العملية، هناك العديد من الدراسات ذات الصلة لهذه الدراسة بما

يلي:

مقالات صحفية سيندي أماليا تريشنا فوتري بموضوع *Game Fun Easy Learn* “*Deutsch untuk Pembelajaran bahasa Jerman Kelas XI*” ووجدت الباحثة الصعوبات التي يواجهها الطلاب بمدرسة الثانوية في تعلم اللغة الألمانية في الفصل. ثم وجد تطبيق لعبة تعليمية يمكن أن يسهل على الطلاب تعلم اللغة الألمانية بطريقة أكثر متعة، وهي *Fun Easy Learn* “*Deutsch*”. يوضح البحث أن *Fun Easy Learn Deutsch* هي لعبة تعليمية تعمل بنظام الأندرويد ويمكن استخدامها كمقدمة ممتعة للتعلم في بداية التعلم اللغة الألمانية.¹⁴

مقالات صحفية ديفي أفريانتي فوسفا بموضوع *Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*” يوضح المقال أن اكتمال الصوت لتطبيق لعبة تعلم اللغة العربية يمكن أن يساعد الأطفال في نطق اللغة العربية ويمكن أن يزيد من المفردات العربية بحيث يمكن استخدامها كوسيلة لدعم تعلم اللغة العربية. بناءً على نتائج بحثه، بلغ متوسط نسبة رضا المستخدمين ٩٢,٨٪ من ٣٠ مستجيبًا. أفاد ٩٥,٣٪ أن تطبيق وسائل تعلم اللغة العربية الذي تم تصميمه يمكن أن يساعد في عملية التدريس والتعلم.¹⁵

مقالات صحفية إداواتي هيسيتيانيسيه و أخواتها بموضوع *Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Arab Dasar ‘ALADIN’ (Arabic Learning by Exploring) dengan Konsep Petualangan Berbasis Android*”. تقول هذه الدراسة أن طريقة تعلم اللغة العربية المملة يمكن أن تتحول إلى تعلم فعال وممتع باستخدام الألعاب. قامت الباحثة بصنع لعبة

¹⁴ Cindy Amalia Trisna Putri, “Game Fun Easy Learn Deutsch untuk Pembelajaran bahasa Jerman Kelas XI”, *Laterne*, 8, 2 (2019), 1.

¹⁵ Devi Afriyanti Puspa Putri, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”, *Technologia*, 10, 3 (Juli – September 2019), 156.

تعليمية عربية باستخدام *Construct* كما لو كانت من الصف الأول بمدرسة الإبتدائية. ومن نتائج التجارب التي قامت بها، كانت هذه اللعبة ناجحة في تسهيل تعلم الأطفال للغة العربية، مما أدى إلى أن مستوى رضا المستخدمين من الأطفال المستجيبين ٨٣,٣٦٪ والمستخدمين عن المعلمين ٨٩,١٧٪.^{١٦}

مقالات صحفية ديديك سورياني و آخرون بموضوع *"Aplikasi Permainan Edukasi Anak Mengeja dalam Bahasa Inggris (Spelling & Fun)"*. هذا البحث عبارة عن بحث عن تطبيق لعبة تعليمية يسمى *"Spelling & Fun"*. الميزة الرئيسية في هذه اللعبة التي تعتمد على نظام التشغيل الأندرويد هي ترتيب الأحرف العشوائية بحيث يتم تكوين كلمة مع تعليمات الصورة. يمكن للوالدين والمعلمين استخدام هذه اللعبة للتفاعل واللعب أثناء تعلم اللغة الإنجليزية مع الأطفال.^{١٧}

مقالات صحفية أنديك أمفوه يونانطا و آخرون بموضوع *"Penerapan Unsur Permainan pada Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris"*. أوضح أن التطبيقات التي تميل إلى الطلب هي تطبيقات ألعاب. بحيث يكون دمج عناصر اللعبة في التعلم أحد الحلول لزيادة الاهتمام بالتعلم. تشير نتائج الاختبار في هذه الدراسة إلى أن تطبيق التعلم هذا يمكن أن يعمل بشكل صحيح. كما تلقت نتائج الاختبار للمستخدمين قيمة ملاحظات مقبولة تبلغ ٧,٦ أو ٧٦٪. من خلال هذا البحث، وجد أن تطوير تطبيقات التعلم القائمة على الألعاب يمكن أن يزيد من اهتمام المستخدم بتطبيق التعلم.^{١٨}

التشابه بين البحوث السابقة وهذا البحث هو أن كلاهما يدرس الألعاب كوسيلة للتعلم أو التعلم. الغرض من البحث الذي أجراه سيندي، و ديديك، و أنديك هو ابتكار وتطوير وسائل تعلم اللغة الأجنبية غير العربية. كانت معظم الدراسات السابقة حول تصميم وسائل

¹⁶ Idhawati Hestningsih, dkk, "Rancang Bangun *Game* Pembelajaran Bahasa Arab Dasar 'ALADIN' (*Arabic Learning by Exploring*) dengan Konsep Petualangan Berbasis Android", *Orbith*, 14, 3 (November 2018), 139.

¹⁷ Dedik Suryani, dkk, "Aplikasi Permainan Edukasi Anak Mengeja dalam Bahasa Inggris (*Spelling & Fun*)", *Scan*, 16, 1 (Februari 2021), 21.

¹⁸ Andhik Ampuh Yunanto, "Penerapan Unsur Permainan pada Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris", *Jupiter*, 13, 1 (April 2021), 1.

تعلم اللغة. في حين أن البحث الذي أجرته الباحثة حول تحليل تطبيق "Fun Easy Learn" كأبداع وسيلة تعلم اللغة العربية.

﴿ز﴾. منهج البحث

١. نوع البحث

أما نوع البحث الذي تستخدمه الباحثة هو بحث مكتبيّ (*library research*). يستخدم بحث مكتبيّ موارد المكتبة للحصول على بيانات البحث. بحث مكتبيّ عبارة عن سلسلة من الأنشطة المتعلقة بأساليب جمع بيانات المكتبة، والقراءة، وتدوين الملاحظات، ومعالجة المواد البحثية. هناك ٤ خصائص الرئيسية لبحث مكتبيّ، ومنها؛ تتعامل الباحثة بشكل مباشر مع البيانات (وليس المعرفة المباشرة من الميدان)، ولا تحتاج الباحثة للذهاب إلى أي مكان، والبيانات التي حصل عليها الباحثة ليست بيانات أصلية من المصدر الأول في المجال، وحالة بيانات المكتبة لا تقتصر على المكان والزمان.^{١٩} مع هذا نوع البحث، تحاول الباحثة تطبيق "Fun Easy Learn". ثم تبحث الباحثة عن تقدير للفوائد من استخدام التطبيق في التعلم والتعلم.

٢. مدخل البحث

إن مدخل في هذه البحث هو مدخل كميّ. مدخل كميّ هو مدخل البحث الذي يعتمد على فلسفة *postpositivism*، ويستخدمه لبحث حالة بالأشياء الطبيعية.^{٢٠} يهدف مدخل كميّ إلى وصف وتحليل الظواهر، والأحداث، والأنشطة الاجتماعية، والمواقف، والمعتقدات، والتصورات، والأفكار البشرية بشكل فردي أو في مجموعات. مدخل استقرائي^{٢١}.

¹⁹ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2018), 1 – 5.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), 14.

²¹ M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 13.

تستخدم الباحثة هذا المدخل لوصف البيانات المهمة الواردة في تطبيق " *Fun Easy Learn*". مثل الميزات، والمواد، وأنواع الخطوات المختلفة فيها وفوائدها في تحسين مهارات اللغة العربية لمستخدميها.

٣. مصادر البيانات

يلي بعض مصادر البيانات التي تستخدمها الباحثة:

أ. مصادر البيانات الأساسية

بيانات أساسية في هذه الدراسة هي تطبيق " *Fun Easy Learn* "، و كتاب

Media Pembelajaran Bahasa Arab من عبد الوهاب رشيد الذي نشره-UIN

Maliki Press في مالانج عام ٢٠١٧، و كتاب **Permainan Edukatif**

Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2) من فتح مجيب ونيلور رحمواتي

الذي نشره Diva Press في يوغياكارتا عام ٢٠١٣.

ب. مصادر البيانات الثانوية

و البيانات الثانوية في هذا البحث على النحو التالي:

(١) حيدر شاكور البرزنجي و محمود حسن جمعة، تكنولوجيا ونظم المعلومات في

المنظمات المعاصرة منظور؛ إداري-تكنولوجي، (٢٠١٤)

(٢) معايير مهارات اللغة العربية للناطقين بغيرها، (امنتدى العربي التركي، ٢٠١٨)

(٣) Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*, (Bogor: Guepedia)

(٤) Iwan Binanto, *Multimedia Digital; Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010)

(٥) Ulin Nuha, *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016)

٤. أساليب جمع البيانات

تقنيات جمع تعدد تقنيات جمعهم خطوة في البحث، لأن الغرض الرئيسي من البحث

هو الحصول على البيانات. لذلك يمكن إجراء تقنيات جمع البيانات عن طريق المقابلات،

والملاحظة، والتوثيق، والتثليث^{٢٢}. في هذه الحالة تستخدم الباحثة التقنية الوثائقية. تتم طريقة

²² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 308-309.

جمع البيانات بتقنيات وثائقية من خلال التراث المكتوب، مثل المحفوظات، وكتب الآراء، والنظريات، والحجج أو القوانين، والكتابات الأخرى المتعلقة بمشاكل البحث^{٢٣}.

كانت تقنية لأسلوب جمع البيانات في هذا البحث هي بحث تطبيق "Fun Easy Learn" والكتب أو الأبحاث المتعلقة باستخدام الألعاب في التعليم أو التعلم، و وسائل الأندرويد أو تقنيات أخرى في عملية هذه الأنشطة.

٥. أساليب تحليل البيانات

تحليل البيانات الكيفية هو عملية البحث بشكل منهجي وجميع البيانات المطلوبة من المقابلات والملاحظات الميدانية والمواد الأخرى بحيث يمكن لفهمها بسهولة وإبلاغ للآخرين^{٢٤}.

في هذه الأسلوب تقوم الباحثة بمعالجة، وتحليل، وإعادة فحص البيانات ونتائج البحث التي تم الحصول عليها. ثم بناءً على هذه البيانات، ستصف الباحثة مدى ملاءمة باستخدام تطبيق "Fun Easy Learn" في عملية التعلم والتعلم.

كتابة تقرير البحث



يتم استخدام المناقشة المنهجية لتقديم لمحة عامة عن النوايا الواردة في هذا الاقتراح. كتب المؤلف تقريراً لهذا البحث وقسمه إلى ستة فصول:

الباب الأول: المقدمة وهي تحتوي على خلفية البحث، وتحديد البحث، وأسئلة البحث، وأهداف البحث، وفوائد البحث، وتقرير البحث.

الباب الثاني: البحوث السابقة والدراسات النظرية ويحتوي على: استخدام الأدوات والألعاب التعليمية كوسائل التعلم أو التعليم.

الباب الثالث: منهج البحث فيه الأنواع وأساليب جمع البحث، ومصادر البيانات، وأسلوب جمع البيانات، وأساليب تحليل البيانات، و صحة البيانات.

²³ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan; Komponen MKDK* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 181.

²⁴ Sugiyono, ..., 336

الباب الرابع: نتائج البحث وهو يحتوى على تحليل اللعبة التعليمية *Fun Easy Learn* باعتبارها ابتكارًا في وسيلة التعلم باللغة العربية .

والباب الخامس: الإختتام فيه خلاصة و مقترحات



الباب الثاني

الإطار النظري

وسائل التعليمية اللغة العربية

١. تعريف وسائل التعليمية

يتكون مصطلح "وسائل التعلم" من كلمتين، هما "وسائل" و "التعلم".^١ وسائل مأخوذ من اللاتينية، أي *medium* الذي يعني مقدمة أو وسيط. في سياق التعلم، تعتبر وسائل الإعلام وسيلة لتوزيع معلومات التعلم. فيما يلي بعض تصريحات الشخصيات بخصوص معنى الوسائل:^٢

أ. قال **Wilbur Schraman**، إن وسائل الإعلام عبارة عن تقنية لنقل الرسائل يمكن استخدامها لأغراض تعليمية .

ب. وفقاً لـ **Leslie J. Brigg**، تعد الوسائل وسيلة مادية لنقل المواد ، مثل الكتب والأفلام ومقاطع الفيديو والشرائح وغيرها .

ج. يعرف **Heinich** وآخرون، الوسائل على أنه وسيط يقدم معلومات بين المصدر والمستقبل.^٣

وفقاً لـ **Gerlach**،

بشكل عام، يمكن أن تكون وسائل الإعلام في شكل بشر الذي أصبح مصادر للمعلومات والأدوات كمثل؛ المناقشات أو الندوات أو الرحلات الميدانية، والأنشطة الأخرى.^٤ وبينما بحسب مصطفى نمر، وسط أو وسائل هو الأشياء التي تحتوي تعليمياً وقادراً على نقل

¹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 1.

² Ulin Nuha, *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 250 – 251.

³ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media pembelajaran; Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), 5.

⁴ Muh. Arif dan Eby Maskito Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Sumatera Barat: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020), 1 – 3.

التعليم، مثل الفيديو والصوت والبرامج. وأما إذا كانت لا تنقل التعليم كاملاً إلى المتعلم فيطلق عليها مواد ولا تسمى وسائل.^٥

تعلم هو جهد الأفراد للحصول على تغييرات من حيث الإدراك، والعاطفة، والنفسية الحركية. لا يقتصر التعلم على تحديد المعرفة المتلقاة فحسب، بل يقوم أيضاً بإنشاء ومراجعة نتائج التعلم للفرد بحيث يمكن أن تصبح نتائج التعلم تجارب أو مهارات ستكون مفيدة له.^٦ وفقاً لـ James O. Wittaker، يمكن تفسير التعلم على أنه عملية لتغيير السلوك من خلال التمرين أو التجربة.^٧ التعلم هو مزيج من أنشطة التعلم والتعليم. التعلم عملية تفاعل الطلاب مع المعلمين وموارد التعلم في بيئة التعلم.^٨

وفقاً لعمار حماليك، فإنّ وسائل التعليمية هي أدوات، وأساليب، وتقنيات مستخدمة لجعل التواصل والتفاعل بين المعلمين والطلاب في عملية التعليم في المدرسة.^٩ وبين سوفرطا وآخرون، إنّ وسائل التعليمية هي أدوات يستخدمها المعلمون لتحقيق أهداف معينة.^{١٠} كما هو موضح سابقاً، وسائل هي كلّ ما يتم استخدامه كوسيط لنقل الرسائل. والتعليم هو عملية المعلم في مساعدة الطلاب على التعلم باستخدام موارد التعلم. إذن، تعدّ وسائل التعليمية أداة أو وسيطاً للمساعدة في تسهيل عملية التعلم.

٢. أهداف من استخدام وسائل التعليمية

كانت أغراض وفوائد باستخدام كل وسيلة. وفقاً لزيّف الرشيد وآخرون، فإن استخدام وسائل التعلم في المدارس لها أهداف محددة، ومنها^{١١}:

أ. لتسهيل فهم الطلاب للمواد التعليمية

ب. لتوفير تجربة تعليمية مختلفة حتى تزيد من اهتمامهم وتحفيزهم

ج. لتنمية مهارات معينة في التكنولوجيا

^٥ مصطفى نمر دعمس، ...، ٢٧

⁶ Gusnarib Wahab dan Rosmawati, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran* (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021), 1.

⁷ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 23.

⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 18.

⁹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 1989), 12.

¹⁰ Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung : Bina Islam, 1986), 4.

¹¹ Moh. Zaiful Rasyid, dkk, *Ragam Media Pembelajaran* (Batu: Literasi Nusantara, 2020), 7.

د. لخلق موقف التعليمية ممتعة

ه. لوضح رسالة التعلم

و. لتحسين جودة التعليم والتعلم.

وهذا الرئي لا يختلف كثيراً عن رأي محمودة كما نقله أول النهى في كتابه، والذي يقول بشكل عام إنّ استخدام المعلمين لوسائل التعلم له أهداف معينة، وهي^{١٢}:

أ. توضيح المعلومات أو الرسائل التعليمية

ب. مساعدة المعلمين في تقديم مواد معقدة بعض الشيء ويصعب على الطلاب فهمها

ج. إعطاء تعليم متنوع

د. توضيح تكوين التعليم

ه. توفير الدافع في عملية تعلم الطالب

لتحقيق أهداف التعلم، يُحتاج مواد التعليمية أن تتكون من فصول وأبواب في تسلسلات معينة. وبحسب Nana Syaodih، كانت الطريقتان ليرتب تسلسلات المواد، و منها تسلسل الزمني، وتسلسل السببية، وتسلسل الهيكلية، وتسلسل المنطقية والنفسية، وتسلسل الحزونية، وتسلسل العكسية، وتسلسل الهرمية التعليمية.^{١٣}

تُطور تسلسل الهرمية التعليمية ب Gagne. يحلل هذا النموذج إجراءات الأهداف الخاصة. ثم يختبر تسلسل مواد التعلم لتحقيق هذه الكفاءات أو الأهداف.^{١٤} بهذا التسلسل، يمكن ملاحظة أن عملية تسليم مواد الطلاب تتطلب خطوات.^{١٥} وبالتالي، يجب أن تكون أنشطة التعلم متسلسلة ولا يمكن أن تمرّ من خطوة السابقة حتى لا يوجد الطلاب صعوبة في

¹² Ulin Nuha, ..., 354.

¹³ Sri Wahyuni, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Morfologi Gigi di Jurusan Teknik Gigi Politeknik Kesehatan Tanjung Karang", 1, 4 (2013), 4.

¹⁴ Nur Komariah, *Pengantar Manajemen Kurikulum* (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020), 24

¹⁵ Ma'as Shobirin, *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 28

تعلم خطوة الأصب من السابقة.^{١٦} حيث تبدأ خطوات لتعلم اللغة العربية بالاستماع والكلام. ثم انتقل إلى خطوة القراءة والكتابة. لكن لا يعني أنه يجب الطلاب لفهم أو إتقان جميع اللغات شفهيًا فقط، فيبدأ أن يستطيع لتعلم القراءة والكتابة. الغرض من خطوات التعلم أن هناك أجزاء يجب دراستها وتقديمها وإتقانها أولاً شفهيًا قبل تقديمها للكتابة.^{١٧}

٣. خصائص وسائل التعليمية

وسائل التعليمية لديها معايير الاختيار. اقترح عبد الحافظ خصائص الوسائل التعليمية جيدة، منها^{١٨}:

- أ. توافق الوسيلة مع الأهداف المراد تحقيقها، كتقديم: المعلومات أو إكساب التلميذ لبعض المهارات.
- ب. صدق المعلومات في الوسيلة
- ج. أن تكون الوسيلة مثيرة للانتباه والاهتمام
- د. هناك احتمال ملائمة وسائل الإعلام للمنهج
- هـ. أن تكون الوسيلة في، حالة جيدة، فلا يكون مقطعاً، أو ممزقة، أو التسجيل الصوتي مشوشاً
- و. أن تكون الوسائل المستخدمة متوافقة مع خصائص الطلاب، وأعمارهم، وعقلياتهم
- ز. المخرجات التعليمية من استخدام الوسيلة تتماشى مع الجهود المبذولة للحصول عليها
- ح. أن تتسم بالبساطة، والوضوح، وعدم التعقيد
- ط. تتوافق جودة الوسيلة، ومساحتها، وحجمها مع عدد الطلاب في الفصل ثم يتم تقديمها في الوقت المناسب حتى لا تلغي عنصر الإثارة فيها.
- ي. أن تؤدي إلى زيادة قدرة التلميذ على التأمل والملاحظة وجمع المعلومات
- ك. أن تتناسب مع التطور العلمي والتكنولوجي لكل مجتمع
- ل. أن تكون متينة الصنع وتصلح لأكثر من غرض واحد

٤. أنواع وسائل التعليمية

¹⁶ Muh. Arif dan Waskito Makalagal, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Solok: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020), 161

¹⁷ Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Humaniora, 2015), 74

¹⁸ عبد الحافظ محمد سلامة، تصميم الوسائل التعليمية وإنتاجها لذوي الاحتياجات الخاصة (دار اليازوري العلمية، ٢٠٠٨)، ٦١.

أ. وسائل حسب النوع

بناءً على نوع، قسّمت الوسائل في ثلاثة أقسام، وهي وسائل السمعية، و وسائل البصرية، و وسائل السمعية البصرية.^{١٩}

(١) وسائل السمعية

وسائل السمعية هي وسائل تعلم اللغة التي تتطلب المتعلمين لاستخدام حاسة سمعهم.^{٢٠} وفقاً ل Soetomo، وسائل السمعية هي وسيلة التي وسائل إيصالها و إيصال الرسالة يأخذ من خلال حاسة السمع. تعمل هذه الوسائل كوسيلة لإيصال الرسائل الصوتية، وكوسيلة للتواصل في التعليم، وكمصدر للتعلم. تتمتع الوسائل الصوتية بعدة مزايا منها:^{٢١}

(أ) القدرة على المشاركة

(ب) قدرة على تنمية فضول الطلاب

(ج) زيادة قوة التفكير النقدي لدى الطلاب

(د) القدرة على الإيجاء

العيب الأكثر لفتاً للانتباه في الوسائل السمعية هو أن الاتصال هو طريقة واحدة فقط والعرض التقديمي يعتمد فقط على واحدة من خمس حواس وهي حاسة السمع بحيث تكون بها عيوب عند النظر إليها من وجهة نظر التعلم.^{٢٢}

(٢) وسائل البصرية

تقلّ الوسائل البصرية رسالةً في شكل رموز مرئية. تعمل هذه الوسائط على جذب الانتباه، وتوضيح عرض الأفكار، ووصف الحقائق التي قد يتم نسيانها كالصور، والرسومات، والرسوم المتحركة والملصقات وغيرها.^{٢٣} حيث يمكن أن توفرّ هذه الوسائل علاقة بين محتوى الموضوع والعالم الحقيقي، وتقوية الذاكرة، وتسهيل الفهم، وتعزيز

¹⁹ Ulin Nuha, ..., 267 – 272.

²⁰ Abdul Wahab Rasyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2017) 43.

²¹ Ulin Nuha, ..., 268.

²² Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/ MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 168.

²³ Suyahman, *Media Belajar PPKn SD* (Klaten: Lakeisha, 2021), 144.

اهتمام الطلاب بالمواد.^{٢٤} وراء ذلك، تتمتع هذه الوسائل للعديدة من مزايا الأخرى، ومنها سهولة الحصول عليها، سهولة الاستخدام، وتحتوي على رسائل تفسيرية^{٢٥}.

(٣) وسائل السمعية البصرية

وسائل السمعية البصرية هي مزيج من الوسائل البصرية و الوسائل السمعية^{٢٦}. لا تعتمد هذه الوسائل على حاسة السمع فحسب، بل تعتمد على وسائل البصرية أيضاً. تعتبر هذه الوسائل أفضل وسائل بالمقارنة مع الوسائل الأخرى، لأنها تتمتع بقدرات وجودة أفضل بناءً على تقنيات استخدامها وإيصالها^{٢٧}.

إن هذه الوسائل جيدة لأن المواد ستفهم بسهولة من قبل الطلاب. باستخدام هذه الوسائل، تصبح عملية التعلم متنوعة لأن الطلاب لديهم العديد من الأنشطة التعليمية، وليس الاستماع فقط. ويمكن أن تساعد هذه الوسائل في زيادة تحفيز الطلاب لأن التعلم العملية أكثر متعة وإثارة للاهتمام. تنقسم الوسائل السمعية البصرية إلى قسمين، هما:^{٢٨}

(أ) وسائل السمعية البصرية الصامتة، تعني الوسائل التي تعرض الصوت والصور الثابتة كأفلام المسلسلات الصوتية.

(ب) الوسائل السمعية البصرية المتحركة، تعني الوسائل التي تعرض الصوت والصور المتحركة. مثل الفيديو والأفلام.

ب. وسائل حسب تغطية^{٢٩}

(١) وسائل بسيطة

هذه الوسائل هي وسيلة التي سهل الحصول عليها، وسعر رخيص، وسهل

الإستخدام.

(٢) وسائل معقدة

²⁴ Moh. Zaiful Rasyid, dkk, ..., 10.

²⁵ Suyahman, ..., 137.

²⁶ Moh. Zaiful Rasyid, dkk, ..., 10.

²⁷ Ulin Nuha, ..., 271.

²⁸ Moh. Zaiful Rasyid, dkk, ..., 63 – 65.

²⁹ Ulin Nuha, ..., 273.

هذه الوسائل هي عكس الوسائل البسيطة. يصعب الحصول على هذه الوسائل والسعر باهظ الثمن إلى حد ما و تتطلب مهارات خاصة لاستخدامها.

٥. وسائل التعليمية اللغة العربيّة

أحد الجوانب الرئيسية في تصميم وسائل التعلم هو اللغة المستخدمة، المنطوقة والمكتوبة. لأن اللغة تُستخدم لنقل المواد وتوفير التوجيه بحيث يمكنها دعم عملية التعلم أو التدريس. في الدراسات اللغوية، ينظر إلى اللغة على أنها شيء يحتوي على مكونات أو عناصر. وهدف الرئيسي من تعلم اللغة هو إتقان المهارات اللغوية.^{٣٠} لإدراك إتقان هذه المهارات اللغوية، هناك حاجة إلى استراتيجيات ووسائل إعلام مناسبة ومناسبة في تعلم اللغة للطلاب.^{٣١}

(١) مكونات اللغة

تتكون اللغة من عدة مكونات، بما في ذلك؛ أصوات اللغة والمفردات والقواعد. يمكن عمل هذه المكونات بمبيلاجارن بعدة وسائل منها:^{٣٢}

(أ) أصوات

في تعلم القرآن، يطلق على تعليم الأصوات التي تسمى بمخارج الحروف أو غالبًا ما تشار بعلم التجويد. و تختلف عن تعلم اللغة العربية الذي لا يتطلب استخدام أحكام التجويد كأحكام نون السكون و التّنوين. ولكن بسماع صوت ترديد آيات من القرآن أو صوت الأذان، فيتعود شخص على سماع نطق الكلمات أو الجمل العربية.^{٣٣}

وسائل التعلم التي يمكن استخدامها لتعليم الصوت هي لوحة التنقي، وبطاقات الصور (بمراعاة الانسجام والتباين)، ونطق الصوتي لحروف الهجائية أو الألفاظ العربية.^{٣٤}

³⁰ Abdul Wahab Rosyidi, ..., 47 – 63.

³¹ Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, ..., 67.

³² Abdul Wahab Rosyidi, ..., 53.

³³ Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Humaniora, 2015), 66.

³⁴ Abdul Wahab Rosyidi, ..., 53 – 55.

ب) المفردات

والآن، تم استيعاب العديد من المصطلحات العربية ودمجها في اللغة الإندونيسية أو الإقليمية. وستكون هذه المصطلحات مفيدة جدًا للطلاب الإندونيسيين في زيادة المفردات وتعلم اللغة العربية. ومع ذلك، فإن امتصاص هذه المصطلحات لها بعض العيوب، مثل تغيير المعنى، و تغيير الصوت الأصلي وأحياناً يظل النطق كما هو ولكن المعنى يتغير أو يختلف^{٣٥}.

للتغلب الصعوبات الأطفال في زيادة وتذكر المفردات العربية، فيمكن التعلم باستخدام الوسائط المناسبة، مثل الأشياء الحقيقي أو الصورة^{٣٦}. وبحسب بسري مصطفى وعبد الحميد، فإن طريقة شرح معنى المفردات يمكن أن تتم من خلال عرض أشياء أو صور تتطابق مع المفردات، وإظهار الجسد، وذكر المرادفات والمتضادات، وذكر مجموعة الكلمات، وغير ذلك. هناك عدة مبادئ في اختيار المفردات في تعلم اللغة العربية للأجانب (بخلاف المتحدثين باللغة العربية) منها^{٣٧}:

- (١) تواتر (*Frequency*)، اختر المفردات المستخدمة بشكل متكرر
- (٢) توزع (*Range*)، اختر المفردات شائعة الاستخدام في الدول العربية
- (٣) ألفة (*Familiarity*)، اختر الكلمات المألوفة والمشهورة
- (٤) متاحة (*Avalability*)، اختر الكلمات المستخدمة في مجالات معينة
- (٥) شمول (*Coverage*)، اختيار الكلمات التي يمكن استخدامها في مختلف المجالات يعني أنها لا تقتصر على مجال واحد فقط. ككلمة "بيت" التي يفضل استخدامها من كلمة "منزل"، لأنها أكثر شيوعاً.
- (٦) أهمية، حدد أولويات الكلمات التي لها معنى مهم لتجنب الكلمات التي نادراً ما يتم استخدامها
- (٧) عروبة، إعطاء الأولوية للكلمات العربية على الرغم من وجود مقارنات بلغات أخرى. كاختيار كلمة "هاتف" بدلا من "telephone".

³⁵ Ahmad Izzan, ..., 67.

³⁶ Abdul Wahab Rosyidi, ..., 55 – 60.

³⁷ Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, ..., 69.

ج) القواعد

الأشياء التي يجب تعلمها في منطقة القواعد هي إعراب أو تغيير في حركة نهاية الكلمة بسبب شيء، وبناء، وإجراءات تجميع الجمل^{٣٨}. وسائل الإعلام التي يمكن استخدامها للتدريس القواعد هي صناديق قواعد اللغة أو بطاقات المفردات^{٣٩}.

٢) مهارات اللغة العربية

بشكل عام، يقسم جميع خبراء تعلم اللغة مهارات اللغة أ إلى أربعة أقسام، وهي مهارة الإستماع، و مهارة الكلام، و مهارة القراءة، و مهارة الكتابة^{٤٠}.

أ) مهارات الإستماع

الطريقة الأولى لتعلم الأصوات وتمييز الأصوات المتشابهة هي الإستماع. وبينما تعلم الأصوات والتمييز بينها سبيل تعلم القراءة، وتعلم القراءة يصبح قادرا على ممارسة الكتابة تباعا^{٤١}. مهارات الإستماع هو القدرة التي تسمح لمستخدم اللغة أن يفهم اللغة المستخدمة شفويًا^{٤٢}. مهارات الإستماع هي طريقة لربط تنمية المهارات اللغوية الأخرى، لأنّ القدرة التي يمتلكها الفرد على الاستماع تؤدي بشكل تلقائي إلى الطلاقة الكلامية، مم يوضح الالتقاء بين الاستماع والمهارات اللغوية الأخرى^{٤٣}.

ينقسم التعلم الاستماع إلى نوعين، وهما الاستماع لغرض التكرار (*drill*) والاستماع لفهم النص. من خلال التكرار، يمكن للطلاب التعود على المواقف اللغوية. وبينما يكون الغرض من الاستماع لفهم النص هو أن يتمكن الطلاب من التمييز بين الأفكار الرئيسية والإضافية في النص، ثم فهم القصة في النص وغيرها^{٤٤}.

³⁸ Ulin Nuha, ..., 58.

³⁹ Abdul Wahab Rosyidi, ..., 60 – 63.

⁴⁰ Ulin Nuha, ..., 74.

^{٤١} هاني إسماعيل رمضان، معايير مهارات اللغة العربية للناطقين بغيرها، (امنتدى العربي التركي، ٢٠١٨)، ١٣.

⁴² Abdul Wahab Rasyidi, ..., 64.

^{٤٣} هاني إسماعيل رمضان، معايير مهارات اللغة العربية للناطقين بغيرها، ...، ١٣.

⁴⁴ Ulin Nuha, ..., 78.

فالاستماع من أهم فنون اللغة. لأن الناس يستخدمون الاستماع والكلام أكثر من استخدامهم للقراءة والكتابة.

ب) مهارات الكلام

التحدث هو وسيلة للتواصل مع الآخرين. في حين أن القدرة على تكوين كلمات صحيحة وواضحة ستسهّل على شخص لنقل أفكاره. عندها سيفهمها الآخرون بسهولة أيضاً. القدرة على الكلام بلغة أجنبية هي مهارة أساسية أحد أهداف من أهداف تعليم اللغة.^{٤٥}

ج) مهارات القراءة

يمكن شخص أن يفهم الرسائل الآخرين في شكل مكتوب على طريق القراءة. ويمكن أن يفهم المعلومات المكتوبة مثل الجمل والمقالات والكتب من خلال القراءة و مهارات القراءة.^{٤٦}

د) مهارات الكتابة

هذه المهارة اللغوية هي أعلى مهارة في المهارات اللغوية الأخرى. الكتابة هي وسيلة اتصال لا تقتصر على المكان والزمان. تركز دراسة الكتاب على القدرة على الكتابة بكتابة جيدة و صحيحة، وتحسين التركيز والقدرة على التعبير عن الأفكار بوضوح وتفصيل^{٤٧}. يصف أجييف هيرماوان، أنّ العقل يبدأ من جوانب بسيطة مثل كتابة الكلمات إلى الجانب الأكثر تعقيداً، وهو الإنشاء. في تعلم اللغة العربية، تنقسم مهارات الكتابة إلى الخط، و الإملاء، و الإنشاء.^{٤٨}

وترتبط تلك المهارات مع بعضها بارتباط وثيق. إذ تتضمن عملية الاتصال جانبي الإرسال والاستقبال، ويتضمن جانب الإرسال في عملية الاتصال اللفظي الحديث والكتابة، أما جانب الاستقبال فينظر إليه عادة على أنه من عمل حاسني

⁴⁵ Bisri Mustafa dan Abdul Hamid, ..., 88.

⁴⁶ Abdul Wahab Rasyidi, ..., 71.

⁴⁷ Bisri Mustafa dan Abdul Hamid, ..., 101.

⁴⁸ Ulin Nuha, ..., 116.

البصر والسمع، وبالتالي فهو يعتمد على القراءة والاستماع، وكلاهما يتطلب عملاً عقلياً هو الفهم، ويتضمن الفهم إصاق المعنى برسالة مرئية أو مسموعة.^{٤٩}

بسبب ارتباط أحد المهارة من المهارات اللغوية الأخرى، فإن إتقان كل مهارة سيؤثر على المهارات اللغوية الأخرى.

﴿ب﴾ تقنية الإختبار

١. تعريف الإختبار

أسلوب الإختبار هو أسلوب تقييم عن طريق الإختبار ويهدف إلى تحديد مهارات الشخص أو معرفته. يجب أن يكون شكل الإختبار المستخدم في قياس القدرة وفقاً لأهداف القدرة ونوع الكفاءة المراد قياسها. وبشكل عام، تنقسم أدوات التقييم مع هذا النوع من الإختبارات إلى ثلاثة أشكال، وهي الإختبارات الكتابية (الذاتية والموضوعية)، والإختبارات الشفوية، والإختبارات الإجرائية.^{٥٠}

٢. أنواع الإختبار

أ. إختبار الكتابة (شخصي أو موضعي)

إختبار المقالة (*essay*) هو إختبار في شكل وصف وهو ذاتي بطبيعته.^{٥١} وتتمثل خصائص الأسئلة في هذا النص في أنها لا تتوافق مع كلمات مثل شرح المقارنة أذكر كيفية الاستنتاج أو ما أشبه ذلك.^{٥٢}

بينما الإختبار الموضوعي عبارة عن سلسلة من الأسئلة الأخرى التي لها إجابة واحدة صحيحة. سبب استخدام إختبار موضعي هو أنه يمكن استخدامه لعدد كبير من الأسئلة أو العديد من التقييمات موضوعية، وقد تم تنظيم الأسئلة بشكل منهجي

^{٤٩} هاني إسماعيل رمضان، معايير مهارات اللغة العربية للناطقين بغيرها، ...، ١٣

^{٥٠} Ika Sriyanti, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Ponorogo: Uwis Inspirasi Indonesia, 2019), 42 – 43.

^{٥١} Setiadi Cahyono Putro dan Wahyu Nur Hidayat, ..., 41.

^{٥٢} Nelly Wedyawati, dkk, *Pembelajaran SD Problem Solving Method* (Batu: Literasi Nusantara, 2020), 45.

وغيرها. وهناك عدة أشكال من الاختبارات الموضوعية، وهي اختبارات الإجابة القصيرة، القصيرة أو إدخالات كاملة واختبارات متعددة الاختيارات ومطابقة^{٥٣}.

(١) اختبار الإجابة القصيرة (short answer test)

(٢) اختبار القصير أو الكامل

يتطلب هذا الاختبار إجابات قصيرة فقط كمثل كلمات أو أرقام أو جمل أو رموز^{٥٤}. ميزة استخدامه هي مناسب للأطفال ذوي المستويات المنخفضة من الصفوف^{٥٥}.

(٣) اختبار الصحيح-الخطأ (true-false)

يحتوي هذا السؤال على تصريحات (statement). وهذه تصريحات صحيحة أو خاطئة. ثم يُطلب من الطفل اختيار ما إذا كانت العبارة صحيحة أم خاطئة^{٥٦}. وفقاً لزينال عارفين، فإن شكل الأسئلة في هذا الاختبار ليس فقط أسئلة ولكن يمكن أيضاً تغييره إلى رسوم بيانية، أو صور، أو جداول^{٥٧}.

(٤) متعدد الخيارات (multiple choice)

يمكن لهذا الاختبار قياس جوانب لذاكرة الشخص. يحتوي هذا الاختبار على إجابة واحدة صحيحة فقط من بين خيارات الإجابة الأخرى^{٥٨}. بشكل عام، يتراوح عدد الإجابات البديلة من ٢ إلى ٥ فقط^{٥٩}. نظراً لوجود إجابة واحدة صحيحة، يجب على الطلاب الإجابة بشكل صحيح للحصول على درجة واحدة. إذا كانت الإجابة خاطئة، فستكون الصفر^{٦٠}.

⁵³ Setiadi Cahyono Putro dan Wahyu Nur Hidayat, *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan* (Malang: Ahlimedia Press, 2021), 42 – 43.

⁵⁴ Nelly Wedyawati, dkk, ..., 45.

⁵⁵ M. Ilyas Ismail, *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran* (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), 93.

⁵⁶ Ina Magdalena, dkk, *Belajar Makin Asyik dengan Desain Pembelajaran Menarik* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 77.

⁵⁷ M. Ilyas Ismail, ..., 84.

⁵⁸ Nelly Wedyawati, dkk, ..., 45.

⁵⁹ M. Ilyas Ismail, ..., 86.

⁶⁰ Jamil Itmazy, *e-learning Systems and Tools; an Arabic Textbook* (Philips Publishing, 2010), 260.

٥) اختبار المطابقة (matching test)

تتمثل ميزة هذا الاختبار في أنه يمكنه اختبار قدرة الطفل على ربط شيئين (إما بشكل مباشر أو غير مباشر) وهو جيد لاختبار معرفة المصطلحات والأحداث. بينما العيب هو الاعتماد بشكل كبير على القدرة على تذكر شخص ما^{٦١}.

ب. اختبار الشفوي

يكون هذا الاختبار في شكل سؤال وجواب شفهي وعفوي^{٦٢}.

ج. اختبار العمل

اختبار العمل هو اختبار يتطلب من الطلاب للإجابة عليه من خلال عرض توضيحي. تكون الاستجابة التي سيتلقاها الطلاب في شكل إجراءات أو مهارات. هذا الاختبار مثالي للدروس العملية أو شبه له^{٦٣}.

ج. وسائل المتعددة (Multimedia) في التعلم

لاستخدام التكنولوجيا في عملية التعليمية فوائدها، منها: تطوير مهارات اللغوية، وكتابة

اليوميات المدرسية، وتجميع التقارير المدرسية^{٦٤}.

١. تعريف الوسائل المتعددة

تتألف الوسائل المتعددة (multimedia) من جزأين، وهما (multi) والتي تعني متعدد و (media) والتي تعني الوسيلة الفيزيائية الحامل للمعلومات كالكتب، والأشرطة، وغيرها. الكلمة (multimedia) تشير إلى نوع من البرمجيات التي توفر المعلومات بأشكال فيزيائية مختلفة كالصوت، والصورة، والرسوم المتحركة. الوسائل المتعددة (multimedia) هي عبارة عن ربط متكامل بين النصوص، والأصوات، والصور، والفيديو (video graphic)، والرسوم

⁶¹ M. Ilyas Ismail, ..., 91.

⁶² Ika Sriyanti, ..., 43.

⁶³ Setiadi Cahyono Putro dan Wahyu Nur Hidayat, ..., 31.

⁶⁴ مصطفى نمر دعمس، تكنولوجيا التعليم وحوسبة التعليم، (عامن: دار غيداء للنشر والتوزيع، ٢٠٠٨)، ٢٧

(graphic)، وتحريك الصور (animation) بشكل يجعل من الممكن استخدام عرض المعلومات في نصوص تتزامن بصور، وصوت، وحركة.^{٦٥}

يعد التعلم المتنقل أحد الأمثلة على نموذج التعلم مع الوسائل المتعددة. التعلم المتنقل هو نموذج تعليمي من خلال استخدام الأجهزة المحمولة المطورة بتنسيق وسائط متعددة.^{٦٦} و في عصر جائحة كوفيد-١٩، تم استخدام التكنولوجيا والأجهزة المحمولة على نطاق واسع في التعلم. التعلم المتنقل هو التعلم الذي يستخدم التكنولوجيا والأجهزة المحمولة.^{٦٧} التعلم المتنقل هو التعلم الذي يستخدم التكنولوجيا والأجهزة المحمولة. صرح O' Malley أن التعلم المتنقل هو أي تعلم يحدث عندما لا يكون الطلاب في موقع محدد مسبقاً لأن الطلاب يستفيدون من فرص التعلم التي توفرها تكنولوجيا الهاتف المحمول.^{٦٨} وفقاً ل Kageen، تعد الهواتف المحمولة أحد الأجهزة الداعمة للتعلم عبر الأجهزة المحمولة. الغرض من تطوير التعلم المتنقل هو عملية التعلم يمكن تنفيذها دون قيود المكان والزمان ويمكن أن تزيد من نشاط الطالب في عملية التعلم.^{٦٩}

٢. معايير الوسائل المتعددة

وفقاً ل Thorn، إذا استوفت وسائل متعددة عدة معايير، فيمكن تصنيف الوسائل المتعددة على أنها وسائل متعددة تفاعلية.^{٧٠} الوسائل المتعددة التفاعلية هي وسائل قادرة على استيعاب استجابات المستخدم.^{٧١} وهذه المعايير، هي^{٧٢}:

(أ) سهولة التنقل تعني أن الوسائل بسيطة وأنيقة وجذابة وليست معقدة أو صعبة للغاية.

^{٦٥} حيدر شاكر البرزنجي و محمود حسن جمعة، تكنولوجيا ونظم المعلومات في المنظمات المعاصرة منظور؛ إداري-تكنولوجي، (٢٠١٤)،

^{٦٦} Bambang Wasita, "Mobile Learning sebagai Model Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif", 14, 1 (Juni, 2010), 62 – 63.

^{٦٧} Uyu Wahyudin, dkk, *Pendidikan Nonformal dan Pandemi Covid-19* (Bayfa Cendekia Indonesia, 2021), 44.

^{٦٨} Muhammad Naharuddin Arsyad dan Dinna Eka Graha Lestari, "Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo", *Agastya*, (2020), 93.

^{٦٩} Patni Ningharjanti, dkk, *Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning* (Pena Persada: Surakarta, 2019), 32.

^{٧٠} Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Bantul: Kaukaba, 2013), 208.

^{٧١} Patni Ningharjanti, dkk, ..., 22.

^{٧٢} Hujair AH Sanaky, ..., 208.

ب) هناك إدراك في وسائل الإعلام

ج) المعرفة والمعلومات المقدمة في وسائل الإعلام، أي ما إذا كان البرنامج قد لبي

احتياجات التعلم للمستخدمين

د) يعني تكامل الوسائط أن وسائل الإعلام يجب أن تكون قادرة على الجمع بين

جوانب أهداف مادة طريقة التعلم وقدرات الطلاب

هـ) تتمتع وسائل الإعلام بمظهر فني وجمالي بحيث يمكنها جذب اهتمام المتعلمين

و) يجب أن يوفر البرنامج الذي تم تطويره التعلم الذي يحتاجه المتعلم، بحيث عندما

ينتهي المتعلم من استخدام البرنامج، سيشعر أو تشعر بالراحة في التعلم بالراحة في

التعلم.

❖❖❖ لعبة تعليمية تعتمد على الأندرويد

١. تعريف الألعاب التعليمية

وفقاً لJohn C Beck و Mitchell Wade، فإن الألعاب هي بيئة تدريب تتطلب حل

مشكلات في العالم الحقيقي تعاون. في غضون ذلك، بحسب ويجايا وديني أريفريانتو، اللعبة

هي حاجة تمثل مشكلة بالنسبة لمستخدمي الأدوات الذكية. يمكن الاستنتاج أن اللعبة عبارة

عن ملف الأدوات التي تؤثر على الحياة والتطور^{٧٣}. الألعاب الرقمية هي إحدى

الوسائل التي تستخدم لتقديم المواد التعليمية للطلاب^{٧٤} اللاعبين بشكل فعال وفعال للغاية^{٧٤}.

بشكل عام، يتما لألعاب تقسيم إلى مجموعتين هما: الألعاب الترفيهية والألعاب

التعليمية. الألعاب الترفيهية هي ألعاب وهو أمر ممتع ويغذي خيالاً عالياً التي يتم تصنيعها

عادةً باستخدام تقنية عالية، مثل السيارات المتنقلة أو الروبوتات وغيرها. بينما الألعاب

الألعاب التعليمية هي جميع أشكال الألعاب المصممة لتقديم الخبرات التعليمية أو الخبرات

التعليمية لمستخدميها. الألعاب التعليمية هي شكل من أشكال الأنشطة التي تثقيف من

⁷³ Mochammad Ridoi, Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2 (Maskha, 2018), 1 – 2.

⁷⁴ Wandah Wibawanto, ..., iii.

خلال استخدام الأساليب أو وسائل الإعلام لعبه. يمكن الاستنتاج أن الألعاب التعليمية هي الألعاب التعليمية.^{٧٥}

بالإضافة إلى ذلك، قالت Villamill-Mollina أن الألعاب والتطبيقات التعليمية هي واحدة من منتجات الوسائل المتعددة التفاعلية عالية الجودة^{٧٦}. أنشطة اللعب المتعلقة بأنشطة التفاعل مع الأشخاص والسلع حيوانًا، أو أشياء متعلقة باللعبة^{٧٧}.

بناء على الشرح السابق، يمكن الاستنتاج أن الأنشطة في الألعاب التعليمية لا تتعلق فقط باللعب الممتع، ولكن الألعاب التعليمية هي أيضًا ألعاب تهدف إلى توفير المواد والمعرفة للمستخدمين، بحيث تهدف أيضًا بشكل غير مباشر إلى التثقيف.

٢. خصائص الألعاب التعليمية

في أنشطة التعلم، التعلم والألعاب تستخدم لخلق جو تعليمي سلمي نشطة ومن الملل إلى المرح.^{٧٨} خصائص لعبة تعليمية تشمل: التحدي، والفضول، ومراقبة، والخيال يتكون من العواطف وعمليات التفكير^{٧٩}. بحسب ونده، الألعاب يجب أن تحتوي التعليمية على عدة شخصيات، منها^{٨٠}:

أ. ردود فعل مباشرة

ب. تفاعل مشاركة نشطة

تفاعل نشط هو علاقة متبادلة بين المتكلم والمستمع أو عملية سؤال وجواب بينهما. فلا يستمع المستمع إلى كلمات المتكلم فحسب، بل يعطي استجابة نشطة أيضًا في شكل إجابات أو أفعال.^{٨١}

⁷⁵ Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain* (Bogor: Guepedia), 36 – 37.

⁷⁶ Iwan Binanto, *Multimedia Digital; Dasar Teori dan Pengembangannya* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010), 17.

⁷⁷ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 25.

⁷⁸ Darmadi, ..., 23 – 24.

⁷⁹ Gemala Wahyu Ningsih, *Game Edukasi Sejarah di Indonesia sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android* (Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar), Skripsi 2020, 17.

⁸⁰ Wandah Wibawanto, ..., 1 – 2.

⁸¹ N. Ardi Setyanto, *Interaksi dan Komunikasi Efektif Belajar dan Mengajar* (Yogyakarta: Diva Press, 2017), 213

ج. تحكم اللاعب في الموضوع

د. ممارسة متكررة

هـ. التحدي والتحفيز

و. الحوار بين اللاعبين والعمل الجماعي

وبينما خصائص اللعبة اللغوية الجيدة والمناسبة لممارستها في تعلم اللغة هي^{٨٢}:

أ. يمكنه لتحسين مهارات اللغة، وهي الاستماع، أو التحدث، أو القراءة، أو الكتابة

ب. يمكن أن تزيد من اهتمام الطلاب

ج. إشراك الطلاب بنشاط

د. لديك تعليمات وأنظمة واضحة

هـ. يمكن تشغيلها في وقت ومكان مناسبين للتعلم

لذلك، سيكون المحتوى أو المحتوى في الألعاب التعليمية أسهل في الفهم، بسبب التفاعل النشط بين المستخدمين والألعاب. بالإضافة إلى ذلك، مع توفر العديد من التحديات، ستكون عملية التعلم أكثر إمتاعًا وسيزداد حافز تعلم الطلاب تلقائيًا أيضًا.

٣. المميزات و العيوب للألعاب التعليمية

الميزة الرئيسية للألعاب التعليمية مقارنة بأساليب التعليم التقليدية هي تصور مشاكل حقيقية. معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا، أن الألعاب مفيدة جدًا لتحسين منطق اللاعب وفهمه في مشكلة من خلال مشروع لعب.^{٨٣} فيما يلي بعض المزايا الأخرى لاستخدام الألعاب التعليمية :

أ. القدرة على نقل المواد بطريقة ممتعة للاعبين

⁸² Darmadi, ..., 151.

⁸³ Mochammad Ridoi, ..., ii.

ب. سيتم فهم المحتوى في اللعبة بسهولة من قبل المستخدمين بسبب التفاعل في اللعبة^{٨٤}

ج. زيادة دافع التعلم لدى المستخدم لأن عملية التعلم أكثر إثارة للاهتمام

د. العروض المرئية وجوانب المنافسة في اللعبة يمكن أن تكون نمسلية

هـ. زيادة حماس الأطفال للتعلم من خلال التحديات المتاحة في اللعبة

و. يمكن إجراء عملية التعلم في أي مكان^{٨٥}

إن لاستخدام الإنترنت أو غيرها من المرافق الحديثة للتعلم أو أنشطة التعليم عدة مزايا، وهي عدم وجود حدود المكان والزمان، ووجود مرافق اتصالات حديثة، وانخفاض التكاليف، وأنشطة التعلم التي يمكن القيام بها عن بعد.^{٨٦} في حين أن عدم وجود وسائل الألعاب كوسيلة للتعلم أو التعليم هو وجود محتوى سيء في الأداة الذكية أو الألعاب المختلفة في الأداة الذكية. قد يؤثر ذلك على سلوك الطفل في اتجاه سلبي، ويؤثر على عقلية الطفل.^{٨٧}

للألعاب التعليمية مزايا وعيوب مختلفة وتأثيرات إيجابية وسلبية. لتجنب التأثير السلبي لاستخدام وسائل الألعاب في تعلم الأطفال أو غيرها من الوسائل القائمة على التكنولوجيا، يجب على الآباء الإشراف على أنشطة التعلم للأطفال.



⁸⁴ Wandah Wibawanto, ..., 1.

⁸⁵ Gemala Wahyu Ningsih, ..., 18.

^{٨٦} هاني إسماعيل رمضان، برنامج تعلم العربية عن بعد للطلاب الأتراك، (إسطنبول: المنتدى العربي التركي، ٢٠١٧)، ٦.

⁸⁷ Jarot Wijanarko dan Esther Setiawati, ..., 4 – 5 .

الباب الثالث

نمط التفاعل بين المستخدمين و التطبيق للعبة التعليمية العربية

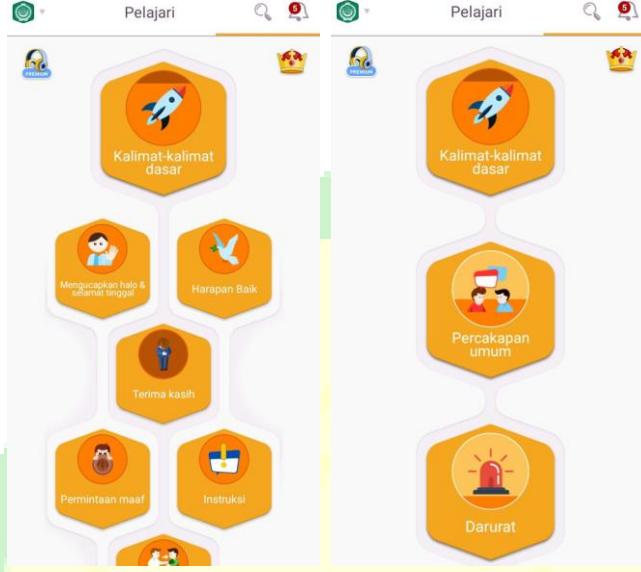
وصف تطبيق "Fun Easy Learn" العربية

تطبيق "Fun Easy Learn" هو تطبيق للعبة التعليمية الذي يوفر مواداً لتعلم العربية. يعتمد هذا التطبيق على نظام الأندرويد مع إصدار اللعبة ١،٧،٦ ويمكن تنزيلها مجاناً من *Play Store*. بدأ إصدار هذا التطبيق في ١٦ سبتمبر ٢٠١٤. يمكن استخدامه لجميع المرحلة، سواء للأطفال أو الغلام. بالإضافة إلى ذلك، يوفر التطبيق أيضاً مفردات وجمل العربية التي يمكن استخدامها في الأنشطة المختلفة كالمهنة والسفر. يمكن استخدام المواد في هذا التطبيق لمعرفة كيفية حجز الغرفة في فندق وطلب الطعام وطلب عن الاتجاهات باللغة العربية. بحيث يمكن زيادة الثقة في التحدث مع الناطقين بها.^١

الميزات المتوفرة في هذا التطبيق عبارة عن رسوم الخط اليد لتسريع تذکر المواد الجديدة، وتسجيل الصوتية الاحترافية، ومسجل الصوتية، وإحصاءات التفصيلية، ونظام المراجعة، وبحث الذكي. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أيضاً الوصول إلى هذا التطبيق في وضع عدم الاتصال. يوفر هذا التطبيق مواد العربية التي تتكون من ثلاث فصول، وهي حروف الهجائية، وكلمات، وجمل. وفيه مادة الحروف الهجائية كاملة من حرف "ا" إلى حرف "ي"، و ٦٠٠٠ مفردات عربية التي تتكوّن من إسم، و فعل، و حروف، و ١٢٥٠ جملة عربية التي تستخدم في الحياة اليومية.^٢ اكتشفت البحيثة أن هناك ٤٣٢ مفردات جديدة و ٣١٧ جمل. يمكن الوصول إليها مجاناً، بينما يمكن الوصول إلى المادة الأخرى عن طريق الاشتراك.

^١ Fun Easy Learn Belajar Bahasa Arab, 16 September 2014, (Aplikasi), <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.funeasylearn.arabic>

^٢ نفس المرجع



الصورة ٣. ١ الباب و التبويب

كلّ مباحثة متاحة في هذا البرنامج التطبيق مقسمة إلى عدة أبواب. تتكون مادة المفردات من ٢٥ تبويبات. وتنقسم الأبواب إلى ١-١٣ تحديات. في حين أن مادة الجملة المقدمة هي ١٩ بابًا و كلّ باب يشمل ١-٦ تبويبات للمادة. ثم يتم تقسيم كل تبويب إلى عدة تحديات سيتم شرحها بمزيد من التفصيل في الباب الرابع. فيما يلي تفاصيل توزيع المواد في تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية:

٣. ١ قائمة مشاركة المواد

رقم	فصل	باب	تبويب
١.	هجائية	يحتوي هذا الفصل على رسائل حجية تبدأ من "ا" إلى "ي".	-
٢.	كلمة	الشخص (Orang)	الأسرة (Keluarga) الحب و الصحبة (Cinta dan pertemanan) العمر وأحداث الحياة (Usia dan Peristiwa) (Hidup)
			الشخصية (Identitas)

خصائص ١ (Karakteristik 1)	خصائص ١ (Karakteristik 2)	وصف أشخاص آخرين Menggambarkan) (Orang Lain	
خصائص الجسم (Karakteristik fisik)	حالة الجسم (Kondisi Fisik)		
العاطفية (Kondisi Emosional)	الشعور (Perasaan)		
رأي العام (Opini Orang)			
الملابس (Pakaian)	الرياضة (Olahraga)	النمط (Mode)	
المستلزمات (Aksesoris)			
الرأس و الوجه (Kepala dan Wajah)	أعضاء الجسم (Anggota Tubuh)	الجسم (Tubuh)	
أعضاء الداخلية (Organ Internal)	العمل (Tindakan)		
مشاكل الصحة (Masalah Kesehatan)	الأعراض (Gejala)	الصحة (Kesehatan)	
الرعاية (Perawatan)	الصيدلة (Farmasi)		
نوع مكان الإقامة Macam-macam) (tempat tinggal	الغرفة (Kamar)	البيت (Rumah)	
الأثاث (Furnitur)	ديكور البيت (Dekorasi Rumah)		
أجزاء البيت Bagian-bagian) (Rumah			
نوع الدكان (Jenis-jenis Toko)	دكان الكتروني (Toko Elektronik)	التسوق (Belanja)	
أدوات الطبخ (Alat Dapur)	أدوات المنزلية Produk Rumah) (Tangga		
المكتبة	دكان الأطفال		

(Toko Buku)	(Toko Anak-anak)			
الماكياج (Kosmetik)	أدوات الغسل (Alat Mandi)			
الفواكه (Buah-buahan)	الخضروات (Sayur-mayur)	الطعام والشراب Makanan dan) (Minuman		
اللحم (Daging)	السمك و المأكولات البحرية Ikan dan Hidangan) (Laut			
التمر من الألبان (Produk Susu)	الخبز (Roti)			
الحبوب والمكسرات والبذور Biji-bijian, Kacang-) (kacangan, Benih	التوابل (Bumbu)			
الحلويات (Gula-gula)	وقت الأكل (Waktu Makan)			
الطبق (Hidangan)	وصف الطعام Menggambarkan) (Makanan			
مشروبات غير كحولية Minuman Non-) (alkohol				
	المدرسة (Sekolah)	التربية (Pendidikan)		
	المهنة (Pekerjaan)	المهنة (Pekerjaan)		
المؤلفات (Sastra)	الكتب (Buku)	الثقافة (Budaya)		
الموسيقى (Musik)	آلة الموسيقى (Alat Musik)			
الفن (Seni)				
السينما (Bioskop)	المسرح (Teater)	وقت الفراغ (Waktu Luang)		
الرحلة	في الشاطئ			

(Perjalanan)	(Di Pantai)		
اللعبة (Permainan)	الملعب (Taman Bermain)		
الرياضات الصيفية Olahraga Musim) (Panas	القاعة الرياضية (Gimnasium)	الرياضة (Olahraga)	
عن الرياضة (Tentang Olahraga)			
المطعم والبار (Restoran dan Bar)	الجذب السياحي (Tempat Wisata)	المدينة (Kota)	
الشارع (Jalanan)	المنطقة (Wilayah)		
النقل البرية (Transportasi Darat)	النقل بالسكك الحديدية (Transportasi Rel)	المواصلات (Transportasi)	
النقل الجوي (Transportasi Udara)	النقل المياها (Transportasi Air)		
التلفزيون والراديو (TV dan Radio)	الحاسوب (Komputer)	أدات التواصل (Alat Komunikasi)	
الإنترنت (Internet)	الهاتف (Telepon)		
الشرطة (Polisi)		الأمن (Keamanan)	
الحيوانات المحلية (Hewan Domestik)	الطيور المحلية (Burung Domestik)	الحيوانات (Hewan)	
الحيوانات البرية (Hewan Liar)	الطيور البرية (Burung Liar)		
البرمائيات والزواحف (Amfibi dan Reptil)	الحشرات والعناكب Serangga dan) (Arachnida		
أطفال الحيوان (Anak Hewan)			
الشجرة (Pohon)	شجرة الفاكهة (Pohon Buah)	النباتات (Tanaman)	
الزهرة (Bunga)	الزراعة (Agrikultur)		

الجو (Cuaca)	الظاهرة الطبيعية (Fenomena Alam)	البيئة (Lingkungan)		
المناظر الطبيعيه (Lanskap)	المياه (Perairan)			
أرقام الكاردينال (Bilangan Kardinal)	الألوان (Warna)	نظام (Sistem)		
التقويم (Kalender)	الوقت (Waktu)			
الحجم والشكل (Ukuran dan Bentuk)				
الإجراء ١ (Tindakan 1)	التواصل (Komunikasi)	الفعل (Kata Kerja)		
	حجز اشياء (Menggambarkan Benda)	الصفة (Kata Sifat)		
ظروف الوقت والتردد (Kata Keterangan) (Waktu dan Frekuensi)	استفهام وربط الكلمات (Kata Interogatif dan) (Penghubung)	الظرف (Kata Keterangan)		
ضمير (Pronomina)	حرف الجر (Preposisi)	أنواع أخرى من الكلمات		
بالاشتراك (Konjungsi)	علامات ترقيم (Tanda baca)			
قول مرحبا و وداعا (Mengucapkan Halo) (dan Selamat Tinggal)	رجاء جميل (Harapan Baik)	جمل	الجملة	٣.
شكرا (Terimakasih)	اعتذار (Permintaan Maaf)			
تعليمات (Instruksi)	أسئلة وأجوبة قصيرة (Pertanyaan dan) (Jawaban Pendek)			
جعل نفسك مفهومة (Membuat Diri Anda) (Dimengerti)	أوافق ولا أوافق (Setuju dan Tidak) (Setuju)	محادثة عامة (Percakapan Umum)		
التعبير عن المشاعر (Meminta dan) (Memberi Informasi)	التعبير عن المشاعر (Mengekspresikan) (Perasaan)			

المساعدة والاقتراحات (Bantuan dan Saran)	الرأي (Opini)		
حالة طارئة (Situasi Darurat)		الضرورية (Darurat)	
المتعارف (Perkenalan)	السكن (Tempat Tinggal)	صديق (Membuat Teman)	
العمر والجنسية والدين Umur, Kebangsaan) (dan Agama	الأسرة والعلاقات Keluarga dan) (Hubungan		
تبيين الآخرين Menggambarkan) (Orang Lain	ما يعجبك وما لا يعجبك Hal yang Anda sukai) (dan Tidak Sukai		
قبول ورفض Menerima dan) (Menolak			
في المدرسة (Di Sekolah)	الحياة الطلابية (Olahraga)	التربية (Pendidikan)	
الأرقام والألوان (Angka dan Warna)			
مهنة (Pekerjaan)	في مكان العمل (Di Tempat Kerja)	العمل (Pekerjaan)	
يسأل الاتجاهات (Menanyakan Arah)	إخبار الاتجاهات (Memberitahu Arah)	السفر (Bepergian)	
السياحة (Tamasya)			
تحقق في (Check-in)	فحص جواز السفر والجمارك Pengecekan Paspor) (dan Bea Cukai	الطائرة (Pesawat)	
تأجير سيارة (Sewa Mobil)	القيادة والمواقف Mengemudi dan) (Parkir	السيارة (Mobil)	
في الحافلة أو القطار Di Dalam Bus atau) (Kereta	سيارة اجرة (Taksi)	المواصلات الأخرى (Transportasi Lain)	

حجز الغرفة (Memesan Kamar)	أثناء إقامته Selama Masa) (Tinggalmu	الفندق (Hotel)	
شكوى (Keluhan)	استأجر الشقة Menyewa) (Apartemen		
حجز الطاولة (Memesan Meja)	حجز المشروبات (Memesan Minuman)	المطعم والحانة (Restoran dan Bar)	
حجز الطعام (Memesan Makanan)	عند الأكل (Saat Makan)		
اللحم و السمك (Daging dan Ikan)	الفواكه (Buah)	الطعام (Makanan)	
الخضروات (Sayuran)	طعام الإفطار (Makanan Sarapan)		
الملابس (Pakaian)	المكملات (Aksesori)	التسوق (Belanja)	
عناصر أخرى (Barang Lain)	في السوبر ماركت (Di Supermarket)		
في متجر الكتب والزهور Di Toko Buku dan) (Bunga	الدفع والاسترداد Pembayaran dan) (Pengembalian		
في السينما (Di Bioskop)	في المسرح (Di Teater)	وقت الفراغ (Waktu Luang)	
في المتحف (Di Museum)	الرياضة (Olahraga)		
اذهب للتخييم (Pergi Berkemah)	استقبال الضيوف (Menerima Tamu)		
في البنك (Di Bank)	في وكالة العقارات (Di Agen Perumahan)	صالح (Jasa)	
في صالون التجميل (Di Salon Kecantikan)	يصلح (Reparasi)		
في الطبيب (Di Dokter)	المرض (Penyakit)	الصحة (Kesehatan)	
في طبيب الأسنان	في الصيدلية		

(Di Dokter Gigi)	(Di Apotek)	أدات التواصل (Alat Komunikasi)		
الهاتف (Telepon)	وسائل الإعلام الجماهرية (Media Masa)			
في مكتب البريد (Di kantor Pos)		الوقت و الطقس (Waktu dan Cuaca)		
قول الوقت (Menyebutkan Waktu)	العتيجة (Kalender)			
تعبير زمني (Ekspresi Waktu)	الجو (Cuaca)			

ب. "Fun Easy Learn" على أهداف التعلم

يرى زيفول رشيد ومكيسي أن استخدام وسائل التعلم له أغراض عديدة. حقق تطبيق "Fun Easy Learn" تعليم اللغة العربية العديد من هذه الأهداف، بما في ذلك:

١. تسهيل فهم الطلاب للمواد

يوفر تطبيق "Fun Easy Learn" تعليم اللغة العربية العديد من الأدوات التي تعتقد الباحثة أنها تسهل عملية تعلم الطلاب وتسهل على الطلاب فهم المادة العربية. هذه الأدوات هي الصور، والتسجيلات الصوتية، ومسجلات الصوت.

كما أوضحنا سابقًا، فإن استخدام الصور أو الوسائل المشابهة قادر على توفير علاقة بين محتوى المادة والعالم الحقيقي. مثل عرض مادة عن "الفاكهة" في هذا برنامج التطبيق مع تضمين صور الفاكهة. يمكن لهذه الصور أن تدفع مستخدمي التطبيق إلى التفكير في معنى كلمة، سواء من المفردات العربية إلى الإندونيسية أو العكس، على الرغم من أن المستخدم لم يدرس أو يعرف عن المفردات من قبل.

يترك بعض المستخدمين تعليقات على هذا التطبيق، أن هذا التطبيق موصى به تمامًا وأن توفير مواد تعلم اللغة العربية مصحوبة بصور متحركة يمكن أن يسهل عملية التعلم.

يشمل بعض المستخدمين أغني أوليا راتشمي التي قدمت مراجعة في ١٨ مارس ٢٠٢١ ورينال سابوترا الذي قدم مراجعة في ١٠ أغسطس ٢٠٢٠.

ميزة التسجيل الصوتي التي يوفرها تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية مفيدة لتحسين مهارات الإستماع والكلام. كما هو موضح سابقاً، إذا كان يسمع شخص كلمات أو جمل عربية كثيراً أو معتاداً، فسيكون من الأسهل عليه تعلم اللغة العربية.

بالإضافة إلى ميزة مسجل الصوت المنتجة في بداية تسليم الموج في هذا برنامج التطبيقي، فهي مرتبطة أيضاً بتحسين مهارات الإستماع و الكلام. والمثال في مقدمة المفردات العربية، يتم استخدام الصوت الذي سيتم استقباله من خلال السمع و فهمه من خلال مهارات الإستماع. بالطبع يمكن تشغيل الصوت حتى يتمكن المستمع من تلقي المعلومات التي تم نقلها بشكل صحيح وصحيح. عندها يستطيع المستخدم تعلم نطق حروف أو جمل المفردات بشكل صحيح وصحيح حسب الصوت المسموع. علاوة على ذلك، يمكن لمستخدمي التطبيق تسجيل الصوت على ميزة مسجل الصوت. لاحقاً، سيتم اكتشاف الكلمات أو الجمل التي ينطق بها المستخدم و كتابتها تلقائياً بواسطة التطبيق للمستخدمين بمعرفة الحقيقة أو الخطأ في النطق.

٢. توضيح رسالة التعلم

وسائل المرئية والمسموعة هي مزيج من وسائل المرئية و وسائل المسموعة. استخدمت الباحثة تطبيق "Fun Easy Learn" بوسائل السمعية والبصرية الصامتة. لأن هذا البرنامج التطبيقي يوفر ميزات صوتية كمسجلات الصوت والتسجيلات الصوتية، و ميزات المرئية كالصور والكتابة.

كما أوضحنا في الإطار النظرية، فإن للوسائل السمعية مزايا وعيوب لا تمتلكها وسائل المرئية والعكس صحيح. من خلال الجمع بين جميع مزايا وعيوب الوسيطتين، سيتم تغطية عيوب أحد الوسائل من خلال مزايا الوسائل الأخرى.

لذلك من وجهة نظرت الباحثة يعتبر هذا تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية مناسبة للإستخدام في عملية التعلم. لأن مع بعض المزايا الواردة في هذا البرنامج التطبيقي، يمكنه توضيح عملية توصيل الرسائل أو المعلومات أو الموضوع.

٣. توفر تجربة التعليمية مختلفة وموفقًا تعليميًا ممتعًا

يتميز هذا من خلال عملية التعلم التي لا تستخدم حاسة السمع أو البصر فقط. لكن هذه الوسائل تتطلب من مستخدميها استخدام كلا الحواس في وقت واحد. كما يُطلب من المستخدمين أيضًا أن يكونوا قادرين على التحدث باللغة العربية.

لذلك صنفت الباحثة هذه الوسائل على أنها من الوسائل التفاعلية لأن تتطلب استجابة نشطة مباشرة من مستخدميها. بالإضافة إلى ذلك، نظرًا لأن هذه الوسائل قادرة على توفير تجربة تعليمية مختلفة، تخلص الباحثة إلى أن هذه الوسائل ممتعة للغاية وممتعة لاستخدامها في عملية التعلم الفردي في المنزل وعملية التعلم في الفصل الدراسي بتوجيه من المعلم.

حيث أنّ ربطها بأهداف تعليمية أخرى، مثل مساعدة المعلمين في تقديم مواد معقدة، وتوفير الاختلافات في التدريس، وتوضيح غطاء التدريس، وزيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم في التعلم، فيمكن رؤيته باستخدام هذه الوسائل مباشرة في عملية التعلم في الفصل. ومع ذلك، من خلال البحث الذي أجرته الباحثة على هذا التطبيق، فإنه يُظهر أن هذا التطبيق يعتبر ممتعًا وممتعًا للغاية بحيث يمكن زيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم بشكل فردي وفي الفصل.

ج. "Fun Easy Learn" على خصائص وسائل التعلم الجيدة

كما قال عبد الحميد، إذا استوفت إحدى وسائل الإعلام معايير معينة، فيمكن تصنيف وسائل الإعلام على أنها وسيلة تعليمية جيدة. وقد استوفى تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية العديد من هذه المعايير. و منهم؛ وفقًا للأهداف المراد تحقيقها و المعلومات المقدمة صحيحة، و وفقًا للمعرفة والتكنولوجيا، وتناسب من حيث الجودة مع المكان والزمان وعدد المستخدمين، وبسيط، وقادر على تحسين مهارات الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، محتوى المواد في هذا التطبيق لديه إمكانية التوافق مع مناهج الدراسية.

١. وفقاً للأهداف المراد تحقيقها وقادر على تحسين مهارات الطلاب

استناداً إلى شرح تطبيق "*Fun Easy Learn*" تعلم اللغة العربية، يمكن استخدام هذا البرنامج التطبيقي لتعلم اللغة العربية بغرض السفر، والعمل، وللطلاب أو البالغين. لذلك يعتبر هذا التطبيق وفقاً للغرض المكتوب في التطبيق، لأنه يوفر عبارات مناسبة لهذا الغرض مثل كيفية طلب فندق أو مكان لتناول الطعام. يقوم هذا البرنامج التطبيقي بتكييف المحتوى بناءً على العمر مثل توفير مواد تعلم اللغة العربية للأطفال المدارس أيضاً. و بالإضافة إلى ذلك، بناءً على شرح في *Play Store*، يمكن لهذا التطبيق تحسين مهارات الكتابة، والإستماع، والكلام. وكان هذا أمر وفقاً لتنفيذه في التطبيق أيضاً. يمكن رؤيته بوضوح في بعض الميزات التي يمكن أن تساعد المستخدمين على تحسين مهارتين اللغوية.

٢. الوسيلة شيقة، وبسيطة، والمعلومات، والرسائل فيها صحيحة

هذا التطبيق هو ميزة الألعاب والتعلم الذي يوفر ميزات حديثة حتى لا تكون عملية التعلم باستخدام هذا التطبيق رتيبة. يُطلب من المستخدمين تعلم الاستماع مع ميزات التسجيل الصوتي أو الصوتي المتاحة، والتحدث مع مسجل الصوت أو ميزة التعرف على الصوت، والكتابة بالصور الداعمة المعروضة، والقدرة على زيادة كمية المفردات العربية لاستخدامها من المواد المقدمة فيه.

بعد أن قامت الباحثة بمراجعة وفحصت جميع البيانات الموجودة على تطبيق "*Fun Easy Learn*" تعلم اللغة العربية، خلصت الباحثة إلى أن المواد، والمعلومات، والرسائل التي تم نقلها في هذا البرنامج التطبيقي كانت صحيحة وتستحق الدراسة للأطفال والكبار على حد سواء على الرغم من وجود بعض العيوب التي سيتم شرحها في الفصل ٦. بالإضافة إلى ذلك، فإن التسجيل الصوتي المقدم هو تسجيل صوتي من متحدث اللغة العربية ونطقه صحيح.

٣. وفقاً للمعرفة والتكنولوجيا

مع استخدام التكنولوجيا الحديثة كوسيلة تعليمية، لا يقتصر الأمر على المكان والزمان. سواء تم استخدامه في غرفة واحدة أو في مساحة مختلفة (بمعنى التعلم عن بعد) مع عدد كبير من المستخدمين، يمكن أن تستمر عملية التعلم. وتعتبر الباحثة تطبيق " Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية وسيلة سمعية بصرية صامتة وهي أحد أنواع الوسائل المتعددة التفاعلية. مع استخدام التكنولوجيا في العصر الحديث، يمكن القول أن هذه الوسيلة تتماشى مع تطور العلوم والتكنولوجيا.

٤. بعض المواد المقدمة وفقا للمنهج

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤها، وجدت الباحثة عدة مواد اعتُبرت كافية وفقاً للمادة في عدة مستويات من التعليم المدرسي. فيما يلي بعض المواد التي تتوافق مع المنهج في عدة مستويات تعليمية:

٣. ٢ مدى ملائمة المادة من التطبيق إلى المنهج

المنهج الدراسي في ^٣				الرقم	المواد
مدرسة الثانوية		مدرسة المتوسطة	مدرسة الابتدائية	في Fun Easy Learn	
التحيات و التعارف	صف ١	التعارف : من يوميات الأسرة	صف ١ : التعارف : اسرتي	الشخص	١.
الشباب	صف ٣	يوميات الأسرة	صف ٣ : أصدقاء		
		يومياتنا	صف ٤ : أفراد الأسرة		
الصحة	صف ٢	صف ٢ : عيادة المرضى	صف ٣ : الأمراض	الصحة	٢.
الأسرة	صف ١	صف ١ : البيت	صف ١ : بيتي	البيت	٣.

³ Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Madrasah (Direktoret KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia 2019), 142 – 412

والبيت				صف ٢ : أثاث المنزل		
				صف ٤ : في البيت		
				صف ٥ : في غرفة الإستقبال و المذاكرة		
-	-	-	-	صف ٥ : أعضاء الجسم	الجسم	.٤
التسوق :	صف ٢	-	-	-	التسوق	.٥
الطعام و الشراب	صف ١	-	-	صف ١ : أسماء الفواكه	الطعام و الشراب	.٦
المدرسة :	صف ١	مرافق : المدرسة أدوات : المدرسة	صف ١	صف ٢ : أفراد المدرسة أدوات : المدرسة	التربية	.٧
السفر والسباحة	صف ٢	-	-	صف ٦ : العطلة التنزهة	وقت الفراغ	.٨
-	-	المهنة :	صف ٢	صف ٤ : المهنة أمالي صف ٥ : المهنة	المهنة	.٩
الرياضة :	صف ٣	الرياضة :	صف ٢	الرياضة :	الرياضة	.١٠
-	-	-	-	صف ٢ : وسائل الموصلات	الموصلات	.١١
تكنولوجيا الإعلام و الإتصال	صف ٢	-	-	-	أدوات التواصل	.١٢

				حديقة : الحيوانات	صف ٥	الحيوانات	١٣.
				أسماء : الحيوانات	صف ٣		
				حديقة :	صف ٣	النباتات	
				مناظر الطبيعية	صف ٢	البيئة	
		الساعة :	صف ٢	الألوان : الساعة :	صف ١	نظام	

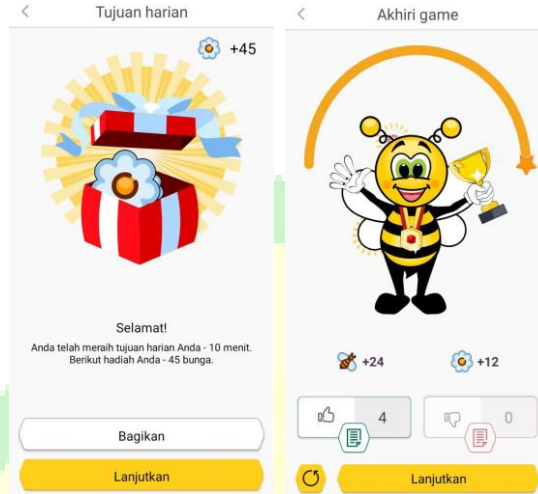
من هذه الأوصاف، خلصت الباحثة إلى أنّ هذا التطبيق قد استوفى المعايير الوسائل التعليمية الجيدة ومثيرة للاهتمام بسبب العديد من المزايا المتوفرة فيه.

❖ تطبيق "Fun Easy Learn" كوسيلة تفاعلية

تتعلق المناقشة حول التفاعلية بالاتصال الثنائي الاتجاه، أي العلاقة بين البشر أو مستخدمي المنتج مع أجهزة الكمبيوتر أو التطبيقات (software).^٤ و بينما التفاعلية في هذا البحث هي العلاقة بين المستخدم و تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية. انطلاقاً من الشرح الوارد في وصف التطبيق، يعد هذا التطبيق أحد الوسائل التفاعلية أو الوسائل المتعددة التفاعلية. معايير الوسائل التفاعلية التي استوفت هذه الوسائل هي أن هذه الوسائل لها جانب جمالي، وبسيطة، ولها جانب معرفي، وقادرة على الجمع بين جوانب من الأهداف، و المواد، و المهارات الطالب.

يمكن رؤية الجانب الجمالي لهذا التطبيق من مظهر التطبيق، مثل استخدام الرسوم المتحركة، والصور الجذابة بصرياً، واختيار اللون على شاشة التطبيق حتى لا يشعر المستخدمون بالملل عند استخدامه. بالإضافة إلى ذلك، سيحصل المستخدمون على مكافآت مضحكة في نهاية كل مادة.

⁴ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020), 4.



الصورة ٢.٣ الرسوم المتحركة و المكافات بالتطبيق

بينما يمكن رؤية البساطة التطبيق من الجملة الوصفي المكتوبة بطريقة موجزة، وموجزة، و لا لبس فيها بحيث يسهل فهمها. بالإضافة إلى ذلك، فإن تجميع المواد المقدمة واضح تمامًا وله قوائم خاصة به بحيث يسهل فهمه و لا يربك المستخدمين.



الصورة ٣.٣ الجملة الوصفي

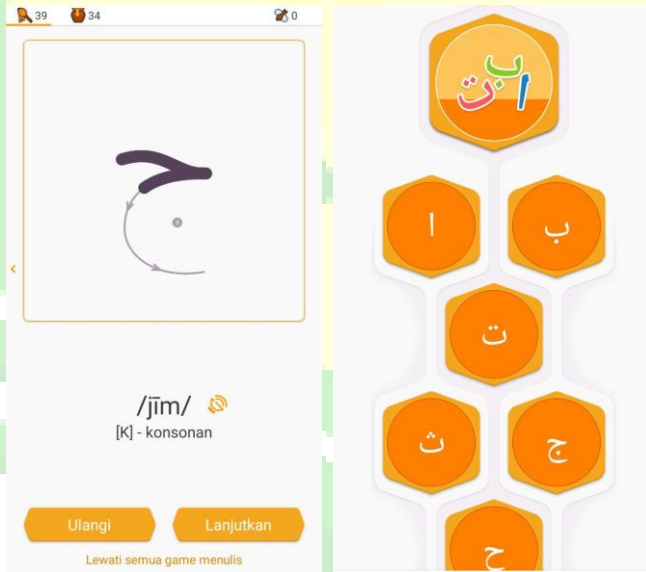
بينما يمكن رؤية الجانب المعرفي لهذا التطبيق في المحتوى المادي والميزات الخاصة التي يمكن أن تحسن مهارات اللغة العربية. بعض جوانب الإدراك التي تظهر بوضوح في هذا التطبيق هي إدخال الحروف الهجائية، و المفردات، و الجمل العربية و التعليمات، و كيفية متابعتها وتذكرها وتخيلها بناءً على الصور المرئية.

الباب الرابع

خطوات و أنواع الإختبارات من التطبيق للعبة التعليمية العربية

خطوات في فئة الحروف

كما هو نظرية تسلسل الهرمي لتعليمية من Gagne، يوقّر هذا التطبيق فصولا لمواد الحروف الهجائية بتزديد مستوى الصعوبة تدريجيًا. في خطوة الأولى، سيتعلم مستخدم التطبيق إستماعًا لحروف الهجائية التي تبدو من تسجيل الصوتية تلقائيًا. باستخدام هذا الصوت، يستطيع المستخدم أيضًا أن يتعلّم قراءة المادة الحروف. بالإضافة إلى الصوت، هناك الميزات الأخرى، مثل رسوم التوضيحية للحروف، ونوع الحروف (ساكنة أو علة)، وكيفية لقراءة الحروف والمكتوبة بحروف اللاتينية.

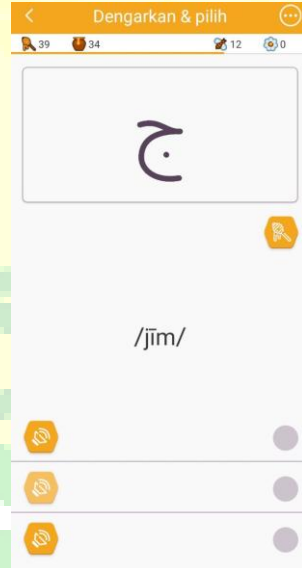


الصورة ٤. ١ خطوات في فئة الحروف

ثم في خطوة التالية، سيتعلم المستخدم كيفية كتابة الحروف الهجائية. في هذا المادة، سيشارك المستخدم مقطع الفيديو قصيرًا ويحتوي على رسوم التوضيحية برقم تسلسل (من اليمين إلى اليسار) لتوضيح تقنية الكتابة الحروف على المستخدم. في ثلاث الخطوات التالية، سيتدبّر المستخدم كيفية لكتابة الأحرف، ولكن باستخدام أدوات مختلفة. في خطوة الثانية، تكون وسائل

الكتابية بشكل فيديو قصير حول الكتابة، والخطوط الباهتة برقم تسلسل الكتابة. في خطوة الثالثة، الأداة الحذف هي فيديو قصير. ثم في خطوة الرابعة، لم تكن الأسئلة المقدمة بفيديو قصير أو ترقيم. الأداة المقدمة خطوط غامضة فقط.

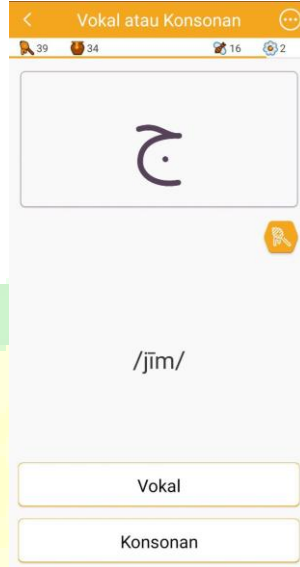
أسئلة النموذج في خطوة الخامسة هي متعدد الخيارات (*multiple choice*). في هذه الخطوة، سيستقبل المستخدم على ٣ اختيارات من تسجيلات الصوتية التي ستقرأ حروف الهجائية المقدمة. من ثلاثة خيارات، سيختار المستخدم أحد تسجيلات التي تتطابق بالحرف المكتوب على شاشة الهاتف المحمول للمستخدم. في هذه الخطوة، يجب لاستخدام حاسة السمع لاكتشاف على الإجابة المناسب بحرف الهجائية الموجود.



الصورة ٤ . ٢ السؤال بالإستماع

السؤال التالي لا يزال متعدد الخيارات (*multiple choice*). ومع ذلك، في هذا السؤال، سيطلب من المستخدم اختيار إجابة واحدة من الخيارين المتاحين. يتعلق هذا السؤال بنوع حرف الهجائي (ساكنة أو علة). بالطبع، في هذا السؤال، سيُفحص ذاكرة المستخدم للمواد السابقة.

P O N O R O G O



الصورة ٤. ٣ السؤال بنوع الحرف الهجائي

ب. خطوات في فئة الكلمات

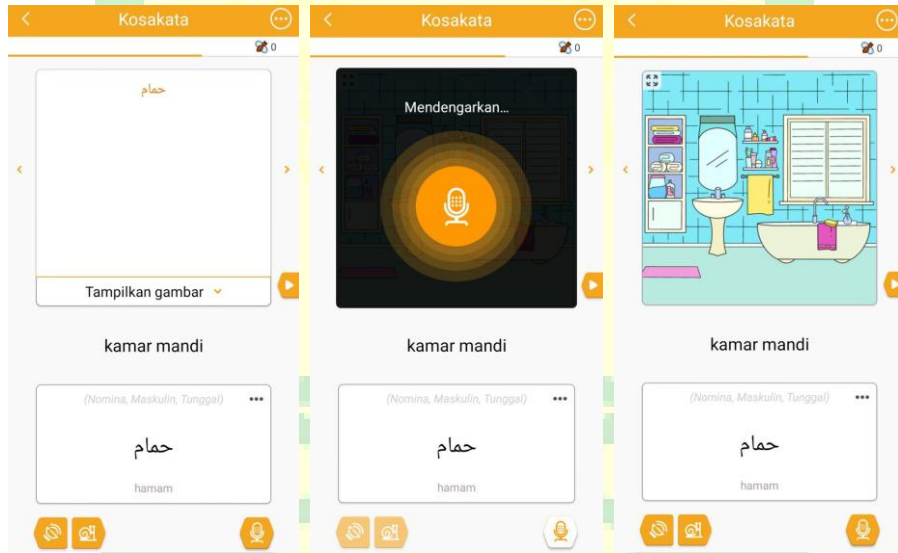
تتكون مادة الكلمات من ٨ خطوات لكل باب. على سبيل المثال، بالنسبة لمادة في باب "الجسم"، يتكون من تبويب. وتتكون تبويب من ٤ إلى ١١ مفردات ٨ خطوات أو اختبارات مختلفة بنفس المعنى. وتناسب هذه الخطوات بتسلسل تعلم العربية، بدءاً بتعلم الاستماع ثم الكلام. و بعده تعلم القراءة والكتابة. ومنها تعليم المفردات، و إختيار الكلمة، و تعليم الإستماع، و تعليم المعاني المفردات، و تطبيق الكلمات، و كتابة الكلمة، و فهم المسموع، و اللعبة المتنوعة. وستستمر ٤ إلى ٦ مفردات مناقشتها و تكرارها في كل تحدية من فصل "الجسم".



الصورة ٤. ٤ التبويب و التحديات في فئة الكلمة

١. تعليم المفردات

في تعليم المفردات، يحتوي عرض المادة على عنوان التحدي، وزر الإعداد، والنقاط التي تم الحصول عليها، والصورة حسب المفردات المعروضة، وأسفلها توجد أوصاف للصورة. تحتوي هذه الأوصاف؛ الكلمات الاندونيسية (معاني المفردات المتوفرة)، فئة الكلمات (الاسم، المذكر، المفرد)، المفردات العربية، وكيفية قراءة المفردات في الكتابة اللاتينية. بالإضافة إلى ذلك، ستجد في الجزء السفلي من الشاشة زر تسجيل الصوتي وزر مسجل الصوتي.



الصورة ٤. ٥ تعليم المفردات

أفضل المادة في هذه الخطوة هي تعلم الاستماع من خلال تسجيل الصوتي وتعلم الكلام باستخدام مسجل الصوتي. عندما يتم فتح المادة لهذه الخطوة، سيسمع المستخدم تسجيلاً صوتياً يصدر على الفور تلقائياً. إذا كان المستخدم لا يفهم الرسالة التي يُنقل جيداً، فيمكنه تكراره، عن طريق الضغط على زر التسجيل الصوتي أو امره لسرعة الصوت. يوجد نوعان من أزرار تسجيل الصوتي، وهما زرّ لتسجيل الصوتي بسرعة متوسطة وزرّ لتسجيل الصوتي بسرعة بطيئة. مع هذه الميزة، يستفيد المستخدم من حواس المستمع ليتمكن من فهم الرسائل حتى يتمكن المستخدم من تعلم الإستماع بشكل أساسي بكل سهولة ومتعة.

أما بالنسبة لميزة مسجّل الصوتي لتعلم الكلام فهو مزوّد بنظام التعرف على الصوت بحيث عندما ينطق المستخدم كلمة أو جملة يقوم هذا النظام باكتشاف الصوت وتدوينه تلقائيًا على الشاشة. باستخدام هذا النظام، يمكن للمستخدم معرفة لنطقه سواء كان صحيحًا أم خاطئًا.

وفي الوقت نفسه، مع وصف فئة المفردات، سيتمكن المستخدمون من معرفة نوع الكلمة بسهولة، سواء كانت اسمًا أو نعتًا أو فعلًا. بعد ذلك يمكن المستخدم أيضًا أن يعرف المذكر أو المؤنث ومفرد، أو تسنية، أو جمعه من خلال ملاحظة المواد المقدمة بالكامل على الرغم من عدم شرحها بشكل محدد أو تفصيلي.

٢. اختيار الكلمة

توفر هذه الخطوة أسئلة متعددة الخيارات (*multiple choice*). سيطلب المستخدم لاختيار الكلمة المناسبة للصور والكلمات الإندونيسية التي تم توفيرها من خيار الإجابة اللذين يوفرهما التطبيق. شاشات العرض المتاحة لهذا التحدي هي عنوان الخطوة الذي يشرح بشكل غير مباشر أوامر التحدي والهدف منه، زر الإعدادات الموجود في الزاوية اليمنى من الشاشة، النقاط التي تم الحصول عليها في هذا التحدي، الصور التوضيحية التي بشكل غير مباشر شرح معنى المفردات المقصودة، والكلمات الإندونيسية، والأزرار المساعدة، وفي الأسفل يوجد خياران للمفردات. عندما يختار المستخدم الإجابة الصحيحة، ستتحوّل الإجابة إلى اللون الأخضر وسيبدو التسجيل الصوتي تلقائيًا. في غضون ذلك، إذا كانت الإجابة التي اختارها خاطئة، فسيتم تغيير لون الإجابة إلى اللون الأحمر.



الصورة ٤ . ٦ اختيار الكلمة

عند ربط هذا التحدي بالتعلم، يمكن استخدام هذا التحدي لقياس القدرات المعرفية للطلاب ومعرفة مادة المفردات التي تمت دراستها مسبقاً.

٣. تعليم الإستماع

عرض الشاشة المقدم في هذه الخطوة هو عنوان الخطوة لقيادة اللعبة، وزرّ الإعدادات، و٤ صورة الخيارات الإجابة مع الكلمات الإندونيسيا. وفي الجزء السفلي يوجد زرّ تسجيل الصوتي وزرّ إجابة.



الصورة ٤ . ٧ تعليم الإستماع

كما هو الحال مع الخطوة السابقة، لا تزال الخطوة في هذه اللعبة نفسها، وهي متعددة الخيارات. ومع ذلك، فإن الاختلاف هو أن المستخدم سيختار واحدة من أكثر الإجابات الصحيحة من بين خيارات الإجابة الأربعة المقدمة من "Fun Easy Learn" والأسئلة المقدمة ليست من الرسوم التوضيحية، ولكن من التسجيلات الصوتية التي ستظهر تلقائياً عند التحدي تم الانتهاء. لذلك فإن جوهر هذه الخطوة هو التحقق من مهارة الاستماع والترجمة بعد أن يتلقى المستخدم مادة المفردات في الخطوة الأولى.

كما في الخطوة السابقة، يمكن للمستخدم في هذه الخطوة أيضاً لتكرار وضبط سرعة بتسجيل الصوتي. من تسجيل الصوتي، سوف يمارس المستخدم مهارته بشكل مكثف. لأنه

لاختيار الإجابة الصحيحة، ينبغي أن يتلقى المستخدم الرسالة بشكل صحيح وصحيح. إذا كانت الرسالة المتلقاة غير صحيحة، فسواجه صعوبة أو يخطئ في اختيار الإجابة أو المعنى للمفردات.

٤. تعليم المعاني المفردات

الخطوة التالي هو " تعليم المعاني المفردات". سيطلب من المستخدمين البحث عن الصور غير المرئية أو التي يغطيها المفردات. لذلك يُطلب من المستخدم ترجمة كلمة إلى العربية. ستكون هناك ٤ إجابات، إحداها إجابة صحيحة. للعثور على صورة المناسبة، ينبغي المستخدم أن يعرف ترجمة الكلمة إلى اللغة العربية.



الصورة ٤ . ٨ تعليم المعاني الكلمة

جوهر من هذه الخطوة هو اختبار لذاكرة المستخدم و فهم المفردات التي قراءتها و

دراستها في الخطوات السابقة.

٥. تطبيق الكلمات

نوع السؤال المقدم في هذه الخطوة هو اختبار المطابقة (*matching test*). وبالتحديد، سيطلب المستخدم لمطابقة الكلمة العربية مع الترجمة الصحيحة للمفردات. عدد الأسئلة المقدمة يتراوح بين ٤ إلى ٦ مفردات.



الصورة ٩.٤ تطبيق الكلمة

٦. كتابة الكلمة الأساسية

في هذه الخطوة، نوع السؤال المقدم هو ملء الحروف المفقودة بحيث يتم تكوين كلمات جديدة يمكن أن تفهم ولها المعنى. سيختار المستخدم عدة أحرف من الأحرف الأخرى التي قدّمها التطبيق. بعد تعلم الاستماع والكلام والقراءة بشكل متكرر بنفس المادة وبملاحظة الكتابة في كل خطوة، فيعرفها المستخدم ويفهمها بسهولة حتى يستطيع كتابة المفردات بشكل جيد.

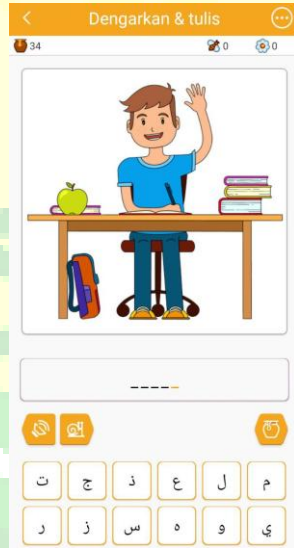


الصورة ١٠.٤ كتابة الكلمة

عندما يتمكن المستخدم من اختيار الإجابة الصحيحة، فإن التسجيل الصوتي للمفردات سيصدر تلقائيًا. بالإضافة إلى ذلك، يتم توفير صور توضيحية أيضًا متوافقة مع مفردات اللغة العربية والتي تهدف إلى تسهيل الإجابة على الأسئلة في الخطوة على المستخدمين.

٧. فهم المسموع

هذه الخطوة ليست موجهة لتحسين الإستماع فقط، ولكن زيادة الفهم بحيث يمكن تحقيقه في الكتابة. تبدأ خطوة التوصيل للمواد بصوت ملف تسجيل الصوتي مرتبط بالصور المتوفرة على شاشة الهاتف المحمول. مثل خطوات السابقة، يوفر هذه الخطوة أيضًا أزرار تسجيل الصوتي بسرعات متوسطة وبطيئة، وإعدادات السرعة التي يمكن تغييرها وفقًا لرغبات المستخدم. ومع ذلك، لا يُعطى المستخدم دليلًا على شكل كتابة، ولكنه يأتي من الصوت فقط.



الصورة ٤. ١١ فهم المسموع

ثم يقوم المستخدم بكتابة المفردات العربية فقط حسب تسجيل الصوتي مع خيار حروف الهجائية التي تم توفيرها أيضًا. لا يتطلب قدرة على الحفظ فقط، بل يتطلب فهم المفردات ومهارات الكتابة الأساسية أيضًا.

٨. اللعبة المتنوعة

في هذه الخطوة، يمثل التحدي المتمثل في تعلم اللغة العربية المقدم مزيجًا من جميع الخطوات التي كانت موجودة من قبل.

بناءً على الوصف السابق، خلصت الباحثة إلى أن ترتيب الخطوات التعلم بتطبيق " Fun Easy Learn " لتعلم العربية مناسب. تبدأ خطوات اللعبة بأقل مستوى من الصعوبة و سيزداد مستوى الصعوبة تدريجياً. بدءاً من الخطوة الأولى بإيصال المادة عبر الصوت لتعليم الإستماع. ويوفر مسجّل الصوتي لتعليم الكلام الأساسية. ثم تعليم القراءة المفردات و فهمها بالصورة والكتابة المفردات، والطرق القراءة، والمعاني، وأنواع الكلمات. ثم في الخطوة الثاني "اختيار الكلمة" مع وضع سؤال الاختيار من متعدد لترجمة المفردات الإندونيسيا إلى لغة العربية بخيارين للإجابة بحيث يسهل عليه تخمين الإجابة. ثم يرتفع مستوى الصعوبة إلى مرحلة "تعليم الإستماع" لأن هناك ٤ خيارات للإجابة والأسئلة في شكل تسجيل الصوتي تتطلب تركيزاً خاصاً ومهارة خاصة.

في الخطوة "تعليم المعاني المفردات" تكون الأسئلة المقدمة في شكل كتابة فقط دون أن تكون مصحوبة بصور أو صوت كمساعدين. يأتي هذا السؤال أيضاً في شكل الاختيار من متعدد مع ٤ خيارات للإجابة. في مرحلة " تطبيق الكلمات"، يرتفع مستوى الصعوبة، لأنه يُطلب من المستخدم مطابقة مفردة واحدة مع المزيد من خيارات الإجابة. وبالمثل، في مرحلة لاحقة، يتم تقليل الوسائل المساعدة تدريجياً لتسهيل الإجابة على الأسئلة على المستخدمين، بحيث يرتفع مستوى الصعوبة في الإجابة عن الأسئلة تدريجياً.

يبدو أن مستوى الصعوبة السؤال أعلى من الخطوات السابقة. كمستوى الصعوبة في المدرسة الابتدائية، هناك ثلاثة خيارات للإجابة على متعددة الخيارات وأربعة خيارات للإجابة على المدرسة المتوسطة. كلما زادت خيارات الإجابة المتاحة، فزادت صعوبة لتقريب الإجابة.

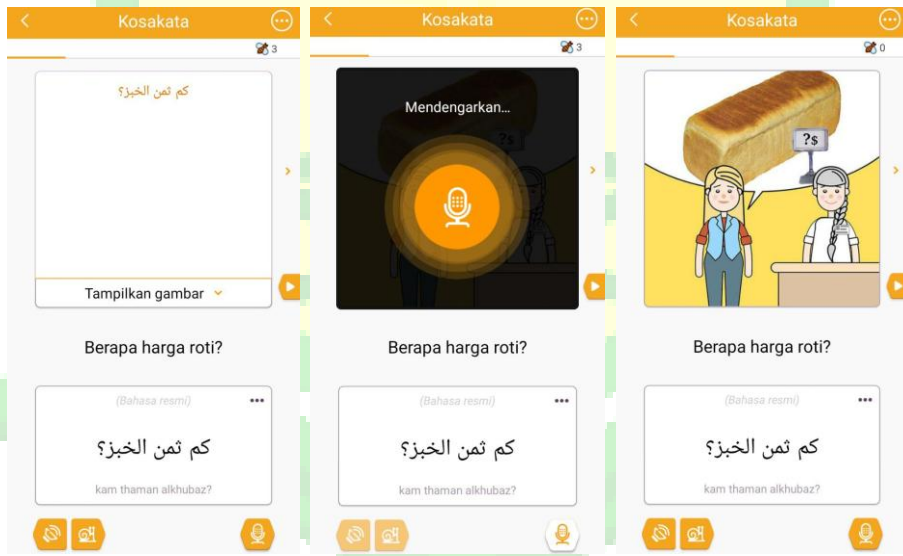
بالإضافة إلى مستوى الصعوبة التدريجي، يحتوي هذا التطبيق أيضاً على ميزة الإجابة التي يمكن استخدامها من قبل مستخدمي التطبيق عندما لا يزالون يواجهون مشكلة في الأسئلة المقدمة. ثم في نهاية كل تحد يمكن للمستخدم رؤية الأخطاء التي ارتكبها في العمل على الأسئلة التي تم تقديمها ويمكنه إعادة دراستها مرة أخرى في نفس المرحلة أو في مرحلة لاحقة. نظراً لأن أهداف التعلم التي تم وصفها بواسطة هذا التطبيق في Playstore، تعد هذه اللعبة مثالية لتحسين مهارات الكتابة والاستماع والكلام الأساسية.

ج . خطوات في فئة الجملة

في تعلم الجمل العربية، يوفر تطبيق "Fun Easy Learn" خطوات من مواد التعليمية بمستويات مختلفة من الصعوبة. هناك ١٢ خطوات مقدمة في كل مادة جديدة. ومنهم:

١. استيعاب المفردات

في هذه الخطوة، سيتلقى المستخدمون مادة الجمل العربية في شكل صوتي ويمكن استخدامها كوسيلة التعلم الاستماع. هناك نوعان من التسجيلات الصوتية وهما تسجيل سريع وبطيء للصوت، بحيث يسهل المستخدمون لتلقي المواد التي يقدمها التطبيق. خاصة للمستخدمين الذين لم يتقنوا بعد في قدرتهم على الإستماع أو التحدث باللغة العربية.



الصورة ٤ . ١٢ استيعاب المفردات

يوفر هذا التطبيق أيضاً كتابة من الصوت وكيفية لقراءة هذه الجمل بكتابة اللاتينية، وترجمات، وأنواع الجمل (رسمية أو غير رسمية)، ومسجل الصوتي. هذا المسجل مصحوب بميزة قادرة على الكشف الصحة لنطق المستخدمين في قراءة الجمل ومثبتة بصيغة مكتوبة. باستخدام هذا المسجل، يمكن للمستخدمين تعلم الكلام وتصحيح الأخطاء النطق في الجمل العربية. ومع

المعلومات الأخرى كما ذكرنا سابقًا، لا يتعلم المستخدمون الاستماع والكلام فقط. بل يمكن استخدامهم كوسيلة لتعلم قراءة الجمل العربية وفهمها أيضًا.

٢. ترجمة الجملة

في هذه الخطوة، تكون أنواع الأسئلة المقدمة في شكل متعددة الخيارات (*multiple choice*) مع خيارين للإجابة. يُطلب المستخدمون لترجمة الجملة الإندونيسيا إلى العربية باختيار الإجابتين المطابقتين مع الصورة و الجملة في شاشة العرض. هذه الأسئلة هي مادة تمت دراستها في الخطوة السابقة.



الصورة ٤. ١٣ ترجمة الكلمة

عند رُبط بالتعلم، يمكن استخدام هذه الخطوة لقياس قدرات المعرفة الطلاب ومعرفتهم

بمادة المفردات مسبقًا.

٣. تعليم الإستماع

كما الخطوة السابقة، تكون الأسئلة في هذه الخطوة في شكل متعددة الخيارات (*multiple choice*)، ولكن مع ٤ خيارات للإجابة ومرفقة بالصور التي تتطابق مع الخيارات الأربعة. بالإضافة إلى ذلك، لا يتم تسليم الأسئلة في هذه الخطوة كتابيًا، ولكن من خلال تسجيل الصوتي. إذا يسمع المستخدمون جملة عربية من تسجيل الصوتي، فسيتترجمه المستخدمون

إلى اللغة الإندونيسية من خلال الخيارات المذكورة سابقًا. ثم يجب على المستخدمين لاستغلال حاسة السمع ليتمكن من استقبال الرسائل ومهارة الإستماع لفهم الرسائل.

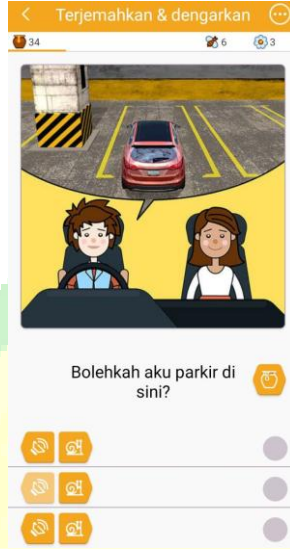


الصورة ٤ . ١٤ تعليم الإستماع

إذا لم يستلم المستخدم الرسالة أو يستمع للرسالة جيدًا، فيمكنه إعادة التسجيل الصوتي على الزر المتوفر.

٤ . تعليم الإستماع بالجد

كما الخطوة السابقة، تكون الأسئلة في هذه الخطوة في شكل متعددة الخيارات. ومع ذلك، بالمقارنة مع السؤالين السابقين، يكون مستوى الصعوبة أعلى في هذه المرحلة. لأن سيأخذ المستخدمون على ٣ صوتية عربية، أحدها هو أنسب ترجمة للجمل الإندونيسي مع الصور. لذلك سيطلب المستخدمون لترجمة الجمل الإندونيسية إلى لغة العربية، لكن خيارات الإجابة المتاحة تكون في شكل صوت.

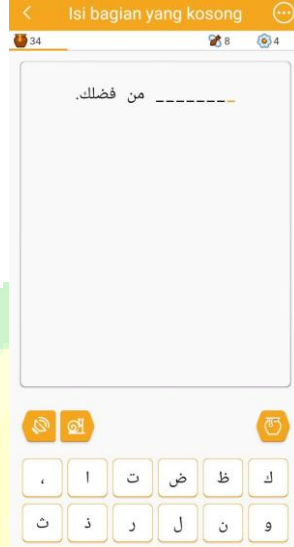


الصورة ٤ . ١٥ تعليم الإستماع بالجد

نظرًا لوجود ٣ أنواع من التسجيلات التي سيستقبلها المستخدم أو يستمع إليها، فقد يشعر المستخدم بالارتباك بشأن اختيار الإجابة الصحيحة. علاوة على ذلك، فإن المستخدم هو شخص على دراية بالجملة العربية على الرغم من أن هذه المادة قد تمت دراستها في الخطوة السابقة.

٥ . إملأ الفراغات

كما يوحي العنوان، فإن أنواع الأسئلة المقدمة هي للإجابة على الأسئلة لفترة وجيزة أو ملء الفجوات في الجمل. هذا السؤال مناسب جدًا لاختبار فهم الطلاب للمادة التي تم تدريسها سابقًا. عند العمل على هذا النوع من الأسئلة، يُطلب من المستخدم ملء كلمة بأحرف هجائية منفصلة تم توفيرها أسفل الهاتف المحمول شاشة. ومع ذلك، في هذه العملية، لا يزال المستخدمون يتلقون المساعدة في التسجيلات الصوتية التي ستصدر صوتًا مباشرًا عند فتح هذه الخطوة.



الصورة ٤ . ١٦ إملأ الفراغات

على الرغم من أن الشخص يستطيع نطق الجمل العربية بشكل صحيح وصحيح، فليس بالضرورة أنه يستطيع كتابة هذه الجمل بخط يد جيد وصحيح. كما نعلم، فإن الاختلاف في الكتابة العربية لحرف واحد فقط سيثير معاني مختلفة. في هذه الخطوة، تكون الأسئلة المقدمة مفيدة لتحديد القدرة على كتابة الجمل العربية على أساس أساسي للمستخدمين وبهدف تحسين هذه القدرات.

٦. إكمال الجملة

نوع الأسئلة في هذه الخطوة هي شكل اختبار مطابق (*matching test*). سيطلب من المستخدمين مطابقة عدة جمل مع الأحرف الصحيحة لإكمال الجمل العربية المفقودة. عدد الأسئلة والاختيارات المقدمة هو نفسه.



الصورة ٤ . ١٧ اكمال الجملة

٧. تطبيق الجملة

يشابه نوع هذه الأسئلة لالمستخدم بالخطوة السابقة، يعني اختبار المطابقة (*matching test*). ومع ذلك، فإن الأسئلة المقدمة هي في شكل مطابقة الجمل العربية مع الترجمة الصحيحة مع نفس عدد الأسئلة وخيارات الإجابة. غالبًا ما تُستخدم نماذج الأسئلة مثل هذه في الاختبارات لاكتشاف ذاكرة الطلاب للمواد التي تم تسليمها.



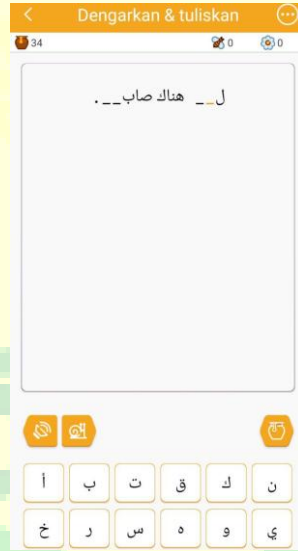
الصورة ٤ . ١٨ تطبيق الجملة

يكون مستوى الصعوبة في هذه الخطوة أعلى من الأسئلة السابقة. لأن خيارات الإجابة المقدمة تميل إلى أن تكون أكثر من أنواع الأسئلة مع نموذج الاختيار من متعدد أو

multiple choice. لذلك إذا كانت ذاكرة الطالب على هذه المادة منخفضة، فسواجه صعوبة في حل هذه الأسئلة.

٨. فهم المسموع ١

في هذه الخطوة، المهارات التي يستخدمها الطلاب هي مهارة الاستماع و مهارة الكتابة الأساسية. سيطلب من الطلاب ملء أجزاء الرسائل التي لم يتم ملؤها من خيارات الأحرف الواردة بحيث يشكلون جملاً يفهمونها وفقاً لتسجيل الصوتي الذي تم إصداره بوسيلة تطبيق "Fun Easy Learn".

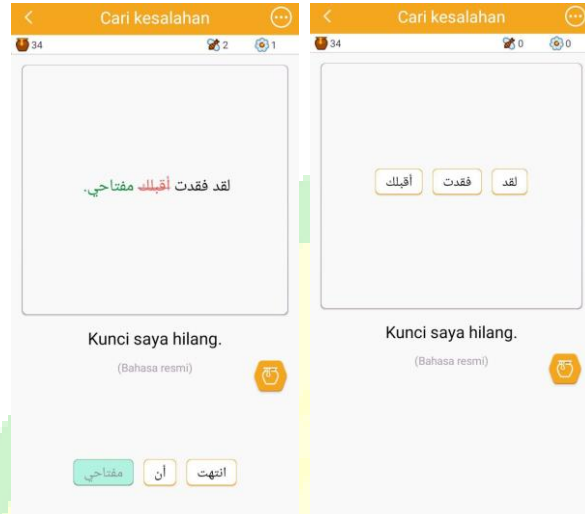


الصورة ٤. ١٩ فهم المسموع

٩. تصحيح الجملة الختأ

كما يوحي العنوان، في هذه الخطوة، سيطلب من الطلاب البحث عن الأخطاء في الجمل العربية التي تم توفيرها. ثم ابحث عن الإجابة الصحيحة قبل الانتقال إلى السؤال التالي.

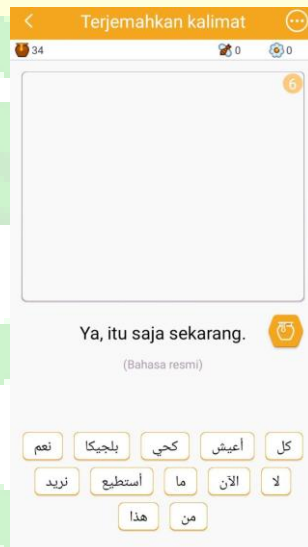




الصورة ٢٠.٤ : تصحيح الجملة الخاطئاً

١٠. ترجمة الجملة

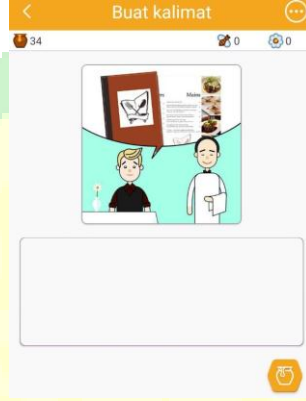
في هذه الخطوة، سيحصل الطلاب على أوامر لترجمة جملة الإندونيسيا إلى العربية بمساعدة الاختيارات الكلمات التي تم توفيرها في الأسفل. لذلك يُطلب من الطلاب تكوين جملة عربية من هذه الاختيارات. يتراوح عدد اختيارات الكلمات المقدمة من ٥ إلى ٦ كلمات، اعتماداً على المدة المقصودة لجملة عربية.



الصورة ٢١.٤ : ترجمة الجملة

١١. كتابة الجملة

في هذه الخطوة، يُطلب من الطلاب ترتيب الكلمات العربية أو تصنيفها بحيث يشكلون جملاً يمكن فهمها. في هذه العملية، يتم مساعدة الطلاب فقط من خلال دعم الصور، دون تسجيل الصوتي في البداية.



الصورة ٤ . ٢٢ كتابة الجملة

١٢ . اللعبة المتنوعة

في هذه الخطوة، عدد الأسئلة المقدمة هو ٥ عناصر مع نموذج أسئلة مختلط من عدة مراحل اجتازها الطلاب.

توفر هذه اللعبة مادة تعلم اللغة العربية من خلال تقديم مواد ممتعة للغاية عبر عدة خطوات من التعلم. من هذه المراحل، وجدت الباحثة أن مستوى الصعوبة في كل الخطوة كان مختلفاً وتدرجياً سيكون مستوى الصعوبة أعلى عند مقارنته بالخطوات السابقة، كمنظية التسلسل التي تنص على أن المواد التعليمية يجب أن تكون مرتبة على مراحل من الأدنى. تعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق "Fun Easy Learn" لا يستخدم حاسة واحدة فقط، ولكن سيُطلب من المستخدمين استخدام اللغة الشفوية في ممارسة النطق العربي، واستخدام حاسة السمع لفهم بضع جمل، ثم سيُطلب منهم تعلم الكتابة، حتى لو كان ذلك على أساس أساسي فقط. كما في المواد التعليمية لمفردات، يمكن للمستخدمين أيضاً استخدام أدوات الإجابة التي يوفرها التطبيق إذا وجدوا صعوبة في القيام بذلك.

تبدأ عملية لتقديم مواد التعلم العربية بالصوت لتعلم الإستماع، ثم يتعلم المستخدمون الكلام مع وجود مسجل الصوت في الخطوة الأولى. وهناك المعلومات الأخرى في الخطوة الأولى التي

يمكن استخدامها لتعلم القراءة وفهم المواد. ثم بالأسئلة المتعلقة التي يمكن استخدامها لتعلم الكتابة. وفي الخطوة الأخرى، هناك أسئلة حول الكتابة بطريقة طرح الأسئلة بالصوت. في نهاية المادة، سيحصل المستخدم على مكافأة صغيرة يمكن استخدامها لشراء الأداة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمستخدم أيضاً معرفة نتائج العمل، ويمكنه تكراره مرة أخرى إذا كان المستخدم غير راضٍ عن نتائج التعلم التي حصل عليها.



الباب الخامس

مميزات وعيوب من التطبيق للعبة التعليمية

المميزات من تطبيق "Fun Easy Learn"



مع توفر العديد من الميزات في تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية، تم العثور على العديد من المزايا في سياق وسائل التعلم التي تميز هذا برنامج تطبيق عن الوسائل الأخرى، منها:

١. المواد القواعد الأساسية

تقتصر المواد المقدمة على المفردات المصحوبة فقط بعدة ميزات تزيد من مهارة الإستماع، والكلام، والكتابة الأساسية. في الفصل الأخير من تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية، سيجد المستخدمون أيضًا بعض مواد القواعد الأساسية، مثل حروف الخفض والظرف، وحرف العطف، وإسم ضمير، على الرغم من أنها لا تقدم أمثلة لعملها في الجملة.

٥. ١ مواد القواعد من تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية

حرف الجر	حرف الظرف	حرف العطف	إسم ضمير
على	تحت	و	هو -
في		أو	هي -
عن		لكن	- أنتما
			أنت -
			أنا نحن

إن مزايا من تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية فيما يتعلق بهذا هو أحد عيوب أيضًا. كما هو موضح في الجدول السابقة، فإن المادة غير مكتملة، وتبدو عشوائية للغاية، ولا يوجد تفسير أو مثال على استخدامه عندما يقترن مع الجملة.

٢. سهولة الوصول والاستخدام

وبناءً على نتائج البحث، خلصت الباحثة إلى أن هذا برنامج تطبيق هو تطبيق يسهل الوصول إليه. يمكن تنزيل تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية مجاناً من خلال Playstore ويمكن الوصول إليه عبر الإنترنت وغير متصل. بعد ذلك، لأن هذه الوسيلة هي وسيلة على شكل تطبيق قائم على نظام الأندرويد، فيحتاج المستخدمون إلى هاتف محمول فقط لتعلم اللغة العربية، بدون الحاجة إلى أجهزة إضافية أخرى بحيث يكون سهل الاستخدام و عملياً ويمكن القول إنه أرخص مقارنة بالوسائل الإلكترونية مثل أجهزة الكمبيوتر. بالإضافة إلى ذلك، غالباً ما تم استخدام الهواتف المحمولة والأجهزة الإلكترونية الأخرى في عملية التعلم، خاصة خلال جائحة كوفيد-١٩ الذي انتهى مؤخراً. لذلك من المرجح أن يعتبر الطلاب بارعين في استخدام هذه الوسيلة كوسيلة التعلم أو التعليم.



الصورة ٥. ١ سهل الاستخدام

٣. شاشة العرض جذاب

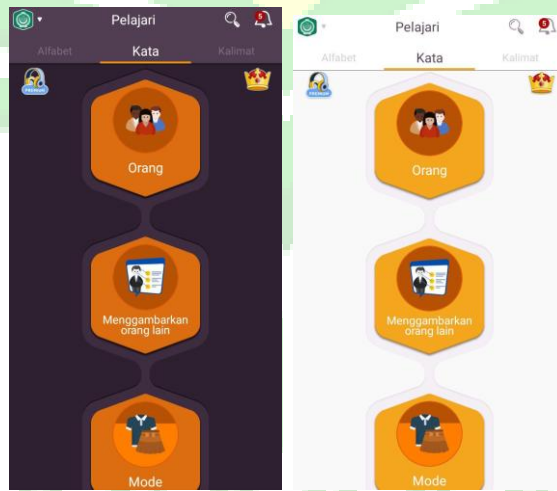
بالإضافة إلى عرض التعليمات كما أوضحت الباحثة سابقاً، هناك أيضاً جانب جمالي لشاشة تطبيق "Fun Easy Learn". يوفر هذا برنامج تطبيق صوراً توضيحية لكل مادة وصورة متحركة مضحكة في نهاية المادة ونظام تلوين ومكافآت مضحكة سيحصل عليها الطلاب في كل نهاية المادة. تم تصميم الأزرار المتوفرة أيضاً بشكل جذاب للغاية،

بحيث يكون شاشة العرض في هذا التطبيق أكثر جاذبية. وبالطبع عندما يفتح المستخدم هذا التطبيق، ستظهر صورة متحركة مثيرة للاهتمام بحيث توحى للمستخدم بالراحة في تعلم اللغة العربية.



الصورة ٢.٥ شاشة العرض التطبيق

بالإضافة إلى ذلك، يوفر هذا التطبيق أيضًا شاشتين العرض مختلفتين، أي شاشة فاتحة وداكنة، مما يجعلها مناسبة للدراسة أثناء النهار أو في الليل. وبينما التعليمات، أو الأوامر، أو الأسئلة التي تم تقديمها هي أيضًا موجزة للغاية ومكثفة وواضحة بحيث يمكن فهمها بسهولة من قبل المستخدمين.

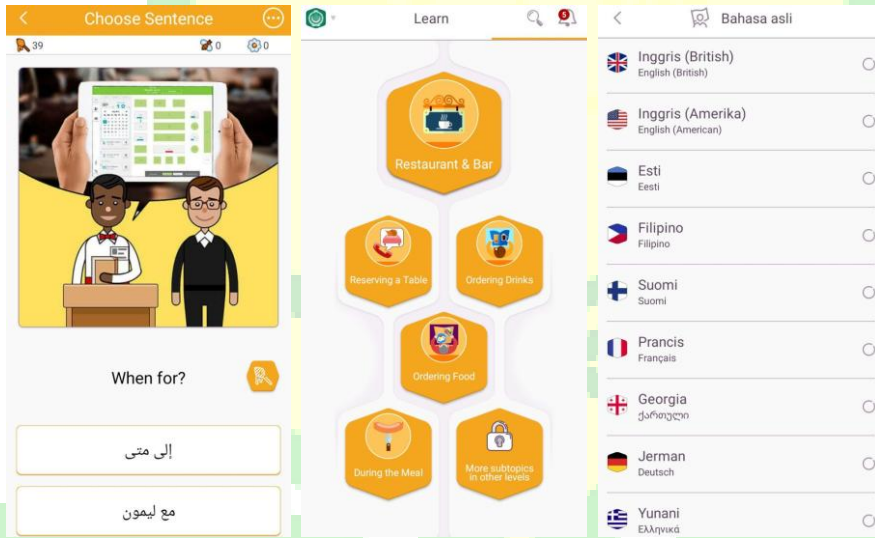


الصورة ٣.٥ شاشتان العرض

تصنف الباحثة هذا التطبيق على أنه تطبيق اللعبة التعليمية، لأنه يمكن للطلاب التعلم أثناء اللعب مع بعض العقبات التي تم توفيرها. بالإضافة إلى ذلك، من المتوقع أن يؤدي استخدام هذا برنامج تطبيق كوسيلة تعليمية إلى زيادة دافع الفرد واهتمامه بالتعلم لأن الميزات كاملة تمامًا وشاشة العرض جذاب للغاية.

٤. يمكن استخدامها لجميع المرحلة في مختلف البلدان

يُقال أنه يمكن استخدامه من قبل الطلاب من مختلف أنحاء العالم، لأن هذا التطبيق يوفر ٣١ لغة المطلاع من مختلف البلدان في العالم. باستخدام هذه لغة المطلاع، يمكن للمستخدمين بسهولة استخدام برنامج تطبيق وفهم مواد تعلم اللغة العربية التي يوفره وفقًا للغة المطلاع التي يستخدمونها عادةً في حياتهم اليومية.

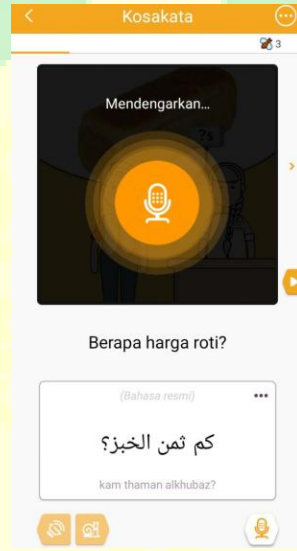


الصورة ٥. ٤ لغة المطلاع

كما هو موضح في هذه الصورة، يمكن تغيير لغة المطلاع في التطبيق وفقًا لرغبات المستخدم ويمكن تغيير جميع عرض التطبيق وفقًا للغة المطلاع التي تم اختيارها. على سبيل المثال، اللغة المختارة هي اللغة الإنجليزية، وبالتالي فإن لغة المطلاع في جميع شاشات العرض في تطبيق تعلم اللغة العربية هذا تتضمن عنوان الباب أو التوبيو ونوع التحدي أو أمر السؤال متاح باللغة الإنجليزية.

٥. توافر الميزات الداعمة في تحسين مهارات اللغة العربية لدى الطلاب

كما أوضحنا سابقًا، هناك ميزات داعمة في تحسين مهارات الطلاب في اللغة العربية في تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية، بما في ذلك؛ تسجيل الصوت ومسجل الصوت. يمكن أن تساعد ميزة التسجيل الصوتي في تسهيل تعلم الطلاب للاستماع والكلام.



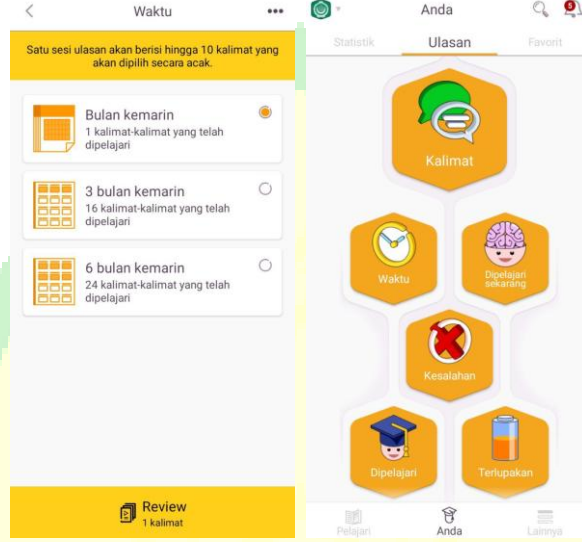
الصورة ٥.٥ تسجيل الصوتي و مسجل الصوت

سيستخدم المستخدم قدرته على الاستماع لفهم الرسالة التي سينقلها هذا برنامج تطبيق ومن الرسالة يمكن للمستخدم إعادة صياغة الرسالة شفهيًا وفقًا للمعلومات الواردة. بينما تمنح ميزة مسجل الصوت الطلاب الفرصة لتعلم الكلام، وتحسين نطق الحروف أو الكلمات أو الجمل العربية، وستكون قادرًا حتى على تحسين مهارات الكلام. بالإضافة إلى هذين الأمرين، يعرض هذا برنامج تطبيق أيضًا الصور الداعمة لكل مفردة، مما يسهل على الطلاب لتذكير المواد التي يقدمها هذا برنامج تطبيق. وبهذه المادة يمكن للطلاب زيادة كمية المفردات التي لديهم.

٦. ميزة مراجعة المواد الدراسية

قبل مناقشة هذه الميزة، يود المؤلف شرح طريقة الحفر المتوفرة بالفعل في التطبيق من خلال كل التحديات المقدمة. لذلك سيستمر المستخدم في تكرار نفس المادة حول التحديات أو الأسئلة التي قدمها برنامج تطبيق. تكرار المادة ٨ مرات على مادة الكلمات

و ١٢ مرة على مادة الجملة. ثم في ميزة مراجعة مواد الدراسة، يمكن للطلاب تكرار بعض أو كل المواد التي سبق دراستها على الأسئلة التي تم تقديمها مسبقًا.



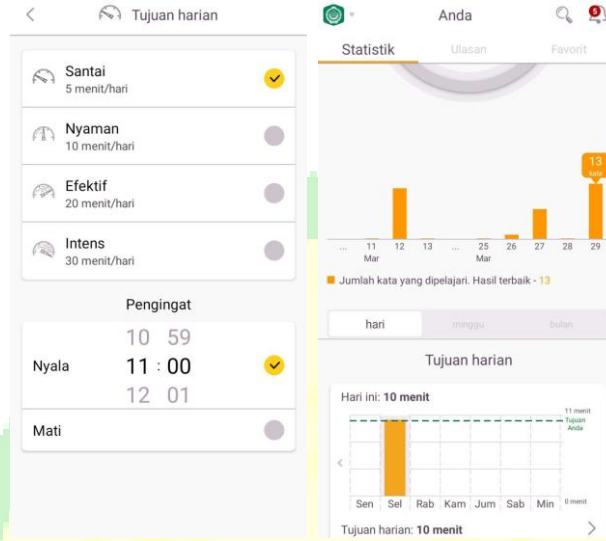
الصورة ٦ . ٥ ميزة مراجعة المواد

هناك مجموعات من المواد التي يمكن مراجعتها، بما في ذلك، بناءً على الوقت الذي تمت دراسته، والمواد التي تتم دراستها في هذا الوقت، والأخطاء في العمل على المشكلة، وجميع المواد التي تمت دراستها، والمواد التي تم نسيانها. من هذه القوائم، يمكن للمستخدمين اختيار المادة التي يريدون إعادة تعلمها لتذكر أو تقوية ذاكرتهم من المواد التي تمت دراستها.

٧. هناك بيانات التقدم في تعلم اللغة العربية و ميزة تذكير التعلم

كما يوفر برنامج تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية بيانات عن التقدم المحرز في تعلم اللغة العربية من مستخدميها ويمكنه استهداف أهداف التعلم كل يوم بمساعدة ميزة التذكير التعليمي. مثل الإخطارات على تطبيقات الدردشة أو الإخطارات من التطبيقات الأخرى، يوفر هذا التطبيق أيضًا ميزة تذكير. تأتي ميزة التذكير على شكل رسالة قصيرة تحتوي على دعوة لتعلم اللغة العربية.

F O N O R O G O



الصورة ٧.٥ بيانات عن التقدم المحرز و ميزة التذكير التعليمي

يمكن للمستخدم تحديد مقدار الوقت الذي يحتاجه لتعلم اللغة العربية حتى يتمكن بعد ذلك من مراقبتها على بيانات التقدم. لتجنب ضياع وقت الدراسة، سيتم مساعدة المستخدم من خلال ميزة التذكير في وقت سابق.

العيوب من تطبيق "Fun Easy Learn"

بالإضافة إلى بعض المزايا التي ذكرتها الباحثة سابقاً، وجدت الباحثة أيضاً بعض العيوب من تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية عند استخدامه في سياق تعليم أو تعلم اللغة العربية لمستويات معينة من التعليم، بما في ذلك:

١. توجد الكلمات أو الجمل في المواد بغير شكل كامل

مادة الكتابة في هذا التطبيق ليست مجهزة بحرف متحرك. على الرغم من وجود تسجيلات صوتية وكيفية لقراءة المادة، إلا أن المواد بغير شكل وأمثلة على النطق من الصوت تميل إلى الوقف في نهاية الكلمة حتى لا يعرف المستخدمون إعراباً للمادة. خاصة للمبتدئين الذين ستعلمون اللغة العربية ولم يفهموا قواعد اللغة العربية.



الصورة ٥ . ٨ المواد المقدمة بغير شكل

٢. توجد مواد القواعد الأساسية بغير متكامل

٣. ليس على وجه التحديد للطلاب في مستويات معينة من التعليم

هذا التطبيق ليس له تخصص لمستخدميه بحيث يمكن استخدامه من قبل جهات مختلفة سواء أطفال أو بالغين وفي مجال التعليم أو في مجالات أخرى. لذلك، لا يوجد سوى عدد قليل من المواد التي تتوافق مع المنهج في مستوى معين من التعليم بحيث لا يمكن استخدام هذا التطبيق إلا كوسيلة للتعلم في الفصل على مواد معينة.

٤. الموضوع بسيط للغاية

انطلاقاً من المادة والمناقشة في هذا التطبيق، تلخص الباحثة إلى أن هذا التطبيق مناسب جداً للمبتدئين. ومع ذلك، فهو غير مناسب للمستويات المتقدمة لأن المناقشة المقدمة بسيطة للغاية.

في الواقع، يوفر تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية أيضاً مواد تعليمية للمستويات المتقدمة، ولكن لا يمكن الوصول إلى المواد التعليمية مجاناً كالمواد السابق.

الباب السادس

الخاتمة

الخلاصة



- بناءً على نتائج البحث الذي أجرته المؤلفة، يمكن استنتاج ما يلي:
١. جرى التفاعل بين المستخدم و تطبيق "Fun Easy Learn" نشط بسبب التواصل الثنائي والمتبادل بين المستخدم و التطبيق. لذلك يمكن اعتبار هذا التطبيق وسيلة تفاعلية.
 ٢. هذه الوسيلة تتكون من الخطوات المتنوعة، التي تم تقديمها مع أنواع الاختبارات على مستوى التعليم المدرسي و مستوى تدرج من الصعوبة.
 ٣. لهذا التطبيق مميزات و عيوب. فالمميزات من تطبيق "Fun Easy Learn" تعلم اللغة العربية هي سهولة الاستخدام والوصول، و شاشة العرض جذاب، و يمكن استخدامها لجميع المرحلة في مختلف البلدان، و توافر الميزات في تحسين مهارات اللغة العربية للطلاب، و ميزة مراجعة المواد، و بيانات التقدم في التعلم، و ميزة تذكير التعلم. إلى جانب ذلك، هناك ميزة واحدة تمثل عيباً أيضاً، وهي يوفر مادة القواعد ولكنه قليلة جداً ولا يوجد أمثلة لعمله في الجملة. أما العيوب الأخرى من هذا التطبيق هو يوجد المواد بغير شكل كامل، و ليس على وجه التحديد للطلاب في مستويات معينة من التعليم، و الموضوع بسيط للغاية.

ب. المقترحات

١. للمدرس
أ. تلعب وسائل التعلم دوراً مهماً في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم، لذا فإن استخدام وسائل التعلم الممتعة سيزيد من شعور الطلاب بالسعادة والحماس والفهم بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم.
- ب. لكل طالب طريقة مختلفة للتعلم، لذلك يجب تكيف اختيار الوسائط مع الطريقة التي يتعلم بها الطلاب ويمكن استخدامها في جميع طرق تعلم الطلاب.

٢. للطلاب

غالبًا ما يتم استخدام الأدوات فقط كوسيلة للترفيه. سيكون من الجيد أن يتم استخدام الأدوات في شيء أكثر فائدة، مثل للتعليم.

٣. للوالدين

لاستخدام الأدوات العديد من الآثار السيئة، لذلك سيكون من الجيد للآباء الإشراف على أنشطة الأطفال بأدواتهم والحد من استخدامها، خاصةً إذا كانت تستخدم فقط لممارسة الألعاب.

٤. للباحثين

من المتوقع استخدام نتائج هذه الدراسة كمرجع في البحث المستقبلي.



قائمة المراجع

- جمعة, ح. ش. تكنولوجيا و نظم المعلومات في المنظمات المعاصرة منظور؛ إداري-تكنولوجي. محمود حسن جمعة ٢٠١٤.
- دعمس، مصطفى نمر. تكنولوجيا التعليم وحوسبة التعليم. عامن: دار غيداء للنشر والتوزيع، ٢٠٠٨.
- رمضان، هاني إسماعيل. برنامج تعليم العربية عن بعد للطلاب الأتراك. إسطنبول: المنتدى العربي التركي، ٢٠١٧.
- . معايير مهارات اللغة العربية للناطقين بغيرها. المنتدى العربي التركي للتبادل اللغوي، ٢٠١٨.
- سلامة، عبد الحافظ محمد. تصميم الوسائل التعليمية و إنتاجها لذوي الاحتياجات . دار اليازوري العلمية، ٢٠٠٨.
- Almanshur, M. G. *Metodologi Penelitain Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arif, Muh. Dan Eby Maskito Makalalag. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Sumatera Barat: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020.
- Arsyad, Naharuddin Muhammad dan Dinna Eka Graha Lestari. Efektifitas Penggunaan Media *Mobile Learning* Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo. *Agastya*, 10, 89 – 105 Tahun 2020.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Binanto, Iwan. *Multimedia Digital; Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010.
- Darmadi. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia.
- Fun Easy Learn Belajar Bahasa Arab* (14 September 2014)
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya, 1989.
- Hasnah, S. “Pembelajaran Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Melalui Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa pada Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Palu”. *Istiqra*, 3, 197 – 225 Tahun 2015.

Hestningsih, Idhawati, dkk. "Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Arab Dasar 'Aladin' (Arabic Learn by Exploring) dengan Konsep Petualangan Berbasis Android". *Orbith*, 14, 139 – 146 Tahun 2018.

Ibda, F. A. *Media Literasi; Teori dan Praktik*. Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2019

Ismail, M. Ilyas. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher, 2020.

Itmazy, Jamil. *E-learning Systems and Tools; an Arabic Textbook*. Philips Publishing, 2010.

Izzan, Ahmad. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora, 2015.

Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.

Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Madrasah (Direktoret KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia 2019)

Komariah, Nur. *Pengantar Manajemen Kurikulum*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020.

Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media pembelajaran; Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.

Lestari, Novia. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha, 2020.

Magdalena, Ina, dkk. *Belajar Makin Asyik dengan Desain Pembelajaran Menarik*. Sukabumi: CV. Jejak, 2021.

Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan; Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.

Marlina, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/ MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.

Mustafa, Bisri dan Abdul Hamid. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press, 2012.

- Naufaly, Yusril Rifqy. dkk. *Relasi Kuat Antara Generasi Milenial dan Media*. Malang: Intrans Publishing Group, 2020.
- Ningharjanti, Patni, dkk. *Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. Surakarta: Pena Persada, 2019.
- Ningsih, Gemala Wahyu. Skripsi. *Game Edukasi Sejarah di Indonesia sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android* (Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar 2020), (Online), <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/18731/1/Gemala%20Wahyu%20Ningsih-Saintek.pdf>, diakses 15 Februari 2022.
- Nuha, Ulin. *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Putri, C. A. *Game Fun Easy Learn Destuch* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas XI. *Laterne*, 8, 1 – 19 Tahun 2019.
- Putri, D. A. “Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”. *Technologia*, 10, 156 – 164 Tahun 2019.
- Putro, Setiadi Cahyno dan Wahyu Nur Hidayat. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Malang: Ahlimedia, 2021.
- Rasyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press, 2017.
- Rasyid, Moh. Zaiful. *Ragam Media Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara, 2020.
- Ridoi, Mochammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Maskha, 2018.
- Ritonga, Mahyudin, dkk. *Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi 4.0*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Rusyad, D. *Kompilasi Permainan Rakyat Menggali Nilai-nilai Budaya pada Khazanah Folklor Indonesia*. 2020.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba, 2013.

- Setiawan, D. K. *Roadmap Broadband Indonesia Menuju Era Teknologi 5G*. Jakarta: PT. Elex Komputindo, 2017.
- Setyanto, N. Ardi. *Interaksi dan Komunikasi Efektif Belajar dan Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press, 2017.
- Shalahuddin, Mahfud. *Media Pendidikan Agama*. Bandung: Bina Islam, 1986.
- Shobirin, Ma'as. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Sriyanti, Ika. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Ponorogo: Uwis Inspirasi Indonesia, 2019.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suryani, Dedik. dkk. Aplikasi Permainan Edukasi Anak Mengeja dalam Bahasa Inggris (*Spelling and Fun*). *Scan*, 16, 21 – 26 Tahun 2021.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016
- Suyahman. *Media Belajar PPKn SD*. Klaten: Lakeisha, 2021.
- Wahab, Gusnarib dan Rosmawati, G. W *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021.
- Wahyudin, Uyu, dkk. *Pendidikan Nonformal dan Pandemi Covid-19*. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021.
- Wahyuni, Sri, dkk, “Pengembangan Bahan Ajar Materi Morfologi Gigi di Jurusan Teknik Gigi Politeknik Kesehatan Tanjung Karang”, 1, 4 (2013)
- Wasita, Bambang. “*Mobile Learning* sebagai Model Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif”. *Teknodik*, 14, 1 (Juni, 2010), 62 – 73.
- Wedyawati, Nelly, dkk. *Pembelajaran SD Problem Solving Method*. Batu: Literasi Nusantara, 2020.

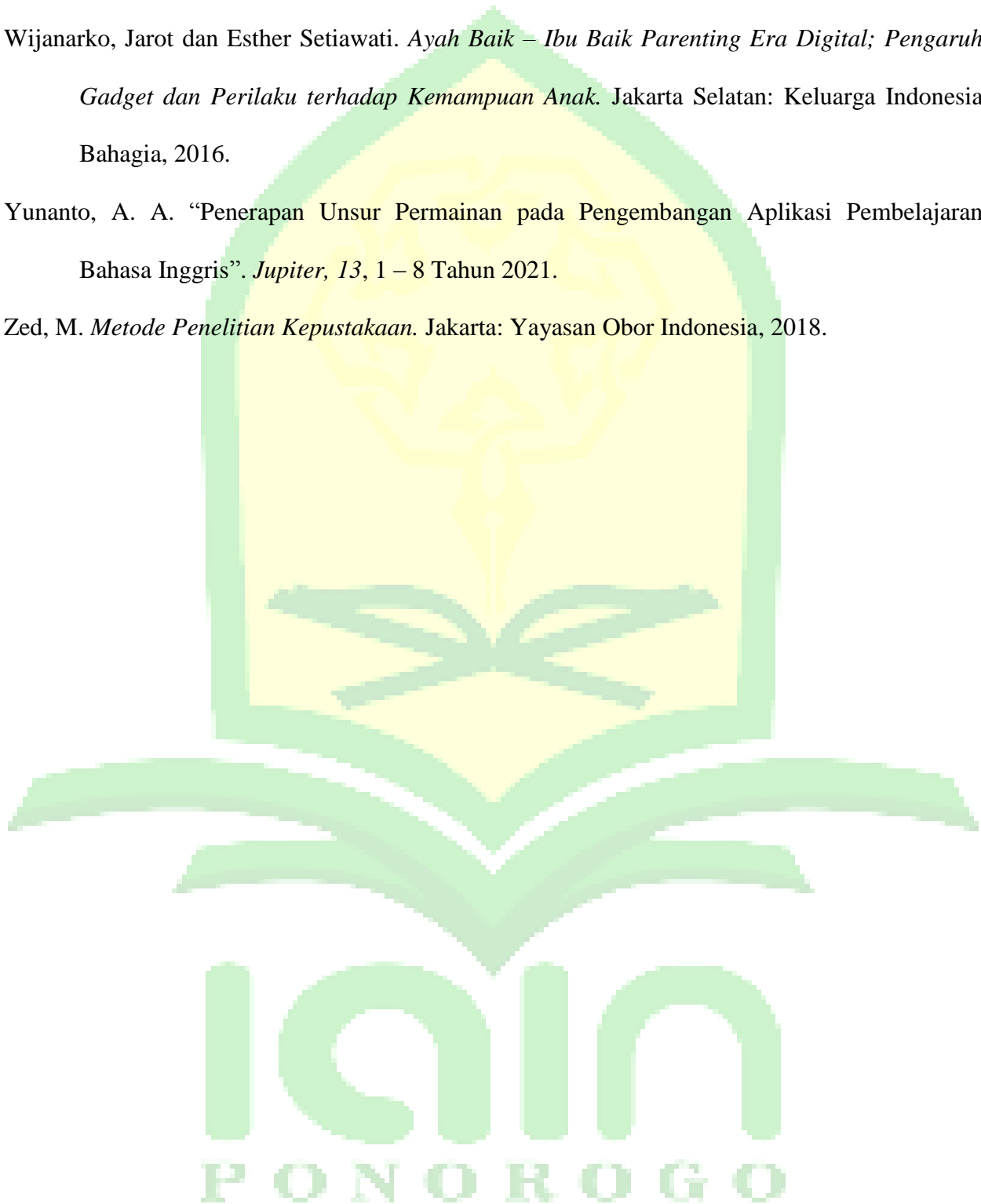
Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

------. *Game Edukasi RPG; Role Playing Game*. Semarang: LPPM UNNES, 2020.

Wijanarko, Jarot dan Esther Setiawati. *Ayah Baik – Ibu Baik Parenting Era Digital; Pengaruh Gadget dan Perilaku terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016.

Yunanto, A. A. “Penerapan Unsur Permainan pada Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris”. *Jupiter*, 13, 1 – 8 Tahun 2021.

Zed, M. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2018.



TRANSKIP DOKUMENTASI

Judul Dokumen	: Deskripsi Aplikasi <i>Fun Easy Learn</i>
Dokumen ditemukan hari/ tanggal	: Sabtu, 22 Januari 2022
Dokumen ditemukan di	: <i>Playstore</i>

Deskripsi Aplikasi '*Fun Easy Learn Belajar Bahasa Arab*'

A. Info Aplikasi	:
Versi	: 6.7.7
Diupdate pada	: 7 April 2022
Download	: 1000.000 + download
OS Android	: 5.0 dan yang lebih tinggi
Pembelian dalam Aplikasi	: Rp. 7.099,00 – 1.151.999,00 per item
Ditawarkan oleh	: FunEasyLearn
Dirilis	: 16 September 2014
Izin Aplikasi	: Versi 6.7.7 dapat meminta akses pada kamera, mikrofon, penyimpanan, dan lainnya.
Website Resmi	: http://www.FunEasyLearn.com/
Rating	: 3+
Google Play Game	: Untuk login otomatis, papan peringkat, pencapaian, dll
Pencapaian	: Memberi pencapaian karena telah mencapai sasaran dan menyelesaikan tantangan berbasis <i>skill</i> .

B. Tentang Aplikasi

Aplikasi '*Fun Easy Learn Belajar Bahasa Arab*' merupakan salah satu *game* edukasi yang menyediakan materi belajar bahasa Arab. Aplikasi ini menyediakan konten dengan materi belajar belajar membaca, menulis, dan berbicara bahasa Arab. Konten tersebut berisi 6.000 kata berbahasa Arab yang terdiri dari kata benda, kata kerja, dan kata sifat, dan lain-lain serta 1.250 kalimat berbahasa Arab yang merupakan kalimat-kalimat yang sering digunakan pada percakapan sehari-hari dan bepergian.

Mengapa belajar bahasa Arab bersama Fun Easy Learn?

Tim ahli bahasa mengembangkan strategi belajar bahasa yang unik. Alfabet dengan semua peraturan membaca, semua kata yang diperlukan dan kamus praktis digabungkan menjadi satu aplikasi. Hal ini memungkinkan pengguna dapat membaca, mengucapkan dengan benar, menghubungkan dengan ilustrasi, berlatih mendengar, menulis, dan berbicara.

Fitur-fitur yang disediakan adalah ilustrasi gambaran tangan, rekaman suara profesional dari penutur asli, statistic rinci, sistem ulasan, pencarian pintar, sembunyikan

apa yang sudah anda ketahui, pengenalan suara, dan dapat diakses secara offline. Aplikasi '*Fun Easy Belajar Bahasa Arab*' juga menyediakan materi bahasa Arab untuk bisnis, bepergian, dan pelajar.

TRANSKIP DOKUMENTASI

Judul Dokumen : Daftar Materi 'Fun Easy Belajar Bahasa Arab'
 Dokumen ditemukan hari/ tanggal : Sabtu, 24 Januari 2022
 Dokumen ditemukan di : Aplikasi 'Fun Easy Belajar Bahasa Arab'

Daftar Materi 'Fun Easy Belajar Bahasa Arab'

No.	Kategori	Bab	Sub Bab	
1.	Alfabet	Berisi Huruf Hijaiyah, mulai dari alif sampai ya'.	-	
2.	Kata	Orang	Keluarga	Cinta dan pertemanan
			Identitas	Usia dan Peristiwa Hidup
		Menggambarkan Orang Lain	Karakteristik 1	Karakteristik 2
			Karakteristik fisik	Kondisi Fisik
			Kondisi Emosional	Perasaan
			Opini Orang	
		Mode	Pakaian	Alas Kaki
			Aksesoris	
		Tubuh	Kepala dan Wajah	Anggota Tubuh
			Organ Internal	Tindakan
		Kesehatan	Masalah Kesehatan	Gejala
			Perawatan	Farmasi
		Rumah	Jenis Rumah	Kamar
			Furnitur	Dekorasi Rumah
			Bagian-bagian Rumah	
		Belanja	Jenis-jenis Toko	Toko Elektronik
			Alat Dapur	Produk Rumah Tangga
			Toko Buku	Toko Anak-anak
			Kosmetik	Alat Mandi
		Makanan dan Minuman	Buah-buahan	Sayur-mayur
			Daging	Ikan dan Hidangan Laut
Produk Susu	Roti			
Biji-bijian, Kacang-kacangan, Benih	Bumbu			
Gula-gula	Waktu Makan			
Hidangan	Menggambarkan			

			Minuman Non-alkohol	Makanan
		Pendidikan	Sekolah	
		Pekerjaan	Pekerjaan	
		Budaya	Sastra	Buku
			Musik	Alat Musik
			Seni Plastik	
		Waktu Luang	Bioskop	Teater
			Perjalanan	Di Pantai
			Permainan	Taman Bermain
		Olahraga	Olahraga Musim Panas	Gimnasium
			Tentang Olahraga	
		Kota	Restoran dan Bar	Tempat Wisata
			Jalanan	Wilayah
		Transportasi	Transportasi Darat	Transportasi Rel
			Transportasi Udara	Transportasi Air
		Alat Komunikasi	TV dan Radio	Komputer
			Internet	Telepon
		Keamanan	Polisi	
		Hewan	Hewan Domestik	Burung Domestik
			Hewan Liar	Burung Liar
			Amfibi dan Reptil	Serangga dan Arachnida
			Anak Hewan	
		Tanaman	Pohon	Pohon Buah
			Bunga	Agrikultur
		Lingkungan	Cuaca	Fenomena Alam
			Lanskap	Perairan
		Sistem	Bilangan Kardinal	Warna
			Kalender	Waktu
			Ukuran dan Bentuk	
		Kata Kerja	Tindakan 1	Komunikasi
		Kata Sifat	Menggambarkan Benda	
		Kata Keterangan	Kata Keterangan Waktu dan Frekuensi	Kata Interogatif dan Penghubung
		Kelas Kata Lainnya	Pronomina	Preposisi
			Konjungsi	Tanda baca
3.	Kalimat	Kalimat-kalimat Dasar	Mengucapkan Halo dan Selamat Tinggal	Harapan Baik
			Terimakasih	Permintaan Maaf
			Instruksi	Pertanyaan dan Jawaban

			Pendek
Percakapan Umum	Membuat Diri Anda Dimengerti		Setuju dan Tidak Setuju
	Meminta dan Memberi Informasi		Mengekspresikan Perasaan
	Bantuan dan Saran		Opini
Darurat	Situasi Darurat		
Membuat Teman	Perkenalan		Tempat Tinggal
	Umur, Kebangsaan dan Agama		Keluarga dan Hubungan
	Menggambarkan Orang Lain		Hal yang Anda sukai dan Tidak Sukai
	Menerima dan Menolak		
Pendidikan	Di Sekolah		Kehidupan Mahasiswa
	Angka dan Warna		
Pekerjaan	Pekerjaan		Di Tempat Kerja
Bepergian	Menanyakan Arah		Memberitahu Arah
	Tamasya		
Pesawat	Chesk-in		Pengecekan Paspor dan Bea Cukai
Mobil	Sewa Mobil		Mengemudi dan Prakir
Transportasi Lain	Di Dalam Bus atau Kereta		Taksi
Hotel	Memesan Kamar		Selama Masa Tinggalmu
	Keluhan		Menyewa Apartemen
Restoran dan Bar	Memesan Meja		Memesan Minuman
	Memesan Makanan		Saat Makan
Makanan	Daging dan Ikan		Buah
	Sayuran		Makanan Sarapan
Belanja	Pakaian		Aksesori
	Barang Lain		Di Supermarket
	Di Toko Buku dan Bunga		Pembayaran dan Pengembalian
Waktu Luang	Di Bioskop		Di Teater
	Di Museum		Olahraga
	Pergi Berkemah		Menerima Tamu
Jasa	Di Bank		Di Agen Perumahan
	Di Salon Kecantikan		Reparasi
Kesehatan	Di Dokter		Penyakit
	Di Dokter Gigi		Di Apotek
Alat Komunikasi	Telepon		Media Masa
	Di kantor Pos		

		Waktu dan Cuaca	Menyebutkan Waktu	Kalender
			Ekspresi Waktu	Cuaca

TRANSKIP DOKUMENTASI

Judul Dokumen : Kegiatan Analisis
Dokumen ditemukan hari/ tanggal : Jum'at, 29 April 2022
Dokumen ditemukan di : Aplikasi 'Fun Easy Belajar Bahasa Arab'

Kegiatan Analisis

1. Profil Pengguna

Intan Aula
@intan1
intanawa.15@gmail.com

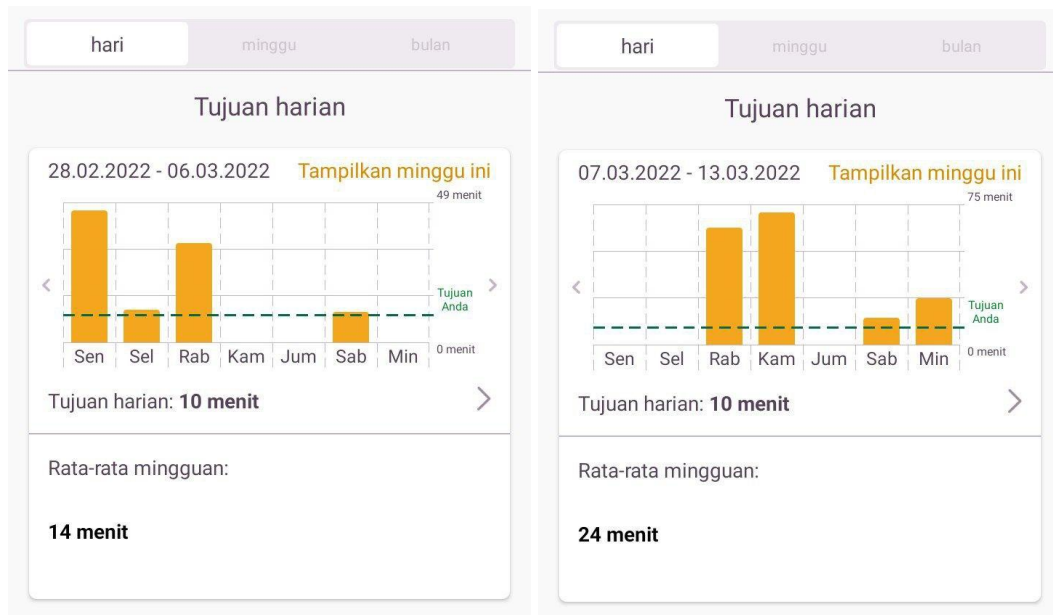
Edit profil

Keluar

Dompot

Bunga 6894	Petunjuk 39	32
Lebah 15259	Nikmati poin yang didapatkan selagi belajar kursus ini (Arab)	

2. Progres Belajar Bahasa Arab pada Aplikasi 'Fun Easy Belajar'



TRANSKIP DOKUMENTASI

Judul Dokumen : Hasil Perbandingan Kuikulum dan Materi pada Aplikasi
 Dokumen ditemukan hari/ tanggal : Jum'at, 29 April 2022
 Dokumen ditemukan di : KMA dan Aplikasi 'Fun Easy Belajar Bahasa Arab'

المنهج الدراسي و المواد في Fun Easy Learn

المنهج الدراسي في ¹				المواد	الرقم		
مدرسة الثانوية		مدرسة المتوسطة		مدرسة الإبتدائية	في Fun Easy Learn		
التحيات و التعارف	صف ١	التعارف : من : يوميات الأسرة	صف ١	التعارف : اسرتي	الشخص	.١	
	الشباب			صف ٣			أصدقاء
				صف ٢			أفراد الأسرة
الصحة	صف ٢	عيادة المرضى	صف ٢	الأمراض	الصحة	.٢	
الأسرة والبيت	صف ١	البيت	صف ١	بيتي	البيت	.٣	
				أثاث المنزل			
				في البيت			
				في غرفة الإستقبال و المذاكرة			
-	-	-	-	أعضاء	الجسم	.٤	

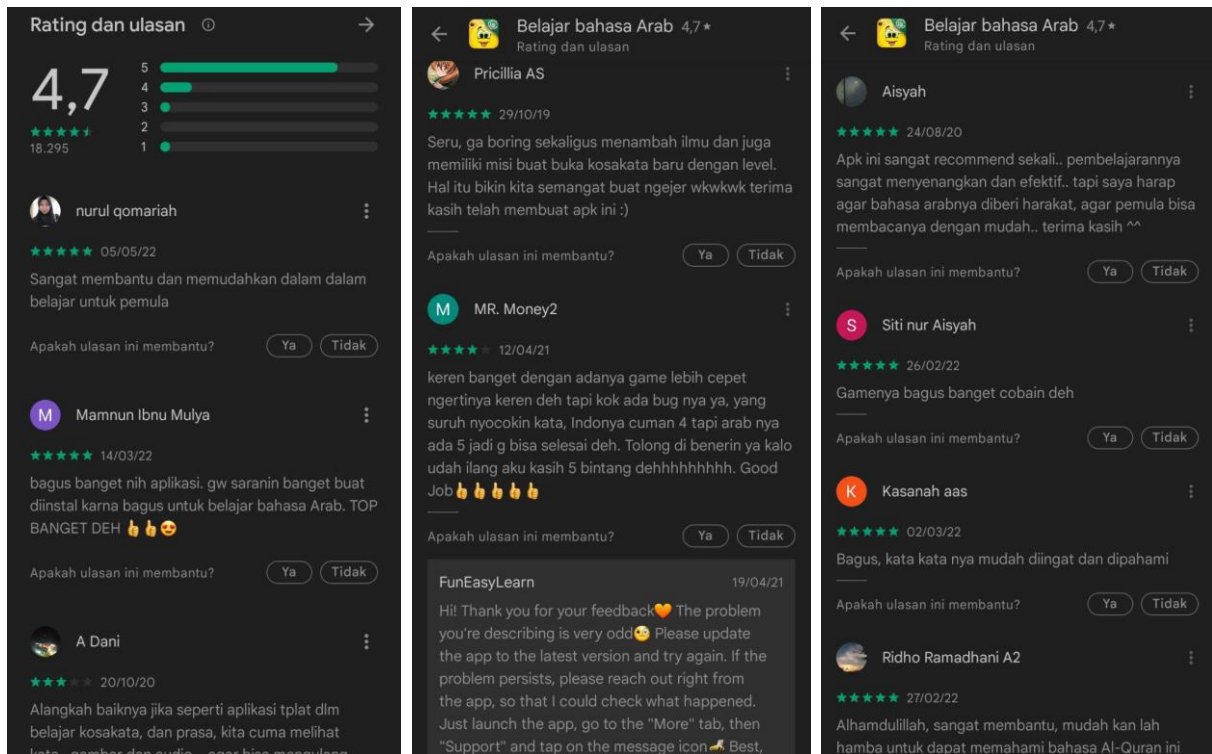
¹ Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Madrasah (Direktoret KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia 2019), 142 – 412

				الجسم			
.٥	التسوق	-	-	-	-	صف ٢	: التسوق
.٦	الطعام و الشراب	-	-	: أسماء الفواكه	صف ١	صف ١	: الطعام و الشراب
.٧	التربية	: مرافق المدرسة : أدوات المدرسة	صف ١	: أفراد المدرسة : أدوات المدرسة	صف ٢	صف ١	: المدرسة
.٨	وقت الفراغ	-	-	: العطلة :التنزهة	صف ٦	صف ٢	: السفر والسباحة
.٩	المهنة	: المهنة	صف ٢	: المهنة : أمالي : المهنة	صف ٤ صف ٥	-	-
.١٠	الرياضة	: الرياضة	صف ٢	: الرياضة	صف ٣	صف ٣	: الرياضة
.١١	الموصلات	-	-	: وسائل الموصلات	صف ٢	-	-
.١٢	أدوات التواصل	-	-	-	-	صف ٢	: تكنولوجيا الإعلام و الإتصال
.١٣	الحيوانات			: حديقة الحيوانات	صف ٥		
				: أسماء الحيوانات	صف ٣		
				: حديقة	صف ٣		: النباتات
				: مناظر الطبيعية	صف ٢		: البيئة

		الساعة :	صف ٢	الألوان :	صف ١	نظام	
				الساعة :			

TRANSKIP DOKUMENTASI

Judul Dokumen : Ulasan Aplikasi *Fun Easy Learn*
Dokumen ditemukan hari/ tanggal : Kamis, 3 Maret 2022
Dokumen ditemukan di : *Play Store*



ترجمة الحياة

ولدت ايتان أولا في ١٥ مارس ٢٠٠٠ بقرية بالوك، كارايرجو، ماغتان. هي الابنة الثالثة لثلاثة إخوة والبنت من سيد مصفى وسيدة نور البدرية المرحومة.

تخرّجت الباحثة في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٦ ماغتان سنة ٢٠١٢ م. و بعد ذلك، واصلت تعليمها في المدرسة المتوسطة دارى الهدى مايك فونوروغو وتخرجت في عام ٢٠١٥ م. ثم واصلت تعليمها في المدرسة الثانوية دار الهدى مايك فونوروغو حتى عام ٢٠١٦ م. و في عام ٢٠١٧ م، واصلت تعليمها في المدرسة الثانوية الحكومية ١ عاوي و تخرجت في عام ٢٠١٨ م.

والتحقت بالجامعة الإسلامية الحكومية فونوروغو في السنة ٢٠١٨ م وأخذت تخصّصها بكلية التربية والعلوم التعليمية، قسم تعليم اللغة العربية حتى الآن.

و تأمل أن تكون امرأة صالحة سعيدة في الدنيا والآخرة، و قادرة على إسعاد والديها، وناجحين في المستقبل، ومفيدة للدين والوطن. امين