استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية

رسالة الماجستير

مقدمة للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية بالدراسات العليا

بجامعة ميترو الإسلامية الحكومية

إعداد الطالب : نصر الله

رقم التسجيل : ٢٣٧١٠٣٠٠٤٢

الدراسات العليا

جامعة ميترو الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٧هـ/٢٠٢٥م

استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية

رسالة الماجستير

قسم ماجستير في تعليم اللغة العربية

إعداد الطالب : نصر الله

رقم التسجيل : ٢٣٧١٠٣٠٠٤٢

المشرف الأول : الدكتور ج. سوتارجو، الماجستير

المشرف الثاني : الدكتور راضي هاريسكا، الماجستير

الدراسات العليا

جامعة ميترو الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٧هـ/٢٠٢٥م

الإهداء

أهدي هذا البحث المتواضع:

١. إلى والدي، حفظهما الله، الذين ربياني صغيرا.

٢. إلى أساتذتي وأستاذاتي من صغري حتى الآن.

٣. إلى إخواني الذين يدعونني إلى النجاح والتوفيق.

٤. إلى أصدقائي الكرام الذين شجعوني ونصحوني وإلى جميع المسلمين والمسلمات.

٥. معلمون المدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة بندار جايا الشرقية، لدعمهم ودعواتهم الصادقة لي.

شكر وتقدير

الحمد لله حمدا يليق بجلال وجهه وعظيم سلطانه، وأشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له، وأشهد أن محمدا عبد الله ورسوله، صلوات الله وسلامه عليه وعلى آله وأصحابه، ومن سار على نهجه إلى يوم الدين .

أشكر الله تعالى وأحمده الذي بنعمته تتم الصالحات، ثم أشكر الذين قد مدوا أيديهم في إنجاز هذا البحث:

١. فضيلة المحترمة الأستاذة الدكتورة إيدا أمامي، الماجستيرة كرئيسة جامعة ميترو الإسلامية الحكومية لامبونج.
٢. فضيلة المحترم الأستاذ الدكتور سوهايري، الماجستير كمدير كلية الدراسات العليا بجامعة ميترو الإسلامية الحكومية.
٣. فضيلة المحترم الدكتور ج. سوتارجو، الماجستير كرئيس شعبة تعليم اللغة العربية، والدكتور راضي هاريسكا، الماجستير الذان قد قاما بالإشراف التام في كتابة هذه الرسالة ودفعاني في تعليم اللغة العربية.
٤. فضيلة المحاضرين بجامعة ميترو الإسلامية الحكومية الذين قاموا بتربية الباحث وتعليمه.

والله نسأل أن يشيبهم على أعمالهم ويغفر الله لهم ذنوبهم ويكتب لهم التوفيق وجزيهم خير الجزاء ويعينهم في أعمالهم. حسبنا الله ونعم الوكيل، نعم المولى ونعم النصير.

ميترو، ٣٠ مايو ٢٠٢٥ م

الباحث

نصر الله

٢٣٧١٠٣٠٠٤٢

وزارة الشؤون الدينية الإندونيسية
كلية الدراسات العليا
جامعة ميترو الإسلامية الحكومية لامبونج
العنوان: الشارع كي حجر ديونتورو ١٥ إيرينج موليا بمدينة ميترو الهاتف: ٠٧٢٥٥٤١٥٠

تقرير المشرفين

رسالة الماجستير: استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية. التي كتبها الطالب: نصر الله، رقم التسجيل: ٢٣٧١٠٣٠٠٤٢، وافق المشرفان على تقديم هذه الرسالة إلى لجنة المناقشة بالدراسات العليا بجامعة ميترو الإسلامية الحكومية.

المشرف الأول

الدكتور ج. سوتارجو، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٦٠٦٠٧٢٠٠٣١٢١٠٠٢

المشرف الثاني

الدكتور راضي هاريسكا، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٩١٠٣٠٢٠١٩٠٣١٠٠٦

رئيس شعبة تعليم اللغة العربية

الدكتور ج. سوتارجو، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٦٠٦٠٧٢٠٠٣١٢١٠٠٢

وزارة الشؤون الدينية الإندونيسية

كلية الدراسات العليا

جامعة ميترو الإسلامية الحكومية لامبونج

العنوان: الشارع كي حجر ديونتورو ١٥ إيرينج موليا بمدينة ميترو الهاتف: ٠٧٢٥٥٤١٥٠

تقرير لجنة المناقشة على تصحيح رسالة الماجستير

رسالة الماجستير بموضوع: استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية. التي كتبها الطالب: نصرالله، رقم التسجيل: ٢٣٧١٠٣٠٠٤٢، وافق لجنة المناقشة على قبول هذه الرسالة للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية بالدراسات العليا بجامعة ميترو الإسلامية. يوم الجمعة، التاريخ ٢٠ يونيو ٢٠٢٥م.

لجنة المناقشة

١. الدكتور إمام مصطفى، الماجستير (رئيسا ومناقشا) (.....)

٢. الدكتور حسن الفاطرب، الماجستير (مناقشا) (.....)

٣. الدكتور ج، سوتارجو، الماجستير (مناقشا) (.....)

٤. الدكتور راضي هاريسكا، الماجستير (مناقشا) (.....)

٥. أحمد عارفين الماجستير (سكريتيرا) (.....)

مدير كلية الدراسات العليا

الأستاذ الدكتور سوهايرني الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٧١٢٣١٠٠٣

إقرار الطالب

الموقع أدناه:

الإسم : نصرالله

رقم التسجيل : ٢٣٧١٠٣٠٠٤٢

الكلية : الدريات العليا

القسم : ماجستير في تعليم اللغة العربية

الموضوع : استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية.

شهد على أن هذه رسالة الماجستر كلها أصلية، إلا في الأقسام المعينة التي كتبها في الأسس النظرية.

ميترو، ٣٠ مايو ٢٠٢٥ م

الباحث

نصرالله

٢٣٧١٠٣٠٠٤٢

المستخلص

استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية

نصرالله: ٢٣٧١٠٣٠٠٤٢

تواجه عملية تعلم اللغة العربية في مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية صعوبة في مهارات التحدث لدى الطلاب نتيجة نقص الوسائط المتعددة التفاعلية وقلة الممارسة العملية. يعاني الطلاب من صعوبات في القواعد اللغوية والمفردات، بالإضافة إلى قلة الثقة بالنفس أثناء التحدث. هدف هذا البحث هو معرفة، شرح، وكشف استخدام وتأثير الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي على تحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس، بالإضافة إلى العوامل التي تؤثر على نجاحه. استخدم الباحث المنهج الوصفي النوعي. وأدوات البحث هي الملاحظات، والمقابلات، وتحليل الوثائق. وأما مصادر البيانات في هذا البحث هي البيانات الأساسية من الوثائق، ومصادر ذات صلة. والتابعية من خلال الملاحظات والمقابلات مع الطلبة والمعلم.

نتائج البحث تظهر وجود زيادة ملحوظة في جانب الثقة بالنفس، النشاط، طلاقة النطق، والقدرة على تركيب الجمل. ميزة التفاعل في التطبيق قادرة على دفع الدافعية للتعلم والممارسة الذاتية، مع نجاح مدعوم بدور المعلم، الأصدقاء، مرافق المدرسة، ودعم الوالدين. ومع ذلك، هناك محدودية في تصميم الواجهة البسيط، الاعتماد على الأجهزة واتصال الإنترنت، والحاجة إلى دمج مواد خاصة باللغة العربية. بشكل عام، يعتبر MIT App Inventor فعالا كوسيلة تعليمية متعددة الوسائط مبتكرة إذا تم دعمها باستراتيجية تدريس مناسبة وتجهيزات كافية.

ABSTRAK

Penggunaan Multimedia Interaktif MIT App Inventor Dengan Pendekatan Pembelajaran Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas ٥ SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur

Nasrullah: ٢٣٧١٠٣٠٠٤٢

Pembelajaran bahasa Arab di SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur menghadapi kendala rendahnya keterampilan berbicara siswa akibat kurangnya multimedia interaktif dan minimnya praktik langsung. Siswa mengalami kesulitan dalam tata bahasa, kosakata, serta kurang percaya diri saat berbicara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menjelaskan, dan mengungkap penggunaan serta pengaruh multimedia interaktif MIT App Inventor dengan pendekatan pembelajaran pengalaman untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas lima, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya.

Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dari dokumen dan sumber-sumber terkait, serta data sekunder yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan siswa dan guru.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek kepercayaan diri, keaktifan, kelancaran pelafalan, dan kemampuan menyusun kalimat. Fitur interaktif aplikasi mampu mendorong motivasi belajar dan latihan mandiri, dengan keberhasilan yang turut didukung oleh peran guru, teman sebaya, fasilitas sekolah, dan dukungan orang tua. Namun demikian, terdapat keterbatasan pada desain antarmuka yang sederhana, ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet, serta perlunya integrasi materi khusus bahasa Arab. Secara keseluruhan, MIT App Inventor dinilai efektif sebagai multimedia pembelajaran inovatif apabila didukung strategi pengajaran yang tepat dan sarana prasarana yang memadai.

محتويات البحث

صفحة الغلاف

صفحة الموضوع

الإهداء .....أ

شكر وتقدير.....ب

تقرير المشرفين.....ج

تقرير لجنة المناقشة العلمية على تصحيح الرسالة.....د

إقرار الطالب.....هـ

المستخلص .....و

ABSTRAK .....ز

محتويات البحث.....ح

قائمة الجداول.....ل

قائمة الأشكال .....م

قائمة الملاحق.....ن

الفصل الأول : مقدمة.....١

أ. خلفية البحث.....١

ب. حدود البحث ٧
ج. أسئلة البحث..... ٨
د. أهداف البحث ٩
هـ. فوائد البحث ٩
و. الدراسات السابقة ١٠
الفصل الثاني : الإطار النظري ١٤
المبحث الأول : الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor ١٤
أ. تعريف الوسائط المتعددة ١٤
ب. أنواع الوسائط المتعددة..... ٢٤
ج. فوائد ووظائف استخدام الوسائط المتعددة ٢٦
د. MIT App Inventor كمنصة تفاعلية للوسائط المتعددة..... ٣٢
هـ. العوامل المؤثرة على نجاح الوسائط المتعددة التفاعلية فى مجال التربية..... ٣٧
المبحث الثاني: مدخل التعلم التجريبي..... ٣٩
أ. تعريف مدخل التعلم التجريبي ٣٩
ب. خطوات التعلم التجريبي..... ٤٧
ج. استخدام مدخل التعلم التجريبي فى تعليم اللغة العربية ٥٠
المبحث الثالث : مهارة التحدث باللغة العربية..... ٥٤
أ. تعريف مهارة التحدث ٥٤

ب. أهداف مهارة التحدث ٥٩

ج. أهمية مهارة التحدث ٦١

د. العوامل المؤثرة على مهارة التحدث ٦٢

هـ. تعليم مهارة التحدث لتلاميذ المرحلة الابتدائية الناطقين بغير اللغة العربية ٦٤

الفصل الثالث : منهج البحث ٦٧

أ. تصميم البحث ٦٧

ب. ميدان البحث وزمانه ٦٨

ج. بيانات ومصادرها ٦٩

د. أدوات البحث ٦٩

هـ. طريقة جمع البيانات ٧٣

و. أسلوب تحليل البيانات ٧٥

الفصل الرابع: عرض بيانات البحث وتحليلها ومناقشتها ٨٠

أ. عرض البيانات وتحليلها ٨٠

١. لمحة عامة عن ميدان البحث ٨٠

٢. وصف تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي ٨٩

٣. تحسين مهارة التحدث لدى الطلاب ١٠١

٤. العوامل التي تؤثر على نجاح استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية فى مجال التربية ١٠٧

ب. المناقشة ١١٣

الفصل الخامس: الخاتمة ١٣١

أ. النتائج ١٣١

ب. الاقتراحات ١٣٢

المراجع العربية

المراجع الأجنبية

الملاحق

السيرة الذاتية للباحث

قائمة الجداول

جدول رقم (١) : عنصر الوسائط المتعددة ١٥

جدول رقم (٢) : خطوات التعلم التجريبي ٤٩

جدول رقم (٣) : العوامل المؤثرة على مهارة التحدث..... ٦٣

جدول رقم (٤) : بيانات المعلمين والعاملين..... ٨٤

جدول رقم (٥) : بيانات التلاميذ..... ٨٧

جدول رقم (٦) : المرافق والبنية التحتية ٨٧

جدول رقم (٧) : مقارنة جوانب مهارات التحدث باللغة العربية قبل وبعد استخدام تطبيق MIT App Inventor ١٢٢

قائمة الأشكال

شكل رقم (١) : عنصر App Inventor :تصميم المكون وتحرير المقطع..... ٣٤

شكل رقم (٢): تخطيط النموذج الأسلوب الدورة ٤ في مراحل دراسة Kolb..... ٤٤

شكل رقم (٣): تحليل البيانات بنموذج مايلز وهوبرمان..... ٧٤

شكل رقم (٤): خطوات التثليث فى البحث العلمي ٧٦

شكل رقم (٥): خمس خطوات في تثليث المصدر..... ٧٨

قائمة الملاحق

ملحق (١) : هيكل البحث

ملحق (٢) : أدوات البحث

ملحق رقم (٣) : خطاب استئذان إجراءات البحث من كلية الدراسات العليا بجامعة ميترو الإسلامية الحكومية لمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية

ملحق رقم (٤) : خطاب الرد والتصريح على أداء إجراءات البحث من المدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية

ملحق رقم (٥): قائمة أسماء الطلبة الموجهين للاختبارات

ملحق رقم (٦) : الصورة في تنفيذ الملاحظة

ملحق رقم (٧) : الصورة في تنفيذ المقابلة

ملحق رقم (٨) : صور الوثائق المطلوبة للبحث

ملحق رقم (٩) : بيانات الإشراف

الفصل الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

كان التعليم عنصرا مؤثرا للغاية وعاملا حاسما لجودة الموارد البشرية في بلد ما. التعليم هو شكل من أشكال الجهود في تعليم حياة الأمة التي تم إدراجها في دستور عام ١٩٤٥.[١] والتعليم مهم في الحياة، تطور البشر وفقا لديناميكيات الأزمنة المتغيرة. وبمرور الزمن، لم تعد التكنولوجيا في الوقت الحاضر شيئا جديدا في الحياة.[٢] يتم دعم التطورات التكنولوجية الحالية من خلال شاشات العرض الرسومية المتطورة بشكل متزايد. هذا التقدم التكنولوجي يجعل الرسالة التي تعرضها الوسائط ليس فقط في النماذج النصية ولكن أيضا في دمج الصوت والنص والفيديو إلى الرسوم المتحركة. حتى يكون الناس أكثر اهتماما بالرسائل التي تقدمها الوسائط. بهذه الطريقة، تكون التكنولوجيا مؤثرة جدا على الأفراد في قطاع التعليم.[٣]

وإحدى من التكتولوجيات المختلفة التي يمكن استخدامها في التعليم هي الوسائط المتعددة التفاعلية. يمكن أن تكون الوسائط المتعددة التفاعلية أحد البدائل المستخدمة للمساعدة في التغلب على مشكلة تعلم التلاميذ. وهناك العديد من الفوائد لاستخدام

---

[١] Ega Safitri & Titin, Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon, *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, ١,٢ (٢٠٢١), ٧٤ <https://doi.org/١٠,٥٣٦٢١/jippmas.v١i٢,١٢>.

[٢] Nisa Firdha & Zulyusri Zulyusri, Penggunaan ISpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, ٦,١ (٢٠٢٢), ١٠١ <https://doi.org/١٠,٣٣٣٦٩/diklabio.٦,١,١٠١-١٠٦>.

[٣] Aris Prasetya, Saida Ulfa, & Susilaningsih, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Sekolah Dasar, *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, ٥,٢ (٢٠٢٢), ١١١ <https://doi.org/١٠,١٧٩٧٧/um٠٣٨v٥i٢٢٠٢٢p١١١>.

الوسائط المتعددة التفاعلية للمعلمين والتلاميذ. التلاميذ قادرون على التعلم بشكل مستقل وأسهل وأكثر راحة والتعلم وفقا لقدراتهم دون القيود الخارجية. وأما المعلمون يركزون على لعب دور الميسرين في عملية التعليم.[٤] الوسائط المتعددة التفاعلية هي نوع من الوسائط التي تحتوي على الكتابة والصور والرسوم المتحركة والأصوات والموسيقى ومقاطع الفيديو وهي تحتوي أيضا على الأدوات المفيدة لتوضيح مفهوم المادة لتكون أكثر واقعية.[٥]

ومع تطور التكنولوجيا، لقد أصبح استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية أحد الحلول الواعدة للتغلب على هذه المشكلات. وإحدى من المنصات التي يمكن استخدامها لتطوير الوسائط التفاعلية هي بتطبيق MIT App Inventor. MIT App Inventor هو التطبيق القائم على الويب المفتوح لنظام الأندرويد الذي يطور جوجل ويديره حاليا معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا وتم تصميمه ليكون بسيطا وسهل الاستخدام، لأن المستخدمين ليسوا مضطرين إلى تعلم معرفة المبرمج الأساسية أو فهم التعليمات البرمجية أو لديهم خبرة في تكنولوجيا المعلومات. لم يتم إنشاء MIT App Inventor مثل نظام تطوير التطبيقات العادي، حيث يتعين على المبرمج كتابة أسطر من التعليمات البرمجية، ولكن مع تفاعلات مرئية رسومية. MIT App Inventor هي بيئة تطوير البرمجة المرئية مع واجهة سحب وإفلات تهدف إلى المساعدة في تصميم وتنفيذ تطبيق المحمولة التي تعمل طاقتها على نظام

---

[٤] Beta Fadiatun Nisa, Anin Nurhidayati, & Luk-Luk Nur Mufidah, Teknik Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Dengan Multimedia, *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, ٣,١ (٢٠٢٣), ١١٩ <https://doi.org/١٠,٥٤٤٣٧/irsyaduna.v٣i١,٨٠٦>.

[٥] Diantika Puji Astuti, Ni Luh Sakinah Nuraini, & Goenawan Roebyanto, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Dengan Model Problem Based Learning Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD, *Jurnal Pembelajaran. Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan Dan Pengelolaan Pendidikan* ١, no. ٨ (August ٣٠, ٢٠٢١): ٦٥٤, https://doi.org/١٠,١٧٩٧٧/um٠٦٥v١i٨٢٠٢١p٦٥٣-٦٥٩.

تشغيل الأندرويد. يحتاج المبرمجون فقط إلى استخدام منطقهم لتصميم الوسائط باستخدام MIT App Inventor كما عندما يقوم شخص ما بتجميع اللغز.[٦]

كان استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ممكنا لترقية مهارة التحدث باللغة العربية. وبشكل عام، تتمثل الفوائد التي يمكن الحصول عليها من خلال استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية هي أن عملية التعليم تعملها بأكثر إثارة للاهتمام وأكثر تفاعلية، ويمكن تقليل مقدار وقت التدريس، وترقية جودة تعلم التلاميذ، ويمكن تنفيذ عملية التعليم والتعلم في أي مكان ووفت، ويمكنها أن ترقي مهارة التحدث لدى التلاميذ.[٧] التحدث هو أحد المهارات التي يجب إتقانها للتلاميذ الذين يتعلمون اللغة العربية. ويتعلم الشخص لغة بسبب الرغبة في أن يكون قادرا على التحدث باستخدام اللغة. وغالبا ما يتم الحكم على نجاح تعلم لغة الشخص من خلال مهاراته في التحديث.[٨]

مهارة التحدث هي جهد بشري في التحدث لنطق المفردات أو صوتها بهدف التعبير عن التعبيرات والأفكار والآراء وما يشعرون به. وسيستجيب المستمع من خلال تلقي المعلومات من التنغيم والتقليد والضغط. أحد الأشياء المهمة في العنصر اللغوي هو المهارة

---

[٦] Aisyah Aulia, Rahmi Rahmi, & Heriyanti Jufri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIP App Inventor pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas X SMKN ١ Kinali", *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, ٦,٢ (٢٠٢٢), ١٤٧٦ <https://doi.org/١٠,٣١٠٠٤/cendekia.v٦i٢,١٣٢٩>.

[٧] Sadam Husein, dan Lovy Herayanti, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor, *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, ١,٣ (٢٠١٧), ٢٢١–٢٢٢ <https://doi.org/١٠,٢٩٣٠٣/jpft.v١i٣,٢٦٢>.

[٨] Puti Zulharby, Zainal Rafli, & Samsi Setiadi, Interferensi Morfologi Bahasa Pertama Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab, *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, ٥,٤ (٢٠٢٢), ٧٥٠ <https://doi.org/١٠,٣٠٨٧٢/diglosia.v٥i٤,٥١٠>.

في إتقان اللغة. ويعتبر أنه عامل أساسي في تعلم اللغة الأجنبية لأن العملية يتم التقاطها للتعلم من قبل المعلمين.[٩]

يجب تنفيذ مدحل التعلم الفعال. وأحد المدخل الجذاب هو التعلم التجريبي. يؤكد هذا المدخل على التعلم من خلال الخبرة العملية، حيث يشارك التلاميذ بنشاط في مواقف العالم الحقيقي ذات الصلة بمهارة التحديث التي يرغبون في تطويرها. التعلم التجريبي هو مدخل التعلم يركز على الخبرة العملية والتفكير. تحدث عملية التعلم في التعلم التجريبي من خلال التجارب الحقيقية والتفاعل المباشر مع البيئات أو المواقف أو المهام المعينة وكذلك التفكير العميق في تلك التجارب. وفي تعليم اللغة العربية يمكن تطبيق مدخل التعلم التجريبي من خلال محاكاة المحادثة ولعب الأدوار والتمارين القائمة على السيناريو المصممة باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor.[١٠]

لا يتم تعليم اللغة العربية إلا في الفصول الدراسية، بل يتطلب أيضا ابتكارات تعليمية يطبقها المعلمون، مثل استخدام الوسائط والأنشطة اللغوية. واللغة العربية هي أداة الاتصال تتضمن أربع مهارات: مهارة الاستماع والتحدث والكتابة والقراءة. ففي إندونيسيا لا تدرس دروس اللغة العربية على مستوى معين، بل يتم إعداده من المدارس الابتدائية إلى الكليات الإسلامية. في تعليم اللغة العربية يتوقع من التلاميذ بتطوير مهارة التحدث كمهارة أساسية

---

[٩] Irhamudin Abdullah, Novita Rahmi, & Walfajri Walfajri, Pembentukan Lingkungan Bahasa Arab Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara, *Taqdir*, ٦,٢ (٢٠٢١), ٧٢ <https://doi.org/١٠,١٩١٠٩/taqdir.v٦i٢,٦٢٨٣>.

[١٠] Muh. Asharif Suleman, 'Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Penerapan Experiential Learning', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, ٩,٣ (٢٠٢٤), p. ١٥٣١, doi:١٠,٥١١٦٩/ideguru.v٩i٣,١١٠١.

لإتقان اللغة العربية. مهارة التحديث باللغة العربية هي عامل يدعم المتعلمين في إتقان المهارات الثلاث الأخرى التي تتطلب تعزيز القواعد والمفردات.[١١]

تدعم هذه المهارات التلاميذ على التواصل/التحدث بفعالية باستخدام اللغة العربية. ولا تزال هناك مرافق غير كافية على مستوى المدارس الابتدائية. وعملية تعليم اللغة هي عملية واعية يقوم بها الأفراد عند تعلم اللغة الثانية، وهي الوعي بالقواعد والقدرة على مناقشتها (التعلم الرسمي). تحدث عملية إتقان اللغة في المواقف الطبيعية في شكل الأشكال غير مقصودة للمتعلمين، وتطور المهارات اللغوية التي تسهل استخدام اللغة بطريقة انتقالية غير مقصودة.[١٢]

ولأن مهارة التحدث باللغة العربية يمكن رؤيتها وسماعها مباشرة في نفس الوقت. ومهارة التحدث إحدى من معايير الشخص في تقييم مهاراته اللغوية. الهدف من مهارة التحدث بشكل عام هو أن يكون التلاميذ قادرين على ترتيب الجملة المفيدة حسب قواعد اللغة العربية الجيدة والصحيحة وأن يكونوا قادرين على استخدام المفردات المكتسبة في الجملة المفيدة.[١٣]

قبل إجراء الملاحظة، كان تلاميذ الصف الخامس في مدرسة ملتزم الإنساني كامل بندر جايا تيمور يميلون إلى نقص الاهتمام بمتابعة تعلم اللغة العربية. ويرجع هذا الوضع إلى

---

[١١] Muhammad Fadhlan, dkk, The Improvement of Students Arabic Speaking Skills: The Role of Interactive Strategies and the Establishment of a Language Environment, *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, ٧،٢ (٢٠٢٤), ١٦٢ <https://doi.org/١٠،٢٢٢١٩/jiz.v٧i٢،٣٠١٣٧>.

[١٢] هناء خميس أبو دية، أساليب تدريس اللغة العربية، (لبنان: دار الكتب العلمية، ٢٠٢٤)، ص. ١٢.

[١٣] Nawang Wulandari, Analisis Kesalahan Fonologis Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab, *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, ٣،٠١ (٢٠٢٠), ٧٢ <https://doi.org/١٠،٣٢٣٣٢/al-fathin.v٣i٠١،٢٠٨٩>.

عدة عوامل، منها طريقة التدريس التي لا تزال تقليدية ورتيبة، تهيمن عليها المحاضرات والأسئلة والأجوبة بدون تنويع الوسائط الجذابة، مما يجعل التلاميذ سلبيين ويلعبون دور المستمعين فقط. قلة استخدام وسائل التعليم التفاعلية جعلت المادة تبدو جامدة وصعبة الفهم، لأن العرض يعتمد فقط على الكتب المدرسية بدون دعم بالصور أو الرسوم المتحركة أو الصوتيات. ضعف إتقان المفردات يسبب صعوبة للتلاميذ في تركيب جمل كاملة، وغالبًا يتحدثون متقطعين بدون أدوات اتصال، ويميلون إلى نقص الثقة بالنفس. بالإضافة إلى ذلك، قلة ربط المادة التعليمية بالحياة اليومية تجعل التلاميذ يشعرون بعدم ملائمة التعلم، مما يؤدي إلى انخفاض الدافعية للتعلم بشكل أكبر.

أظهرت نتائج الملاحظة أن الطلاب يواجهون صعوبة في استخدام القواعد الصحيحة، واستخدام أدوات الربط، واختيار تنوع الكلمات، والتحدث بطلاقة، كما يحتاجون إلى وقت طويل للتعبير عن أفكارهم باللغة العربية. ونقص الثقة بالنفس يزيد من تقييد شجاعتهم في التحدث أمام الآخرين. في إدارة العملية التعليمية، لم يستفد المعلم كثيرا من النماذج أو الاستراتيجيات أو الأساليب أو الوسائل التي يمكن أن تنشط الطلاب. تميل عملية التعلم إلى أن تكون أحادية الاتجاه مع كون المعلم مركزًا، مما يجعل الطلاب نادرًا ما يتفاعلون أو يجربون أو يبنون معرفتهم بأنفسهم.

بالإشارة إلى النتائج المذكورة، هناك حاجة إلى ابتكار طرق تعلم أكثر تنوعا وتفاعلية وسياقية. أحد البدائل المختارة هو تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلية المبنية على MIT App Inventor التي تدمج النصوص والصور والصوت والرسوم المتحركة، مع الجمع بين نهج التعلم القائم على التجربة (التعلم التجريبي). هذا النهج يمنح الطلاب فرصة للتجربة المباشرة،

والتفكير، وربط النظرية التي تعلموها في الفصل بالحياة الواقعية من خلال محاكاة المحادثات، ولعب الأدوار، والتمارين القائمة على السيناريوهات ذات الصلة بحياتهم. يتم تعزيز إتقان المفردات من خلال ألعاب لغوية ممتعة وتفاعلية، بينما يتم تقوية الثقة بالنفس من خلال تمرينات التحدث الثنائي أو الجماعي مع تغذية راجعة إيجابية. كما يتم دمج مواد التعلم مع الثقافة والقيم الإسلامية ليشعر الطلاب بأن اللغة العربية قريبة من حياتهم اليومية.

استخدام التكنولوجيا والنهج المناسبين متوقع ألا يزيد فقط من مهارات التحدث باللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة إينسان كامل بندر جايا تيمور الابتدائية الإسلامية، بل أيضًا ليصبح نموذجا للتعلم يمكن اعتماده من قبل مدارس أخرى تواجه مشاكل مماثلة. من المتوقع أن يقدم هذا البحث مساهمة في تطوير تعليم اللغة العربية في مرحلة التعليم الأساسي من خلال تحسين استخدام التكنولوجيا واستراتيجيات التعلم المركز على الطالب.

ب. حدود البحث

بناء على المشكلات المذكورة، ركز الباحث على حدود المشكلة التالية:

١. موضع البحث: سيركز هذا البحث على تلاميذ الصف الخامس بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندر جايا الشرقية. سيشارك فقط تلاميذ في هذا النطاق العمري في هذا البحث للحفاظ على اتساق بياناتها وأهميتها.

٢. الوسائط التعليمية: سيستخدم هذا البحث الوسائط المتعددة التفاعلية التي تم تطويرها من خلال MIT App Inventor كالوسائط المتعددة التعليمية الرئيسية.

٣. مدخل التعليم: المدخل المستخدم هو مدخل التعلم التجريبي والذي يؤكد على الخبرة العملية للتلاميذ في تعلم التحدث باللغة العربية.

٤. جانب مهارة التحدث: سيقتصر تركيز البحث على مهارة التحدث باللغة العربية، دون تضمين المهارات الأخرى مثل القراءة أو الكتابة أو الاستماع. ومهارة التحدث التي تمت دراستها هي نطق الكلمات العربية الصحيحة، خاصة في نطق الحروف العربية، وطلاقة التلاميذ في التحدث باللغة العربية والمفردات.

ج. أسئلة البحث

نظرا إلى مشكلة البحث فحدد الباحث أسئلة البحث ما يلي:

١. ما كيفية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية؟

٢. ما أثر استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي على تحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية؟

٣. ما العوامل التي تؤثر على نجاح استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية؟

د. أهداف البحث

والأهداف من هذا البحث هي:

١. معرفة كيفية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية.

٢. توضيح أثر استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي على تحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية.

٣. الكشف عن العوامل التي تؤثر على نجاح الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية.

هـ. فوائد البحث

من المتوقع أن يوفر هذا البحث الفوائد التالية:

١. للتلاميذ

يمكن أن يساعد التلاميذ على زيادة اهتمامهم وتحفيزهم في تعلم اللغة العربية من خلال المزيد من الوسائط التفاعلية.

٢. للمعلمين

توفير طرق التدريس البديلة أكثر ابتكارا ومطابقة للتطورات التكنولوجية.

٣. للمدرسة

ترقية جودة تعليم اللغة العربية في مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندر جايا الشرقية.

٤. للباحثين الآخرين

إنه مرجع لمزيد من البحث حول استخدام التكنولوجيا في تعليم اللغة.

و. الدراسات السابقة

يفحص الباحث في هذا البحث أنواعا مختلفة من التوثيق كمراجع داعمة وكمراجع مقارنة. البحوث السابقة هي إحدى العديد من الوثائق التي يفحصها الباحث، سواء من خلال النظر إلى العيوب والمزايا في البحث. من هذا البحث يحصل الباحث على الكثير من المعلومات التي قاد الباحث إلى حداثة البحث. وفيما يلي بعض البحوث السابقة التي يدرسها الباحث:

١. البحث فريدة يوفارلينا روزيتا (٢٠١٥)، بعنوان تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية لتعليم مهارات التحدث لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية.[١٤] نفذ البحث باستخدام نموذجين للتطوير، هما نموذج R٢D٢ ونموذج ديك وكاري، اللذان يكمل كل منهما الآخر. تم التحقق من صحة المنتج بواسطة ثلاثة خبراء وممارس واحد في

[١٤] Farida Yufarilina Rosita, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, ١,١ (٢٠١٥), p. ٢٥, doi:١٠,٢٢٢١٩/jinop.v١i١,٢٤٤٥.

مجالهم، بالإضافة إلى تجربة ميدانية على الطلاب للحصول على منتج دقيق. النقاط التي تم التحقق منها تشمل المحتوى، العرض، وصلاحية اللغة. بلغت النتيجة النهائية لعملية التحقق من صحة الوسيلة التعليمية ٨٧,٣٣٪، بينما كانت نتيجة التحقق من صحة دليل المستخدم ٩٢,٥٪. وبناء على المؤهلات المحددة، فإن الوسيلة التعليمية هذه تستوفي معايير الدرجة بين ٨٥–١٠٠٪. وبذلك يمكن الاستنتاج أن هذه الوسيلة مناسبة جدًا لاستخدام طلاب الصف الرابع في مدرسة SDN ٢ Sukosari، Dagangan، Madiun.

٢. البحث الذي أجراه بشر وآخرون (٢٠٢١)، بعنوان تنفيذ الوسائط التفاعلية لدورات مقدمة الوسائط المتعددة باستخدام مخترعي التطبيقات المستندة إلى الأندرويد.[١٥] ويجري هذا البحث لتصميم الوسائط التفاعلية للدورات التمهيدية للوسائط المتعددة باستخدام مختر التطبيق ٢. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة دورة حياة تطوير الوسائط المتعددة وتتكون من ٦ مراحل، هي المفهوم والتصميم وجمع المواد والتجميع والاختبار والتوزيع. بعد اكتمال عملية التصميم، تتمثل الخطوة التالية في اختبار التحقق من صحة الوسائط والمواد لمعرفة ملائمة الوسائط المصممة. تظهر نتائج البحث أن التصديق من خبير الوسائط هو ٧٩٪ بحيث يمكن تصنيفها على أنها ملائمة. وأما نتائج التصديق من صحة خبير المواد هي ٧٣٪ بحيث يمكن تصنيفها على أنها ملائمة. نتائج الاختبار من المستخدمين بالنسبة ٨٤٪ ثم تعتبر

[١٥] Basrul Basrul, Hazrullah Hazrullah, and Nora Azlina, 'Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pengantar Multimedia Menggunakan App Inventor Berbasis Android', *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, ٥,٢ (٢٠٢١), p. ١٥٥, doi:١٠,٢٢٣٧٣/crc.v٥i٢,٩٥٥٨.

الوسائط التفاعلية ملائمة جدا لتطبيقها لتسهيل أنشطة التعليم والتعلم للطلاب الذين يأخذون دورات تمهيدية متعددة الوسائط.

٣. البحث أجراه محمد أشرف سليمان (٢٠٢٤)، بعنوان ترقية مهارات التواصل لدى التلاميذ من خلال تطبيق التعليم التجريبي.[١٦] ويهدف هذا البحث إلى التعرف على فاعلية تطبيق التعلم التجريبي في ترقية مهارات التواصل لدى التلاميذ. يستخدم المدخل النوعي مع تصميم دراسة الحالة لاستكشاف فعالية تنفيذ التعلم التجريبي. ويعقد البحث في المدرسة الابتدائية في مدينة يوجياكارتا باستخدام أساليب جمع البيانات في شكل المقابلة المتعمقة والملاحظات والدراسات الوثائقية. تظهر نتائج البحث أن مدخل التعلم التجريبي فعال جدا في ترقية مهارات التواصل لدى التلاميذ. من خلال هذا البحث أن يتمكن المعلمون من استخدام طريقة التعلم التجريبي ويمكن أن تكون بديلا جديدا في ترقية مهارات التواصل لدى التلاميذ في المرحلة الإبتدائية.

٤. البحث نور النجمي، مؤاسمة، نور المفيدة (٢٠٢٤)، بعنوان تطوير وسائل تعليم اللغة العربية القائمة على تطبيقات الأندرويد باستخدام "MIT App Inventor" لتحسين مهارات التحدث لدى طلبة معهد الجامعة بجامعة UIN-SU.[١٧] تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) لبورغ وجال الذي بسطه فريق بوسليتجاكنوف، مع مراحل تطوير المنتج، التحقق من صحة الخبراء، التجربة على

---

[١٦] Suleman, *Op.Cit*, h. ١٥٣٠.

[١٧] Nurun Najmi, Muassomah Muassomah, and Nuril Mufidah, 'Pengembangan Media Pembalajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Android Menggunakan "MIT App Inventor" Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mahasantri Ma'had Al-Jamiah UIN-SU', *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, ٧,٩ (٢٠٢٤), p. ١١٠٣١, doi:١٠,٥٤٣٧١/jiip.v٧i٩,٥٥٧٦.

نطاق صغير، والتجربة الميدانية. تم تحليل البيانات بشكل وصفي نوعي وكمّي باستخدام مقياس N-Gain وبرنامج SPSS. أظهرت النتائج أن وسائل التعلم القائمة على الأندرويد باستخدام MIT App Inventor صالحة وفعالة في تحسين مهارات التحدث لدى الطلاب، حيث حصلت على درجة تزيد عن ٩٠٪ وفعالية بلغت ٧٢٪.

٥. البحث محمد سفيان (٢٠٢٣)، بعنوان تطوير وسائل المتعددة التفاعلية على أساس MIT App Inventor في تعليم اللغة العربية لطلبة المدرسة المتوسطة.[١٨] تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). تم تطوير وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على MIT App Inventor بنجاح، وحصلت على تقدير "صالحة" من قبل الخبراء بنسبة تزيد عن ٩٠٪. أظهرت التجارب على الطلاب استجابة إيجابية بفاعلية تجاوزت ٨٨٪. وقد أثبتت نتائج الاختبارات الإحصائية أن هذه الوسائط فعالة في تحسين مهارات اللغة العربية لدى طلاب المدارس المتوسطة.

[١٨] محمد سفيان, 'تطوير وسائل المتعددة التفاعلية على أساس MIT App Inventor في تعليم اللغة العربية لطلبة المدرسة المتوسطة' (رسالة الماجستير، بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج, ٢٠٢٣)، ص. ٧١.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor

أ. تعريف الوسائط المتعددة التفاعلية

كانت التطورات التكنولوجية، وخاصة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات سببا لحدوث الإصلاحات في عالم التعليم. يوفر هذا تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تسهيلات مختلفة لتحسين جودة تنفيذ التعليم. وبالإضافة إلى ذلك، يوفر هذا التكنولوجيا أيضا فرصة لإثراء الوسائط التعليمية، أحدها من خلال الوسائط المتعددة.[١٩] تأتي الوسائط في الوسائط المتعددة بأشكال مختلفة، وهي الرسومات والتصوير الفوتوغرافي والنص والصوت (المؤثرات الصوتية والموسيقى والممثلين الصوتيين وما إلى ذلك) والفيديو والرسوم المتحركة. على حدة، يعمل كل منها كوسيلة اتصال قوية لأغراض تعبيرية وعملية. مجتمعين معا، ينتجون واحدة أكثر ديناميكية وجاذبية.[٢٠]

تستخدم الوسائط المتعددة الصحافة الرقمية بتنسيقات مختلفة لتقديم المعلومات في النصوص والصور ومقاطع الفيديو والرسومات والبودكاست وغيرها. تسمح هذه الثروة بالوصول إلى جمهور أوسع وفهم الموضوعات المعقدة الأفضل.[٢١] تشير الوسائط المتعددة

---

[١٩] Nisa, Nurhidayati, & Mufidah, *Op.Cit*, h. ١٢٤.

[٢٠] Satrio Junaidi, Khairunnisa, Muh. Rijalul Akbar, dkk, *Multimedia Teori dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan*, (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, ٢٠٢٣), h. ١.

[٢١] محمد علوني، استاذ الصحافة المتعددة الوسائط، (الجزائر: تربية رقمية، ٢٠٢٤)، ص. ١١.

عموما إلى مجموعة من عناصر الوسائط مثل الكتابة / النص والصور/ الصور والصوت/ الصوت والمرئي/ الفيديو والرسوم المتحركة والتفاعلات المستخدمة لنقل المعلومات.[٢٢]

هناك عدة عناصر مجتمعة في الوسائط المتعددة وهي: النص، شكل، الصوت، الفيديو، والرسوم المتحركة: [٢٣]

جدول رقم (١): عنصر الوسائط المتعددة

رقم	عناصر الوسائط المتعددة	الوصف	أمثلة
١.	النص	العنصر الأساسي في الوسائط المتعددة. اختيار الكلمات المناسبة يمكن أن يساعد في توصيل الرسالة المقصودة للمستخدم (الكلمات الرئيسية).	مقالة، وصف المنتج.
٢.	شكل	شكل أو رسم توضيحي ثنائي الأبعاد. يمكن إنتاجها يدويا (بالرسم، والطلاء، والنحت، وما إلى ذلك) أو باستخدام تقنيات الرسومات الحاسوبية.	أيقونة، صورة، ورمز.

[٢٢] Sigit Setiyanto, dkk, *Multimedia Dan Sains,* (Bandung: Widina Media Utama, ٢٠٢٣), h.١.

[٢٣] Satrio Junaidi, Khairunnisa, Muh. Rijalul Akbar, dkk, *Op.Cit.,* h ٤-٥.

٣.	الصوت	ينتج عن طريق الاهتزازات، كما تدرِكه حاسة السمع.	السرد، والمؤثرات الصوتية، والموسيقى أو مزيج من الثلاثة.
٤.	الرسوم المتحركة	وهم بالحركة يتم إنشاؤه من خلال العرض المتسلسل لصور عناصر ثابتة.	الرسوم, GIF المتحركة ٢D/٣D.
٥.	الفيديو	تقنية التقاط وتسجيل ومعالجة ونقل وإعادة بناء الصور المتحركة.	فيلم أو سينما، فيديو تعليمي، ويوميات فيديو.

من الناحية اللغوية تتكون الوسائط المتعددة من كلمة " متعدد" و " وسائط "، متعدد له معنى كثير أو أكثر من واحد, أما الوسائط هي صيغة الجمع من الوسيلة وتفسر أيضا على أنها نصيحة، حاويات، أو أدوات، ثم تفسر الوسائط المتعددة على أنه نقل البيانات والتلاعب بجميع أشكال المعلومات سواء في شكل الكلمات والصور وأشرطة الفيديو والموسيقى والأرقام أو خط اليد حيث في عالم الكمبيوتر، تتم معالجة شكل المعلومات من البيانات الرقمية وفي شكلها.[٢٤]

وفقا لريتشارد ب. ماير، فإن الوسائط المتعددة هي عرض المواد باستخدام الكلمات والصور. أعني ب "الكلمات" نعني المواد المعروضة شفهيا، أي في شكل النص يمكن سماعه أو طباعته. أعني بالصورة المواد التي يتم تقديمها بيانيا، أي باستخدام الرسومات الثابتة مثل

[٢٤] Shenia Ananda Darma, dan Jarot S, *Buku Pintar Menguasai Multimedia,* (Jakarta: Mediakita, ٢٠٠٩), h. ١.

الصور أو الخرائط أو المخططات أو الرسوم البيانية أو البيانات، أو استخدام الرسومات المتحركة مثل الصور المتحركة أو مقاطع الفيديو.[٢٥]

المتعددة وفقا لسويانتو وهي من خلال وضعها في السياق أي استخدام أجهزة الكمبيوتر لإنشاء ودمج النصوص والرسومات والصوت والصور المتحركة (الفيديو والرسوم المتحركة) من خلال الجمع بين الروابط والأدوات التي تسمح للمستخدمين بالتنقل والتفاعل والإبداع والتواصل. يحتوي هذا التعريف على أربعة مكونات مهمة للوسائط المتعددة. أولا، يجب أن يكون هناك جهاز الكمبيوتر ينسق ما يسمع وما ينظر. ثانيا، لابد بوجود الرابط يربطنا بالمعلومات. ثالثا، لابد بوجود أداة ملاحة ترشدنا، واستكشاف شبكات المعلومات المترابطة. رابعا، توفر الوسائط المتعددة مكانا لنا لجمع المعلومات والأفكار الخاصة بنا ومعالجتها وإيصالها. إذا كان أحد المكونات مفقودا، فلا تسمى الوسائط المتعددة بالمعنى الواسع.[٢٦]

الوسائط المتعددة هي تصميم تعليمي يتم ترتيبه بناء على مجموعة من عناصر الكتابة والصور والموسيقى والصوت والفيديو والرسوم المتحركة والعناصر الأخرى لنقل المعلومات والتدريب على المهارات من خلال أجهزة الكمبيوتر. تمنح هذه الوسائط المتعددة التلاميذ حرية الحركة، وتلقي التعليقات أو التوجيه لأداء المهام المحددة تتعلق بتفاعلاتهم التعليمية.[٢٧] الوسائط المتعددة هي مزيج من النصوص والرسومات والصور المتحركة والعناصر السمعية

---

[٢٥] ريتشارد بي ماير، التعلم بالوسائط المتعددة، (الرياضي: مكتبة العبيكان، ٢٠٠٤)، ص. ١٥-١٦.

[٢٦] M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing,* (Yogjakarta: ANDI, ٢٠٠٩), h. ٢١.

[٢٧] حذيفة مازن عبد المجيد، مزهر شعبان العاني، التعليم الإلكتروني التفاعلي، (عمان: مركز الكتاب الأكاديمي، ٢٠١٤)، ص. ٨٤.

والبصرية المستخدمة لنقل المعلومات إلى مستخدمي الكمبيوتر، ومع ذلك، لا يضمن جميع عناصر الوسائط المتعددة عادة في حزمة الوسائط، لأنها تتكون أكثر من عنصرين متقابلين.[٢٨]

المتعددة هي مزيج من الوسائط السمعية والبصرية التي تقدم البيانات التاريخية المتعلقة بالمفاهيم التاريخية على مستوى الفهم والتطبيق وتعتمد على الصور والرسومات والنصوص المتحركة والثابتة بترتيب منظم يساعد التلاميذ على التفاعل مع الخبرات واكتساب المفاهيم والمهارات اللازمة والمحددة من خلال أجهزة الكمبيوتر وشبكات الإنترنت وكذلك المصادر الأصلية.[٢٩] وفقا لفوغان، فإن الوسائط المتعددة مزيج من النصوص والفن والصوت والصور والرسوم المتحركة ومقاطع الفيديو التي يتم تسليمها بواسطة جهاز الكمبيوتر أو يتم التلاعب بها رقميا ويمكن نقلها تفاعل. بينما الوسائط المتعددة التفاعلية هي حيث يستطيع المستخدم التحكم في ماهية ووقت إرسال أو عرض عناصر الوسائط المتعددة.[٣٠]

الوسائط المتعددة تفاعلية بشكل عام، بمعنى المستخدمون يتفاعلون مباشرة مع المحتوى، مثل النقر فوق صورة للتكبير أو تحديد الخيار المختلف.[٣١] وتكنولوجيا الوسائط المتعددة قادرة على معالجة أنواع من البيانات الرقمية المختلفة بسهولة، سواء كانت أحرفا

---

[٢٨] علي بن شرف الموسوي، ليلى بنت عبد الله الحضرمي، الوسائط المتعددة بين النظرية والتطبيق، (عمان: مكتبة بيروت، ٢٠١٠)، ص. ١٦-١٧.

[٢٩] حسين حسن موسى، استخدام الوسائط المتعددة في البحث العلمي في العملية التعليمية، (القاهرة: دار الكتابة الحديث، ٢٠٠٨)، ص. ٤١.

[٣٠] Iwan Binanto, *Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangannya,* (Yogjakarta: ANDI, ٢٠١٠), h. ٢.

[٣١] فؤاد شاهين، وسائل الاتصال المتعددة "ملتيميديا"، (ليبان: عويدات، ٢٠٠١)، ص. ٧.

أو أصواتا أو نصا أو صورا.[٣٢] الوسائط المتعددة التفاعلية هي نظام يستخدم أكثر من وسيلة عرض (نصوص، صوت، رسوم متحركة، وفيديو) في وقت واحد، ويشرِك المستخدم لإعطاء الأوامر والتحكم والتلاعب.[٣٣]

الوسائط المتعددة التفاعلية هي تقنية لعرض واسترجاع وبناء المعلومات التي تتم معالجتها بواسطة الآلات. يتم التعبير عن ذلك في الوسائط المتعددة التي تتضمن نصا. يشير مصطلح التفاعل إلى سمة مهمة لهذا النظام وهي إمكانية تفاعل المستخدم مع هذه الوسيلة، على سبيل المثال، بالنسبة لأنظمة العرض المستخدمة حاليا، مثل التلفزيون أو الفيديو، يتلقى المستخدم المعلومات ويتابع العرض دون تدخل من جانبه، سواء فيما يتعلق بالموضوع أو طريقة العرض، لكن أنظمة الوسائط المتعددة تفاعلية بمعنى توفير طريقة تسمح للمستخدم باستخدام المعلومات بطريقة تسمح للمستخدمين باستخدامه.[٣٤]

كما تعكس الوسائط التفاعلية المحتوى الذي يجمع بين أنواع الوسائط المختلفة مثل الصور والنصوص والصوت، مع خيارات وأزرار تتبع التفاعل بين المتعلمين والمحتوى التعليمي. إنها تقنية تهدف إلى تحقيق التفاعل الفعال مع المحتوى التعليمي، والذي يتضمن عناصر تفاعلية مثل الاختبارات والتمارين التفاعلية.[٣٥]

---

[٣٢] مجبل لازم المالكي، المكتبات الرقمية وتقنية الوسائط المتعددة، (العراق: مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، ٢٠٠٥)، ص. ٢٠٤.

[٣٣] Aulia Mustika Ilmiani, dkk, "Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab", *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, ٨,١ (٢٠٢٠), ٢١ <https://doi.org/١٠,٢٣٩٧١/altarib.v٨i١,١٩٠٢>.

[٣٤] حسين مصيلحي سيد أحمد، تطبيقات الانترنت والوسائط المتعددة، (مصر، ٢٠١١)، ص. ٩-١٠.

[٣٥] نعمة عواد الزيود، تكنولوجيا التعليم وفعالية التحصيل الدراسي، (عمان: دار الخليج النشر والتوزيع، ٢٠٢٣)، ص. ١٨.

عند محمد أحمد أن الوسائط المتعددة التفاعلية تستخدم لوصف البحث في الوسائط المتعددة التي تدعم عملية التعبير والاتصال، مع القدرة على التأثير والتغيير، ويمكن استخدام مصطلح الوسائط المتعددة التفاعلية لوصف نظام الوسائط المتعددة الرقمية ويتأثر فيه السلوك التفاعلي للأفراد، والتفاعل هو استجابة بشرية للأفعال والعلاقة المتبادلة القائم على الكمبيوتر لديه القدرة على استخدامه بشكل تفاعلي.[٣٦]

من هذه التعريفات المتنوعة، يمكن الاستنتاج أن الوسائط المتعددة التفاعلية هي تقنية جديدة ذات إمكانات هائلة لتغيير طريقة التعلم، وطريقة الحصول على المعلومات، وطريقة الترفيه. بعبارة أخرى، الوسائط المتعددة التفاعلية هي طريقة جديدة للتعلم هي الأكثر شيوعا من بين وسائط التعلم المتعددة.

يجب تصميم معايير اختيار الوسائط مع مراعاة الأهداف والبيئة والقيود الحالية، دون إهمال قوة وميزات الوسائط المتعددة. يجب أن يتم اختيار الوسائط وفقا للسياق لأن الوسائط جزء من النظام التعليمي العام. ولو كان الهدف من الدرس ومحتواه معروفان، لكن العوامل الأخرى، مثل خصائص التلاميذ، واستراتيجيات التعليم والتعلم، وتنظيم مجموعات الدراسات، وتخصيص الوقت والموارد، وإجراءات التقييم، يجب أيضا اعتبارها مدخلا عمليا. ويقترح أن يفكر التلاميذ والمعلمون في الوسائط المتاحة، وتكلفتها، والمدة التي يستغرقها الحصول عليها، والتنسيق الذي يلبي ذوق المستخدم.[٣٧]

---

[٣٦] سام محمد أحمد، والوسائط المتعدده فى الصحافه تصميمها وإنتاجها، (مصر: العربية للنشر والتوزيع، ٢٠٠٨)، ص. ٢٣.

[٣٧] Ilmiani, dkk, *Op.Cit*, h. ٢٢.

تعتبر المدارس من أهم المؤسسات التي تتطلب استخدام الوسائط المتعددة للمساعدة في نقل المعلومات بمزيد من الدقة والعمق، وذلك لزيادة مستويات الكفاءة والأداء. ومن الناحية الأخرى، لا توجد قيود على الوسائط المتعددة في مجال تطبيقها في المدارس، وفرصة الإبداع والابتكار مفتوحة على مصراعيها. باستخدام الوسائط المتعددة في الفصل، ينتقل دور المعلمين من العنصر الرئيسي في التدريس إلى المرشدين والمشرفين في عملية تقديم أنظمة الوسائط المتعددة وكذلك تقديم التعليقات والتعزيز. هذا لا يعني استبعاد دور المعلمين أو استبدالهم، ولكن المعلمين والتكنولوجيا يكملان بعضهما البعض في العملية التعليمية.[٣٨] من خلال الوسائط المتعددة، يمكن أن تختلف الخبرات التي تقدمها المدرسة، وكذلك الممارسة والتفكير حتى تصبح المدرسة مكانا لنمو التلاميذ في جميع المجالات. يمكن تحديد أهمية استخدام الوسائط التعليمية في الجوانب التالية:

أ. إثارة اهتمام التلاميذ وتلبية احتياجاتهم للتعلم.

ب. تجعل عملية التعلم أكثر اقتصادا.

ج. تحسين تجربة الطالب مما يجعله أكثر استعدادا للتعلم.

د. يساعد على تجنب الوقوع في اللفظ.

هـ. كسر الملل والتصلب في مواقف التعلم.

و. توضيح القيم والمفاهيم والمعاني المجردة.

ز. زيادة المشاركة الإيجابية في اكتساب الخبرة.

ح. تنظيم ومواصلة الأفكار التي يشكلها التلاميذ.

---

[٣٨] غالب عبد المعطي الفريجات، مدخل إلى تكنولوجيا التعليم، (عمان: دار كنوز المعرفة للنشر والتوزيع، ٢٠١٠)، ص. ١٤٨-١٤٩.

س. ابتكار طرق تعليمية مختلفة تناسب الاختلافات الفردية.[٣٩]

كانت للوسائط المتعددة الأهداف في استخدامها في التعليم كما في التالي:

١) إعطاء الأولوية لنشاط التلاميذ.
٢) وضع عملية التعلم كعملية لتبادل المعرفة.
٣) الاستفادة من المكان والزمان غير التقليديين.

تتمتع الوسائط المتعددة التفاعلية بالقدرة على إنشاء بيئة متعددة الحواس تدعم طريقة التعلم المعينة. وبناء على ذلك، تعمل الوسائط المتعددة التفاعلية نظريا على النحو التالي:

١) أن تولد الوسائط المتعددة جاذبية جديدة واهتماما واهتماما كبيرا بالموضوع.
٢) أن توضح عرض الرسالة بحيث لا تكون لفظية (في شكل كلمات مكتوبة أو شفهية).
٣) يمكن للوسائط المتعددة التغلب على قيود المكان والزمان والقوة الحسية.
٤) أن يؤدي استخدام الوسائط المتعددة بشكل مناسب ومتنوع إلى التغلب على الموقف السلبي.
٥) سيؤدي استخدام الوسائط المختلفة مع مجموعة مناسبة وكافية من البرامج إلى زيادة فعالية وكفاءة عملية التعليم والتعلم.
٦) يمكن لوسائط الإعلام توحيد الفهم والتفسيرات المختلفة للطلاب للمفهوم.

---

[٣٩] بليغ حمدي إسماعيل، استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر نظرية وتطبيقات عملية، (الأرين: دار المناهج، ٢٠١١)، ص. ٢٧٧.

٧) أن تغرس الوسائط مفاهيم أساسية حقيقية وملموسة وواقعية، بحيث يمكن تجنب الاختلافات في الإدراك بين التلاميذ تجاه المعلومات أو التقليل منها.

٨) أن توفر الوسائط تجربة شاملة من التجارب الملموسة إلى التجارب التجريدية.[٤٠]

تستخدم هذه الوسائط المتعددة التفاعلية لتسهيل عملية التعلم. هناك العديد من مزايا وعيوب الوسائط المتعددة التفاعلية كوسيلة تعليمية وهي:

١) مزايا الوسائط المتعددة التفاعلية

أ) التفاعلية تعني أن برنامج الوسائط المتعددة مبرمج أو مصمم لاستخدامه من قبل التلاميذ بشكل فردي (التعلم المستقل)،

ب) توفير المناخ العاطفي الفردي يعني أنه أكثر عاطفية بطريقة فردية، ولا ينسى أبدا، ولا يشعر بالملل أبدا، ويتحلى بالصبر الشديد في تنفيذ التعليمات حسب الرغبة،

ج) زيادة الدافع للتعلم،

د) تقديم العلاقة المتبادلة،

هـ) ولأن الوسائط المتعددة التفاعلية مبرمجة للتعلم الذاتي، فإن التحكم في استخدامها يقع بالكامل على عاتق المستخدم.

٢) عيوب الوسائط المتعددة التفاعلية:

أ) يتطلب التطوير فريقا محترفا،

---

[٤٠] Ilmiani, dkk, *Op.Cit*, h. ٢٢.

ب) يستغرق تطويره وقتا طويلا.[٤١]

يمكن الاستنتاج من هذا الشرح أن استخدام الوسائط المتعددة لتقديم المواد بالكلمات والصور، واستخدام الحاسوب لدمج هذه العناصر المختلفة بالروابط والأدوات التفاعلية، بالإضافة إلى تصميم التعلم الذي يتم إعداده بناء على مجموعة هذه العناصر. وكانت الوسائط المتعددة تفاعلية، وتسمح للمستخدمين بالتفاعل مباشرة مع المحتوى، ولها فوائد مختلفة في التعلمي، مثل إثارة اهتمام التلاميذ، وتوضيح المفاهيم المجردة، وزيادة المشاركة. ومع ذلك، يتطلب تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية فريقا محترفا ووقتا كافيا.

ب. أنواع الوسائط المتعددة

يمكن تقسيم الوسائط المتعددة إلى قسمين، وهما إنتاج محتوى الوسائط المتعددة واتصالات الوسائط المتعددة. إنتاج محتوى الوسائط المتعددة هو نتيجة عملية الجمع بين العديد من الوسائط (الصوت والنص والرسوم المتحركة والرسومات والتفاعل والفيديو) لنقل المعلومات. تسمى نتيجة العملية منتجات الوسائط المتعددة (الموسيقى، الفيديو، الأفلام، الألعاب، الترفيه). وفي نوع هذه الوسائط المتعددة أن الوسائط المستخدمة هي الصوت والنص والرسوم المتحركة والفيديو والرسم البياني / الصورة والمؤثرات الخاصة والتفاعل. وأما اتصالات الوسائط المتعددة فهي عملية استخدام الوسائط، مثل الوسائط المطبوعة والراديو والتلفزيون والإنترنت والتي تهدف إلى نقل / بث / نشر / توصيل رسالة أو معلومات مثل الأخبار والمواد الإعلانية (الإعلانات) والترفيه والدعاية (النشر) والتعليم الإلكتروني، إلخ.

[٤١] Husein, Herayanti, and Gunawan, *Op.Cit*, h. ٢٢٢.

يستخدم هذا نوع الوسائط في شكل الوسائط المطبوعة والراديو والأفلام التلفزيونية والألعاب والموسيقى والترفيه وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات.[٤٢]

بناء على صفة استخدامها، تجمع الوسائط المتعددة في ثلاثة أنواع، وهي الوسائط المتعددة التفاعلية، ومفرطة النشاط، والوسائط المتعددة. الأول هو الوسائط المتعددة التفاعلية، والتي تسمح للمستخدم بالتحكم في ماذا ومتى سيتم إرسال العناصر الموجودة في الوسائط المتعددة أو عرضها، والثاني هو الوسائط المتعددة شديدة النشاط، وهو نوع من الوسائط المتعددة التي تحتوي على بنية من العناصر المتعلقة بالمستخدم التي يمكنها توجيهها. والثالث هو الوسائط المتعددة الخطية، أي أن المستخدمين يصبحون متفرجين فقط ويستمتعون بالمنتج. من بين هذه الأنواع الثلاثة، ونوع الوسائط المستخدمة في هذا البحث هو الوسائط المتعددة التفاعلية، لأن الوسائط المتعددة التفاعلية أكثر فعالية للاستخدامه في مواقف وبيئات أنشطة التعليم.[٤٣]

وفقا لزونان سيتياوان والآخرون، فإن أكثر أنواع الوسائط المتعددة شيوعا هي كما يلي:

١) النص هو أبسط شكل من أشكال الوسائط المتعددة، والذي يتضمن محتوى مكتوبا في شكل المقالات أو المدونات أو صفحات الويب.
٢) الصورة هي تمثيل مرئي لفكرة أو مفهوم، مثل الصورة أو الرسم أو الرسم التوضيحي. يمكن استخدامها لنقل المشاعر والمعلومات والأفكار بطريقة أكثر جاذبية من الناحية المرئية.

---

[٤٢] Nover Ardi & Asrul Huda, *Teknik Multimedia Dan Animasi,* (Padang: UNP PRESS, ٢٠٢١), h. ٢-٣.
[٤٣] Ilmiani, dkk, *Op.Cit*, h. ٢١.

٣) الصوت هو شكل من أشكال الوسائط المتعددة يتضمن من الصوت والموسيقى، ويمكن استخدامه لإنشاء الحالة المزاجية أو إثارة المشاعر أو توفير المعلومات. يستخدم الصوت كثيرا في البودكاست والموسيقى والبث الإذاعي.

٤) الفيديو هو نوع من الوسائط المتعددة يتضمن صورا متحركة ويستخدم على نطاق واسع للأغراض الترفيهية والتعليمية. يمكن أن تكون مقاطع الفيديو مباشرة أو متحركة، ويمكن استخدامها لسرد قصة أو نقل المعلومات أو عرض المنتج.

٥) الرسوم المتحركة هي نوع من الوسائط المتعددة التي تتضمن إنشاء الصور المتحركة من العناصر الثابتة وتستخدمها لإنشاء الإحساس بالحركة ويمكن استخدامها لأغراض الترفيه أو التعليم أو التسويق.[٤٤]

من هذا التوضيح يمكن استنتاج أن استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية يجب أن يراعي قيمتها العملية والاقتصادية والبراغماتية والتعليمية لتعزيز القدرات المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية لدى الطلاب. من الناحية المثالية، يمكن للتلاميذ أن يصلوا إلى الجوانب الثلاثة عند استخدام الوسائط. ولتعليم اللغة العربية، يجب أن تكون الوسائط قادرة على تغذية لغة التلاميذ والتلاميذ بالإضافة إلى تحقيق البيئة الديناميكية والمبتكرة.

ج. فوائد ووظائف استخدام الوسائط المتعددة

١. فوائد الوسائط المتعددة

[٤٤] Zunan Setiawan, dkk, *Dunia Multimedia,* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, ٢٠٢٣), h. ٢.

وفقا لحمزة باجارا وأحمد سيا الدين، هناك العديد من الفوائد العملية لاستخدام تعلم الوسائط المتعددة في عملية التعليم والتعلم على النحو التالي:

أ. توضح الوسائط عرض الرسائل والمعلومات حتى تتمكن من تسهيل وتحسين عملية التعلم والنتائج.

ب. تزيد الوسائط انتباه الأطفال ووجهتهم بحيث يمكن أن تسبب الدافع للتعلم، وتفاعلا مباشرا أكثر بين التلاميذ وبيئتهم.

ج. يمكن للوسائط التغلب على قيود الحواس والمكان والزمان.

١) يمكن استبدال الأشياء الكبيرة جدا بحيث لا يمكن عرضها مباشرة في الفصل الدراسي بالصور أو الصور الفوتوغرافية أو الشرائح أو الواقع أو الأفلام أو الراديو أو النماذج.

٢) يمكن تقديم الأشياء الصغيرة جدا بحيث لا يمكن رؤيتها بواسطة الحواس بمساعدة المجهر أو الفيلم أو الشرائح أو الصور.

٣) يمكن عرض الأحداث النادرة التي حدثت في الماضي أو حدثت مرة واحدة كل عقود من خلال تسجيلات الفيديو والأفلام والصور والشرائح بالإضافة إلى اللفظية. يمكن عرض الأشياء أو العمليات المعقدة مثل الدورة الدموية بشكل ملموس من خلال الأفلام أو الصور أو الشرائح أو المحاكاة الحاسوبية. يمكن محاكاة الأحداث أو التجارب التي يمكن أن تكون ضارة باستخدام وسائط مثل أجهزة الكمبيوتر والأفلام ومقاطع الفيديو.

٤) يمكن تقديم الأحداث الطبيعية مثل الانفجارات البركانية أو العمليات التي تستغرق وقتا طويلا في الواقع مثل عملية الشرانق إلى فراشات بتقنيات تسجيل مثل الفواصل الزمنية للأفلام أو مقاطع الفيديو أو الشرائح أو المحاكاة الحاسوبية.

د. توفر الوسائط للطلاب تجربة مماثلة حول أحداثهم البيئية ويسمح بالتفاعل المباشر مع المعلمين والمجتمع وبيئتهم.[٤٥]

الوسائط المتعددة واستخدامها في مجال الإعلام والإنترنت وغيرها من المجالات لها فوائد عديدة وهي:

أ) العنوان هو وسائط متعددة تتواصل مع أكثر من حاسة بشرية، بحيث يمكن تلقي المعلومات بشكل جيد. على سبيل المثال، تعرض الموسوعة الإلكترونية موضوعات بصوت وصور، مما يجعلها أكثر تركيزا واتساعا.

ب) التمثيل المرئي للمعرفة هو أن البشر يتعلمون بشكل أساسي بصريا، بينما تسمح الوسائط المتعددة ... إدراك وفهم الأخبار والموضوعات من خلال مقاطع الفيديو والصور المتحركة ..... تستكشف الوسائط المتعددة الأفكار بصريا من خلال الأدوات التي تمتلكها.

ج) توصيل المعلومات هو وسائط متعددة تساعد في نقل المعلومات إلى المستخدمين على مختلف المستويات بطريقة أكثر كفاءة.

[٤٥] Hamzah Pagarra & Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, *Media Pembelajaran,* (Makassar: Badan Penerbit UNM, ٢٠٢٢), h. ٢١-٢٢.

وبالتالي، لا يمكن فصل الوسائط المتعددة في سياق الثورة التكنولوجية والمعلوماتية على الإنترنت وجميع أنواع الإعلام والاتصالات، التقليدية والجديدة، عن العديد من الخدمات الإعلامية والتعليمية والتعليمية والإرشادية والطبية وغيرها.[٤٦]

فوائد الوسائط المتعددة هي كما يلي: أولا، تعطي انطباعا جيدا. ثانيا، زيادة اهتمام التلاميذ. ثالثا، يوفر فهما أفضل. رابعا، تحسين موارد التعلم الكاملة. خامسا، تعزيز تنوع أساليب التعلم. سادسا، إتقان المثقف. سابعا، تشجيع التلاميذ على الميل إلى تكرار الدروس. ثامنا، خلق ذكريات أو ذكريات قوية للدروس. تاسعا، توفير مفاهيم جديدة يمكن أن تتجاوز التجربة المعتادة.

وظائف الوسائط المتعددة هي كما يلي: أولا، الوسائط المتعددة كمورد تعليمي. ثانيا، كأداة في نقل المعرفة الدلالية. ثالثا، التلاعب. رابعا، التثبيت، وهو القدرة على التقاط وتخزين وإعادة عرض كائن أو حدث كان موجودا في الماضي. خامسا، التشتت، وهو استخدام مادة واحدة في كل مرة أو كائن أو حدث يمكن أن يتبعه التلاميذ إما بأعداد كبيرة أو في نطاق واسع. سادسا، يحتوي على عناصر مناسبة لعلم نفس التلاميذ. سابعا: العناصر الاجتماعية والثقافية.[٤٧]

٢. وظائف الوسائط المتعددة

---

[٤٦] عباس ناجي حسن، الوسائط المتعددة في الإعلام الإلكتروني، (عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع، ٢٠١٦)، ص. ١٥٤-١٥٥.

[٤٧] Annisa Achla, Wahyuddin Wahyuddin, & Ade Destri Deviana, Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Muallimin Darussalam Martapura, *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, ٢٢,٢ (٢٠٢٣), ٢٩ <https://doi.org/١٠,٤٧٧٣٢/alfalahjikk.v٢٢i٢,١٧٥>.

تتمثل وظائف الوسائط المتعددة فيما يلي: أولا، الوسائط المتعددة كمصدر للتعلم. ثانيا، كأداة لنقل المعرفة الدلالية. ثالثا، التلاعب. رابعا، التثبيت، وهو القدرة على التقاط وتخزين وعرض كائن أو حدث من الماضي. خامسا، التشتت، وهو استخدام مادة واحدة في وقت معين، أو كائن أو حدث يمكن للطلاب متابعته سواء بكميات كبيرة أو في نطاق واسع. سادسا، وجود عناصر تتناسب مع نفسية الطلاب. سابعا، العناصر الاجتماعية والثقافية.[٤٨]

وفقا لحمزة باجارا وأحمد سيا الدين، فإن مكانة الإعلام المتعلم كوسيط في عملية التواصل التعليمي بين المعلمين والتلاميذ لها وظائف مختلفة، بما في ذلك:

أ. التركيز على انتباه التلاميذ

يمكن أن تكون والوسائئ المصممة والمخططة جيدا بمثابة مركز اهتمام للطلاب، وخاصة لطلاب المدارس الابتدائية.

ب. المنشط العاطفي وتحفيز التلاميذ

سيكون رد فعل التلاميذ إذا تم تقديمه مع شيء عادي ثابتا. يختلف الأمر إذا قدم المعلم مواد تعليمية بشكل وتغليف مختلفين عن الكتاب. على سبيل المثال، صورة أكثر إثارة للاهتمام من حيث اللون والأبعاد.

ج. منظم المواد التعليمية

[٤٨] *Ibid*, h. ٢٩.

يمكن أن تساعد وسائط التعلم المرئية المصممة جيدا والقادرة على تقديم الجداول والرسوم البيانية والمخططات والرسوم البيانية التلاميذ في تنظيم المواد التعلم بسهولة أكبر.

د. معادل الإدراك

هناك العديد من المفاهيم المجردة التي يجب أن يتعلمها التلاميذ في الفصل، خاصة لطلاب المدارس الابتدائية الذين يتعلمون الكثير من الأشياء الجديدة.

هـ. ممكن استجابة التلاميذ

تشجع عملية التعلم الرتيبة التلاميذ على أن يكونوا غير متحمسين للمشاركة في التعلم بحيث يميلون إلى أن يصبحوا مشاركين في التعلم السلبي.[٤٩]

في عملية التدريس والتعلم، تلعب الوسائط / الوسائط المتعددة وظيفة مهمة للغاية. وسائط التعلم / الوسائط المتعددة، وخاصة الوسائط المرئية، لها أربع وظائف، وهي وظيفة الانتباه، والوظيفة العاطفية، والوظيفة المعرفية، والوظيفة التعويضية. تتمثل وظيفة الانتباه في أن الوسائط المرئية يمكن أن تجذب انتباه التلاميذ أو توجههم حتى يتمكنوا من التركيز على محتوى التعلم الموجود في الوسائط المرئية. يمكن استخدام الوظيفة العاطفية، وهي الوسائط المرئية، لخلق شعور بالمتعة أو الاستمتاع للطلاب لمحتوى التعليم. الوظيفة المعرفية هي وسائط مرئية يمكن أن تسهل على التلاميذ فهم الرسالة أو المعلومات المنقولة في التعلم. وفي الوقت نفسه، في الوظيفة التعويضية، يمكن للوسائط البصرية أن تستوعب التلاميذ الضعفاء في تلقي محتوى التعليم.[٥٠]

---

[٤٩] Pagarra & Sayidiman, *Op.Cit*, h. ١٦-١٨.

[٥٠] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab,* (Malang: UIN-MALIKI PRESS, ٢٠١٧), h. ٢٨-٢٩.

د. MIT App Inventor كمنصة وسائط متعددة تفاعلية

يتم تطوير App Inventor الآن بواسطة معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا (MIT)، وهي جامعة عالمية معترف بها في مجال التكنولوجيا. يحتوي App Inventor على عنصرين رئيسيين، مصمم المكونات ومحرر الكتل. باستخدام مصمم المكونات لإنشاء تطبيقات على أجهزة Android، يمكن للمستخدمين تحديد مظهر التطبيق (على سبيل المثال، القائمة الرئيسية أو الأزرار) والمكونات غير المرئية (على سبيل المثال، اتصال الويب أو الصوت) ثم دمجها. باستخدام محرر الكتل، يمكن للمستخدمين تحديد سلوك التطبيق وتحديد كيفية عمل التطبيق في ظروف معينة.[٥١]

يستخدم MIT App Inventor لبرمجة الكمبيوتر، وفي هذه الحالة، يعتبر MIT App Inventor منصة لتسهيل عملية إنشاء التطبيقات البسيطة دون الحاجة إلى تعلم أو استخدام لغات برمجة معقدة. من مزايا MIT App Inventor أننا لن نجد الأكواد البرمجية كما هو الحال عند استخدام أدوات تطوير أخرى. فقد تم تجميع تلك الأكواد في كائنات بصرية تسمى الكتل (Blocks).

كل ما علينا هو فهم وظيفة هذه الكتل، وكيف يمكن أن تتفاعل مع كتل أخرى، ثم نقوم بترتيبها تماما كما نرتب الألغاز لصنع شكل أو صورة. بالإضافة إلى ذلك، يمكننا

---

[٥١] Nelsi Syaputrizal & Raudhatul Jannah, Media Pembelajaran Fisika Berbasis Mobile Learning Pada Platform Android Menggunakan Aplikasi App Inventor Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik, *Natural Science Journal*, ٥،١ (٢٠١٩), ٨٠٣ <https://doi.org/١٠،١٥٥٤٨/nsc.v٥i١،٩٠١>.

تصميم تطبيقات أندرويد حسب الرغبة باستخدام مجموعة متنوعة من التخطيطات والمكونات المتاحة.[٥٢]

Mit App Inventor هو برنامج قادر على تشغيل التطبيقات على نظام الأندرويد، وفي إنشائه يجب أن يستخدم الاتصالا بالإنترنت. من خلال هذا التطبيق أن يقوم المدرسون بإنشاء الوسائط التعليمية المثيرة للاهتمام وهي وسيلة لتقليل ملل التلاميذ من التعلم، أحدها مادة صعبة.[٥٣] MIT App Inventor هو أداة لتطوير تطبيق الأجهزة تسمح للأفراد الذين ليس لديهم معرفة متعمقة بالبرمجة بإنشاء تطبيق الأندرويد التفاعلي والعملي وتم تطويره من قبل مجموعة من الباحثين في معهد التكنولوجيا (MIT)، والهدف الرئيسي من MIT App Inventor هو لتسهيل تطوير تطبيق الأجهزة من خلال المدخل القائم على الكتلة. والميزات الرئيسية لهذه المنصة هي مجانية، وتوفير الوصول إلى الرمز المصدري للبرنامج (مفتوح المصدر)، واستقلال الأجهزة والبرامج (محايد للمنصة)، والتعليم الذي يمكن الوصول إليه (بسيط ولا يتطلب مهارات برمجة متعمقة).[٥٤]

مخترع التطبيق هو نظام برمجي لإنشاء التطبيقات على أجهزة الأندرويد. وبشكل فريد، لا يتم إنشاء مخترع التطبيق مثل نظام تطوير التطبيق العادي، حيث يجب أن يكتب

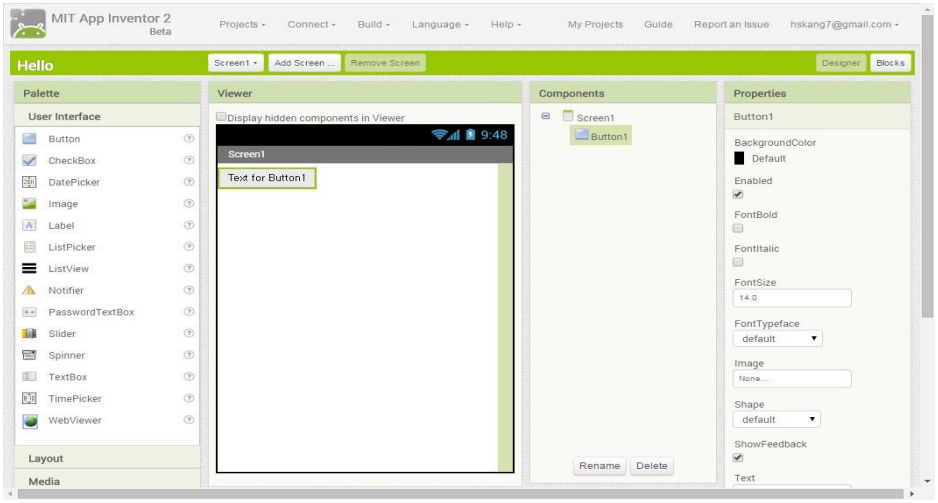
---

[٥٢] Silvana Yumalen Lima, Christine K. Ekowati, & Imelda Hendriani Eku Rimo, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor Pada Materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP N ١٩ Kota Kupang", *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, ٢,٢ (٢٠٢١), ٨٣ <https://doi.org/١٠,٣٥٥٠٨/fractal.v٢i٢,٥٣١١>.

[٥٣] Fitri Rahma Widia, Momon Dt Tanamir, & Nila Afryansih, Pengembangan Media Pembelajaran Mit App Inventor Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi, *Journal on Education*, ٠٥,٠٤ (٢٠٢٣), ١٧١٩٣ <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٣١٠٠٤/joe.v٥i٤,٤١٠١>.

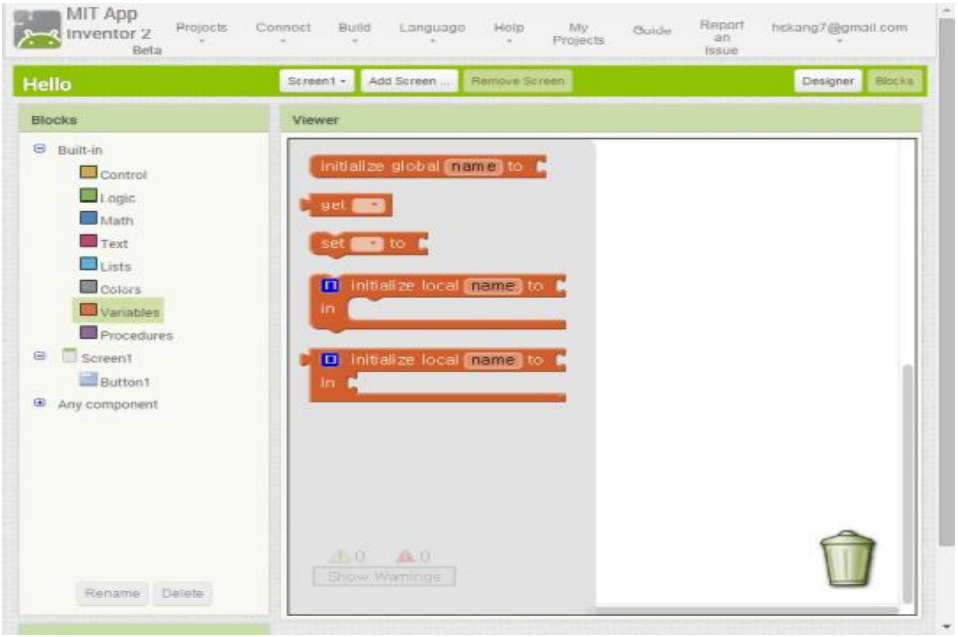
[٥٤] Dareush Rezaei & Fatemeh Mohseni, App Inventor: A Tool for Enhancing Technological Pedagogical Content Knowledge, *Interdiscip J Virtual Learn Med Sci*, ١٥,١ (٢٠٢٤), ١٠٨ <https://doi.org/١٠,٣٠٤٧٦/Content>.

المبرمج أسطر من رمز البرنامج، ولكن من خلال التفاعل المرئي القائم على الرسم. في هذه الحالة، يمكن الإشارة إلى مخترع التطبيق على أنه نظام متكامل لتطوير التطبيقات بناء على المدونات الرسومية (بالمصطلحات الأجنبية: لغة الكتلة). إذا كنا نعرف Scartch (http://scratch.mit.edu)، فإن مخترع التطبيق يعمل بنفس الطريقة إلى حد ما، ولكن لمنصات الأجهزة تتحرك على الأنظمة الأساسية القائمة على الأندرويد. ويستخدم مصطلح App Inventor و Inventor بشكل مترادف.[٥٥] ومخترع التطبيق كمنصة لإنشاء تطبيق الوسائط التعليمية. أصبحت أداة مخترع التطبيق واحدة من أكثر الأدوات استخداما وتطبيقا في البحوث المتعلقة بالمواد المختلفة مثل الرياضيات وريادة الأعمال وغيرها. بالنظر إلى ذلك، فلابد الاعتبار إلى تصميم الوسائط التعليمية المتنوعة، خاصة في اللغة العربية.[٥٦]



[٥٥] Hance Basten Bastian, M. Lumenta Arie S, &nBrave A. Sugiarso, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Komputer Berbasis Android", *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, ٥,٣ (٢٠١٦), ٧٢ <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٣٥٧٩٣/jtek.v٥i٣,١٢٨٢٩>.

[٥٦] Muhammad Jundi, تصميم برنامج أندرويد لتعزيز إتقان المفردات لدى طلاب المدرسة العالية, *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, ٤,٢ (٢٠٢٣), ١٤٦ <https://doi.org/١٠,٣٥٣١٦/lahjah.vxix.xx-xx>.



شكل رقم (١): عنصر App Inventor: تصميم المكون وتحرير المقطع

مخترع التطبيق هو بيئة التطوير القائمة على الويب وتحتوي على عنصرين رئيسيين، وهما مكون المصمم ومحرر الكتلة الموضح في الصورة ١. يسهل مخترع التطبيق على المستخدمين في استخدام تطبيق الأندرويد، حتى لو لم يكن لدى المستخدمين خبرة في البرمجة. باستخدام مكونات المصمم أن يقوم المستخدمون بإنشاء التطبيقات على أجهزة الأندرويد، وتحديد المكونات المرئية (على سبيل المثال، القوائم أو الأزرار) والمكونات غير المرئية (على سبيل المثال، اتصالات الويب أو الصوت) ثم دمجها. مكونات المصمم هي أدوات تصميم واجهة المستخدم مع واجهات WYSIWYG. يمكن للمستخدمين سحب الكائنات المرئية وإفلاتها في طريقة العرض، وتعيين خصائص المكونات وتغييرها مثل الحجم واللون لكل كائن، وتحديد المظهر العام للتطبيق.

باستخدام محرر الكتلة، يمكن أن يحدد المستخدمون تحديد سلوك التطبيق وتعيين كيفية عملها في الظروف المعينة. تكمن القوة الأساسية لمخترع التطبيق في أنه يوفر واجهة البرمجة المرئية. من الممكن إنشاء تطبيق الجوال يعمل بكامل طاقته عن طريق تنظيم المكونات المرئية وغير المرئية والكتل المنطقية السلوكية باستخدام تحرير السحب والإفلات. توفر لغات الكتل واجهة البرمجة سهلة الاستخدام. يقلل الانخفاض في مستوى الكتابة من فرص حدوث الأخطاء النحوية للمبتدئين، وتوفر الكتل تلميحات مرئية لتبسيط مهام التطوير، ويتم الاحتفاظ بعدد قليل من الكتل لتقليل احتمالية حدوث الأخطاء.[٥٧]

وميزة مختؤع التطبيق هي في سهولة البرمجة لأن المستخدمين لا يحتاجون إلى معرفة أساسية بالمبرمجين أو فهم التعليمات البرمجية أو امتلاك الخبرة في تكنولوجيا المعلومات. أهم شيء في إنشاء التطبيق باستخدام مخترع التطبيق هو كيفية استخدام المبرمج للمنطق كما عندما يقوم شخص ما بتجميع اللغز. هناك خيار متقدم للمبرمجين لإنشاء التطبيق بناء على المعايير المطلوبة.

يوفر مخترع التطبيق سهولة عديدة ومنها: ١) لا يحتاج اللحفظ وتذكر التعليمات أو رمز البرنامج. ٢) هناك مكونات وأحداث الكتل، كما في كائن ما نحتاج فقط إلى تجميعها وفقا لمكونات ووظائف كل كتلة، ثم تضعها مثل اللغز وتغيير الخصائص، على سبيل المثال إعطاء القيم العددية لضبط المؤقتات، إلخ. ٣) في إعدادات الحدث، يسهل التقديم على

[٥٧] Hwansoo Kang, 'Application Study on Android Application Prototyping Method Using App Inventor', *Indian Journal of Science and Technology*, ٨,١٩ (٢٠١٦), p. ٢, doi:١٠,١٧٤٨٥/ijst/٢٠١٥/v٨i١٩/٧٥٩١٩.

الأحداث المختلفة التي تريد إدارتها، على سبيل المثال عند إنشاء التطبيق لإعدادات الرسائل القصيرة في مخترع التطبيق عن طريق إسقاط الكتل لتعيين أحداث الرسائل القصيرة.[٥٨]

هـ. العوامل المؤثرة على نجاح الوسائط المتعددة التفاعلية فى مجال التربية

يتأثر تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على MIT App Inventor في سياق التعليم بالعوامل المختلفة تحدد نجاحه. فيما يلي بعض العوامل الرئيسية التي تؤثر على هذا النجاح:

أ. جودة تصميم الوسائط

الوسائط التعليمية التفاعلية والاهتمام بالتعلم في المدارس، تظهر النتائج بأن استخدام الوسائط التفاعلية له تأثير إيجابي كبير. والوسائط التفاعلية مثل التطبيقات الرقمية ومقاطع الفيديو التعليمية والألعاب التفاعلية تثبت تشجع اهتمام التلاميذ بالتعلم. توفر الوسائط التفاعلية تجربة تعليمية جذابة ومسلية للتلاميذ، مما يجعلهم أكثر اهتماما ومشاركة في التعلم. تساعد التصورات المقدمة من خلال الوسائط التفاعلية التلاميذ أيضا على فهم المفاهيم بشكل أفضل. ومع ذلك، هناك العديد من التحديات التي يجب التغلب عليها، مثل توافر البنية التحتية التكنولوجية الكافية في البيئة المدرسية والتدريب الكافي للمعلمين لدمج الوسائط التفاعلية في التعلم.[٥٩]

ب. سهولة استخدام التطبيق

---

[٥٨] Syaputrizal dan Jannah, *Op.Cit*, h. ٨٠٣-٨٠٤.

[٥٩] Esi Hairani, Yanti Susanti, & Rahma Mahdiyah, "Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, ٦,٤ (٢٠٢٤), ٣١٩٣ <https://doi.org/١٠,٣١٠٠٤/edukatif.v٦i٤,٧٠٦٤>.

يسمح Mit App Inventor للمنصة بتسهيل عملية التعلم دون الحاجة إلى استخدام العديد من لغات البرمجة، مما يسهل على المعلمين إنشاء وسائط تعليمية تفاعلية. يسهل Mit App Inventor على المعلمين التركيز على محتوى أو مضمون المواد والأساليب الفعالة والابداعية حتى يتمكن التلاميذ من قبول الدروس بسهولة في الفصل.[٦٠]

ج. ملاءمة المواد لاحتياجات التلاميذ

هناك ٣ مواد ملائمة لاحتياجات التلاميذ على النحو التالي:

١) اكتمال المادة، في الكتاب المدرسي للمواد المقدمة، تحتوي على جميع الموضوعات التي تدعم تحقيق معايير الكفاءة والكفاءات الأساسية التي تمت صياغتها في المناهج الدراسية للمواد ذات الصلة.

٢) اتساع نطاق المادة، هناك ٢، وهما

(أ) عرض المفاهيم والتعاريف والمبادئ والإجراءات والأمثلة والتدريب في الكتاب المدرسي وفقا للاحتياجات المادية التي يمكن أن تدعم تحقيق معيار الكفاءة والكفاءة الأساسية. تعرض المواد لنوع المفهوم في شكل تفسير وتعريف وجوهر المحتوى.

(ب) تصف المواد الواردة في الكتاب الحقائق والمفاهيم والمبادئ والنظريات المدرجة في معيار الكفاءة والكفاءة الأساسية.[٦١]

---

[٦٠] Nadia Intan Permata Hati, 'Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Berbasis Android', *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, ٢,٤ (٢٠٢٣), p. ١١٦٨, doi:١٠,٥٤٤٤٣/sibatik.v٢i٤,٧٦٢.

[٦١] Siti Aliyya Laubaha, dkk, "Kesesuaian Materi Berdasarkan Teori dan Praktek pada Bahan Ajar Bahasa Arab", *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, ٤,٢ (٢٠٢٢), ١٣–١٤ <https://doi.org/١٠,٤٧٤٣٥/naskhi.v٤i٢,١١٩٨>.

د. كفاءة المعلم في التكنولوجيا

وكفاءة المعلمين تحدد على تشغيل التكنولوجيا واستخدامها، بما في ذلك Mit App Inventor نجاح التنفيذ. فلذلك، يعد التدريب والتطوير المهني للمعلمين في مجال تكنولوجيا التعليم أمرا بالغ الأهمية. ويمكن أن تكون التكنولوجيا أداة للمعلمين لنقل المواد التعليمية بسهولة ومثيرة للاهتمام وممتعة عند التلاميذ. من خلال التدريب على التكنولوجيا، ستتطور كفاءة المعلمين. ويهدف هذا التدريب إلى تدريب المعلمين على إنشاء الوسائط المتعددة المبتكرة والمثيرة للاهتمام والممتعة للتلاميذ. المنصة المستخدمة في هذا التدريب، هي Mit App Inventor. يوفر هذا التدريب المعرفة والخبرة للمعلمين في إنشاء الوسائط التعليمية دون الحاجة إلى استخدام الترميز.[٦٢]

المبحث الثاني: مدخل التعلم التجريبي

أ. تعريف مدخل التعلم التجريبي

المدخل هو مكان الدخول بمعنى فعل الدخول وشكله. يشرح المعنى الثاني لهذه الكلمة، ويمكن وصف المدخل بأنه جيد أو سيء. يقول: النهج والنهج الجيد يعني طريقة التفاعل مع الأشياء والأفراد والموضوعات وكذلك المواقف وهي طريقة جديرة بالثناء وطريقة التعامل معها طريقة جيدة.[٦٣] نظرية التعلم التجريبي والتي أصبحت أساس نموذج التعلم التجريبي يطوره ديفيد كولب في أوائل الثمانينيات. يؤكد هذا النموذج على نموذج التعليم

[٦٢] Sofia Edriati, dkk, "Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android", *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, ١٢,٤ (٢٠٢١), ٦٥٢ <https://doi.org/١٠,٢٦٨٧٧/e-dimas.v١٢i٤,٦٦٤٨>.

[٦٣] تركي بن علي الزهراني، مداخل تعليم اللغة العربية رؤية تحليلية، (الرياض: مجمع الملك سلمان العالمي للغة العربية، ٢٠٢٣)، ص. ١٧.

الشامل في عملية التعلم. وفي التعلم التجريبي، تلعب ال خبرة دورا مركزيا في عملية التعلم. هذا التركيز هو ما يميز عن نظريات التعلم الأخرى. مصطلح "التعلم التجريبي" هنا التمييز بين نظريات التعلم المعرفي التي تميل إلى التأكيد على الإدراك أكثر من نظريات التعلم العاطفي والسلوكي التي تلغي دور التجربة الذاتية في عملية التعلم.[٦٤]

التعلم التجريبي هو نموذج شامل لعملية التعليم التي يتعلم فيها البشر وينمو ويتطورون. وذكر مصطلح التعلم التجريبي للتأكيد على أن التجربة تلعب دورا مهما في عملية التعلم وتميزها عن نظريات التعلم الأخرى مثل نظرية التعلم المعرفي أو السلوكي. التعلم التجريبي له معاني مختلفة، لكنه يشير إلى فكرة واحدة. يشجع التعلم التجريبي التلاميذ في أنشطتهم على التفكير أكثر والاستكشاف وطرح الأسئلة واتخاذ القرارات وتطبيق ما تعلموه.[٦٥] التعلم التجريبي هو التعلم الذي يتم اكتسابه من خلال الخبرات الشخصية التي يمر بها الطلاب، ويشارك الطلاب بنشاط ومباشرة في هذه العملية، سواء داخل الفصل الدراسي أو خارجه. في التعلم التجريبي، أهمية التعلم من خلال التجربة أو ممارسة الخبرة لها دور مهم في تركيز التعلم نفسه من خلال دراسة الأشياء الحقيقية.[٦٦]

التعلم التجريبي هو المشاركة النشطة للطلاب في الأنشطة والواجبات المخططة جيدا، حيث يمكنهم أن يتعلموا من خلال الخبرة العملية التي تطبق المعرفة النظرية افي الفصل

---

[٦٤] David A Kolb, *Experiential Learning : Experience as the Source of Learning and Development,* (Cleveland, Ohio : Pearson Education, ٢٠١٥), h. ٢٥.

[٦٥] Gusti Idris, Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajaar Materi Ungkapan Pemaparan, *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, ٣,٢ (٢٠١٨), ١٣٥ <https://doi.org/ps://doi.org/١٠,٢٦٤١٨/jpp.v٣i٢,٣٧٨١٢>.

[٦٦] Cecep Wahyu Hoerudin, 'Meningkatkan Keterampilan Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Experiential Learning Dalam Menulis Karangan Sederhana Di Kelas IV Sd', *Tahsinia*, ٤,٢ (٢٠٢٣), p. ١٠٩, doi:https://doi.org/١٠,٥٧١٧١/jt.v٤i٢,٥٠٧.

الدراسي وخارجه، ويكتسبون المزيد من المعرفة والمهارات والمواقف المرغوبة.[٦٧] التعلم التجريبي هو تعلم يشترك فيه الطالب ويتابعه في أعمال حسية مباشرة حيث تجعل الطالب منها يقدر على معاملة حسية مباشرة عند عملية تعليمه وتعلمه ويقوم بانعكاسها من البرامج اللغوية التي يتابعها.[٦٨]

التعلم التجريبي هو عملية اكتساب القدرات والكفاءات والمهارات من خلال الممارسة المباشرة. تتضمن هذه الطريقة التعلم من خلال الفعل، والتجربة الجسدية (الحركية)، ومعالجتها إدراكيا كما في مختبر (COMM)، لذلك يمكن تسميتها بالتعلم من خلال العمل. على سبيل المثال، نتعلم المشي والكلام ليس فقط من خلال التعليمات، بل من خلال التدريب المستمر حتى نتقن ذلك. بعض أشكال التعلم التجريبي تشمل: التعلم بالممارسة، التعلم من خلال التجربة، التعلم من خلال العمل، ونظرية التعلم. نظرية التعلم التجريبي (ELT) التي وضعها ديفيد كولب عام ١٩٨٤ تعد أساسا مهما في منهجية التعلم القائم على الخبرة. يؤكد هذا المفهوم أن المتعلم لا يقتصر فقط على خوض عملية التعلم، بل يتفاعل أيضا مع الواقع. وبذلك، يركز التعلم التجريبي بشكل أكبر على الخبرة كأساس للتعلم، وليس مجرد إعطاء الخبرة للمتعلمين.[٦٩]

يمكن تفسير التعلم القائم على الخبرة بطرق متنوعة، لكنه في جوهره يشير إلى المفهوم نفسه. ووفقا لجمعية التعليم التجريبي (AEE)، فإن التعلم التجريبي هو فلسفة ومنهجية

---

[٦٧] جودت أحمد سعادة، التعلم الخبراتي أو التجريبي، (الأردن: دار الثقافة النشر والتوزيع، ٢٠١٤)، ص. ٣٢.

[٦٨] Zaenal Arifin, Muhammad Syaifullah, dkk, "The Application of Experiential Learning Model Perspective David A. Kolb to Improving Students Reading Skill", *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, ١٣,٢ (٢٠٢١), ٢١٥ <https://doi.org/١٠,٢٤٠٤٢/albayan.v%vi%i.٨٤٢٤ Th>.

[٦٩] Richardus Eko Indrajit Ismiarji Juni Susanti, *Experiential Based Learning Pembelajaran Berbasis Pengalaman,* (Yogyakarta: ANDI, ٢٠٢٢), h, ٧-٨.

تعليمية يُشجِّع فيها المربون المتعلمين بشكل نشط على التأمل من أجل توسيع معارفهم وصقل مهاراتهم. ومن خلال هذا النهج، يحفز الطلاب على التفكير أكثر، والاستكشاف، وطرح الأسئلة، واتخاذ القرارات، وتطبيق المعرفة التي اكتسبوها.

في جوهره، التعلم القائم على الخبرة هو عملية تعلم وتغيير تستفيد من الخبرة كوسيلة رئيسية. يتم هذا التعلم من خلال التأمل وابتكار معنى من الخبرة الحقيقية. وبذلك، يركز هذا النهج على الطالب، مستندا إلى الاعتقاد بأن الإنسان يتعلم بشكل أكثر فعالية من خلال الخبرة. لكي يكون التعلم مثاليا حقا، يجب إشراك دورة التعلم بأكملها، بدءا من تحديد الأهداف، وإجراء الملاحظات والتجارب، والتقييم، وصولا إلى تخطيط الإجراءات. تتيح هذه العملية للطالب تطوير مهارات أو مواقف أو أنماط تفكير جديدة.[٧٠]

بالنسبة للمعلمين، يتميز التعلم من خلال التجربة أو التعلم التجريبي بوجود علاقة فريدة تنشأ بين المعلم والمتعلمين والمادة التي يتم تعلمها. يضع هذا النهج التجربة ليختبرها كل من المعلم والمتعلم. باستخدام دورة التعلم، يتلقى المتعلمون المعلومات من خلال الخبرة الملموسة للمادة ويغيرونها من خلال التأمل والتصور، ثم يغيرونها مرة أخرى بما في ذلك المعلومات المقدمة في تجربة جديدة. لكل شخص وجهة نظر حول الموضوع. الأفراد الذين لديهم أنماط تعلم مختلفة، سيرون تجربة الموضوع من خلال طريقتهم الخاصة في معالجة التجربة. إن التساؤل عن الاختلافات التي تنشأ من وجهات النظر المختلفة هذه هو الدافع للتعلم واكتساب رؤى جديدة. يمكن أن يكون هذا النهج مصدرا لرؤى وتعلم جديد غير متوقع. في أن يصبح المعلمون ذوي خبرة مع هذا النهج، يصبح المعلمون أيضا متعلمين

[٧٠] Agus N Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler,* (Yogyakarta: DIVA Press, ٢٠٢٠), h, ٢٩٨.

ذوي خبرة. يتميز "الاختبار" أو تجربة المعاناة، بالقدرة على إيجاد معنى من الانخراط العميق في التجربة.[٧١]

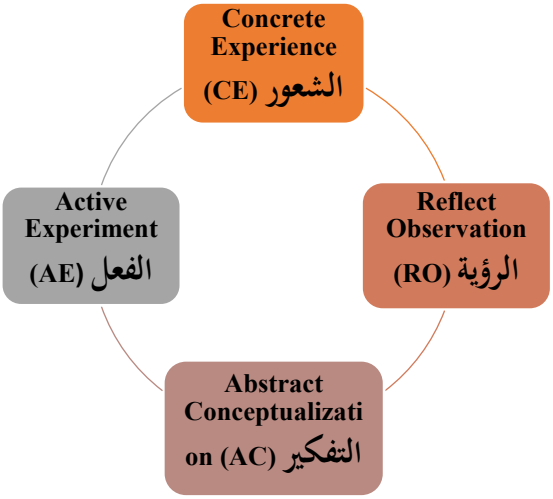
التعلم من خلال التجربة يهدف إلى أن يُعتبر كل خطأ يرتكبه الإنسان درسا. من خلال هذا الخطأ، يدرك الإنسان الأثر الناتج عن أفعاله. بعد فهم الخطأ وعواقبه، يمكن اتخاذ خطوات التصحيح. هذه هي جوهر التعلم من التجربة. عندما يدرك الإنسان أن ما قام به كان خطأ، فإنه سيحاول إصلاحه أو على الأقل تجنب تكرار نفس الخطأ. فقط الشخص الجاهل هو الذي يقع في فخ الأخطاء المتكررة.[٧٢]

نظرية كولب في التعلم التجريبي تتكون من أربع مراحل للتعلم الفعلي وهي : الخبرة الملموسة (Concrete Experience - CE) : ينخرط الطلاب بشكل كامل وفعال في عملية ووقت التعلم، الملاحظة التأملية (Reflective Observation - RO) : يلاحظ الطلاب نتائج التجربة التي قاموا بها من وجهات نظر مختلفة بشكل مباشر، التجريد المفاهيمي (Abstract Conceptualization – AC) : يبلور الطلاب المفاهيم من خلال دمج أو الجمع بين نتائج الملاحظة والتأمل التي قاموا بها سابقا ليصبحوا نظرية أو مفهومًا منطقيًا وسهل الفهم، التجريب الفعلي (Active Experimentation - AE) : يجري الطلاب تجارب متكررة على النظريات التي تم إنتاجها سابقا ليتم اتخاذ القرارات في حل المشكلات. يصف ديفيد كولب هذه المراحل الأربع في شكل دائرة كالتالي:

---

[٧١] Cahaya Afriani Napitupulu, Pembelajaran Eksperiental (Experiental Learning): Menanamkan Kepercayaan Diri Sebagai Salah Satu Karakter Wirausaha Pada Mahasiswa Calon Guru Paud, *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, ١٦,١ (٢٠٢٠), ٦٧-٦٨. <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٣٦٨٧٣/jph.v١٦i١,١٧٨٣>.

[٧٢] Ismiarji Juni Susanti, *Op.Cit.,* h. ١٠.



شكل رقم (٢): تخطيط النموذج الأسلوب الدورة ٤ في مراحل دراسة Kolb

وفقا للدورات الأربع التي وصفها كولب أعلاه، يبدأ التعلم التجريبي بتجربة ملموسة تصبح الأساس لإجراء مرحلة التفكير والملاحظة للتجربة. في هذه عملية الملاحظة والتفكير، يحاول التلاميذ أن يفهموا ما يحدث أو ما يختبرونه. ثم يتم اختبار نتائج التفكير في المفاهيم المجردة في مواقف جديدة. تشكل هذه الدورات الأربع أربعة أساليب التعلم، كما يوضح كنيسلي على النحو التالي:

أ) الملموس – التفكير، هو مزيج من مرحلة CE و RO. في هذا الأسلوب، يبني التعليم فهما من التجارب السابقة بحيث يجمع التلاميذ في هذه المرحلة المزيد من المعلومات.

ب) الملموس – النشط، هو مزيج من CE و AE. في هذا الأسلوب، يتعلم المتعلمون عن طريق التجربة والخطأ.

ج) التجريد – التفكير، هو مزيج من AC و RO. في هذا الأسلوب يتعلم المتعلمون من الأوصاف التفصيلية.

د) التجريد–النشط هو مزيج من AC و RO. في هذا الأسلوب، يطبق المتعلمون بنشاط أفكارهم المجردة ويطورون استراتيجياتهم الفردية.[٧٣]

تطبيق دورة التعلم التجريبي يمكن أن يحسن قدرة الطلاب على حل المشكلات في عملية التعلم. كل تجربة يقوم بها الطلاب ستحول إلى تأمل يفهم ويحلل لاحقا حتى يتمّ إنشاء مفهوم ناضج وصحيح. هذا المفهوم سيطبق بعد ذلك في التجارب النشطة ويعمل أيضا كحل للمشكلات بالنسبة لكل طالب. في تطبيق نموذج التعلم التجريبي، يمتلك كل طالب أنماط تعلم مختلفة. مهمة المعلم هي القدرة على استيعاب اختلافات أنماط تعلم الطلاب هذه لكي يتمكن الطلاب من التفوق في التعلم والحصول على تجربة تعلم مُمتعة ومثالية.[٧٤]

مميزات نموذج التعلم القائم على التجربة تنقسم إلى فائدتين: فائدة للمجموعة وفائدة للفرد. فوائد المجموعة هي:

١. تنمية وتعزيز الشعور بالاعتماد المتبادل.

٢. تحسين مشاركة حل المشكلات واستخلاص النتائج.

٣. تحديد واستغلال القدرات والقيادة.

---

[٧٣] Kolb, *Op.Cit*, h. ٣٥.

[٧٤] Azizatul Hakima & Lutfiyah Hidayati, Peran Model Experiential Learning dalam Pendidikan Berbasis Keterampilan Tata Busana, *e-Journal*, ٠٩,٠٣ (٢٠٢٠), ٥٣ <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٢٦٧٤٠/jurnal-online-tata-busana.v٩i٠٣,٣٦٨٥٣>.

٤. تنمية التعاطف والتفاهم بين الزملاء.

أما فوائد الفرد فهي:

١. زيادة الثقة بالنفس

٢. تنمية مهارات التواصل والتخطيط وحل المشكلات

٣. زيادة القدرة على مواجهة المواقف الصعبة.

٤. زيادة روح التعاون والقدرة على التوافق.

٥. زيادة الرغبة في تقديم وتلقي المساعدة.

٦. تطوير المهارات والقدرات البدنية والتنسيق.

عيوب نموذج التعلم التجريبي هي صعوبة فهمه واستيعابه من قبل المعلمين.[٧٥]

من خلال الشرح أعلاه، يتضح العلاقة بين مفهوم "المدخل" في اللغة ونظرية التعلم التجريبي بقلم ديفيد كولب. المدخل كطريقة التفاعل يتماشى مع جوهر نظرية التعلم التجريبي التي تؤكد على الخبرة كأساس التعليم. ونظرية التعلم التجريبي بدورتها المكونة من أربع مراحل (تجربة ملموسة، وملاحظة تفكيرية، وتصور مجرد، وتجريب نشط) توفر إطارا قويا لفهم كيفية تعلم الأفراد من خلال التجربة. توفر أنماط التعلم الأربعة الناتجة عن الجمع بين هذه المراحل

[٧٥] Fitri, Anjarwati, Manfaat Implementasi Model Pembelajaran Esperiental Learning Untuk Anak Usia Dini, *Jurnal Benua Etam Ramah Anak Usia Dini*, ١،٢ (٢٠٢٣), ٤١.

نظرة ثاقبة لتفضيلات التعلم الفردية. وهكذا، مع هذا المدخل ينجح في ربط المفاهيم اللغوية بنظريات التعلم ذات الصلة، مما يبرز أهمية الخبرة في عملية التعلم والتطور الفردي.

ب. خطوات التعلم التجريبي

وفقا لكولب (١٩٨٤)، يتكون التعلم التجريبي من أربع مراحل رئيسية تشكل دورة تعلم ديناميكية. تتيح هذه المراحل للطلاب ليس فقط أن يختبروا نشاطا بشكل مباشر، بل أيضا أن يعكسوا عليه، ويطوروا فهما مفاهيميا، ويطبقوه في مواقف جديدة. فيما يلي شرح تفصيلي لكل مرحلة:

١. التجربة لتجربة الملموسة (Concrete Experience)

تبدأ المرحلة الأولى بتقديم تجربة واقعية للطلاب، سواء بشكل فردي أو جماعي. يمكنهم المشاركة في أنشطة متنوعة مثل إتمام مهمة معينة، تصميم مشروع، إجراء ملاحظة بيئية، أو التفاعل مع الآخرين خارج المدرسة. تعد هذه التجربة المباشرة أساس التعلم لأنها تشمل الحواس والمشاعر، مما يسهل على الطلاب فهم السياق الحقيقي.

٢. الملاحظة التأملية (Reflective Observation)

بعد تجربة النشاط بشكل مباشر، يقوم الطلاب بالملاحظة والتحليل لما مروا به. يقومون بتقييم نتائج النشاط، وتحديد النقاط القوية والضعف، وكذلك التأمل في تأثيره. هذه المرحلة تشجع الطلاب على التفكير النقدي وفهم وجهات نظر مختلفة قبل الوصول إلى استنتاج.

٣. التصور المجرد (Abstract Conceptualization)

استنادا إلى نتائج التأمل، يقوم الطلاب بعد ذلك بتطوير فهم نظري أو تصوري. يقومون بوضع تعميمات أو مبادئ أو قواعد يمكن تطبيقها في مواقف أخرى. تساعد هذه المرحلة الطلاب على ربط الخبرات العملية بالمعرفة المجردة، مما يجعل التعلم أكثر معنى.

٤. التجربة النشطة (Active Experimentation)

في المرحلة الأخيرة، يقوم الطلاب باختبار المفاهيم التي تعلموها من خلال التجارب، المحاكاة، أو التطبيق المباشر. وإذا لم يكن من الممكن إجراء تجارب حقيقية، يمكن استخدام طرق مثل لعب الأدوار أو دراسة الحالات. تتيح هذه المرحلة للطلاب تقييم مدى فعالية فهمهم وتصحيح الأخطاء من خلال التغذية الراجعة.

تشكل هذه المراحل الأربع دورة مستمرة حيث تعود كل تجربة جديدة إلى عملية التأمل، التصور، والتجريب. يؤكد نموذج كولب على أن التعلم الفعال لا يحدث فقط من خلال النظرية، بل أيضا من خلال التجربة الحقيقية، التحليل العميق، والتطبيق العملي. وبذلك، لا يقتصر دور الطلاب على حفظ المعلومات فقط، بل يتطورون في مهارات التفكير، حل المشكلات، والتكيف مع مختلف المواقف.[٧٦]

للمزيد من التوضيح بخصوص الخطوات السابقة، يمكن أيضا الاطلاع عليها في الجدول التالي:

[٧٦] Agus N Cahyo, *Op.Cit.,* h. ٣٠٠-٣٠١.

جدول رقم (٢): خطوات التعلم التجريبي

المراحل	أنشطة المعلم	المهارات التي تم تحقيقها	فهم المفهوم
١. المرحلة الأولى: التجربة الملموسة	المعلم يشرح أهداف التعلم، ويشرح اللوجستيات المطلوبة، ويحفز الطلاب على المشاركة في النشاط من خلال مواجهتهم لتجارب متنوعة.	القدرة على الملاحظة.	الترجمة.
٢. المرحلة الثانية: التجربة التأملية	المعلم يشجع الطلاب على إجراء الملاحظات المناسبة لموضوع الدرس سواء بشكل فردي أو جماعي.	القدرة على الملاحظة وطرح الفرضيات.	الترجمة، التفسير، والاستكشاف.
٣. المرحلة الثالثة: التصور المجرد	المعلم يساعد الطلاب على توضيح شيء مجرد ليصبح شيئا أكثر	القدرة على الملاحظة، وتطبيق	التفسير، والاستكشاف.

	ملموسا أو يشرح الخبرة بشكل مفهومي.	المفاهيم، وطرح الفرضيات.	
٤. المرحلة الرابعة: التجربة الفاعلة	المعلم يشجع الطلاب على جمع المعلومات المناسبة، وتنفيذ التجارب للحصول على تفسير للظواهر التي تم تصورها.	القدرة على الملاحظة، وطرح الفرضيات، وتخطيط التجارب، وتطبيق المفاهيم، واستخلاص نتائج التجارب.	الترجمة، التفسير، والاستكشاف.

ج. استخدام مدخل التعلم التجريبي فى تعليم اللغة العربية

يوفر التعلم التجريبي فرصة ليتعلم التلاميذ من خلال الخبرة العملية وتشجيع الفهم الأعمق، وتطبيق المفاهيم في سياقات الحياة الواقعية، وتطوير مهارات الاتصال والتعاون الضرورية في الحياة اليومية. ومن خلال تطبيق التعلم التجريبي، يمتلك التلاميذ الفرصة للتعلم من خلال الممارسة العملية والتفكير والمشاركة النشطة في المواقف التي تتطلب مهارات الاتصال. سيواجه التلاميذ تحديات حقيقية تنطوي على التفاعل مع زملائهم أو المعلمين أو حتى الغرباء. سيطور التلاميذ فهما أعمق للجوانب الرئيسية للتواصل، مثل الاستماع والتحدث والكتابة والتفاوض.[٧٧]

[٧٧] Suleman, *Op.Cit*, h. ١٥٣٢.

يشجع التعلم التجريبي على المدخلات الشخصية والمبادرة والتوجيه الذاتي في عملية التعليم. تبدأ الأنشطة بالوصول إلى الخبرات السابقة لطلاب معينين، ثم تبني الخبرات لبناء الإطار التعليمي الفريد وفقا لمتطلبات كل طالب وأساليب تعلمه. من الناحية العملية، يصبح التعلم التجريبي والقائم على المشاريع والتعليم القائم على المهام تجريبيا عندما تتم إضافة عناصر التفكير والدعم والنقل إلى التجربة التأسيسية، مما يحول الأنشطة البسيطة إلى الفرصة للتعلم.

والتجريبية بناء على هذه العناصر، سلسلة من المراحل أو التطبيقات التي تحدد تسلسل أنشطة الفصل من مقدمة الموضوع أو المادة إلى الخاتمة وهي:

أ) مرحلة التعرض وهي بتقديم الموضوع، ويمنح للتلاميذ فرصة للتفكير في تجاربهم في هذا المجال وربط الموضوع بأهداف التعليم الشخصية الخاصة.

ب) مرحلة المشاركة، حيث يشارك التلاميذ شخصيا أثناء مشاركتهم في نشاط، سواء داخل الفصل الدراسي أو خارجه ويهدف إلى بناء أو ترقية تجربتهم السابقة.

ج) مرحلة الاستيعاب، حيث يبدأ المعلم تمرين استخلاص المعلومات، ويمتلك التلاميذ فرصة لتفكير مشاركتهم في النشاط ومناقشة التأثير المحتمل على سلوكهم أو مواقفهم المستقبلية.

د) مرحلة النشر أو النقل، حيث يطبق التلاميذ ويقدمون ما يتعلمونه ويربطونه بالعالم خارج الفصل.[٧٨]

[٧٨] Sonja Knutson, Experiential Learning in Second-Language Classrooms, *TESL Canada Journal*, ٢٠,٢ (٢٠٠٣), ٥٤ <https://doi.org/١٠,١٨٨٠٦/tesl.v٢٠i٢,٩٤٨>.

ومن المعروف أن تطبيق مدخل التعلم التجريبي قادر على ترقية فهم التلاميذ للمواد التي يقدمها المعلم. لأنه في التعلم التجريبي يصبح التعليم أكثر ملاءما وممتعا ويمكن أن يتعلم التلاميذ من التجربة المباشرة أو التجربة الحقيقية. وبالإضافة إلى مزاياه، فإن التعلم التجريبي له عيوب، وهي يتطلب هذا نموذج التعليم الكثير من الوقت، لذلك يجب أن يتمتع المعلمون بمهارات جيدة في إدارة الوقت.[٧٩]

في التطبيق، التعلم التجريبي للتعلم الرسمي، أو داخل الفصل، يحتاج إلى تحضير وهناك مبادئ يجب الانتباه إليها وهي كما يلي:

أ. إعداد المتعلمين للتجربة (Prepare Learners for the Experience)

في التعليم الرسمي، حضور الطلاب كمتعلمين أمر بالغ الأهمية. يجب على المعلم أن يوفر تجارب يمكن للطلاب خوضها وخبرتها مباشرة. دور المعلم يقتصر على كونه ميسرا ومرشدا فقط. التعلم القائم على الخبرة أو التعلم التجريبي يصمم وينفذ مع مراعاة خصائص وقدرات الطلاب. التجربة المقصودة تشمل تنفيذ المهام، والأعمال، وطرق التعلم التي يمارسها الطلاب عادة. التعلم القائم على الخبرة في الصف هو عملية تكوين المعرفة من خلال دمج الخبرة المباشرة والتأمل في تلك الخبرة، حيث يشارك الطلاب بنشاط في الموضوع الذي يتم دراسته.

ب. اختيار الخبرة (Select the Experience)

---

[٧٩] Try Susanti, Fifi Murniasari, & Diandara Oryza, "Model Pembelajaran Experiential Learning 'Kemampuan Berpikir Kritis' Peserta Didik", *BIODIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, ٩,١ (٢٠٢٣), ١٥٩–١٦٠ <https://doi.org/١٠,٢٢٤٣٧/bio.v٩i١,٢١٤٣٤>.

لدى الطلاب تجارب متنوعة وكثيرة جدا. يلعب المعلم دورا في توجيه الطلاب لكي يتم تفعيل الخبرات المخزنة في الذاكرة ويصبحوا جاهزين لاستخدامها عند الحاجة. يجب اختيار الخبرات التي تستحضر بشكل انتقائي، أي التي تكون ذات صلة بمادة التعلم، وليس مجرد ظهورها عشوائيا، بل تلك التي ترتبط بالموضوع مثل نمو الفاصوليا الخضراء.

في عملية التعلم، يقوم المعلم بدور الميسر من خلال تقديم التعليمات، بينما يمنح الطلاب حرية التجربة والاستفادة من تجاربهم في استنتاج النتائج. يتم اختيار التجارب التي تتناسب مع المادة التي يتم دراستها، بحيث يمكن تكوين معرفة جديدة. تصبح هذه المعرفة بعد ذلك تجربة جديدة للطلاب، يتم الحصول عليها من خلال التجربة، وتخزن في الذاكرة لاستخدامها مرة أخرى عند الحاجة.

تلعب الخبرة دورا في تقوية الأمور المرغوبة وإضعاف الأمور غير المرغوبة، لأن كل شيء مسجل في الذاكرة ويمكن أن يظهر مرة أخرى حسب الحاجة. عندما يواجه الإنسان موقفا مشابها، تظهر الخبرة المخزنة في اللاوعي تلقائيا. بالإضافة إلى ذلك، يتم اختيار هذه الخبرات بناء على الاستجابة والمنبه أو الحدث الذي قد يحدث في المستقبل.

ج. انعكاس التجربة (Reflection of Experience)

يكتسب الطالب خبرات جديدة عند إجراء التجارب أو الاختبارات في التعلم داخل الصف، والتي تتحول بعد ذلك إلى فهم من خلال عملية التأمل. يتم إجراء هذا التأمل بجمع البيانات، والتفكير فيها، وتحليلها. يمكن أن تأتي هذه البيانات من الخبرات السابقة المخزنة في الذاكرة أو من المعرفة الجديدة المكتسبة. بعد ذلك، يتم التفكير في هذه البيانات وتحليلها. في عملية التحليل، يحدث تأمل داخلي في ذهن الطالب، يشمل الأفكار والأسئلة التي تقارن مع الأحداث الواقعية.

خلال التأمل، تظهر أفكار مختلفة تشكل في النهاية استنتاجا. هنا يحدث التحول حيث تتحول التجربة إلى استنتاج من خلال التأمل والتقييم. هذه العملية من التأمل والتقييم تسمى الانعكاس. وبالتالي، يمر كل شخص بمرحلة الانعكاس على تجربته. الاستنتاج الذي يتم التوصل إليه يصبح قرارًا من خلال عملية الانعكاس هذه. الجوهر هو أن الانعكاس يساعدنا على تقييم التجارب حتى لا نكرر الأخطاء، رغم أن لكل فرد طريقة وتجربة مختلفة في القيام بذلك.[٨٠]

لذا، يعتبر التعلم التجريبي فعالا في تعزيز فهم المتعلمين لأنه يتيح لهم التعلم من خلال التجارب المباشرة ذات المعنى. هذا النموذج يشجع على المشاركة النشطة، والتأمل، بالإضافة إلى تطوير مهارات التواصل والتعاون. تتضمن عملية التعلم مراحل العرض، والمشاركة، والاستبطان، والنقل، التي صممت لربط التجارب الشخصية للطلاب بمادة التعلم. ومع ذلك، يتطلب تطبيقه تحضيرا جيدا وإدارة وقت فعالة من قبل المعلم. وبفضل التأمل كجوهر له، يساعد التعلم التجريبي الطلاب على تشكيل معرفة جديدة واتخاذ قرارات بناء على التجارب التي مروا بها.

المبحث الثالث : مهارة التحدث باللغة العربية

أ. تعريف مهارة التحدث

كان تعريف اللغة العربية متنوعا، يتفق العلماء العرب على أنّ كلمة اللغة الأصلية هي الكلمة العربية الأصلية، ولها أصول عربية، بينما تجادل مجموعة أخرى بأن الكلمة مستعارة من اللغة اليونانية (logos) والتي تعني التحدث أو اللغة، ثم في اللغة العربية تصبح شعارات وتطبق التغييرات والبدائل وكذلك ظواهر الشكل الأخرى، كما أوضح (ابن جني):

---

[٨٠] Ismiarji Juni Susanti, *Op.Cit.,* h. ٢١-٢٤.

يأخذ طابع التحدث العربي من التغيير أو الاستبدال أو الحذف أو التكرار أو البناء حتى يتم إدراجه في الكلمة العربية بالطريقة التي نراها.[٨١]

مهارة التحدث هي أهم المهارات في اللغة، لأن التحدث جزء من المهارات التي يتعلمها المتعلمون، وتعتبر مهارة التحدث جزءا أساسيا جدا من تعلم اللغة الأجنبية. التحدث هو نشاط لغوي لمستخدم اللغة الذي يحتاج إلى براكا حقيقي في استخدام اللغة للتعبير عن نفسه شفهيا.[٨٢] وعند ابتسام محفوظ أبو محفوظ، فإن مهارة التحدث أحد الفنون وإحدى من المهارات اللغوية الأساسية والوسائط الرئيسية، التي يمارسها الإنسان في الحوار والمناقشة. هذه من المهارات التي يجب التركيز عليها لأن اللغة العربية هي لغة التواصل والمتحدث الجيد وهو من أولئك الذين يعرفون ميول واحتياجات مستمعيه، ويقدم المادة بالطريقة تناسبحتياجاتهم.[٨٣]

والتحدث حسب محمد بن سعيد العالم الزهراني هو مهارة غالبا ما تعتبر صعبة التدريس، بالرغم من وجود جوانب المحادثة كموضوع عدد من الدراسات في السنوات الأخيرة، مثل النطق وتنظيم الصوت والنغمة في التحدث، وتباين حروف العلة والحروف الساكنة، إلا أنه من الجيد التفكير في المحادثة في ثلاثة أشكال من المهام التي تتطلب من التلاميذ التحدث، دعم المهارات اللازمة للمحادثة بشكل سطحي من خلال التركيز على

---

[٨١] تيسير عبد الجبار الالوسي، ميساء احمد ابو شنب، تكنولوجيا تعلم اللغة العربية، (الأردن: مركز الكتاب الأكاديمي، ٢٠١٥)، ص. ١٨.

[٨٢] Mamlu'atul Ni'mah Abd Wahab Rosyidi, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab,* (Malang: UIN-MALIKI PRESS, ٢٠١١), h. ٨٨.

[٨٣] ابتسام محفوظ ابو محفوظ، المهارات اللغوية، (الرياض: دار التدمرية، ٢٠١٧)، ص. ١٨.

المهارات الأخرى.[٨٤] وفقا لرأي جزيلة الرزقة والتوفيق، فإن مهارة التحدث هي المهارة الثانية التي يتم إتقانها بعد الاستماع. يمكن أن يتحدث الناس بشكل جيد لأنهم يتمتعون بسمع جيد.[٨٥]

وعند محمد السامي فإن التحدث هو مهارة نقل الأفكار والمعاني من المتحدث إلى الآخرين بسلاسة وسببية مع دقة التعبير ودقة الأداء. يوضح هذا التعريف أن قوة عملية التحدث تعتمد على شيئين، وهما التواصل والدقة اللغوية / الطموحة.[٨٦] من خلال التحدث فإن الاستماع هو المكان المناسب، حيث يجمع بين كلاهما في كثير من الأحيان في المواقف اللغوية، وهذه هي وسيلتنا لتحقيق الحياة الاجتماعية بالرغم من أنه مهم جدا، إلا أننا لا نولي اهتماما كافيا له، وغالبا ما نتجاهله، معتقدين أننا جميعا نتحدث ولا نحتاج إلى ممارسة هذه المهارة، لكن الكثير من الناس يجدون أنفسهم في مسئلة ما بسبب سوء اختيار الكلمات، أو اختيار الكلمات السيئة.

ولو كانت أهميته الشديدة، لكننا لا نولي اهتماما كافيا له، وغالبا ما نتجاهله، معتقدين أننا جميعا نتحدث ولا نحتاج إلى ممارسة هذه المهارة، لكن الكثير من الناس يجدون أنفسهم في ورطة بسبب سوء اختيار الكلمات، أو لأن نبرة صوتهم لا تتوافق مع المعنى

---

[٨٤] محمد بن سعيد العلم الزهراني، أبعاد تعلم اللغة بمساعدة الحاسوب الآلي (CALL) خيارات وموضوعات في تعلم اللغة بمساعدة الحاسوب الآلي، (الرياض: النشر العلمي والمطابع – جامعة الملك سعود، ٢٠١٠)، ص. ٣٠٦.

[٨٥] Jazilatur Rizqoh & Taufik, Media Aplikasi Inovatif Dalam Memudahkan Pembelajaran Bahasa Arab Anak Di Madrasah, *Journal of Education and Religious Studies*, ٤,٠٢ (٢٠٢٤), ٤٥ <https://doi.org/١٠,٥٧٠٦٠/jers.v٤i٠٢,١٠٧>.

[٨٦] محمد السامعي، اللغة العربية مهارة – نحو – إملاء – أدب – بلاغة، (اليمن: كلية الجزيرة للعلوم الصحية، ٢٠١٧)، ص. ٩.

المقصود، بحيث تفهم كلماتهم بمعنى مختلف عما يريد. العديد من سوء الفهم والمشاكل بين البشر ناتجة عن أخطاء في المحادثة.[٨٧]

والعوامل المهمة الآخرى في إحياء نشاط التحدث هو شجاعة التلاميذ والشعور بعدم الخوف من أن يكونوا مخطئين. فلذلك، يطلب من المعلمين أن يكونوا قادرين على تشجيع التلاميذ للجرأة على التحدث حتى مع خطر الخطأ. ويجب التأكيد للتلاميذ على أن الخوف من المخطئ هو خطأ كبير. والهدف من ممارسة التحدث بشكل عام للمستوي المبتدئ والمتوسطة والمتقدم هو أن يكون التلاميذ قادرين على التواصل شفهيا وصحيحا مع الآخرين. في إبداء ممارسة التحدث، يعتمد أولا على مهارة الاستماع والقدرة على إتقان المفردات والشجاعة للكشف عما يدور في أذهانهم.

وفقا لماهر شعبان عبد الباري، فإن التحدث من الناحية اللغوية يتكون من أربعة عناصر أساسية، منها:

أ. الصوت: لا يوجد الاتصال بدون الصوت، ولا يمكن تحويل عملية الاتصال إلى إشارات وحركات للفهم، وهو ما لا يتماشى مع الوضع الطبيعي الذي يحدث فيه التواصل أو المحادثة أو نقل الأفكار.

ب. اللغة: يحمل الصوت أحرفا وكلمات وجمل منطوقة ومفهومة، وليس فقط أصواتا لا معنى لها.

---

[٨٧] طلال عبدالله المراشدة، بناء المهارات اللغوية في كتب تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، (الأردنية: دار الجنان للنشر والتوزيع، ٢٠١٦)، ص. ١٩-٢٠.

ج. الفكرة: لا معنى للكلمات بدون أفكار تسبقها، سواء حدثت أثناءها أو بعدها، وإلا فهي مجرد أصوات فارغة بلا معنى وهدف.

د. المظهر: هو عنصر أساسي في التحدث يشير إلى كيفية نطق الكلمات لتمثيل المعنى وحركات الرأس واليد. مما يساهم في التأثير والإقناع، ويعكس المعنى المقصود.[٨٨]

وفقا لخالد محمود محمد عرفان، مهارة التحدث في المرحلة النهائية، يجب أن يكون التلاميذ قادرين على: نطق الحروف بشكل صحيح، ونطق الكلمات صوتيا بشكل صحيح، والتحكم في الكلمات في كلامهم نحويا، واستخدام الكلمات والانفصال في كلامهم بشكل صحيح، واستخدام الكلمات وفقا لمعناها، والتعبير عن الفكرة الرئيسية شفهيا، والتحدث عن الأفكار الفرعية للموضوع، اقتباس عدة آيات وأقوال في خطابه، ولديه الثراء اللغوي المناسب للتعبير عن الموضوع المناسب والتعبير شفهيا عما يريد باللغة الصحيحة.[٨٩]

من خلال الشرح أعلاه، نظهر نحن العمليات الفسيولوجية والعقلية التي تشمل نقل المعتقدات والمشاعر والخبرات والمعلومات والمعرفة والأفكار والآراء من المتحدث إلى المستمعين الآخرين الذين يستقبلون بالفهم والتفاعل والاستجابة بطلاقة ووضوح في النطق، وكذلك الدقة في التعبير والحقيقة في المظهر التي تجعل الفرد واثقا وشجاعا في التحدث باللغة العربية.

---

[٨٨] ماهر شعبان عبد الباري، مهارات التحدث العملية والأداء، (الأردن: دار المسيرة، ٢٠١٦)، ص. ٩٤.

[٨٩] خالد محمود محمد عرفان، أحدث الاتجاهات في تعليم وتعلم اللغة العربية، (الرياض: دار النشر الدولي، ٢٠٠٨)، ص. ٧٢-٧٣.

ب. أهداف مهارة التحدث

أهداف التحدث هي كالتالي:

أ. أن يكون الفرد قادرا على القيام بجميع أنواع الأنشطة اللغوية اللازمة لفهم المجتمع ويعتاد على النطق الصحيح للغة، ثم يكون هناك حافز لتعلم القواعد ومعنى المفردات.

ب. يسمح للفرد بالتعبير عما يدور في أذهانه بمعيار سليم لغويا، ويزوده بمواد لغوية لاستخدام الكلمات والتعبير عن الأفكار والمعاني واستخدام أنماط اللغة المثلى.

ج. قدرة الفرد على تنسيق عناصر الأفكار المعبر عنها بطريقة تعطي الجمال والتأثير القوي للأذن ونقل وجهة نظره للآخرين.

د. تعويد الفرد بالتفكير المنطقي وسرعة التفكير والتعبير وكيفية التعامل مع الحالات الطوارئية.

هـ. التحدث هو وسيلة للإقناع والفهم والتعبير عن الآراء.

و. التحدث هو مؤشر صادق إلى حد ما للحكم على المتحدث ومعرفة مستواه الثقافي.

ز. التحدث هو طريقة للتعبير عما يحدث في الروح والتعبير عما يمر به المرء.[٩٠]

وأما الأهداف من تعليم مهارة التحدث فهي: أولا، سهولة التحدث، يجب أن يحصل التلاميذ على فرصة رائعة لممارسة التحدث حتى يتمكنون من تطوير مهارة التحدث بطلاقة، والمرح في مجموعات صغيرة وأمام جمهور عام. ثانيا، الوضوح، في هذه الحالة يتحدث التلاميذ بدقة ووضوح، كل من التعبير والإملاء للجمل. ثالثا، تؤكد ممارسة التحدث المسؤولة والجيدة على التحدث لتكون مسؤولا من أجل التحدث بشكل مناسب، والتفكير بجدية في الموضوع

[٩٠] إياد عبد المجيد إبراهيم، المهارات الأساسية في اللغة العربية، (الأردن: مركز الكتاب الأكاديمي، ٢٠١٥)، ص. ١٦.

الذي سيتم مناقشته، والغرض من المحادثة، ومع من تتحدث، وكيف تسير المحادثة والزخم في ذلك الوقت. رابعا، يعد تكوين الاستماع النقدي وممارسة التحدث الجيد وكذلك تطوير مهارات الاستماع المناسبة والنقدية هي أيضا الأهداف الرئيسية لهذا البرنامج التعليمي. خامسا: تكوين العادات، لا يمكن تحقيق عادة التحدث باللغة العربية دون النية الصادقة للطلاب. تتحقق هذه العادة من خلال تفاعل شخصين أو أكثر تم الاتفاق عليه مسبقا.[٩١]

وفقا لعبد وهاب رشيدي، فإن الأهداف من تعليم التحدث هي وسيلة للتفاعل مع الآخرين ويفهم ما يريده المتحدث. يبدأ هذا التعليم بعد أن يعرف التلاميذ أصوات الحروف العربية، ويعرفون الفرق بين أصوات الحروف المختلفة عن بعضها البعض.[٩٢] الهدف من تعليم التحدث بمعنى المونولوج أبسط، ولكن يجب أن يكون منهجيا، لأن اختيار الجمل وأسلوب اللغة المستخدمة يحدد جودة وجاذبية المستمع. الغرض من تعلم التحدث بمعنى الحوار أكثر تعقيدا، لأنه يتطلب مجموعة متنوعة من الموضوعات، والذكاء لفهم المحاور، لكنه ليس دائما منهجيا، لأن أهم شيء في الحوار هو فهم / فهم محتوى المحادثة، وليس النحو الخاطئ أو الصحيح للجمل المستخدمة. عادة ما يكون الهدف من تعلم التحدث بمعنى الحوار أسرع في التحقيق إذا كان مدعوما ببيئة يومية مواتية. يتطلب الغرض من تعلم التحدث بمعنى المونولوج ممارسة خاصة بتوجيه من اللغويين والخبراء الثقافيين أو الخبراء في المجالات المعينة.[٩٣]

والأهداف من مهارة التحدث بشكل عام هي أن يكون التلاميذ قادرين على ترتيب الجملة المفيدة وفقا لقواعد اللغة العربية الجيدة والصحيحة وأن يكونوا قادرين على

---

[٩١] Muspika Hendri, Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunikatif, *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, ٣,٢ (٢٠١٧), ١٩٦ <https://doi.org/١٠,٢٤٠١٤/potensia.v٣i٢,٣٩٢٩>.

[٩٢] Abd Wahab Rosyidi, *Op.Cit*, h. ٩٠.

[٩٣] Munir, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab,* (Jakarta: Kencana, ٢٠١٦), h. ٤١.

استخدام المفردات المكتسبة في جمل مثالية. لذلك، ليس من المبالغة تعلم اللغة العربية التواصلية، أحدها مع مهارات التحدث للحصول على جزء أكبر في التدريس.[٩٤]

ج. أهمية مهارة التحدث

يمكن رؤية أهمية تعلم التحدث بلغة أجنبية من أهمية التحدث بنفسها. يعتبر التحدث جزءا أساسيا من منهج تدريس اللغات الأجنبية، ويعتبره الخبراء في هذا المجال أحد أهم الأهداف في تعلم اللغة الأجنبية. وذلك لأن التحدث غالبا ما يمثل جزءا عمليا وتطبيقيا من تعلم اللغة. وأهمية مهارة التحدث هي:

أ) يعتقد أن التحدث كأداة للتعبير عن الأفكار يأتي قبل الكتابة، لأن البشر يتحدثون قبل الكتابة.

ب) تمرين التحدث يدرب البشر على إتقان التعبير عن أفكارهم والقدرة على التعامل مع الجماهير.

ج) الحياة الحديثة بحريتها وثقافتها تحتاج إلى النقاش والرأي، والطريقة الوحيدة للقيام بذلك هي من خلال التدريب المكثف على التحدث الذي يؤدي إلى تعبير واضح عما بنفسه.

د) التحدث هو مؤشر دقيق لتقييم المتحدث، ومعرفة مستواه الثقافي، والطبقة الاجتماعية، ومهنته أو مهارته.

هـ) التحدث هو نشاط الإنسان يقوم به الأطفال الصغار والبالغون الذين يتعلمون وأولئك الذين لا يتعلمون، رجالا ونساء، يمنح الأفراد الفرصة للتفاعل مع الحياة

---

[٩٤] Wulandari, *Op.Cit*, h. ٧٢.

بشكل أعمق، والتعبير عن احتياجاتهم الأساسية. والتحدث هو وسيلة للإقناع والتفاهم بين المتحدث والمستمع.

بسبب كل هذه الأهمية، يجب على متعلم اللغة أن يسعى جاهدا لتعلم مهارة التحدث من أجل الاستفادة من اللغة التي يريد تعلمها في جميع جوانب الحياة.[٩٥]

د. العوامل المؤثرة على مهارة التحدث

وفقا لأيوب جرجس العطية، فإن العوائق في مهارة التحدث هي كما يلي:

أ. انعدام الثقة والعار والخوف من أن يراهم الآخرون والخوف من ارتكاب الأخطاء والشعور بعدم الكفاءة.

ب. ضعف الحالة الذهنية وتنظيم الأفكار.

ج. الوقوع في الأخطاء الفكرية أو المنهجية مثل مغالطات التفكير.

د. التكيف، مثل الانتقال من فكرة إلى أخرى دون إكمالها أو الانتقال من المفرد إلى الجمع ومن العدم إلى الوجود.

هـ. عدم التماسك والجمل المفككة بسبب ضعف تواصل المتحدث باللغة العربية

و. غالبا ما يكرر الكلمات المعينة في خطابه، مثل الأب، سي، حسنا، نعم، والسيد.[٩٦]

العوامل المؤثرة على مهارة التحدث:

---

[٩٥] Farah Qonita, dkk, Learn the Skill of Speaking in the Arabic Language and the Factors Affecting Its Learning and Acquisition, *Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Ar Raayah*, ١٩٤ (٢٠٢١), ٣-٤.

[٩٦] أيوب جرجيس العطية، اللغة العربية تثقيفا ومهارات، (بيروت،لبنان: دار الكتب العلمية، ٢٠١٢)، ص. ٢٢-٢٣.

جدول رقم (٣): العوامل المؤثرة على مهارة التحدث

العوامل الداخلية	العوامل الخارجية
العوامل الفيزيائية (مثل أعضاء النطق، الصحة)	العوامل البيئية (مثل الأسرة، المدرسة، المجتمع)
العوامل النفسية (مثل الثقة بالنفس، الدافعية)	الوسائط والتكنولوجيا
العوامل المعرفية (مثل فهم اللغة، المعرفة)	العوامل الثقافية والاجتماعية
الخبرة	الموقف وسياق الحديث

بعض العوامل / المشكلات التي تؤثر على تعلم مهارات التحدث باللغة العربية هي كالتالي:

١. العوامل الداخلية (اللغوية):

أ. قلة المفردات اللغوية العربية: تعد قلة المفردات العربية مشكلة حاسمة. فبدون مفردات كافية، يصعب تكوين جمل وتوصيل الأفكار.

ب. صعوبة استخدام قواعد اللغة العربية: إن تعقيد قواعد اللغة العربية، وخاصة النحو والصرف، غالبا ما يكون عائقا. فالصعوبة في فهم وتطبيق هذه القواعد يمكن أن تعيق القدرة على التحدث بشكل صحيح.

ج. عدم إتقان مخارج الحروف وصفاتها بشكل كامل: إن النطق الصحيح للحروف العربية، بما في ذلك مخارج الحروف وصفاتها، مهم جدا للفهم والتواصل الفعال. فالصعوبة في النطق يمكن أن تؤدي إلى سوء الفهم.

٢. العوامل الخارجية (غير اللغوية):

أ. اختلاف الخلفيات التعليمية للطلاب: إن الاختلاف في الخلفيات التعليمية ومستوى إتقان اللغة العربية بين الطلاب يمكن أن يخلق تحديات في عملية التعلم.

ب. الخجل والخوف من النقد: إن الشعور بالخجل والخوف من ارتكاب الأخطاء أو النقد يمكن أن يعيق الجرأة على التحدث. ومع ذلك، فإن ممارسة التحدث مهمة جدا لتدريب الطلاقة وتصحيح الأخطاء. فبيئة تعليمية داعمة وغير قضائية ضرورية جدا للتغلب على هذه المشكلة.

ج. انخفاض الدافعية: إن نقص الدافعية والاهتمام باللغة العربية يمكن أن يقلل من فعالية التعلم. فالدافعية القوية مهمة جدا للتغلب على الصعوبات وتحقيق النجاح.[٩٧]

هـ. تعليم مهارة التحدث لتلاميذ المرحلة الابتدائية الناطقين بغير اللغة العربية

فيما يلي بعض استراتيجيات وأساليب التعلم التي يمكن تطبيقها لتحسين مهارات التحدث باللغة العربية لدى طلاب المرحلة الابتدائية غير الناطقين بها:

١. طريقة المحادثة (الحوار): تؤكد هذه الطريقة على تدريب المحادثة بين المعلم والطلاب، وكذلك بين الطلاب أنفسهم. يمكن إجراء المحادثة باستخدام موضوعات ذات صلة بحياة الطلاب اليومية. المحادثة هي طريقة لتقديم دروس

[٩٧] Muhammad Rizki, dkk, Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, ٥,٢ (٢٠٢٤), ١١٤–١١٥ <https://doi.org/١٠,٣٠٩٩٧/tjpba.v٥i٢,١٠٣٩٢>.

اللغة العربية من خلال الحوار، ويمكن أن يحدث الحوار بين المعلم والطلاب وبين الطلاب أنفسهم، مع إضافة وإثراء مستمر لمخزون الكلمات المتزايد.[٩٨]

٢. استخدام الوسائط السمعية البصرية: يعتبر التعلم باستخدام طريقة المناقشة بمساعدة الوسائل السمعية البصرية فعالا. في اللقاء الأول، يشاهد الطلاب فيديو يحكي عن تجربة شخصية مؤثرة. بعد ذلك، يناقش الطلاب في مجموعات الفيديو الذي شاهدوه معا. يروي ممثلو المجموعات نتائج المناقشة. في نشاط اللقاء الثاني، يشاهد الطلاب فيديو يحكي عن تجربة شخصية مؤثرة. يقدم المعلم توجيهات حول كيفية سرد القصص بتسلسل جيد وصحيح، وبعد ذلك يتقدم الطلاب بشكل فردي بالتناوب لسرد تجاربهم بالتناوب أمام الفصل. مع تطبيق طريقة المناقشة مع الوسائل السمعية البصرية، يصبح الطلاب متحمسين وسعداء في التعلم، وقادرين على تبادل الآراء مع الأصدقاء، واكتساب مفردات جديدة، ويتمكن الطلاب من سرد القصص بشكل جيد.[٩٩]

٣. المدخل التواصلي/المنهج التواصلي: يمثل المدخل التواصلي دراسة اللغة التي تعطي مهارات اللغة القدرة على أن تدعمها معرفة اللغة. يدرس المدخل التواصلي لاكتساب المعلومات الضرورية في الحياة اليومية لكي يفهم الطلاب دراسات ذات معنى أكبر. يستطيع هذا المدخل التواصلي أن يعطي حرية للطلاب للتعبير عن آرائهم شفهيا وكذلك ترتيب الكلمات لإخبارها لأصدقائهم بأنفسهم. المدخل

---

[٩٨] Rizal Mochammad Ramadhan, Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, ٥،٥ (٢٠١٩), ٦٠.

[٩٩] Sarjiyati, Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa SD Melalui Metode Diskusi Dengan Bantuan Media Audio Visual, *Jurnal IDEGURU*, ٢،٢ (٢٠١٧), ٢٤–٢٥ <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/٣٢>.

التواصلي موجه نحو عملية التعلم لتدريس اللغة بناء على مهام ووظائف التواصل.[١٠٠]

٤. طريقة لعب الأدوار/تمثيل الأدوار: يمكن لطريقة لعب الأدوار أن تحسن مهارات التحدث لأن هذه الطريقة تعتبر ممتعة وجذابة، فضلا عن قدرتها على تعزيز ثقة الطلاب بأنفسهم. إضافة إلى ذلك، فإن التعلم باستخدام طريقة لعب الأدوار يمكن أن يحسن مفردات الأطفال، الأمر الذي يؤثر بشكل كبير على الاستعداد للدخول إلى المراحل التعليمية اللاحقة. لذلك، يمكن للمعلم تطبيق طريقة لعب الأدوار لتحسين مهارات تحدث الطلاب وبناء مشاركة الطلاب بشكل فعال في التعلم في المرحلة الابتدائية.[١٠١]

[١٠٠] Rohani Aripi, Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Komunikatif, *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, ٧,١ (٢٠٢٣), ١٦٠ <https://doi.org/١٠,٢٦٨١١/didaktika.v٧i١,١٠٤٦>.

[١٠١] Faiza Nuril Izzati, Endang M Kurnianti, Uswatun Hasanah, Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing, *Kompetensi*, ١٧,١ (٢٠٢٤), ١٤٠ <https://doi.org/١٠,٣٦٢٧٧/kompetensi.v١٧i١,٢٤٢>.

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. تصميم البحث

يستخدم هذا البحث مدخلا نوعيا. حيث مع هذا المدخل حاول فهم معنى الأحداث وعلاقاتها مع الناس العاديين في المواقف المعينة. قال موليونغ أن الباحث الذي يجري بحثا نوعيا عادة ما يكون موجها نحو التوجه النظري. وفي البحث النوعي، تقتصر النظرية على مفهوم البيان المنهجي المتعلق بمجموعة من النسب المشتقة من البيانات و اختبارها تجريبيا.[١٠٢]

يركز البحث النوعي على معنى الظاهرة التي تتم دراستها وبناؤها الاجتماعي وتعقيدها. الهدف الرئيسي من البحث النوعي هو لاكتساب فهم عميق للظاهرة المدروسة. تشمل هذه الأهداف فهم التجارب الفردية والعمليات الاجتماعية والسياقات الثقافية والتفاعلات وبناء المعاني والديناميكيات التي تحدث في هذه الظواهر.[١٠٣] البحث النوعي هو البحث يهدف إلى فهم الظاهرة ما يمر به موضوع البحث، مثل السلوك، والإدراك، والدافع، والفعل، والإعلام، والشمولية، وعن طريق الوصف في شكل الكلمة واللغة في سياق خاص طبيعي وباستخدام بعض المناهج العلمية.[١٠٤]

---

[١٠٢] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, ٢٠٠٨), h. ١٤.

[١٠٣] Ardiansyah, Risnita, & M. Syahran Jailani, Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif, *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, ١,٢ (٢٠٢٣), ٣-٤, <https://doi.org/١٠,٦١١٠٤/ihsan.v١i٢,٥٧>.

[١٠٤] Lexy J. Moleong, *Op.Cit.,* h. ١٤-١٥.

وبالتالي، فإن البحث النوعي يستند إلى الظواهر هو محاولة لرؤية شيء ما من منظور العالم المفهومي للجهات الفاعلة في البحث البشري ومحاولة رؤية الظاهرة والتفكير فيها وتقديرها. في هذه الحالة يحدث الكثير في عملية التعليم، خاصة في مهارة التحدث المتعلقة بالتمييز بين نطق الحركات الطويلة والقصيرة، ونطق الحروف الهجائية غير الصحيحة، والاهتمام بقواعد اللغة العربية، وممارسة كيفية بدء وإنهاء المحادثات باستخدام اللغة العربية، وعملية حفظ المفردات، وعملية الفضول حول اللغة العربية، وعملية زيادة الحماس. لذلك، يصف الباحث استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية.

ب. ميدان البحث وزمانه

يقع هذا البحث في المدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة، قرية بندار جايا الشرقية، بمنطقة تيربانغي بيسار لامبونج الوسطى ٣٤١٦٢. والاعتبار في اختيار هذه المؤسسة كموقع البحث هي كما يلي:

١. مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة هي مدرسة ابتدائية إسلامية متكاملة تدمج المناهج الوطنية مع التعاليم الإسلامية من خلال أنشطة تعليم اللغة العربية كمادة وهي أحد البرامج الرائدة أو الامتيازية.

٢. وقت هذا البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥.

ج. بيانات ومصادرها

قبل إجراء البحث، يحدد الباحث موضوع البحث. ويهدف هذا إلى جعل هذا البحث مسؤولا علميا في المستقبل. ومصادر البيانات المستخدمة في هذا البحث مصدرين للبيانات، وهما مصادر البيانات الأولية كمصادر البيانات توفر البيانات مباشرة لجامعي البيانات (مصادر البيانات الأولية)، بينما كانت مصادر البيانات الثانوية كمصادر البيانات لا توفر البيانات بشكل مباشر لجامعي البيانات (مصادر بيانات إضافية وداعمة) على سبيل المثال من خلال الأشخاص الآخرين أو من خلال المستندات.[١٠٥]

والمصادر الأساسية لهذا البحث هي فحص الظواهر والحقائق المحصولة عليها من نتائج المقابلة والملاحظة والتوثيق. موضع هذا البحث هو معلم اللغة العربية وتلاميذ الصف الخامس في مدرسة إنسان كامل الإبتدائية الإسلامية المتكاملة بندر جايا الشرقية. أما المصادر الثانوية فهي على شكل كتب، ومجلات، وأطروحات، وكتابات أخرى ذات صلة.

د. أدوات البحث

يستخدم هذا البحث عدة أساليب لجمع البيانات المطلوبة، وهي كالتالي:

١. الملاحظة

الملاحظة هي أسلوب لجمع البيانات عن طريق قياس السلوك الفردي أو عملية النشاط الذي يمكن ملاحظته، سواء في المواقف الحقيقية أو المصطنعة. يمكن للملاحظة قياس أو تقييم نتائج وعمليات التعلم، مثل السلوك الفردي وأنشطة المناقشة والمشاركة

[١٠٥] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, ٢٠٢٠), h. ٢٩٦.

في نشاط ما واستخدام الوسائط التعليمية. ومن خلال الملاحظة، يمكننا نعرف كيفية تنفيذ مواقف التلاميذ وسلوكياتهم، والأنشطة، ومستويات المشاركة، وبعض عمليات النشاط، والمهارات، وحتى النتائج المحصولة من هذه الأنشطة.[١٠٦]

قال سوجيونو أن الملاحظة عملية معقدة، وهي عملية تتكون من عمليات بيولوجية ونفسية مختلفة. من حيث عملية تنفيذ جمع البيانات، تنقسم الملاحظة إلى الملاحظة المشاركة والملاحظة غير المشاركة. ومن الأجهزة المستخدمة، يمكن تمييز الملاحظة إلى الملاحظة المنظمة وغير المنظمة.[١٠٧] نوع الملاحظة المستخدمة هو الملاحظة المشاركة، أي أن الباحث يشارك في الأنشطة اليومية للشخص الذي تتم ملاحظته أو استخدامه كمصدر لبيانات البحث. مع هذه الملاحظة المشاركة، ستكون البيانات المحصولة عليها أوسع وأكثر اكتمالا ووضوحا وتعرف مستوى المعنى من كل سلوك الفرد.[١٠٨]

في هذه الملاحظة، يلاحظ الباحث عدة طرق لرأي المعلم في عملية التعليم في الفصل والتي تشمل المدخل والطريقة والوسائط المستخدمة. ثم يلاحظ الباحث التلاميذ من نطقهم أو فصاحتهم في التحدث واستخدام المفردات واستخدام القواعد وبناء فهم اللغة العربية من خلال الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على MIT App Inventor والمناقشات الجماعية والتمارين المشتركة المقدمة في تعليم اللغة العربية فيما يتعلق باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على MIT App Inventor بمدخل التعلم

---

[١٠٦] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, ٢٠١٧), h. ٨٤.
[١٠٧] Sugiyono, *Op.Cit,* h. ٢٠٣.
[١٠٨] Sugiyono, *Op.Cit,* h. ٢٩٨.

التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندر جايا الشرقية.

٢. المقابلة

المقابلة أو أدوات جمع المعلومات عن طريق طرح عدد من الأسئلة شفهيا للإجابة عليها شفهيا أيضا. السمة الرئيسية هي الاتصال المباشر وجها لوجه بين الباحث عن المعلومات (المحاورين) ومصادر المعلومات (الموارد).[١٠٩]

المقابلة هي اجتماع لشخصين لتبادل المعلومات والأفكار من خلال الأسئلة والأجوبة، حتى يتمكنوا من بناء المعنى في موضوع معين.[١١٠]

تنقسم المقابلات إلى ثلاثة أنواع، وهي المقابلة المنظمة، والمقابلة شبه المنظمة، والمقابلة غير المنظمة.

١) المقابلة المنظمة (Structured interview)

تستخدم المقابلة المنظمة كأداة لجمع البيانات، عندما يكون الباحث أو جامع البيانات قد عرف بدقة المعلومات التي سيتم الحصول عليها. لذلك، عند إجراء المقابلة، يكون جامع البيانات قد أعد أدوات البحث على شكل أسئلة مكتوبة مع خيارات إجابة معدة مسبقا.

٢) المقابلة شبه المنظمة (Semi-structured interview)

[١٠٩] S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, ٢٠١٣), h.١٦٥.
[١١٠] Sugiyono, *Op.Cit*, h. ٣٠٤.

تندرج هذه النوعية من المقابلات ضمن فئة المقابلات المتعمقة، حيث تكون أكثر حرية مقارنة بالمقابلة المنظمة. عند إجراء المقابلة، يحتاج الباحث إلى الاستماع بعناية وتدوين ما يطرحه المشارك.

٣) المقابلة غير المنظمة (Unstructured interview)

المقابلة غير المنظمة هي مقابلة حرة حيث لا يستخدم الباحث دليلا للمقابلة تم إعداده بشكل منهجي وكامل لجمع البيانات. الدليل المستخدم في المقابلة يتكون فقط من خطوط عريضة للمسائل التي سيتم طرحها. في هذه الدراسة، استخدم الباحث تقنية المقابلة الحرة الموجهة، حيث يحمل الباحث دليلا يحتوي على النقاط الرئيسية التي سيتم طرحها.[١١١]

تعقد هذه طريقة المقابلة للحصول على البيانات عن:

أ. التعليم باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على أساس MIT App Inventor في مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة بندار جايا الشرقية.

ب. طريقة التعليم التي يستخدمها المعلم في التعليم في مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة بندار جايا الشرقية.

ج. مدخل التعليم الذي يستخدمه المعلم في التعليم في مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة بندار جايا الشرقية.

[١١١] Sugiyono, *Op.Cit,* h. ٣٠٥-٣٠٦.

د. أنشطة التلاميذ والمعلمين في التعليم في مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة بندار جايا الشرقية.

٣. التوثيق

يتضمن التوثيق جمع البيانات من الوثائق أو المحفوظات أو المواد المكتوبة الأخرى المتعلقة بالظواهر البحثية. يمكن أن تكون المستندات المستخدمة سجلات أو تقارير أو رسائل أو كتب أو وثائق رسمية أخرى. توفر الدراسات التوثيقية معرفة للسياق التاريخي والسياسات والأحداث والتطورات ذات الصلة بالظاهرة المدروسة.[١١٢]

وهذا التوثيق للحصول على البيانات تتعلق بنظرة المدرسة وبعثتها، والهيكل التنظيمي، والمرافق والبنية التحتية التي تدعم التعليم، وفيما تتعلق بمشكلة هذا البحث، وهي استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية.

هـ. طريقة جمع البيانات

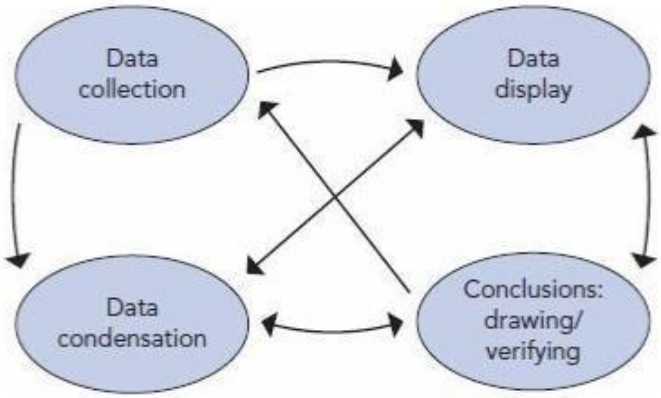
ليس تحليل البيانات النوعية أمرا سهلا. من ناحية واحدة، البحث النوعي شخصي، ولكن من ناحية أخرى، يطلب من الباحث الحفاظ على جودة بحثه. لهذا السبب، هناك حاجة إلى طريقة تحليل البيانات النوعية التي يمكن تفسيرها من حيث الجودة الأكاديمية.

[١١٢] Ardiansyah, Risnita, and Jailani, *Op.Cit,* h. ٤.

على عكس تحليل البيانات الكمية، فإن تحليل البيانات النوعية تكراري بمعنى هناك حلقات وارتباطات بين جمع البيانات وتحليل البيانات.[١١٣]

وسيستخدم هذا البحث تحليلا وصفيا ونوعيا. المنهج الوصفي هو بحث غير فرضي بحيث لا يحتاج إلى خطوة البحث لصياغة الفرضية. بمعنى هذه الطريقة مستخدمة لتحليل البيانات من نتائج جمع البيانات المتعلقة بصياغة المشكلة.[١١٤]

تحليل البيانات الذي يستخدمه الباحث هو تحليل البيانات من نموذج مايلز وهوبرمان والذي يتضمن تخفيض البيانات وعرض البيانات وتحقيق البيانات أو رسم الاستنتاجات.[١١٥]



شكل رقم (٣): تحليل البيانات بنموذج مايلز وهوبرمان

وخطوات تحليل البيانات هي كما يلي:

---

[١١٣] Samiaji Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif,* (Yogyakarta: PT Kanisius, ٢٠٢١), h. ٣.

[١١٤] *Juliansyah Noor, Metodologi Penelitian: Skripsi, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, ٢٠١٢), h. ٣٤.

[١١٥] J Miles, M., Huberman, & M, Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook,* (Guofang Li, University of British Columbia, Canada: SAGE Publications, ٢٠١٨), h. ١٦-١٨.

١. تخفيض البيانات

تخفيض البيانات وهو شكل من أشكال تحليل وتبسيط وتحويل البيانات "التقريبية" التي تنشأ من الملاحظات المكتوبة في الميدان ونصوص المقابلات والوثائق والمواد التجريبية الأخرى أو الشكل يصنف ويوجه ويتجاهل البيانات وينسق البيانات بطريقة استخلاص الاستنتاجات. ومع التكثيف نجعل البيانات أقوى.

٢. عرض البيانات

عرض البيانات هو خطوة في تصميم العرض وتحديد الصفوف وأعمدة المصفوفة للبيانات النوعية وتحديد البيانات والشكل الذي يجب تضمينه في التقرير أثناء الحصول على البيانات في الميدان.

٣. تحقيق البيانات أو رسم الاستنتاج

منذ بداية جمع البيانات، يفسر المحللون النوعيون معنى الأشياء من خلال تسجيل الأنماط والبيانات والافتراضات والتفسيرات والتدفقات السببية. يتمسك الباحث الماهر بهذه الاستنتاجات باستخفاف، ويحافظ على الانفتاح والشك، لكنها تظل غامضة في البداية، ثم تصبح صريحة وراسخة.

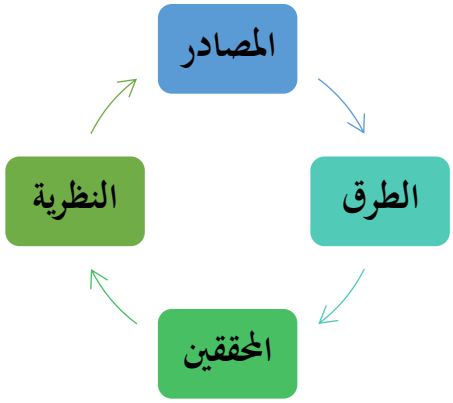
هذه الخطوة هي الخطوة الأخيرة في تحليل البيانات، حيث أن جميع البيانات المعروضة تثبت صحتها ثم استخلاص النتائج من البيانات.

و. أسلوب تحليل البيانات

بالإضافة إلى استخدامها لدحض الادعاءات بأن البحث النوعي غير علمي، فإن فحص صلاحية البيانات يعد أيضا مكونا مهما من مجموعة المعرفة المتعلقة بالبحث النوعي.

يتم إجراء صلاحية البيانات لاختبار البيانات والتأكد من أن البحث هو حقا بحث علمي. في البحث النوعي، يتم اختبار صلاحية البيانات بطرق متنوعة، بما في ذلك اختبار المصداقية، وقابلية النقل، والاعتمادية، وقابلية التأكيد. يجب اختبار البيانات المستخدمة في البحث النوعي للتأكد من أنها يمكن استخدامها كبحث علمي.[١١٦]

بعد الحصول على البيانات، فإن الخطوة التالية هي فحص البيانات لجعل البيانات المجمعة صحيحة. صحة البيانات المستخدمة هي صحة بيانات التثليث. التثليث هو أسلوب لفحص صحة البيانات يستخدم شيئا آخر خارج البيانات لأغراض الفحص أو كمرجع مقارن للبيانات. الأسلوب الأكثر استخداما للتثليث هو الفحص من خلال مصادر أخرى. وفقا لدنزين، هناك أربعة أنواع من التثليث كتقنية فحص تستخدم المصادر والطرق والمحققين والنظرية.[١١٧]



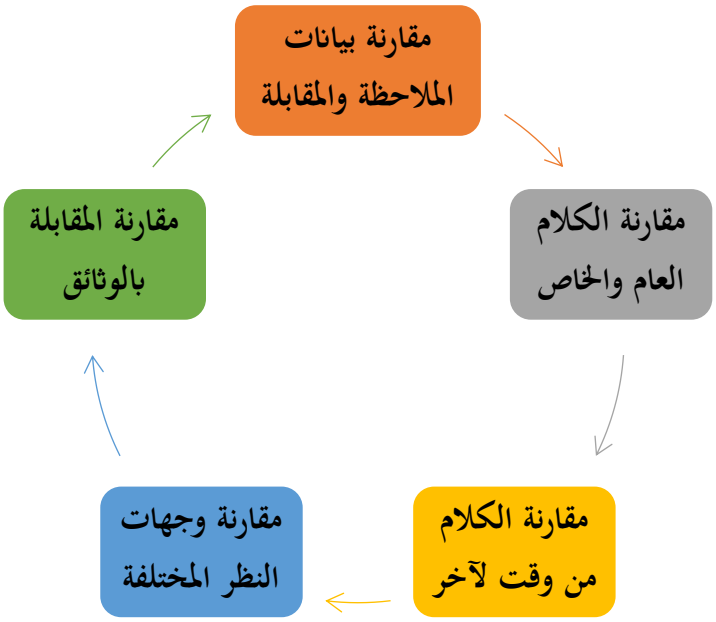
شكل رقم (٤) : خطوات التثليث فى البحث العلمي

[١١٦] Dedi Susanto, Risnita, dan M Syahran Jailani, Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah, *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, ١,١ (٢٠٢٣), ٥٧ <https://doi.org/١٠,٦١١٠٤/jq.v١i١,٦٠>.
[١١٧] Lexy J. Moleong, *Op.Cit*, h. ٣٣٠.

التثليث يعرف أيضا بأنه نشاط التحقق من البيانات من خلال مصادر وتقنيات وأوقات متنوعة. أول تثليث يتم تناوله هو تثليث المصادر. يعني تثليث المصادر اختبار البيانات من مصادر مختلفة للمعلومات التي سيتم جمع بياناتها. يمكن لتثليث المصادر أن يزيد من دقة موثوقية البيانات إذا تم إجراؤه عن طريق التحقق من البيانات التي تم الحصول عليها خلال الباحث من خلال عدة مصادر أو مخبرين، بحيث يتم الحصول على استنتاج من البيانات التي تم تحليلها من مصادر مختلفة من قبل الباحث. من خلال تقنية تثليث المصادر، يسعى الباحث إلى مقارنة نتائج البيانات من المقابلات التي تم الحصول عليها من كل مصدر أو مخبر للباحث كشكل من أشكال المقارنة للبحث واستكشاف صحة المعلومات التي تم الحصول عليها. بعبارة أخرى، تثليث المصادر هو التحقق المتبادل من البيانات عن طريق مقارنة الحقائق من مصدر بآخر.[١١٨] أما الخطوات فهي خمسة.[١١٩]

[١١٨] M Win Afgani, Wiyanda Vera Nurfajriani, dkk, Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif Wiyanda, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, ١٠,١٧ (٢٠٢٤), ٨٢٨ <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٥٢٨١/zenodo.١٣٩٢٩٢٧٢>.

[١١٩] Lexy J. Moleong, *Op.Cit*, h. ٣٣٠-٣٣١.



شكل رقم (٥): خمس خطوات في تثليث المصدر

على عكس تثليث المصادر، يستخدم التثليث الثاني، وهو تثليث التقنيات، لاختبار مصداقية البيانات من خلال البحث عن حقيقة البيانات والتحقق منها من نفس المصدر عبر تقنيات مختلفة. في هذه الحالة، يمكن للباحث الجمع بين تقنيات الملاحظة والمقابلة والتوثيق، ثم دمجها معا للوصول إلى استنتاج. يعني تثليث التقنيات استخدام أدوات جمع بيانات مختلفة للحصول على بيانات من نفس مصدر البيانات.

يستخدم الباحث الملاحظة بالمشاركة والمقابلات المتعمقة والتوثيق لنفس مصدر البيانات في وقت واحد. التثليث الثالث هو التثليث الزمني. على سبيل المثال، البيانات التي يتم جمعها في الصباح بتقنية المقابلة، حيث يكون المصدر لا يزال منتعشًا ولم يواجه العديد من المشاكل، ستوفر بيانات أكثر صحة وبالتالي أكثر مصداقية. لذلك، في حالة اختبار

موثوقية البيانات، يمكن إجراء ذلك عن طريق التحقق من خلال إجراء المقابلات أو الملاحظات أو التقنيات الأخرى في أوقات أو مواقف مختلفة. إذا أنتجت نتائج الاختبار بيانات مختلفة، يتم إجراؤها بشكل متكرر حتى يتم العثور على يقين البيانات.[١٢٠]

[١٢٠] Wiyanda Vera Nurfajriani, Muhammad Wahyu Ilhami, Arivan Mahendra, Rusdy Abdullah Sirodj, *Op.Cit*., h. ٨٢٩.

الفصل الرابع

عرض بيانات البحث وتحليلها ومناقشتها

أ. عرض البيانات وتحليلها

١. لمحة عامة عن ميدان البحث

أ) نبذة تاريخية عن مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل بندار جايا الشرقية، لامبونج الوسطى

إن مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة مدرسة ابتدائية تقع في شارع ٠١ جهاز كمبيوتر. ٠٤ رانتاوجايا الثاني هاملت، قرية بندار جايا الشرقية، منطقة تيربانغي بيسار، لامبونج الوسطى.

مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة هي مؤسسة تعليمية رسمية على المستوى الابتدائي أنشأتها مؤسسة التربية الإسلامية إنسان كامل بندار جايا، وقد تأسست هذه المؤسسة في ١٧ أغسطس ١٩٩١، وفي البداية قدمت هذه المؤسسة التعليم على مستوى رياض الأطفال، وفي عام ١٩٩٥ افتتحت هذه المؤسسة روضة إنسان كامل الإسلامية المتكاملة. لا تقع مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة مع المدارس الابتدائية بشكل عام، والتي تخضع لإشراف مكتب التعليم المركزي في لامبونج، فقط إدارتها تنفذها المؤسسة.

ولأن هذه المدرسة بها فروق دقيقة في الإسلام، فإن مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة لديها اختلاف من حيث عدد المواد المقدمة لطلابها، حيث تستخدم

هذه المدرسة منهجا للمدرسة الابتدائية العامة ولكن إلى جانب دروس دينية إسلامية أكثر تعمقا، وهذا يتفق مع هدف المدرسة المتمثل في تحقيق التلاميذ كإنسان الكامل الذين يتمتعون بشخصية أخلاقية من خلال التعليم الجيد والمتكامل. ومن الناحية القانونية، تأسست هذه المدرسة في ٢ سبتمبر ١٩٩٧ بموجب مرسوم رئيس مكتب التفتيش التابع لوزارة التعليم والثقافة في لامبونج رقم ٢٥١٩ / ١٩٩٧ A/.١,١٢,٣.

بناء على المرسوم، تم إنشاء مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة من قبل العديد من أعضاء اللجنة، وهم أعضاء في منظمة تسمى مؤسس مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة. يتكون أعضاء هذا المجلس التأسيسي من:

أ. الحاج أ. حسن سانزايا

ب. الحاج إبراهيم ز. أ.

ج. الحاجة زيناوا

د. الحاج أ. كريم سانزايا

هـ. توفيق الرحمن سانزايا

منذ إنشائها حتى الآن، قامت مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة بتغيير رئيس المدرسة مرة واحدة فقط، وكان أول رئيس المدرسة من عام ١٩٩٧ إلى عام ٢٠٠٢، هو السيد سارين، م. وفي عام ٢٠٢٥ مع رئيس المدرسة الجديد اسمه السيد توفيق الرحمن سانزايا، S. Kom. في عام ٢٠٠٠، حصلت مدرسة إنسان كامل الابتدائية

الإسلامية المتكاملة على ميثاق اعتماد بوضع معترف به بناء على مرسوم مكتب التعليم في مقاطعة لامبونج رقم ٢٦٧٨٦ / ١,١٢. F /D/ ٢٠٠٠ بتاريخ ١٥ ديسمبر ٢٠٠٠.

وترتيب المنظمة لمؤسسة التربية الإسلامية إنسان كامل هو:

أ. رئيس المؤسسة: الحاج أ. حسن سانزايا

ب. رئيس المدرسة: توفيق الرحمن سانزايا، S. Kom

ج. نائب رئيس المدرسة: الحاج أ. كريم سانزايا، م

د. لجنة المدرسة: إيوان ريانتو

هـ. نائب الرئيس لشؤون التلاميذ: نوريمان، S.Pd. Gr

و. نائب المشرف على المناهج الدراسية: أسيح بوروانينجسيح، S.Pd. Gr

ز. أمين الصندوق والمشغل: ريزا فهليفي سانزايا،

ح. الإداري: إيرا يولياواتي، A. md

ب) الأهداف، الرؤية، الرسالة، وغايات المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل بندار جايا الشرقية، لامبونج الوسطى.

١) أهداف المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل بندار جايا

١. الأهداف العامة

إرساء أسس الذكاء والمعرفة والشخصية والأخلاق والمهارات النبيلة للعيش بشكل مستقل ومتابعة التعليم الإضافي.

٢. الأهداف الخاصة

أ) تحسين سلوك التلاميذ ذوي الشخصية النبيلة والإيمان بالإخلاص لله سبحانه وتعالى.

ب) تحسين تحصيل الخريجين المستعدين للمشاركة في التعليم الإضافي.

ج) حقق إنجازات في العديد من المسابقات / أحداث الاختيار على مستوى المقاطعة والوصاية ومستوى المقاطعة والمستوى الوطني.

د) تحسين مهارات عمل التلاميذ.

هـ) زيادة الوعي بالبيئة المدرسية.

٢) نظرة المدرسة

"جعل المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل ذات جودة عالية، قادرة على إنتاج جيل جديد ذي شخصية إسلامية، متمكن من العلوم والتكنولوجيا، ماهر ومستقل".

٣) بعثة المدرسة

أ) تطوير وتحسين التعليم الديني في المدارس.

ب) تزويد التلاميذ بمهارات العلوم والتكنولوجيا في القرن الحادي والعشرين.

ج) بناء وتحقيق استراتيجيات تعليمية نشطة وإبداعية وفعالة وممتعة.

د) تعزيز ملف طلاب بانكاسيلا.

ج) بيانات المعلمين والتلاميذ في مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة

١) بيانات المعلمين والعاملين

جدول رقم (٤): بيانات المعلمين والعاملين

الرقم	اسم المعلمين	الفصل / الموضوع	الوصف / الموقف
١.	توفيق الرحمن سانزايا، S. Kom	–	رئيس المدرسة
٢.	الحاج عبد الكريم سانزايا، م	–	نائب رئيس المدرسة
٣.	سيتي ماكمورو، S.Pd., SD	مدرس الفصل	ولي الفصل الأول المكة
٤.	سوميني، S.Pd	مدرس الفصل	ولي الفصل الأول العرفة
٥.	سيتي روحاني، S.Pd., SD	مدرس الفصل	ولي الفصل الثاني الميني
٦.	حسن الخاتمة، S.Pd	مدرس الفصل	ولي الفصل الأول العرفة
٧.	ديان ولانداري، S.Ag	مدرس الفصل	ولي الفصل السادس الرحمن
٨.	مسنياري، S.Pd.I	مدرس الفصل	ولي الفصل السادس الواقعة
٩.	جوليكى، S.Pd. ، SD	مدرس الفصل	ولي الفصل الثالث المدينة
١٠.	هاجوس لينار، S.PD.I	مدرس اللغة اللامبونجية	الفصل الخامس والسادس
١١.	ايماي سارة، S.Pd. ،SD	مدرس اللغة الإنجليزية	الفصل الأول، الثاني والثالث
١٢.	فيتري ليستاري، S.PD.I	مدرس التربية الدينية الإسلامية	الفصل الثالث والرابع
١٣.	سوليستياواتي، S.Pd.	مدرس الفصل	ولي الفصل الثالث القباء

١٤.	نورديان نينغسيح، S.Pd. Gr	مدرس الفصل	ولي الفصل المزدلفة
١٥.	أليت عدي وحيو، S.Pd. Gr	مدرس الفصل	ولي الفصل الثاني السعي
١٦.	جوي إندرياني، S.Si., S.Pd	مدرس الفصل	ولي الفصل الخامس الزمزم
١٧.	نوريمان، S.Pd. Gr	مدرس الفصل	ولي الفصل الثاني الطواف
١٨.	رضا فهليفي سانزايا، S. Kom	المشغل	مشغل المدرسة
١٩.	يوليفة، S. Kom	مدرس الفصل	ولي الفصل الثالث النبوي
٢٠.	ديدي باريدي، S.Pd	مدرس التحفيظ	الفصل السادس
٢١.	يينا ويدياواتي، م	مدرس التربية الدينية الإسلامية	الفصل الأول والثاني
٢٢.	ايكا فاجارواتي، S.Pd. Gr	مدرس الفصل	ولي الفصل الرابع المقام
٢٣.	رزقي دوي ليستاري، S.Pd. Gr	مدرس اللغة الإنجليزية	الفصل الرابع والخامس والسادس
٢٤.	إيرا يولياواتي، A.Md	الإدارة	الفصل الأول – السادس
٢٥.	آسيه بوروانينسيه، S.Pd. Gr	مدرس الفصل	ولي الفصل الخامس ال
٢٦.	د. أحمد سياف الدين زهري، م	مدرس التحفيظ	الفصل الرابع والخامس
٢٧.	أحمد سيف الدين، S.Pd. Gr	مدرس الفصل	ولي الفصل الخامس الهجير الإسماعيل
٢٨.	أنتيكا موليانى، S.Pd. Gr	مدرس الفصل	ولي الفصل الأول المكة
٢٩.	سوسنيرما، S. Kom	معلم الرياضة	الفصل الأول والثانية والسادس

٣٠.	نصر الله، S.Pd	معلم اللغة العربية	الفصل الثالث والرابع والسادس
٣١.	موتشليس كورنياوان، S.Pd	معلم التربية الدينية الإسلامية	الفصل الخامس والسادس
٣٢.	بوتري ماهاراني، S.Pd	مدرس الفصل	ولي الفصل الرابع الروضة
٣٣.	إويس وولانداري، S.Pd	مدرس اللغة العربية	الفصل الأول والثاني والخامس
٣٤.	سري واحيونينجتياس، SE	مدرس الفصل	ولي الفصل الأول المزدلفة
٣٥.	أحمد خسنور رضو دينانتو، S.Pd	مدرس الرياضة	الفصل الثالث والرابع والخامس
٣٦.	سيلفي محمودة، S.Pd	مدرسة اللغة اللامبونجية	الفصل الأول والثاني والثالث والرابع
٣٧.	ديماس أفندي بوترا، S.Ag	مدرس الفصل	ولي الفئل السادس الملك
٣٨.	صليحين حميد، S.H.	مدرس الفصل	ولي الفصل الرابع بير علي
٣٩.	فتحوني يحيى، Gr، S.Pd.	مدرس SBDP	الفصل الخامس والسادس
٤٠.	محمد فهري رزقي، S. Kom	مدرس تكنولوجيا المعلومات والاتصالات	الفصل الرابع والخامس والسادس
٤١.	م. فردوس براتاما	مدرس التحفيظ	الفصل الرابع والخامس والسادس

٤٢.	رارا أريانا،	مدرس SBDP	الفصل الأول والثاني والثالث والرابع

٢) بيانات التلاميذ

جدول رقم (٥): بيانات التلاميذ

عدد التلاميذ	مستوى الصفوف													
	المجموع		الصف ٦		الصف ٥		الصف ٤		الصف ٣		الصف ٢		الصف ١	
	Lk	Lk	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr
٥٦٩	٢٩٧	٢٩٧	٥٢	٤١	٤٦	٥٠	٤٦	٤٤	٥١	٤١	٥١	٤٦	٥١	٥٠

د) المرافق التعليمية والبنية التحتية لمدرسة إنسان كامل الإبتدئية الإسلامية المتكاملة باندار جايا

لتنفيذ التعليم في مدرسة إنسان كامل الإبتدائية الإسلامية المتكاملة، قامت المؤسسة ببناء المبنى كمكان للعملية التعليمية والمكاتب وكذلك المرافق من قبل الهيئة على مساحة ٢,٣٨٥ مترا مربعا وحتى الآن مستمرة في السعي لاستكمال احتياجات المبنى كمكان للتعليم. البنية التحتية المملوكة لمدرسة إنسان كامل الإبتدئية الإسلامية المتكاملة باندر جايا هي: [١٢١]

جدول رقم (٦): المرافق والبنية التحتية

الرقم	نوع البنية التحتية	العدد

[١٢١] تم الحصول على البيانات من المقابلات التي أجريت مع توفيق الرحمن سانزايا، S. Kom (رئيس مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، أجريت المقابلة بتاريخ ٠٣ مايو ٢٠٢٥، الساعة ١١:٣٠.

١	غرفة مدير المدرسة	١
٢	غرفة المعلمين	١
٣	غرفة الشؤون الإدارية	١
٤	فصول دراسية (فصول)	١٨
٥	غرفة الوحدة الصحية المدرسية (UKS)	١
٦	غرفة الحاسوب	١
٧	استوديو الكشافة	١
٨	مستودع	٢
٩	مكتبة	١
١٠	قاعة متعددة الأغراض	١
١١	مصلى	١
١٢	دورات مياه وحمامات	٨
١٣	ملعب كرة السلة	١
١٤	غرفة المقصف	١

٢. وصف تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي

أ) نتائج الملاحظة والمقابلات مع طلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل بندار جايا الشرقية.

يلعب استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor دورا مهما في تعليم اللغة في تحسين جودة وجاذبية عملية التعليم والتعلم. أن MIT App Inventor عبارة عن نظام أساسي مرئي يسمح للمعلمين والتلاميذ بتطوير تطبيق الأندرويد بسهولة دون الحاجة إلى مهارات البرمجة العالية. في سياق تعليم اللغة العربية، تستطيع هذه الوسائط المتعددة التفاعلية تقديم المواد التعليمية بطريقة مثيرة للاهتمام من خلال المزيج من النصوص والصوت والصور والرسوم المتحركة حتى يصبح التعليم أكثر حيويا وتنوعا وليس مملا.

مع تنفيذ هذا التطبيق التفاعلي، يصبح التلاميذ أكثر نشاطا في عملية التعليم. على سبيل المثال، يمكنهم يتعلمون مفردات جديدة من خلال ألعاب الاختبارات التفاعلية، والاستماع إلى النطق الصحيح للكلمات العربية من خلال الميزات الصوتية، والعمل على أسئلة التدريب مع الملاحظات مباشرة من التطبيق. تساعد هذه الميزات في التغلب على صعوبات التلاميذ في فهم المادة العربية، خاصة في جوانب الاستماع والقراءة والتحدث. نتيجة لذلك، تصبح عملية التعلم أكثر ممتعة وذات معنوية، وتشجع التلاميذ على التعلم بشكل مستقل ومستمر.

وبالإضافة إلى ذلك، يلعب استخدام MIT App Inventor أيضا دورا في تحسين دافع تعلم التلاميذ والمهارات التكنولوجية في المعهد. يمكن للمعلمين ضبط التطبيق وفقا

لمستوى قدرة التلاميذ والمواد المدروسة، بحيث تصبح عملية التعليم أكثر تخصيصا وفعالية. بدعم من الوسائل التعليمية الجذابة والتفاعلية، زاد فهم التلاميذ للمادة فهما كبيرا. والعوامل الداعمة لنجاح استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية منها توفر الأجهزة الرقمية واستعداد المعلمين في تصميم تطبيقات التعليم، وحماس التلاميذ في تجربة الأساليب الجديدة.

يتمتع المعلمون بالمرونة لتصميم تطبيقات التعلم وفقا لاحتياجاتهم، مثل إنشاء وحدات تمرين المفردات أو الاختبارات اليومية أو الحوارات التفاعلية أو محاكاة المحادثة. يمكن للتلاميذ الوصول إلى هذا التطبيق من خلال الهواتف أو أجهزة الكمبيوتر، مما يسمح لهم بالتعلم في أي وقت وفي أي مكان. وبالتالي، فإنّ استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor هو حل مبتكر يدعم فعالية تعليم اللغة العربية في المدارس، فضلا عن تسهيل تحقيق أهداف التعلم بشكل شامل. في هذه الدراسة، تم جمع البيانات من المعلمين من خلال المقابلات للتعمق في التنفيذ والتحسين والعوامل التي تؤثر على نجاح استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في التعليم.

بناء على نتائج الملاحظة في الفصل عندما يشارك التلاميذ في تعلم مهارة التحدث باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT Inventor مع مدخل التعليم التجريبي والمقابلة المنعقدة في تلك المدرسة، وجد أن بعض التلاميذ ما زالوا يواجهون صعوبة في ترتيب الجمل والتعبير عن الآراء شفهيا، ومع ذلك، فإنه يظهر زيادة في الثقة والاهتمام بالتحدث بعد استخدام الوسائط المتعددة، ويمكن تفسيره على النحو التالي:

أ) استخدام الوسائط المتعددة MIT App Inventor بمدخل التعليم التجريبي لتحسين مهارة التحدث في الصف الخامس الإبتدائي يدعى أناندا كينان زين

المصباح.

أناندا كينان زين المسبح، ١١ عاما، ملتزام فئة ٥، ذكر. من نتائج الملاحظة، أظهر كينان أن الاهتمام الكبير عند استخدام MIT App Inventor واتباع تعليمات المعلم بنشاط، والبدء في أن يكون أكثر ثقة في التحدث باللغة العربية وتجربة زيادة في نطق المفردات في الحياة اليومية، والنشاط الكبير في الأنشطة العملية، مثل الحوارات العربية، والعثور على تعلم اللغة العربية ليكون ممتعا وأسهل في الفهم من خلال التطبيقات والوسائط التفاعلية والمناهج التجريبية كان له تأثير إيجابي لتحسين مهارات التحدث.[١٢٢]

أنتجت نتائج المقابلة التي أجريت مع كينان عن وصف أنه سعيد جدا بتعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق MIT App Inventor لأنه يبدو جذابا ومزود بأصوات وصور تسهل الفهم ويصبح أكثر ثقة في التحدث لأنه يمكنه التدرب بشكل مستقل من خلال الوسائط المتعددة التفاعلية، فإن نهج التعلم التجريبي المطبق يسهل فهم وحفظ مفردات اللغة العربية.[١٢٣]

---

[١٢٢] الملاحظة مع كينان زين المصباح، طالب مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ٠٧,٤٠.

[١٢٣] المقابلة مع كينان زين المصباح، طالب مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ٠٩,٥٠.

ب) استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس اسمها أليسا ألمايرا الزهراء.

أناندا أليسا الميرة الزهرة الصف الخامس مولتازم تبلغ من العمر ١١ عاما، أنثى. من نتائج الملاحظة، أظهرت أليسا أنها بدت أكثر ثقة عند التحدث باللغة العربية بعد استخدام تطبيق MIT App Inventor. من خلال المدخل القائم على الخبرة، كان قادرا على فهم سياق استخدام الكلمات من خلال الممارسة العملية، مثل الإجابة على الأسئلة البسيطة باللغة العربية، ووجود الترقية في نطق المفردات في الحياة اليومية.[١٢٤]

أنتجت نتائج المقابلة التي أجريت مع أليسا الميرة الزهرة وصفا بأنها مهتمة جدا بالتعلم باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية لأنها تبدو جذابة ويسهل الفهم في فهم المفردات أو المحادثات مع المدخل العملي يسهل فهم المفردات وحفظها، ويسهل حفظ الجمل القصيرة أو الطويلة بشكل أكثر سلاسة والشجاعة لتتقدم إلى أمام الفصل.[١٢٥]

---

[١٢٤] الملاحظة مع أليسا ألمايرا الزهراء، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ٠٧,٤٠.

[١٢٥] المقابلة مع أليسا ألمايرا الزهراء، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠,٠٠.

ج) استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس اسمها هيفاء زاهدة.

أناندا هيفاء زاهدة، ١١ عاما من الصف الخامس الإبتدائي. ومن نتائج الملاحظة، يظهر أنه من خلال استخدام MIT App Inventor، أصبحت هيفاء زاهيدة أكثر نشاطا في نطق المفردات. يبدو أنها تركز أكثر تركيزا على تقدم التعلم، ويساعده المدخل التجريبي العملي على تذكر وفهم معنى المفردات بسرعة وفي ممارسة المحادثة تقدر على فهم تراكيب الجملة البسيطة ونطقها بشكل صحيح.[١٢٦]

أنتجت نتائج المقابلة مع هيفاء زاهدة وصفا أن هيفاء سلبية في السابق، والآن أكثر نشاطا في التحدث باللغة العربية. يساعده MIT App Inventor على التعلم بطريقة ممتعة ويجعله أكثر راحة في نطق الكلمات أو الجمل العربية، وتحب الميزات التفاعلية، وخاصة الألعاب التعليمية والتمارين الصوتية حتى يجعل التعلم أكثر جاذبيا وتحفزه على التدرب كثيرا.[١٢٧]

---

[١٢٦] الملاحظة مع هيفاء زاهدة، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ٠٧,٤٠.

[١٢٧] المقابلة مع هيفاء زاهدة، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠,١٠.

د) استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس اسمها عليا عقيلة خير النساء.

كان عمر أناندا علياء عقيلة خير النساء ١١ عاما. من نتائج الملاحظات، أظهرت علياء عقيلة تطورات إيجابية في ترتيب الجمل العربية. كان سلبيا في البداية، وهي الآن أكثر نشاطا في التحدث بفضل المدخل التفاعلي القائم على التجربة. تساعده MIT App Inventor على فهم تراكيب الجملة البسيطة ونطقها بشكل مناسب. كما يشعر بالمساعدة من خلال ميزات الصورة والصوت التي أرشدته إلى تقليد نطق الكلمات بشكل صحيح.[١٢٨]

أنتجت نتائج المقابلة مع علياء عقيلة خير النساء وصفة اعترفت به بأن المدخل التجريبي في MIT App Inventor يساعدها بسهولة في فهم المواد التي يقدمها المعلم. إنها أسرع في فهم المفردات والمعاني وأكثر جرأة في محاولة التحدث باللغة العربية. تعد ميزات الصورة والفيديو والصوت مفيدة جدا بالنسبة لها، حيث يمكنه رؤية موقع أخطاء النطق والتجويد من تطبيق MIT App Inventor حتى يستمر في تحسين طريقة التحدث لجعلها أوضح.[١٢٩]

---

[١٢٨] الملاحظة مع عليا عقيلة خير النساء، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ٠٧,٤٠.

[١٢٩] المقابلة مع عليا عقيلة خير النساء، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم السبت ١٩ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠,٠٠.

هـ) استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس اسمه ديماس أديتيا بينارفا. كان عمر أناندا ديماس أديتيا بينارفا ١١ عاما. من نتائج هذه الملاحظة من خلال استخدام MIT App Inventor، أن ديماس أكثر نشاطا في نطق المفردات وأكثر تركيزا أثناء التعلم. وفي البداية، يواجه صعوبة في النطق، ولكنه بمساعدة التطبيقات التفاعلية والمدخل القائم على الخبرة، تذكر المفردات ومعانيها بشكل أسرع، وتحدث بطلاقة أكثر، ولم يخجل عند التحدث باللغة العربية.[١٣٠]

أنتجت نتائج المقابلة مع ديماس أديتيا بينارفا وصفا أنه في البداية يواجه صعوبة في النطق، ولكن من خلال تطبيق MIT App Inventor، يتمكن من تكرار التمارين حتى يصبح أكثر طلاقة في التحدث ولم يشعر بالحرج عند التحدث باللغة العربية. كما أن استخدام هذا التطبيق قادر على ترقية الدوافع، حيث أن التعلم يشعر بمزيد من المرح ويساعده على التعبير عن نفسه باللغة العربية البسيطة. والاستمرار في تصحيح أخطاء النطق باللغة العربية لتصبح أوضح.[١٣١]

بناء على نتائج الملاحظة والمقابلة مع خمسة تلاميذ من الصف الخامس، فيمكن الاستنتاج أن استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor

---

[١٣٠] الملاحظة مع ديماس أديتيا بينارفا، طالب مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ٠٧,٤٠.

[١٣١] المقابلة مع ديماس أديتيا بينارفا، طالب مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم السبت ١٩ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠,١٠.

مع مدخل التعليم التجريبي الذي له تأثير إيجابي كبير على تحسين مهارة التحدث باللغة العربية.

أظهر جميع المستجيبين تطورا ثابتا من حيث الشجاعة والنشاط والثقة والطلاقة في نطق المفردات وتكوين جمل بسيطة باللغة العربية. استجابت كينان وأليسا وهيفاء وعلياء وديماس بشكل عام بشكل إيجابي لاستخدام تطبيق MIT App Inventor بسبب مظهره الجذاب وميزاته التفاعلية مثل الصوت والصور وفرصة التعلم بشكل مستقل من خلال الخبرة العملية.

ثبت أن التعليم التجريبي يساعد التلاميذ على فهم المفردات وحفظها حفظا سهلا وكذلك تطبيقها في ممارسة المحادثة. تساعد ميزات الوسائط المتعددة التي يمتلكها MIT App Inventor مثل الصور والأصوات ومقاطع الفيديو على تحسين التركيز وتسريع إتقان النطق وتحفيز التلاميذ على الاستمرار في ممارسة الأخطاء وتصحيحها.

وهكذا أن MIT App Inventor فهي ليست أداة تعليمية فعالة في تحسين مهارة التحدث باللغة العربية فحسب، بل إنها قادرة أيضا على إنشاء حالة التعلم الممتعة والتفاعلية للطلاب بشكل فردي وفقا لأساليب التعلم الخاصة.

ب) نتائج الملاحظة والمقابلة مع معلم اللغة العربية للصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل بندار جايا الشرقية.

بناء على نتائج المقابلة والملاحظة مع معلم اللغة العربية للصف الخامس الإبتدائي في مرسة إنسان كامل الإبتدائية الإسلامية المتكاملة باندر جايا الشرقية، بدأ المعلم في إدخال MIT App Inventor من خلال تقديم وظائفه الأساسية

كوسيلة لمساعدة تعليم اللغة العربية التفاعلية. يشرح المعلم للتلاميذ أنهم يتعلمون التحدث باللغة العربية الممتعة من خلال هذا التطبيق باستخدام الأصوات والصور ومقاطع الفيديو والألعاب الشيقة في شكل أسئلة تدريبية. يتم استخدام جهاز العرض لعرض مباشر على الشاشة حتى يتمكن التلاميذ من رؤية كيفية عمله، من فتح التطبيق، وتخطيط الواجهة إلى تجربة وظيفته الأساسية، وهي أزرار الصوت لممارسة النطق. يتم تقديم التفسيرات بترتيب معين بحيث لا يصعب فهم التلاميذ.

تم تصميم التعلم بنهج تجريبي يتضمن أربع مراحل: الخبرة العملية، والتفكير، والتصور، والتطبيق. تمت دعوة التلاميذ لتجربة التطبيق مباشرة بمساعدة المعلم، ثم المناقشة في مجموعات صغيرة لمشاركة تجاربهم في التحدث بلغة عراف. بعد ذلك يشرح المعلم المفردات وبنية الجملة للغة العربية المستخدمة في التطبيق. ثم طلب من التلاميذ ممارسة مهاراتهم في التحدث باستخدام محاكاة المحادثة داخل التطبيق. يبدو أنهم متحمسون، ويضغطون بنشاط على زر الصوت، ويستمعون إلى النطق، ثم يقلدونه. تم تصميم التطبيق ليكون بسيطا وصديقا للأطفال، مما يجعله سهل الاستخدام للتلاميذ الذين يحاولون الخروج.

يتم مساعدة بعض التلاميذ الذين يواجهون صعوبات من قبل أقرانهم، مما يخلق جوا تعليميا داعما. يزيد هذا التعاون من ثقة التلاميذ في التحدث باللغة العربية. تدربوا على قول جمل بسيطة مثل التحية والأخبار الذاتية وذكر أسماء الأشياء في المختبر ومكتبة المدرسة. تم إجراء التمارين بشكل مستقل أو في أزواج، من خلال استخدام ميزة التسجيل والتشغيل لتحسين نطقها. يطلب من التلاميذ أيضا إنشاء حوارات قصيرة باستخدام المفردات في التطبيق، ثم ممارستها أمام

الفصل. خلال هذه العملية، يقدم المعلمون ملاحظات فورية، وينتقلون من مجموعة إلى أخرى لمراقبة التلاميذ وتحفيزهم، خاصة للتلاميذ يشعرون بالخجل أو التردد.

يعقد المعلم أيضا جلسات التفكير القصيرة لمناقشة الصعوبات التي يواجهها التلاميذ وإيجاد الحلول معا. من خلال الأنشطة الجماعية، يساعد التلاميذ بعضهم البعض في فهم استخدام التطبيق، ومناقشة النطق الصحيح والتدرب الجماعي. تصبح حالة الفصل أكثر حيوية ومتعة وحيوية. ثم يطبق المعلم مدخلا تجريبيا: يختبر التلاميذ التعلم المباشر، ويفكرون في تجاربهم، ويفهمون المفاهيم التي يشرحها المعلم، ويمارسونها في أنشطة الحياة الواقعية مثل الحوارات والعروض التقديمية. ونتيجتها، أن في مهارة التحدث لدى التلاميذ تحسنا ملحوظا.

وفي البداية، يشعر العديد من التلاميذ بالحرج ويفتقرون إلى الثقة. ولكن بعد التدرب بانتظام بمساعدة التطبيق، يصبحون أكثر طلاقة وطلاقة في تقديم الجملة البسيطة. كما زادت شجاعتهم، حتى أن بعض التلاميذ تمكنوا من تأليف ونطق الجمل العفوية دون الحاجة إلى قراءة النص. يعترف المعلمون بأن التحدي الرئيسي هو الاختلاف في فهم التلاميذ لاستخدام التكنولوجيا، فضلا عن قيود المرافق. لا يزال بعض التلاميذ يشعرون بالحرج أو الخوف من التحدث أمام أقرانهم.

للتغلب على هذا الحال، يقدم المعلم مساعدة أكثر كثافة للتلاميذ الذين يكافحون. كما رتب عملا جماعيا حتى يتمكن التلاميذ من مساعدة بعضهم

البعض. يخلق المعلمون جوا داعما وممتعا في الفصل الدراسي، بحيث يشعر التلاميذ بالراحة أثناء التعلم. كما استخدم وقت التفكير كلحظة لمناقشة العقبات وإيجاد الحلول مع التلاميذ. وتتمثل النتائج المتوقعة في زيادة كبيرة في الثقة باللغة العربية، ومهارات نطق أكثر دقة، وأجواء تعليمية أكثر حيوية وتشاركية.[١٣٢]

بشكل عام، تظهر كل من نتائج المقابلة والملاحظات أنه من خلال هذا المدخل، لا يصبح MIT App Inventor أداة مساعدة تعليمية فحسب، بل ينجح أيضا في خلق تجربة تعليمية هادفة وممتعة للطلاب. تثبت هذه الطريقة أن تعلم اللغات الأجنبية يمكن أن يتم بطريقة حديثة وتفاعلية ووفقا لخصائص الجيل الرقمي.

ج) نتائج الملاحظة والمقابلة مع أولياء الطلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل بندار جايا الشرقية.

نتائج الملاحظة تظهر أن الطلاب شهدوا زيادة في النشاط والحماس أثناء حضور الدروس. الميزات المتعددة الوسائط التفاعلية مثل الصور، الصوت، والتدريبات المباشرة قادرة على جذب انتباه الطلاب وجعلهم أكثر تركيزاً خلال عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، نهج التعلم القائم على الخبرة الذي يركز على التطبيق العملي يساعد الطلاب على استيعاب المفردات وتركيب الجمل بشكل أكثر فعالية، مما أدى إلى تحسن ملحوظ في مهارات التحدث لديهم.

[١٣٢] الملاحظة والمقابلة مع أوييس وولانداري، معلم اللغة العربية، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٢،٥٠.

كما أن سلوك الطلاب شهد تغيرا إيجابيا. فمن كونهم في السابق يميلون إلى الجمود وسرعة الملل من الطرق التقليدية، أصبح الطلاب الآن أكثر نشاطا واستقلالية وثقة في استخدام اللغة العربية. وتزايدت شجاعتهم في التحدث مع انخفاض الخوف من ارتكاب الأخطاء.

هذه النتائج تدعمها مقابلات مع أولياء الأمور الذين لاحظوا تطورات مماثلة في البيئة المنزلية. حيث أشار أولياء الأمور إلى أن أطفالهم أصبحوا أكثر جرأة في التحدث باللغة العربية، وأكثر حماسا للتعلم، وغالبا ما يتدربون بمفردهم في المنزل باستخدام التطبيق. بالإضافة إلى ذلك، قدر أولياء الأمور النهج القائم على الخبرة الذي يطبقه المعلم لأنه يوفر سياقا واقعيا وذا صلة، مما يجعل الأطفال أكثر سهولة في فهم وحفظ مواد التعلم.

وعلاوة على تحسين مهارات التحدث، لاحظ أولياء الأمور أيضا زيادة في جوانب الثقة بالنفس والدافعية للتعلم لدى الأطفال. هذا يدل على أن استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية لا يؤثر فقط على القدرات اللغوية للطلاب، بل يمتد ليشمل الجوانب العاطفية التي تعد مهمة جدا في عملية التعلم.

وبذلك، فإن نتائج الملاحظة والمقابلات تدعم بشكل مشترك الاستنتاج بأن استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor مع نهج التعلم القائم على الخبرة فعال في تحسين مهارات التحدث باللغة العربية لطلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل بندر جايا الشرقية.

إن دمج التكنولوجيا التفاعلية مع طرق تعليمية تشمل الخبرات الحقيقية قادر على تحفيز الطلاب ومساعدتهم على تطوير مهاراتهم اللغوية بشكل أكثر فعالية.[١٣٣]

٣. تحسين مهارة التحدث لدى الطلاب

أ) نتائج الملاحظة والمقابلات مع طلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل بندار جايا الشرقية.

بناء على نتائج المقابلة والملاحظة على تلاميذ الصف الخامس الإبتدائي في مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة، أول تلميذ يدعى كينان ويكشف أنه يشعر مهاراته تترقى في التحدث لأن التطبيق يسمح بتمارين متكررة. قالت إن ميزة التسجيل الصوتي تساعدها على التعود على سماع صوتها، لذلك نمت ثقتها بنفسك. وبالإضافة إلى ذلك، يجد التلاميذ السهولة على نقل الأفكار لأنه يمكنهم تجربتها أولا من خلال التطبيق قبل التحدث مباشرة أمام الفصل.[١٣٤]

وفقا للتلميذة الثانية اسمها أليسا الميرة في الصف الخامس، كشفت أن استخدام MIT App Inventor يساعد في النطق ويحسن ثقتها بالنفس. وذكرت أنها شعرت بالحرج من التحدث في البداية، ولكن بعد استخدام التطبيق بانتظام،

---

[١٣٣] الملاحظة والمقابلة مع ديوي بوسبيتا ساري، أولياء الطلاب الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٥,١٥.

[١٣٤] الملاحظة والمقابلة مع كينان زين المصباح، طالب مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ٠٩,٥٠.

شعرت بمزيد من الدافع لأن عملية التعليم ممتعة. تسهل الميزات التفاعلية مثل الصوت والفيديو والصور والألعاب التفاعلية تأليف الآراء والتعبير عنها بثقة.[١٣٥]

عند التلميذة الثالثة سمها هيفاء زاهدة وذكرت أنه في طلاقة التحدث ترقية لأنها تعتاد على التدرب من خلال التطبيق. تشعر بمزيد من الثقة في الأداء أمام الفصل لأنها غالبا ما تمارس في البيئة المريحة من خلال الوسائط الرقمية. من خلال التعود على ترتيب الجمل عند استخدام التطبيق، تشعر بأنها أكثر استعدادا وقدرة على التعبير عن آرائها بطريقة أكثر تنظيما عند التواصل المباشر.[١٣٦]

وفقا للتلميذة الرابعة، علياء عقيلة وأوضحت أنها غالبا ما تكرر التمارين بشكل مستقل باستخدام MIT App Inventor. إنها تشعر أن هذا التمرين المستقل مفيد جدا في تحسين مهارة الكلام. ولأنّ التطبيق مجهز بالأصوات والصور ومقاطع الفيديو والألعاب التفاعلية في شكل الأسئلة التدريبية فهي تشعر بمزيد من الاهتمام والدافع للتعلم. كما زادت قدرتها على ترتيب الجملة، مما تسهل على نقل الأفكار والآراء.[١٣٧]

وفقا للطالب الخامس، ديماس أديتيا، الصف الخامس، قال إنه كان يخشى التحدث سابقا لأنه كان يخشى ارتكاب الأخطاء. ومع ذلك، باستخدام MIT

---

[١٣٥] الملاحظة والمقابلة مع أليسا ألمايرا الزهراء، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠،٠٠.

[١٣٦] الملاحظة والمقابلة مع هيفاء زاهدة، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠،١٠.

[١٣٧] الملاحظة والمقابلة مع عليا عقيلة خير النساء، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم السبت ١٩ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠،٠٠.

App Inventor، يمكنه التدرب دون خوف من الحكم عليه، لذلك يمكن تصحيح الأخطاء بشكل أسرع. إنه يشعر بالدافع لأن التعلم يشبه اللعب. مع الكثير من الممارسة، يشعر الآن بأنه أكثر استعدادا ووضوحا في ممارسة المحادثات في الفصل الدراسي أو خارج الفصل الدراسي.[١٣٨]

بناء على نتائج الملاحظة والمقابلة مع خمسة تلاميذ من الصف الخامس، يمكن الاستنتاج أن استخدام MIT App Inventor له تأثير إيجابي على تحسين مهاراتهم في التحدث. يشهد التلاميذ تحسينات في النطق والطلاقة والثقة بسبب الميزات التفاعلية مثل التسجيلات الصوتية والصور ومقاطع الفيديو والألعاب التفاعلية التي تسمح بالممارسة المستقلة والمتكررة. كما يجعل هذا التطبيق عملية التعلم أكثر متعة ويشجع التلاميذ على أن يكونوا أكثر شجاعة للتعبير عن الأفكار أو الآراء أمام الفصل. بشكل عام، يساعد MIT App Inventor في إنشاء بيئة تعليمية تدعم التطوير التدريجي والممتع لمهارات التحدث.

ب) نتائج الملاحظة والمقابلة مع معلم اللغة العربية للصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل بندار جايا الشرقية.

بناء على نتائج المقابلة والملاحظة مع معلم اللغة العربية في الصف الخامس الإبتدائي بمدرسة إنسان كامل الإبتدائية الإسلامية المتكاملة، قبل استخدام MIT App Inventor، يشعر العديد من التلاميذ بالحرج أو التردد أو الخوف من التحدث في الأماكن العامة، حتى بالنسبة للجمل البسيطة. ومع هذا التطبيق

---

[١٣٨] الملاحظة والمقابلة مع ديماس أديتيا بينارفا، طالب مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم السبت ١٩ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠،١٠.

الذي يسمح لهم بممارسة الاستماع وممارسة النطق من خلال ميزات الصوت والتسجيل، تزداد ثقة التلاميذ بشكل كبير. حتى أن المعلمين لاحظوا أن المزيد من التلاميذ تجرأوا على التحدث دون الحاجة إلى إخبارهم. يتم أيضا توزيع مشاركة التلاميذ بشكل متساو، والذين كانوا سلبيين في السابق يجرؤون الآن على المشاركة لأن هذا التطبيق يوفر مساحة للاستكشاف بلا ضغط.

في البداية، واجه التلاميذ صعوبة في نقل الأفكار بسبب نقص المفردات وفهم بنية الجملة. ومع ذلك، فإن الممارسة المنتظمة مع MIT App Inventor تساعدهم على أن يكونوا أكثر انفتاحا في توصيل الأفكار شفهيا، سواء أثناء المناقشات الجماعية أو عند إنشاء حوارات قصيرة. تساعدهم محاكاة المحادثة والتمارين التفاعلية في التطبيق حقا على تنظيم أفكارهم ونقلها. بالإضافة إلى ذلك، أظهر التلاميذ أيضا تقدما كبيرا في اختيار المفردات الصحيحة وتكوين الجمل ببنية عربية أكثر صحة. يقوم المعلمون بالتقييم بفضل التعرض السياقي الذي يوفره التطبيق.

يشجع هذا التطبيق أيضا على التفاعل المكثف بين التلاميذ والمعلمين والأقران. من خلال الأنشطة الجماعية، يساعد التلاميذ بعضهم البعض على فهم المادة وممارسة النطق. يصبحون أكثر انفتاحا في التواصل، واعتادوا على تلقي التصحيحات وإعطائها بشكل إيجابي، ويظهرون تحسنا في استخدام اللغة العربية البسيطة. قبل استخدام التطبيق، كان التلاميذ النشطون يهيمنون عادة على أنشطة التحدث فقط. ولكن بعد تنفيذ MIT App Inventor، أصبحت مشاركة التلاميذ موزعة بشكل متساو. يبدأ التلاميذ الذين كانوا سلبيين في السابق في

الجرأة على المشاركة لأن هذا التطبيق يوفر مساحة للاستكشاف دون ضغط. ميزات مثل التسجيل الصوتي ومحاكاة الحوار تجعلهم يشعرون براحة أكبر في التعلم تدريجيا.

بالمقارنة مع طرق التعلم التقليدية، أثبت المدخل القائم على الخبرة باستخدام MIT App Inventor أنه أكثر فعالية. يظهر التلاميذ تطورا أسرع ومهما في مهارات التحدث، فهم أكثر حماسا وتواصلا ونشاطا. كما ذكر المعلم أن التطبيق يعزز دافع التلاميذ للتعلم، مما يجعل العملية أكثر متعة وأقل مملة بفضل ميزاته المرئية والصوتية الجذابة.

بشكل عام، يرى المعلمون تحسنا في مهارات التحدث من معظم التلاميذ، خاصة في النطق والجرأة. يصبح التلاميذ بطلاقة وقادرين على نقل الأفكار بشكل أكثر وضوحا. تم قياس هذا التحسن من خلال الملاحظة المباشرة أثناء ممارسة التحدث، وتسجيلات أصوات التلاميذ، وتقييمات الحوار ونطق المفردات. يستخدم التفكير في الفصل الدراسي أيضا لفهم صعوبات التلاميذ وتقدمهم.

على الرغم من أن التلاميذ الذين كانوا نشطين في التطبيق أظهروا تحسنا أسرع، إلا أن التلاميذ الذين كانوا أقل نشاطا في البداية ما زالوا يظهرون تقدما، على الرغم من أنهم بحاجة إلى مزيد من الإرشاد. وبعض جوانب تحسين مهارة التحدث لدى التلاميذ هو: النطق الأوضح، واختيار المفردات الصحيح، وترتيب الجملة البسيطة الصحيحة، وجرأة التحدث العفوية، والمشاركة النشطة والتعاونية في المجموعات.[١٣٩]

[١٣٩] الملاحظة والمقابلة مع أوييس وولانداري، معلم اللغة العربية، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٢،٥٠.

بناء على نتائج الملاحظات والمقابلات التي أجراها الباحثون، وجد أن استخدام MIT App Inventor قد ثبت أن له تأثيرا إيجابيا كبيرا على تحسين مهارة التحدث لدى التلاميذ في تعلم اللغة العربية. قبل استخدام التطبيق، كان معظم التلاميذ يميلون إلى أن يكونوا سلبيين ومحرجين ومتشككين وحتى خائفين من التحدث في الأماكن العامة. ومع ذلك، بعد تطبيقها بانتظام، هناك تغيير كبير في ثقتهم ومشاركتهم.

توفر الميزات التفاعلية مثل محاكاة الصوت والتسجيل والفيديو والحوار مساحة آمنة للطلاب للتدرب دون ضغط، مما يسمح لهم بأن يكونوا أكثر انفتاحا وشجاعة للتعبير عن الأفكار شفهيا. يشجع التطبيق أيضا على تحسين النطق واختيار المفردات الصحيحة والقدرة على تكوين جمل بسيطة باللغة العربية. تساعد التمارين التجريبية التي يوفرها MIT App Inventor التلاميذ على تنظيم أفكارهم ونقل الأفكار بالتسلسل.

بالإضافة إلى التحسين الفردي، ينشئ التطبيق أيضا تفاعلات أكثر نشاطا وتعاونا في الفصل الدراسي. يساعد التلاميذ بعضهم البعض، ويقدمون ملاحظاتهم، ويصبحون أكثر تواصلا مع كل من المعلمين والأقران. حتى التلاميذ الذين كانوا سلبيين في السابق يظهرون تقدما، على الرغم من أنهم بحاجة إلى مزيد من التوجيه. بشكل عام، يجعل MIT App Inventor التعلم أكثر جاذبية وفعالية من الطرق التقليدية. وأشار المعلم إلى أن مهارات التحدث لدى التلاميذ تحسنت من حيث النطق والجرأة وبنية الجملة بالإضافة إلى المشاركة النشطة في

الأنشطة الجماعية. ينجح التطبيق في خلق جو تعليمي ممتع وشامل ويشجع على نمو مهارة التحدث باللغة العربية بطريقة حقيقية وتدريجية.

٤. العوامل التي تؤثر على نجاح استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية فى مجال التربية

أ) نتائج الملاحظة والمقابلات مع طلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل بندار جايا الشرقية.

استنادا إلى نتائج المقابلة والملاحظة على تلاميذ الصف الخامس، أعرب طالب يدعى كينان، أحد التلاميذ الذين استخدموا MIT App Inventor، عن سعادته بهذا التطبيق. إنه يشعر أن ميزات مثل الأصوات ومقاطع الفيديو والصور وأسئلة الممارسة تجعل تجربته التعليمية ممتعة وجذابة للغاية. كما أكد على أهمية دور المعلم الصبور في الشرح ومساعدة الأصدقاء المستعدين دائما للمساعدة عندما يواجه صعوبات. بالنسبة له، تبدو طريقة التعلم هذه أسهل بكثير لأنه يمكنه ممارسة مهاراته في التحدث من خلال ميزة التسجيل الصوتي. هذا يساعده في التغلب على الخوف من ارتكاب الأخطاء، والتي غالبا ما تكون عائقا أمام تعلم اللغة. قدم النصيحة حتى لا يتردد الأصدقاء الآخرون في تجربة هذا التطبيق. إنه يشجعهم على البدء ببطء وعدم الخوف من المحاولة، لأنه مع الممارسة المنتظمة، سيكونون بالتأكيد قادرين على إتقان الفوائد والشعور بها.[١٤٠]

كانت الطالبة أليسا الميرة، إحدى التلاميذ، متحمسة جدا لتعلم اللغة العربية بفضل تطبيق MIT App Inventor. وجدت أن النظر إلى الصور

---

[١٤٠] الملاحظة والمقابلة مع كينان زين المصباح، طالب مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ٠٩,٥٠.

والاستماع إلى الأصوات ومشاهدة مقاطع الفيديو والقيام بأسئلة تدريبية في هذا التطبيق جعل عملية التعلم ممتعة للغاية. كما قدر الدور المهم لمعلمه الذي قام بتدريس المادة من الأساسيات، حتى يتمكن من الفهم جيدا. كان الدعم من أصدقائها مفيدا للغاية أيضا، خاصة عندما كانوا يمارسون المحادثات العربية، داخل وخارج الفصل. يعد تعلم استخدام MIT App Inventor أكثر متعة وليس مملا لأنه يبدو وكأنه يلعب. هذا يجعله وربما التلاميذ الآخرين أكثر تحفيزا لمواصلة الممارسة. بالنسبة للطلاب الآخرين الذين يرغبون في تجربة التعلم باستخدام هذا التطبيق، لديه نصيحة مهمة: كن صبورا واتبع دائما تعليمات المعلم. وهو يعتقد أنه بالصبر والتوجيه الصحيح، سيكونون قادرين على فهم وإتقان المحادثات العربية من خلال تطبيق MIT App Inventor.[١٤١]

كشفت طالبة تدعى هيفاء زاهدة، إحدى الطالبات، عن نجاحها في التحدث باللغة العربية. يشعر أنه الآن قادر على التحدث باللغة العربية بشكل جيد وبطلاقة. مساعدة المعلم مهمة جدا، خاصة في البداية عندما لا يزال يواجه صعوبة في فهم كيفية التحدث باللغة العربية بشكل صحيح. جعله توجيه المعلم أقل ارتباكا وفهما بشكل أسرع. كما شعر بسهولة تعلم التحدث باستخدام هذا التطبيق. تسمح له ميزات التسجيل والتشغيل لمقاطع فيديو المحادثة بالتدرب مرارا وتكرارا. من خلال التكرار والاستماع المستمر إلى النطق الصحيح، يصبح النطق بطلاقة ودقيقا. بالنسبة للأصدقاء الآخرين، قدم نصيحة: لا تخجل من السؤال.

---

[١٤١] الملاحظة والمقابلة مع أليسا ألمايرا الزهراء، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠،٠٠.

إذا كنت تواجه صعوبة في تعلم التحدث باللغة العربية، فإنه يوصي بسؤال معلمك أو صديقك على الفور.[١٤٢]

اختبرت طالبة تدعى علياء عقيلة، إحدى التلاميذ، بشكل مباشر كيف ساعد MIT App Inventor في تحسين مهاراتها في التحدث. تحسنت طلاقته في التحدث باللغة العربية بشكل كبير لأنه غالبا ما يتدرب في المنزل باستخدام هذا التطبيق. يتعلم بطريقة تفاعلية: النظر إلى نماذج المحادثات، والاستماع إلى النطق، ثم وضعها موضع التنفيذ. أصبح هذا التطبيق مساعده الرئيسي عندما واجه صعوبات. إذا كان هناك جزء من المحادثة يصعب قوله، فإنه يستخدم ميزة التطبيق لتكراره مرارا وتكرارا حتى يشعر بالكفاءة فيه. إنه يشعر أن المدخل المرئي والصوتي الذي يوفره التطبيق يجعل من السهل فهم المواد وإتقانها لديه أيضا اقتراح لأصدقائه: يوصي ببدء الممارسة بحفظ المفردات أولا، ثم ممارستها على الفور في شكل حوار محادثة في التطبيق.[١٤٣]

شارك طالب يدعى ديماس أديتيا، أحد التلاميذ، تجربته الإيجابية للغاية في استخدام تطبيق MIT App Inventor لتعلم اللغة العربية. أعرب عن سعادته لأن هذا التطبيق مزود بالعديد من الميزات المثيرة للاهتمام، مثل الصور الساطعة ومقاطع فيديو المحادثة والتسجيلات الصوتية وأسئلة الممارسة. وفقا لديماس، كل هذه الميزات تساعده حقا على فهم المواد العربية بشكل أفضل. بالإضافة إلى

---

[١٤٢] الملاحظة والمقابلة مع هيفاء زاهدة، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠،١٠.

[١٤٣] الملاحظة والمقابلة مع عليا عقيلة خير النساء، طالبة مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم السبت ١٩ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠،٠٠.

ذلك، يشعر براحة أكبر في التعلم باستخدام هذا التطبيق لأنه يمكنه ممارسة المحادثات في المنزل. الشيء الأكثر متعة بالنسبة له هو أن والديه يمكنهما أيضا رؤية عملية التعلم الخاصة به ودعمها. لديه نصائح للأصدقاء الآخرين! واقترح أن يستخدم التلاميذ الآخرون ميزات الصوت والصورة في التطبيق أثناء الدراسة، بحيث تكون النتائج أكثر إثارة للاهتمام وسهلة الفهم.[١٤٤]

بشكل عام، أظهرت نتائج المقابلة ونتائج الملاحظة أن استخدام MIT App Inventor أثبت فعاليته وممتعا للغاية في تحسين مهارات التحدث باللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس ال. يساعدهم التطبيق على التغلب على خوفهم من التحدث ويعزز ثقتهم بأنفسهم. الميزات التفاعلية مثل الصور ومقاطع فيديو المحادثة والتسجيلات الصوتية وأسئلة التدريب تجعل عملية التعلم أكثر جاذبية وسهولة في الفهم. يمكن للطلاب التدرب بشكل مستقل ومتكرر، سواء في المدرسة أو في المنزل، وهو أمر مفيد جدا في تحسين نطق وفهم المادة.

دور المعلم الصبور ودعم الأصدقاء هما أيضا مفتاح النجاح. التوجيه المبكر من المعلمين يجعل التلاميذ يفهمون بسرعة، بينما يجعل التعاون مع الأصدقاء التعلم أكثر راحة وتحفيزا. يشعر التلاميذ أن تعلم اللغة العربية باستخدام MIT App Inventor يشبه اللعب، لذلك يصبحون أكثر حماسا وتحفيزا لمواصلة الممارسة. بشكل عام، يخلق MIT App Inventor بيئة تعليمية تفاعلية وداعمة

---

[١٤٤] الملاحظة والمقابلة مع ديماس أديتيا بينارفا، طالب مدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية، الصف الخامس، يوم السبت ١٩ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٠،١٠.

وفعالة، مما يسمح للطلاب بأن يصبحوا أكثر جرأة وطلاقة وإتقان المحادثات العربية.

ب) نتائج الملاحظة والمقابلة مع معلم اللغة العربية للصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان كامل بندار جايا الشرقية.

بناء على نتائج المقابلة والملاحظة على معلم اللغة العربية للصف الخامس الإبتدائي في مدرسة إنسان كامل الإبتدائية الإسلامية المتكاملة بندر جايا الشرقية، أوضح المعلم أن نجاح استخدام MIT App Inventor في تحسين مهارة التحدث لدى التلاميذ يتأثر بشكل كبير بعدة عوامل مهمة. وأحد العوامل الرئيسية هو وجود الميزات التفاعلية مثل الأصوات والصور ومقاطع الفيديو القادرة على جذب انتباه التلاميذ وجعل عملية التعلم أكثر متعة. توفر هذه الميزات فرصة للتلاميذ ليكونوا أكثر نشاطا وإبداعا وثقة في توصيل أفكارهم أو قصصهم شفهيا.

كما لعب الدعم المقدم من المدارس وأولياء الأمور دورا كبيرا في نجاح هذا البرنامج. توفر المدرسة مرافق على شكل أجهزة تقنية وشبكات إنترنت مناسبة، بالإضافة إلى توفير التدريب للمعلمين لإتقان استخدام هذا التطبيق. وأما يقدم الآباء دعما من خلال تسهيل استخدام الأطفال للأجهزة في المنزل، وتقديم التشجيع، وإظهار التقدير لقدرات أطفالهم، وبالتالي تعزيز ثقتهم.

تؤثر القدرات التكنولوجية التي يمتلكها التلاميذ والمعلمون أيضا على عملية التعلم السلسة. التلاميذ بشكل عام على دراية تامة باستخدام الأدوات، لذلك ليس من الصعب جدا متابعة التعلم القائم على التطبيق. ومع ذلك، يحتاج

المعلمون أيضا إلى مهارات تكنولوجية جيدة من أجل توجيه التلاميذ بشكل مناسب، وشرح خطوات استخدام هذا التطبيق بوضوح، والتغلب على العقبات التقنية التي قد تحدث أثناء استخدام هذا التطبيق.

وبالإضافة إلى ذلك، فإنّ خصائص التلاميذ عامل حاسم لفعالية استخدام MIT App Inventor. يبدو أن التلاميذ الذين لديهم أساليب التعلم المرئية والحركية يفهمون المواد بسرعة لأن هذا التطبيق يسمح لهم بالرؤية والتجربة مباشرة. يظهر التلاميذ المهتمون بالتكنولوجيا أو الأشياء الإبداعية مثل الرسم والإعجاب بالصور أو مقاطع الفيديو دافعا عاليا للتعلم، لذلك يكونون أكثر نشاطا في التحدث من خلال هذه الوسائط. كاقتراح للمعلمين الآخرين، نقل المعلمون أهمية عدم التردد في تجربة هذه الوسائط المتعددة التعليمية مثل MIT App Inventor. ينصح المعلمون بالبدء بمواد بسيطة وتقديم الميزات الأساسية أولا. بالإضافة إلى ذلك، يجب على المعلمين بإنشاء حالة التعلم الممتعة والمريحة. هذا لا يساعد التلاميذ على تحسين مهاراتهم في التحدث فحسب، بل يعزز ثقاهم ومهاراتهم التفكير الإبداعي.[١٤٥]

من نتائج المقابلة والملاحظة التي أجراها معلم اللغة العربية للصف الخامس، فيمكن الاستنتاج أن نجاح استخدام MIT App Inventor في تحسين مهارة التحدث لدى التلاميذ يتأثر بالميزات التفاعلية المثيرة للاهتمام، ودعم المدرسة وأولياء الأمور، والقدرات التكنولوجية للمعلمين والتلاميذ، وخصائص التلاميذ التعليمية واهتماماتهم. يجعل التطبيق التعلم أكثر متعة، ويزيد من المشاركة النشطة

[١٤٥] الملاحظة والمقابلة مع أوييس وولانداري، معلم اللغة العربية، يوم الأربعاء ١٦ أبريل ٢٠٢٥ م، الساعة: ١٢،٥٠.

للطلاب، ويبني ثقتهم وإبداعهم. يقترح المعلم أن يبدأ استخدام MIT App Inventor من شيء بسيط ويتم تسليمه بطريقة جذابة للوصول إلى أفضل النتائج.

ب. المناقشة

بناء على الملاحظات الميدانية التي تم إجراؤها حول "استخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لمخترع تطبيق معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا مع نهج التعلم التجريبي لتحسين مهارات التحدث باللغة العربية لطلاب الصف الخامس في "، فيما يلي أوصاف ونتائج البحث:

١. استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث

ثبت أن استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor في تعلم اللغة العربية في الصف الخامس له تأثير إيجابي على تحسين مهارة التحدث لدى التلاميذ. وبناء على نتائج الملاحظة والمقابلة، أظهر التلاميذ حماسا كبيرا في متابعة عملية التعليم. ينشأ هذا الحماس لأن تطبيقات التعليم المستخدمة تقدم المجموعة المتنوعة من المحتوى المثير للاهتمام مثل المرئيات في شكل الصور ومقاطع الفيديو والصوت في شكل نطق المفردات والميزات التفاعلية مثل الاختبارات ومحاكاة المحادثة. هذا يجعل عملية التعليم أكثر ممتعة وليست رتيبة مثل الطريقة التقليدية.

يشعر التلاميذ بمزيد من الثقة في التحدث باللغة العربية بسبب ميزة التسجيل الصوتي، والتي تسمح لهم بسماع وتصحيح نطقهم بشكل مستقل. بالإضافة إلى

ذلك، يمكن أن يرى التلاميذ الصور التي تناسب المفردات وممارستها مباشرة في السياق الصحيح. وهذا مفيد بشكل خاص للتلاميذ الذين لديهم أساليب التعلم البصرية والسمعية. وفقا لماير، تنص نظرية تعلم الوسائط المتعددة على أن الجمع بين النص والصور والأصوات قادر على تحسين فهم التلاميذ وذاكرتهم لأنه يستخدم قناتين معرفيتين في وقت واحد، وهما البصرية واللفظية.[١٤٦]

ومدخل التعليم الذي يستخدمه المعلمون يشير إلى التعلم التجريبي، كما ذكر ديفيد كولب. في هذا المدخل، تتم دعوة التلاميذ لتجربة عملية التعلم مباشرة من التجارب الملموسة، ثم التفكير في المفاهيم وصياغتها وإجراء التجارب النشطة. لا يشرح المعلم المادة شفهيا فحسب، بل يوجه التلاميذ أيضا لتطوير تطبيق بسيط في MIT App Inventor الذي يحتوي على الحوار أو المفردات العربية. وبالتالي، لا يتعلم التلاميذ نظريا، بل يتعلمون أيضا من خلال الخبرة العملية المباشرة.[١٤٧]

من خلال هذا المدخل، يشعر التلاميذ أن تعلم اللغة العربية يصبح أكثر سياقية وذات مغزى. إنهم يفهمون أن اللغة ليست مجرد مجموعة من الكلمات التي يجب حفظها، ولكنها أداة اتصال يمكن استخدامها في المواقف الحقيقية. على سبيل المثال، يقوم التلاميذ بإنشاء تطبيقات محادثة يومية مثل التحيات أو المقدمات أو شراء شيء ما، والتي يمكنهم ممارستها مباشرة. لا يحسن هذا النشاط مهارات التحدث فحسب، بل يعزز أيضا فهمهم لبنية الجملة العربية والقواعد.

---

[١٤٦] ريتشارد بي ماير، التعلم بالوسائط المتعددة، (الرياضي: مكتبة العبيكان، ٢٠٠٤)، ص. ١٥-١٦.

[١٤٧] David A Kolb, *Op.Cit*., h. ٢٥.

نجحت الوسائط المتعددة MIT App Inventor أيضا في تحقيق جوانب دافع التعلم الموصوفة في نموذج ARCS بواسطة كيلير، وهي الانتباه والملاءمة والثقة والرضا. يجذب التطبيق انتباه التلاميذ من خلال واجهة جذابة، ويوفر مواد ذات صلة بحياة التلاميذ اليومية، ويعزز الثقة من خلال الممارسة المستقلة، ويوفر الرضا عند تطبيقها بنجاح. حتى أن بعض التلاميذ يشعرون بالفخر عندما يتمكنون من عرض هذا التطبيق على الصديق أو المعلم.[١٤٨]

يعد الدعم من بيئة التعلم، سواء المعلمين أو المرافق المدرسية أو أولياء الأمور، عاملا مهما في هذا النجاح. يظهر المعلمون التزاما عاليا بتعلم التكنولوجيا وتوجيه التلاميذ واحدا تلو الآخر. توفر المدرسة شبكة الإنترنت والأجهزة اللازمة. يقدم الآباء أيضا الدعم المعنوي والتقني، مثل مرافقة الأطفال عند الدراسة في المنزل أو مساعدتهم عندما يواجهون مشاكل فنية. يخلق التعاون بين المعلمين والمدارس وأولياء الأمور نظاما بيئيا تعليميا داعما.

ومع ذلك، لا تزال هناك تحديات في تنفيذ MIT App Inventor في المدارس الابتدائية. ليس كل التلاميذ لديهم أجهزة شخصية، ويوجد بعضهم غير معتاد على استخدام التكنولوجيا. وهناك أيضا عقبات تقنية مثل اتصالات الإنترنت غير المستقرة ووقت التعلم المحدود في المدرسة. يتغلب المعلمون على هذا من خلال اتباع النهج التعاوني، وهو تقسيم التلاميذ إلى مجموعات صغيرة وتقديم التوجيه المباشر للتلاميذ الذين يكافحون. يتوافق هذا المدخل مع نظرية فيجوتسكي لمنطقة التطور القريب،

---

[١٤٨] Bahri, Ahmad, and Supriyadi Supriyadi. "The Influence of Attention, Relevance, Confidance, and Satisfaction (ARCS) Learning Model on Science Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students." *Academia Open* ٤ (٢٠٢١), ٨-٩, DOI: ١٠,٢١٠٧٠/acopen.٤,٢٠٢١,٣٠٤١.

حيث يحدث التطور الأمثل عندما يحصل التلاميذ على المساعدة المناسبة في الوقت المناسب.[١٤٩]

يمكن رؤية تحسين مهارة التحدث لدى التلاميذ من عدة جوانب. أولا، من حيث الشجاعة في الكلام، أصبح التلاميذ السلبيين في السابق أكثر نشاطا في الإجابة على الأسئلة وطرحها باللغة العربية. ثانيا، يزداد إتقان المفردات بشكل كبير لأنهم معتادون على استخدام المفردات في التطبيقات. ثالثا، تصبح القدرة على تأليف الجمل أفضل لأنهم يسمعون إلى قواعد الجملة الصحيحة من التطبيق ويستخدمونها بشكل متكرر. هذه الجوانب الثلاثة مهمة جدا في تطوير مهارة التحدث.

استخدام التطبيق أيضا يتيح التعلم التفاضلي، حيث يمكن للطلاب أن يتعلموا وفقا لسرعتهم وقدراتهم الخاصة. الطلاب الذين يفهمون بسرعة أكبر يمكنهم تجربة الميزات المتقدمة أو إنشاء تطبيقات أكثر تعقيدا، بينما الطلاب الذين لا يزالون يواجهون صعوبات يمكنهم إعادة دراسة المواد أو التمارين بشكل مستقل. التعلم الذاتي يتيح للمتعلمين، سواء كانوا طلاب جامعات أو ممارسين، القيام بهذه الأمور المهمة. كما يعرفها نولز، التعلم الذاتي هو عملية يتخذ فيها الفرد المبادرة، بمساعدة أو بدون مساعدة من الآخرين، في تشخيص احتياجات التعلم الخاصة به، وصياغة أهداف التعلم، وتحديد الموارد البشرية والمادية للتعلم، اختياريا وتنفيذ استراتيجيات التعلم المناسبة، وتقييم نتائج التعلم، أي أنهم يتحملون المسؤولية عن تعلمهم ويسيطرون عليه. من خلال تطبيق MIT App Inventor، يمكن للطلاب تنظيم

[١٤٩] Kurniati, Eka. "Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini* ١, Vol. ١, No. ١ Maret (٢٠٢٥), ٢٣.

وقت وإيقاع تعلمهم، إعادة المواد حسب الحاجة، وتطوير الاستقلالية في التعلم، مما يدعم التعلم المستمر خارج ساعات الدراسة.[١٥٠]

يمكن لواجبات المنزل في تعلم اللغة العربية باستخدام MIT App Inventor أن تقدم فوائد في عدة جوانب. تساعد هذه الواجبات الطلاب على تعزيز استيعاب المادة لأنهم يمكنهم تكرار التمارين والمفردات حسب سرعة تعلمهم الخاصة. تتيح مرونة الوقت والمكان للطلاب التعلم خارج أوقات المدرسة دون قيود محددة، كما تشجع الاستقلالية في التعلم كما وصفها كنولز في نظرية التعلم الذاتي حيث يمكن للطلاب تنظيم وتيرتهم، وتحديد المواد التي يحتاجون إلى مراجعتها، وتقييم تقدمهم بأنفسهم.[١٥١] بالإضافة إلى ذلك، استخدام التكنولوجيا في المنزل يعوّد الطالب على الاستفادة من الأجهزة الرقمية لأغراض تعليمية، وليس فقط للترفيه. وهذا يتماشى مع ما ذكره جاريسون بأن التعلم الذاتي المدعوم بالتكنولوجيا يمكن أن يعزز الدافعية الداخلية وحس المسؤولية لدى الطلاب تجاه عملية تعلمهم.[١٥٢]

مع ذلك، توجد أيضا بعض القيود التي تجعل أداء الواجبات المنزلية أقل فاعلية في بعض الجوانب. ليس كل الطلاب يمتلكون أجهزة شخصية أو وصولا كافيا إلى الإنترنت، مما يعيق سير عملية التعلم بسلاسة.[١٥٣] كما أن الانضباط في الدراسة

---

[١٥٠] Towle, Angela, and David Cottrell. "Self directed learning." *Archives of disease in childhood* ٧٤, no. ٤ (١٩٩٦): ٣٥٧.

[١٥١] Towle, Angela, and David Cottrell. "Self directed learning." *Archives of disease in childhood* ٧٤, no. ٤ (١٩٩٦): ٣٥٧.

[١٥٢] Garrison, D. R. (١٩٩٧). Self-Directed Learning: Toward a Comprehensive Model. *Adult Education Quarterly*, *48*(١), ١٨-٣٣. https://doi.org/١٠,١١٧٧/٠٧٤١٧١٣٦٩٧٠٤٨٠٠١٠٣

[١٥٣] Basilaia, G., & Kvavadze, D. (٢٠٢٠). Transition to online education in schools during a SARS-CoV-٢ coronavirus (COVID-١٩) pandemic in Georgia. *Pedagogical Research, 5*(٤), ١–٩. https://doi.org/١٠,٢٩٣٣٣/pr/٧٩٣٧

غير متساوٍ بين الطلاب، وهو تحدٍ خاص خاصة لأولئك الذين لديهم دافعية منخفضة، حيث يميلون إلى التأجيل أو حتى عدم أداء الواجبات المنزلية. تتفق هذه النتائج مع دراسة زيمرمان التي تؤكد على أهمية تنظيم الذات (التنظيم الذاتي) في نجاح التعلم المستقل.[١٥٤]

هكذا، تظهر نتائج البحث أن الواجبات المنزلية من خلال MIT App Inventor فعالة في تقوية إتقان المادة، وزيادة مرونة التعلم، وتعزيز استقلالية الطلاب، ولكنها تواجه تحديات تتعلق بالوصول إلى التكنولوجيا، وإرشاد المعلمين، والانضباط في التعلم، وإمكانية التشتيت.

ويعزز استخدام MIT App Inventor المبادئ في مدخل تدريس اللغة التواصلية والذي يؤكد على استخدام اللغة للتواصل الحقيقي، وليس فقط لإتقان القواعد. في نشاط إنشاء التطبيق واستخدامه، يقوم التلاميذ بإجراء محاكاة المحادثة تعكس مواقف الحياة اليومية. هذا يجعل اللغة العربية أكثر حيوية وتطبيقية، بحيث لا يشعر التلاميذ أن تعلم اللغة عبء، بل وسيلة التواصل الممتعة والمفيدة.

وهكذا، أثبت استخدام MIT App Inventor في تعلم اللغة العربية جنبا إلى جنب مع مدخل التعليم التجريبي فعاليته في تحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس في مدرسة إنسان كامل الإبتدائية الإسلامية المتكاملة. لا يعتمد هذا النجاح على التكنولوجيا وحدها، بل يتأثر أيضا بإبداع المعلمين في تصميم التعليم وفي دعم بيئة التعلم والمشاركة النشطة للتلاميذ في عملية التعليم. يمكن استخدام هذا النموذج كابتكار تعليمي يجب تطويره على مستوى التعليم الأساسي.

---

[١٥٤] Zimmerman, B. J. (٢٠٠٢). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice, 41*(٢), ٦٤–٧٠. https://doi.org/١٠,١٢٠٧/١٥٤٣٠٤٥٠٢٧٥٣٤٥٨٧٠٣

٢. تحسين مهارة التحدث لدى الطلاب

أظهر تحسين مهارة التحدث باللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس نتائج مهمة بعد تنفيذ وسائط التعليم القائمة على التكنولوجيا من خلال MIT App Inventor. بناء على الملاحظة في الفصل والمقابلة مع المعلمين والتلاميذ، يمكن ملاحظة أن هذا المدخل ناجح في جعل حالة التعلم المواتية وتسهيل التطوير التدريجي لمهارة التحدث لدى التلاميذ. تظهر التغيرات الإيجابية في نشاط التلاميذ عند الإجابة على الأسئلة، ومحاولة التحدث دون التردد، والتحلي بالشجاعة للتعبير عن آرائهم باستخدام اللغة العربية البسيطة.

كانت ميزات الوسائط المتعددة في MIT App Inventor، مثل التسجيلات الصوتية والصور التفاعلية ومقاطع الفيديو التعليمية والألعاب التعليمية وهي أدوات ممارسة مثيرة للاهتمام عند التلاميذ. إنهم لا يحفظون المفردات أو يكررونها فحسب، بل يطبقونها أيضا في السياقات الحقيقية وأكثر ملائمة. هذا يجعل عملية تعلم اللغة العربية أكثر متعة وأقل مللا، مع تشجيع التلاميذ على المشاركة النشطة في التواصل اللفظي. في هذا السياق، يمكن القول إن الوسائط الرقمية سهلت التحول من التعلم السلبي إلى التعلم النشط والإبداعي.

أحد الجوانب التي تم تحسينها بشكل ملحوظ هو النطق. يمكن للطلاب تسجيل أصواتهم والاستماع والاستماع وإجراء التصحيحات الذاتية. يتوافق هذا النشاط مع مبدأ التعلم النشط الذي يضع التلاميذ كمواد تعليمية. تم تحسين قدرتهم على نطق الحروف والكلمات العربية بسبب التعليقات الحية من التطبيق. تؤكد النظرية

السلوكية لسكينير على أهمية التعزيز الإيجابي في تعلم اللغة، ويوفر هذا التطبيق شكلا من أشكال التعزيز من خلال نجاح كل مهمة ينجزها التلاميذ.[١٥٥]

بالإضافة إلى النطق، تزداد طلاقة التلاميذ في التحدث أيضا جنبا إلى جنب مع عدد المرات التي يمارسون فيها من خلال التطبيقات. عملية التكرار في جو غير مخيف تجعل التلاميذ معتادين على التحدث دون خوف من أن يكونوا مخطئين. يتماشى هذا مع فرضية المرشح العاطفي التي طرحها ستيفن كراشن، والتي تنص على أنه كلما انخفضت الحواجز العاطفية للطلاب، مثل الخوف أو الإحراج، زادت فرصهم في استيعاب واستخدام لغة ثانية بشكل طبيعي.[١٥٦]

قال التلاميذ أيضا إنهم في السابق كانوا يشعرون في كثير من الأحيان بالخوف من التحدث لأنهم كانوا يخشون أن يضحكوا عليهم أو يشعرون بالحرج. ولكن بعد التدرب من خلال MIT App Inventor، يشعرون بمزيد من الثقة. هذا مدعوم بنظرية الكفاءة الذاتية من ألبرت باندورا، والتي تشرح أن الإيمان بقدرة الفرد له تأثير كبير على النجاح في أداء المهمة. عندما يشعر التلاميذ بالنجاح في إكمال تمارين التحدث في التطبيق، تزداد ثقتهم، وهو ما ينعكس بعد ذلك في حيويتهم في الفصل الدراسي.[١٥٧]

---

[١٥٥] Addaeroby, Muhammad Fahdin, and Erma Febriani. "Application Of Skinner's Behaviorist Learning Theory In Learning Arabic Speaking Proficiency/Penerapan Teori Belajar Behavioristik Skinner Dalam Pembelajaran Maharah Kalam." *Jurnal Bahasa Arab* ١, no. ١ (٢٠٢٤): ٣٩-٤٠. https://doi.org/١٠,٦٩٩٨٨/mx٥kzs٤٥

[١٥٦] Abdusshomad, Alwazir. "Affective Filter terhadap Pengajaran Bahasa Kedua (Bahasa Arab)." *Langit Biru: Jurnal Ilmiah Aviasi* ٥, Vol. ٥ no. ١٢ (٢٠١٢): ٤٩. https://doi.org/١٠,٥٤١٤٧/langitbiru.v٥i١٢,٢٤٠

[١٥٧] Lianto, Lianto. "Self-efficacy: A brief literature review." *Jurnal Manajemen Motivasi* ١٥, no. ٢ (٢٠١٩): ٥٦. http://dx.doi.org/١٠,٢٩٤٠٦/jmm.v١٥i٢,١٤٠٩

كما لاحظ معلمو اللغة العربية تغيرا كبيرا في مشاركة التلاميذ. بدأ التلاميذ الذين كانوا يميلون سابقا إلى السلبيين في إظهار الشجاعة للتحدث دون أن يطلب منهم ذلك. لقد اعتادوا على نقل الأفكار أو الإجابة على الأسئلة باستخدام اللغة العربية البسيطة. تظهر هذه الظاهرة أن استخدام التكنولوجيا يمكن أن يكون جسرا يوسع المنطقة التنموية للطالب، وفقا لنظرية منطقة التطور القريب التي طورها ليف فيجوتسكي. يعمل تطبيق MIT App Inventor كسقالة رقمية تساعد التلاميذ على الانتقال من التبعية إلى التعلم المستقل.[١٥٨]

بالإضافة إلى التحسينات في بنية اللغة، يصبح التلاميذ أيضا أكثر تفكيرا في تقييم أخطائهم. يكررون التسجيلات الصوتية بشكل مستقل أو يحسنون هياكل الجمل في التطبيق. تتماشى هذه العملية مع نظرية التعلم التجريبي التي روج لها ديفيد كولب، الذي ينص على أن التجربة المباشرة هي أساس مهم في عملية التعلم الهادف. يسمح التطبيق للطلاب بتجربة والتفكير والمراجعة كجزء من دورة التعلم النشطة.[١٥٩]

يوفر MIT App Inventor أيضا مساحة التعاون، حيث يمكن للطلاب العمل في مجموعات ومشاركة التسجيلات وإعطاء ملاحظات لبعضهم البعض. هذا يخلق جوا تعليميا تعاونيا. وفقا لنظرية التعلم التعاوني من قبل سلافين، فإن التعلم الذي يتم إجراؤه معا في مجموعات صغيرة سيحسن نتائج التعلم لأن كل عضو يدعم

---

[١٥٨] Kurniati, Eka. "Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini* ١, Vol. ١, No. ١ Maret (٢٠٢٥), ٢٣. https://doi.org/١٠,٥٤١٤٧/langitbiru.v٥i١٢,٢٤٠

[١٥٩] David A Kolb, *Loc.Cit.,* ٢٥.

بعضه البعض وهو مسؤول عن التقدم المتبادل. في هذا السياق، لا يتعلم التلاميذ فقط من التطبيق، ولكن أيضا من التفاعلات مع زملائهم في الدراسة.[١٦٠]

من جانب المعلم، فإن استخدام MIT App Inventor يجعل من السهل تقييم مهارات التحدث لدى التلاميذ. يمكن للمدرسين مراقبة تقدم التلاميذ من خلال التسجيلات المخزنة في التطبيق وتقديم ملاحظات مخصصة. لم يعد التقييم يقتصر على الامتحانات الشفوية الرسمية، بل يتطور إلى تقييمات تكوينية يتم إجراؤها بشكل مستمر وأكثر إنسانية. هذا يدل على أن التكنولوجيا يمكن أن تكون أداة تدعم نهجا أكثر تكيفا وتركيزا على الطالب في التعلم.

جدول رقم (٧): مقارنة جوانب مهارات التحدث باللغة العربية قبل وبعد استخدام تطبيق MIT App Inventor

جانب المهارة	قبل استخدام تطبيق MIT App Inventor	بعد استخدام تطبيق MIT App Inventor
النطق	غير دقيقة، يوجد الكثير من الأخطاء الصوتية	بتعبير أدق، يمكنه تصحيح النطق من خلال التسجيلات
الطلاقة	التأتأة، غالبا ما تكون مترددة	أكثر طلاقة، العودة على التحدث دون خوف من أن يكون مخطئا
الشجاعة للتحدث	الخوف والخجل والسلبية في الفصل	واثق من الآراء والتعبير بنشاط عن الآراء

[١٦٠] Sri, Anak Agung. "Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif gi terhadap pemahaman konsep kimia dan kemampuan berpikir kreatif siswa sman ٣ denpasar." Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia ٢, no. ١ (٢٠١٢), ٤.

أكثر تنظيما وتنوعا	أحكام غير منتظمة ومحدودة	**بنية الجملة**
قادر على التعلم والتحسين بمفردك من خلال التطبيق	تعتمد على المعلم	**استقلالية التعلم**
تقديم مدخلات بعضنا البعض، وكانت المناقشة نشطة	نادرا ما يتعاونون، تفاعل منخفض	**التعاون والمناقشة**

بشكل عام، أحدث تطبيق MIT App Inventor في تعلم اللغة العربية تغييرا جوهريا في نمط التفاعل في الفصل الدراسي. يصبح التلاميذ أكثر نشاطا وحماسا وانخراطا في عملية التعلم. تبين أن بيئة التعلم أكثر ديناميكية ومتعة، مما يعزز بشكل غير مباشر اهتمام التلاميذ باللغة العربية. يحدث هذا التحول ليس فقط في جانب المهارات اللغوية، ولكن أيضا في مواقف التلاميذ ودوافعهم وثقتهم.

وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor قد ساهم في تحسين مهارة التحدث باللغة العربية لطلاب الصف الخامس في مدرسة إنسان كامل الإبتدائية الإسلامية المتكاملة بندر جايا الشرقية. هذا التطبيق ليس فقط وسيلة مفيدة، ولكنه أيضا وسيلة للتعلم تعزز الشعور بالأمان والاستكشاف والتعاون. ضمن الإطار النظري وممارسة التعليم الحديث، يتماشى هذا المدخل مع متطلبات القرن الحادي والعشرين التي تؤكد على أهمية محو الأمية الرقمية والتواصل والإبداع في تعلم اللغة.

٣. العوامل التي تؤثر على نجاح استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية فى مجال التربية

يتأثر نجاح استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor في تحسين مهارة التحدث باللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس في مدرسة إنسان

كامل الإبتدائية الإسلامية بعوامل مختلفة مترابطة. بناء على نتائج الملاحظة والمقابلة مع التلاميذ والمعلمين، تم العثور على عدة عوامل رئيسية تحدد فعالية التعليم باستخدام هذه الوسائط الرقمية. تتضمن هذه العوامل الميزات التفاعلية للتطبيق، وأدوار المعلم، والدعم الاجتماعي، والوصول إلى التكنولوجيا، وأنماط تعلم التلاميذ. كل هذه العناصر تدعم بعضها البعض في جعل بيئة التعلم المواتية والممتعة.

أولا، تعد الميزات التفاعلية الواردة في MIT App Inventor جانبا مهما في جذب اهتمام التلاميذ. توفر الميزات مثل التسجيلات الصوتية والصور ومقاطع الفيديو وأسئلة التدريب تجربة تعليمية ممتعة وغير مملة. التلاميذ مثل كينان وأليسا وهيفاء وعاليا وديماس أنهم يشعرون بمزيد من الاهتمام والدافع لتعلم التحدث باللغة العربية لأن المواد المقدمة في شكل المرئيات والصوتية السياقية تجعلهم سهلا في فهم وتذكر المفردات وتركيب الجملة.

تدعم هذه الميزات نظرية تعلم الوسائط المتعددة بواسطة ماير، والتي تنص على أن التلاميذ يتعلمون جيدا من خلال لمزيج من الكلمات والصور بدلا من مجرد الكلمات أو الأصوات. يوضح مبدأ الوسائط المتعددة لماير أنه عندما يشارك أكثر من حاسة واحدة في عملية التعليم، تزداد فعالية الفهم والذاكرة. يتوافق استخدام الوسائط التفاعلية مثل MIT App Inventor مع هذا المدخل لأنه يسمح للتلميذ برؤية المواد وسماعها وممارستها مباشرة.[١٦١]

ثانيا، يحدد دور المعلمين كميسرين إلى نجاح التعلم. لا يقدم المعلمون تعليمات فنية حول استخدام التطبيق فحسب، بل يوجهون التلاميذ أيضا في فهم المادة

[١٦١] ريتشارد بي ماير، التعلم بالوسائط المتعددة، (الرياضي: مكتبة العبيكان، ٢٠٠٤)، ص. ١٥-١٦.

وتحسين النطق وممارسة مهارة التحدث من خلال الحوار التفاعلي. يعترف بعض التلاميذ بأن وضوح التعليمات وصبر المعلمين في الشرح يجعلهم يشعرون بمزيد من الثقة والدافع لمواصلة التعليم.

كان هذا دور المعلم مع نظرية منطقة التطور القريب لفيجوتسكي، والتي تؤكد على أهمية التوجيه من البالغين أو الأقران الأكثر مهارة في مساعدة التلاميذ على اكتساب مستويات أعلى من التطور المعرفي. يعمل المعلمون كسقالات، وهو دعم مؤقت يساعد التلاميذ حتى يتمكنوا من الاستقلالية. وفي هذه الحالة، يصبح المعلمون حلقة الوصل بين التطبيقات الرقمية ومهارات الاتصال الحقيقية.[١٦٢]

ثالثا، الدافع من الأقران وأولياء الأمور له تأثير كبير على نجاح التلاميذ. يجد العديد من التلاميذ أنه من المفيد عندما يتمكنون من التدرب في المجموعات، سواء في المدرسة أو عند استخدام التطبيق في المنزل. يشجع زملاء الدراسة ويساعدون في حل الصعوبات الفنية أو اللغوية، بينما يدعم الآباء من خلال توفير الأجهزة وتوفير دافع تعليمي إضافي.

هذا الرأي مدعوم بنظرية التعلم التعاوني لسلافين، الذي يوضح أن التفاعل بين التلاميذ في مجموعة التعلم يزيد من الشعور بالمسؤولية ويسمح بتبادل المعرفة.[١٦٣] وبالإضافة إلى ذلك، تنص نظرية الكفاءة الذاتية من باندورا على أن ثقة الأطفال في

---

[١٦٢] Kurniati, Eka. "Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini* ١, Vol. ١, No. ١ Maret (٢٠٢٥), ٢٢-٢٣.

[١٦٣] Sri, Anak Agung. "Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif gi terhadap pemahaman konsep kimia dan kemampuan berpikir kreatif siswa sman ٣ denpasar." Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia ٢, no. ١ (٢٠١٢), ٤.

إكمال المهام تتأثر بالدعم الاجتماعي وتجارب النجاح. تعمل البيئة الداعمة على تعزيز تشجيع التلاميذ وقدرتهم على التحدث.[١٦٤]

رابعا، يعد استعداد التكنولوجيا والقدرات الرقمية للمعلمين والتلاميذ جانبا حاسما أيضا. قال المعلم إن معظم التلاميذ معتادون على استخدام الأدوات، لذلك، أنّ تشغيل التطبيق غير صعب جدا. من ناحية أخرى، فإن المعلمين المجهزين بالتدريب قادرون على التغلب على العقبات التقنية وتعظيم استخدام التطبيقات في التعليم. ويسهل الوصول إلى هذه التكنولوجيا أيضا تنفيذ أنشطة التعليم والتعلم.

هذا وفقا لمبدأ نموذج قبول التكنولوجيا من دفيس، والذي ينص على أن قبول التكنولوجيا يتأثر بشكل كبير بتصور المستخدم لسهولة استخدام التكنولوجيا وفوائدها. عندما يشعر التلاميذ والمعلمون أن MIT App Inventor سهل الاستخدام ويوفر نتائج ملموسة في تحسين مهارة التحدث فاستخدام التكنولوجيا سيزداد ويكون مستداما.[١٦٥]

خامسا، أساليب تعلم التلاميذ والخصائص الفردية أيضا فعالية التعلم باستخدام MIT App Inventor. يظهر بعض التلاميذ ميول بصرية وحركية، حيث يستوعبون المعلومات بسهولة أكبر من خلال العروض المرئية ومقاطع الفيديو وكذلك الممارسة العملية. هذا هو السبب في أنهم يشعرون بالمساعدة من التطبيقات التي تقدم المواد في شكل تفاعلي، وليس فقط نصا أو محاضرات.

---

[١٦٤] Lianto, Lianto. "Self-efficacy: A brief literature review." *Jurnal Manajemen Motivasi* ١٥, no. ٢ (٢٠١٩): ٥٦. http://dx.doi.org/١٠,٢٩٤٠٦/jmm.v١٥i٢,١٤٠٩

[١٦٥] Pratama, Andika, Siti Zulaikha Wulandari, and Devani Laksmi Indyastuti. "Analisis technology acceptance model (tam) pada penggunaan aplikasi pln daily (studi empiris pada pegawai pln up٣ tegal)." *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia* ٥, no. ٣ (٢٠٢٢): ٣٥٧. https://doi.org/١٠,٣١٨٤٢/jurnalinobis.v٥i٣,٢٣٥

يتماشى هذا المدخل مع نظرية هوارد جاردنر للذكاءات المتعددة، والتي تنص على أن كل تلميذ لديه ذكاءات مهيمنة مختلفة، مثل البصرية المكانية أو الموسيقية أو اللغوية أو الشخصية. يسمح استخدام الوسائط التفاعلية باتباع المدخل الأكثر مرونة وتكيفا لهذه الذكاءات المختلفة. لم يعد التعلم أحادي الاتجاه، ولكنه يهتم بتنوع أساليب تعلم التلاميذ.[١٦٦]

بالإضافة إلى ذلك، يؤكد مبدأ نظرية التعلم التجريبي من ديفيد كولب على أن التعلم الفعال يحدث من خلال الخبرة العملية. وفي سياق MIT App Inventor، لا يحفظ التلاميذ المفردات فحسب، بل يستخدمونها مباشرة في الحوار ويسجلون أصواتهم ويرون أعمالهم الخاصة. تخلق هذه العملية دورة تعليمية نشطة: التجربة والتفكير والفهم والتطبيق.[١٦٧]

وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن نجاح استخدام مخترع تطبيق MIT App Inventor في تعلم اللغة العربية لا يتحدد فقط من خلال المزايا التقنية للتطبيق، ولكن أيضا من خلال العوامل الداعمة الأخرى مثل دور المعلم والدعم الاجتماعي والاستعداد التكنولوجي وخصائص تعلم الطلاب. يعزز كل عنصر من هذه العناصر بعضها البعض، مما يجعل بيئة التعلم نشطة وجذابة وشاملة. على المدى الطويل، يمكن أن يكون هذا المدخل نموذجا في تعلم اللغات الأجنبية على مستوى المدرسة الابتدائية الذي يعطي الأولوية للتجربة العملية والمشاركة النشطة للطلاب.

---

[١٦٦] Berliana, Dinda, and Cucu Atikah. "Teori multiple intelligences dan implikasinya dalam pembelajaran." *Jurnal Citra Pendidikan* ٣, no. ٣ (٢٠٢٣): ١١٠٩.
[١٦٧] David A Kolb, *Loc.Cit.,* h. ٢٥.

٤. مقارنة نتائج البحث بالدراسات السابقة

في هذا البحث، تم إجراء مقارنة مع الأبحاث السابقة لتحديد أوجه الشبه (نقاط الالتقاء) والفروق (مواضع الاختلاف) بين الأبحاث القائمة والبحث الذي أجراه الكاتب. هذا التحليل مهم لإظهار موقع البحث في سياق الدراسات الأوسع وتقديم إسهام جديد في تطوير وسائل تعليم اللغة العربية القائمة على MIT App Inventor مع منهج التعلم المبني على الخبرة.

البحث الذي أجريته فريدة يفرلينا روسيتا (٢٠١٥) يطور وسائل تعليمية تفاعلية لتدريب مهارات التحدث لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية باستخدام نموذج تطوير R٢D٢ وديك آندكاري. أظهرت نتائج التحقق أن هذه الوسيلة مناسبة جدا للاستخدام بنسبة صلاحية تزيد عن ٨٥٪. التشابه مع هذا البحث يكمن في تركيزه على تحسين مهارات التحدث لدى طلاب المدرسة الابتدائية من خلال وسائل تفاعلية واستخدام التحقق من الخبراء والتجارب الميدانية. ومع ذلك، الاختلاف هو أن بحث فريدة لم يستخدم MIT App Inventor ولم يدمج منهج التعلم القائم على الخبرة، بينما يدمج هذا البحث الوسائط الرقمية مع هذا النهج لتعليم اللغة العربية.

في بحث باسريل وآخرين (٢٠٢١) تم تطبيق وسائط تعليمية تفاعلية في مادة مقدمة الوسائط المتعددة باستخدام MIT App Inventor ٢ ومنهج دورة حياة تطوير الوسائط المتعددة (MDLC). أظهرت مراجعة خبراء الوسائط والمحتوى جدوى الوسائط بتصنيف من ملائمة إلى ملاءمة عالية. التشابه يكمن في استخدام MIT App Inventor وعملية مراجعة الوسائط. أما الاختلاف فيتعلق بالهدف ونطاق

المادة: فبحث باسريل موجه لطلبة الجامعات في مادة الوسائط المتعددة، بينما هذا البحث يستهدف طلاب المدرسة الابتدائية في تعليم اللغة العربية بأسلوب قائم على الخبرة. كما أن الطرق المستخدمة تختلف حيث استخدم باسريل منهج MDLC، في حين يستخدم هذا البحث المنهج الوصفي النوعي.

بحث أجراه محمد أشرف سليمان (٢٠٢٤) يطبق التعلم القائم على التجربة من أجل تحسين مهارات الاتصال لدى طلاب المدرسة الابتدائية. أظهر البحث أن هذا النهج فعال في تعزيز مهارة الاتصال الشفهي. التشابه مع هذا البحث يكمن في تطبيق نهج التعلم القائم على التجربة والتركيز على مهارات الاتصال الشفهي. أما الاختلاف فهو أن أشرف لم يستخدم وسائل تكنولوجية مثل MIT App Inventor بينما يدمج هذا البحث الوسائط التقنية لتعليم اللغة العربية.

بحث أجري بواسطة نور النجمي، معصومة، ونور المفضلة (٢٠٢٤) طور وسيلة تعليمية لتعلم اللغة العربية تعتمد على نظام أندرويد باستخدام MIT App Inventor لتحسين مهارات التحدث لدى طلبة معهد الجامعة. تظهر نتائج البحث أن هذه الوسيلة صالحة وفعالة. التشابه مع هذا البحث يظهر في استخدام MIT App Inventor، والتركيز على مهارات التحدث باللغة العربية، واختبار فعالية الوسيلة. أما الاختلاف فيتمثل في موضوع البحث، حيث ركز بحث نور النجمي على طلبة الجامعة، بينما يركز هذا البحث على طلبة المدارس الابتدائية، بالإضافة إلى دمج منهجية التعلم المبني على الخبرة التي لم تستخدم في ذلك البحث.

بحث محمد سفيان (٢٠٢٣) يطور وسيلة تعليم تفاعلية قائمة على MIT App Inventor في تعليم اللغة العربية لتلاميذ المرحلة الإعدادية باستخدام

نموذج ADDIE. نتائج التحقق تظهر أن الوسيلة صالحة وفعالة جدا. التطابق بين هذا البحث وبحث سفيان يكمن في استخدام MIT App Inventor، والتركيز على اللغة العربية، وإثبات فعالية الوسيلة. الفرق هو في مستوى التعليم المستهدف، ومنهجية البحث، ودمج نهج التعلم القائم على الخبرة الذي يُعد سمة مميزة لهذا البحث.

من التحليل المذكور، يمكن الاستنتاج أن هذا البحث له تقاطع مع الأبحاث السابقة في استخدام الوسائط التفاعلية لتحسين مهارات التحدث، وتطبيق MIT App Inventor، وعملية التحقق والاختبار الفعالية للوسائط. ومع ذلك، يختلف هذا البحث لأنه يجمع بين MIT App Inventor ونهج التعلم القائم على الخبرة في سياق تعلم اللغة العربية على مستوى المدرسة الابتدائية، مما ينتج ابتكارا لم يوجد بشكل محدد في الأبحاث السابقة.

الفصل الخامس

الخاتمة

أ. النتائج

بناء على نتائج البحث حول استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي، يمكن استخلاص العديد من الاستنتاجات على النحو التالي:

١. استخدام MIT App Inventor له تأثير إيجابي على تحسين مهارة التحدث باللغة العربية لدى التلاميذ. يقدم هذا التطبيق ميزات تفاعلية مثل الصور والأصوات ومقاطع الفيديو والتسجيلات ومحاكاة المحادثة القادرة على تعزيز اهتمام التلاميذ بالتعلم وإنشاء حالة التعليم الممتعة. تصبح عملية التعليم أكثر نشاطا وسياقيا ووفقا لخصائص التعلم في المدارس الابتدائية.

٢. لقد ثبت أن مدخل التعليم التجريبي فعال في بناء مشاركة التلاميذ المباشرة في عملية التعليم. لا يتلقى التلاميذ المواد نظريا فحسب، بل يختبرون أيضا عملية التعلم بأنفسهم من خلال الممارسة العملية والتفكير والاستكشاف. هذا يتفق مع نظرية كولب القائلة بأن التجربة الملموسة هي أساس التعليم الهادف.

٣. كانت هناك ترقية كبيرة في جوانب مختلفة من مهارات التحدث، مثل النطق الأكثر دقة، وزيادة الطلاقة، وزيادة جرأة التحدث، وبنية جملة أكثر انتظاما، واستقلالية تعلم أقوى. بالإضافة إلى ذلك، يظهر التلاميذ القدرة على العمل معا من خلال المناقشات الجماعية والأنشطة التعاونية التي تعزز موقفا مفيدا للطرفين.

٤. يتأثر نجاح استخدام MIT App Inventor بعدة عوامل مهمة، وهي: (١) الميزات التفاعلية للتطبيق التي تجذب الانتباه وتسهل التعلم، (٢) دور المعلمين كميسرين وموجهين فعالين، (٣) دعم أولياء الأمور والأقران، (٤) جاهزية التكنولوجيا ومحو الأمية الرقمية للطلاب، و (٥) ملاءمة الأساليب ذات أنماط التعلم المتنوعة للطلاب.

٥. يدعم استخدام MIT App Inventor مناهج التعليم في القرن الحادي والعشرين، مثل تدريس اللغة الاتصالية، والتعليم التعاوني، والأساليب التفاضلية التي تتكيف مع احتياجات التلاميذ وقدراتهم. يدعم استخدام هذه التكنولوجيا أيضا تطوير مهارات القراءة والكتابة الرقمية والإبداع والتواصل لدى التلاميذ منذ المرحلة المبكرة.

ب. الإقتراحات

لتقديم ملاحظات إيجابية في مجال التعليم، هناك بعض الاقتراحات التي ينبغي مراعاتها، وهي:

١. لمعلمي اللغة العربية: سيكون تعلم التحدث باللغة العربية أكثر فاعلية إذا عمل المعلمون كميسرين نشطين لا يقدمون المواد فحسب، بل يصممون أيضا أنشطة تفاعلية وسياقية. يحتاج المعلمون إلى الاستفادة من الوسائط الرقمية مثل MIT App Inventor بنهج تجريبي، بالإضافة إلى توفير مساحة للطلاب للتدرب بشكل مباشر والحوار والتفكير. من المهم أيضا الاهتمام بأساليب تعلم التلاميذ وإعطاء الوقت للمناقشة أو الممارسة المستقلة حتى يصبح التعلم أكثر ملائما ويشجع الثقة والتفكير النقدي.

٢. للتلاميذ: من المتوقع أن يكون التلاميذ أكثر نشاطا ومسؤولية في عملية التعلم، خاصة في استخدام وسائط التعلم الرقمية مثل MIT App Inventor. يتم تشجيع التلاميذ على الاستفادة من ميزات التطبيق، مثل التسجيلات الصوتية ومحاكاة الحوار والاختبارات، كوسيلة للممارسة الذاتية لتحسين النطق وإثراء المفردات وبناء الجمل بشكل صحيح.

٣. بالنسبة للمدرسة: من المتوقع أن تقدم المدارس الدعم الكامل لابتكارات التعلم التي تنطوي على التكنولوجيا الرقمية. ينصح المدارس بتوفير المرافق والبنية التحتية الداعمة مثل الأجهزة اللوحية أو أجهزة الكمبيوتر، وشبكة الإنترنت المستقرة، وتدريب المعلمين على استخدام MIT App Inventor على النحو الأمثل.

٤. لباحثي المستقبل: يمكن تطوير هذا البحث بشكل أكبر من خلال اختبار فعالية MIT App Inventor في المهارات اللغوية الأخرى مثل الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.

المراجع العربية

أحمد, حسين مصيلحي سيد. *تطبيقات الانترنت والوسائط المتعددة*. مصر, ٢٠١١.

أحمد, سام محمد. *والوسائط المتعدده فى الصحافه تصميمها وإنتاجها*. مصر: العربية للنشر والتوزيع, ٢٠٠٨.

إبراهيم, إياد عبد المجيد. *المهارات الأساسية في اللغة العربية*. الأردن: مركز الكتاب الأكاديمي, ٢٠١٥.

الحضرمي, علي بن شرف الموسوي, ليلى بنت عبد الله. *الوسائط المتعددة بين النظرية والتطبيق*. عمان: مكتبة بيروت, ٢٠١٠.

الزهراني, حمد بن سعيد العلم. *"ابعاد تعلم اللغة بمساعدة الحاسوب الآلي (CALL) خيارات وموضوعات في تعلم اللغة بمساعدة الحاسوب الآلي"* . الرياض: النشر العلمي والمطابع – جامعة الملك سعود, ٢٠١٠.

الزيود, نعمة عواد. *تكنولوجيا التعليم وفعالية التحصيل الدراسي*. عمان: دار الخليج النشر والتوزيع, ٢٠٢٣.

السامعي, محمد. *اللغة العربية مهارة – نحو – إملاء – أدب – بلاغة*. اليمن: كلية الجزيرة للعلوم الصحية, ٢٠١٧.

العطية, أيوب جرجيس. *اللغة العربية تثقيفا ومهارات*. بيروت، لبنان: دار الكتب العلمية, ٢٠١٢.

المالكي, مجبل لازم. *"المكتبات الرقمية وتقنية الوسائط المتعددة"* . العراق: مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع, ٢٠٠٥.

بليغ حمدي إسماعيل. *استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر نظرية وتطبيقات عملية*. الأرين: دار المناهج, ٢٠١١.

تركي بن علي الزهراني. *مداخل تعليم اللغة العربية رؤية تحليلية*. الرياض: مجمع الملك سلمان العالمي للغة العربية, ٢٠٢٣.

حذيفة مازن عبد المجيد، مزهر شعبان العاني. *التعليم الإلكتروني التفاعلي*. عمان: مركز الكتاب الأكاديمي, ٢٠١٤.

سعادة, جودت أحمد. *التعلم الخبراتي أو التجريبي*. الأردن: دار الثقافة النشر والتوزيع, ٢٠١٤.

سفيان, محمد. *تطوير وسائل المتعددة التفاعلية على أساس MIT App Inventor في تعليم اللغة العربية لطلبة المدرسة المتوسطة*. رسالة الماجستير, بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج, ٢٠٢٣.

شاهين, فؤاد. *وسائل الاتصال المتعددة "ملتيميديا"* . ليبان: عويدات, ٢٠٠١.

شنب, تيسير عبد الجبار الالوسي، ميساء احمد أبو. *تكنولوجيا تعلم اللغة العربية*. الأردن: مركز الكتاب الأكاديمي, ٢٠١٥.

طلال عبدالله المراشدة. *بناء المهارات اللغوية في كتب تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها*. الأردنية: دار الجنان للنشر والتوزيع, ٢٠١٦.

عباس ناجي حسن. *الوسائط المتعددة في الإعلام الإلكتروني*. عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع, ٢٠١٦.

عرفان, خالد محمود محمد. *أحدث الاتجاهات في تعليم وتعلم اللغة العربية*. الرياض: دار النشر الدولي, ٢٠٠٨.

غالب عبد المعطي الفريجات. *مدخل إلى تكنولوجيا التعليم*. عمان: دار كنوز المعرفة للنشروالتوزيع, ٢٠١٠.

ماهر شعبان عبد الباري. *مهارات التحدث العملية والأداء*. الأردن: دار المسيرة, ٢٠١٦.

ماير, ريتشارد بي. *التعلم بالوسائط المتعددة*. الرياضي: مكتبة العبيكان, ٢٠٠٤.

محفوظ, ابتسام محفوظ أبو. *المهارات اللغوية*. الرياض: دار التدمرية, ٢٠١٧.

محمد علوني. *استاذ الصحافة المتعددة الوسائط*. الجزائر: تربية رقمية, ٢٠٢٤.

موسى, حسين حسن. *استخدام الوسائط المتعددة في البحث العلمي في العملية التعليمية*. القاهرة: دار الكتابة الحديث, ٢٠٠٨.

هناء خميس أبو دية. *أساليب تدريس اللغة العربية*. لبنان: دار الكتب العلمية, ٢٠٢٤.

المراجع الأجنبية

Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab.* Malang: UIN-MALIKI PRESS, ٢٠١٧.

Abdusshomad, Alwazir. "Affective Filter terhadap Pengajaran Bahasa Kedua (Bahasa Arab)." *Langit Biru: Jurnal Ilmiah Aviasi* ٥, Vol. ٥ no. ١٢ (٢٠١٢): ٤٩. https://doi.org/١٠,٥٤١٤٧/langitbiru.v٥i١٢,٢٤٠

Addaeroby, Muhammad Fahdin, and Erma Febriani. "Application Of Skinner's Behaviorist Learning Theory In Learning Arabic Speaking Proficiency/Penerapan Teori Belajar Behavioristik Skinner Dalam Pembelajaran Maharah Kalam." *Jurnal Bahasa Arab* ١, no. ١ (٢٠٢٤): ٣٩-٤٠. https://doi.org/١٠,٦٩٩٨٨/mx٥kzs٤٥.

Agus N Cahyo. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler.* Yogyakarta: DIVA Press, ٢٠٢٠.

Aisyah Aulia, Rahmi Rahmi, & Heriyanti Jufri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIP App Inventor pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas X SMKN ١ Kinali." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, ٦,٢ (٢٠٢٢), ١٤٧٦. <https://doi.org/١٠,٣١٠٠٤/cendekia.v٦i٢,١٣٢٩>.

Annisa Achla, Wahyuddin Wahyuddin, & Ade Destri Deviana. Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Muallimin Darussalam Martapura. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, ٢٢,٢ (٢٠٢٣), ٢٩. <https://doi.org/١٠,٤٧٧٣٢/alfalahjikk.v٢٢i٢,١٧٥>.

Ardiansyah, Risnita, & M. Syahran Jailani. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, ١,٢ (٢٠٢٣), ٣-٤. <https://doi.org/١٠,٦١١٠٤/ihsan.v١i٢,٥٧>.

Aris Prasetya, Saida Ulfa, & Susilaningsih. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*,

٥,٢ (٢٠٢٢), ١١١. <https://doi.org/١٠,١٧٩٧٧/um٠٣٨v٥i٢٢٠٢٢p١١١>.

Aulia Mustika Ilmiani, dkk. "Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab". *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, ٨,١ (٢٠٢٠), ٢١. <https://doi.org/١٠,٢٣٩٧١/altarib.v٨i١,١٩٠٢>.

Azizatul Hakima & Lutfiyah Hidayati. Peran Model Experiential Learning dalam Pendidikan Berbasis Keterampilan Tata Busana. *e-Journal*, ٠٩,٠٣ (٢٠٢٠), ٥٣. <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٢٦٧٤٠/jurnal-online-tata busana.v٩i٠٣,٣٦٨٥٣>.

Bahri, Ahmad, and Supriyadi Supriyadi. "The Influence of Attention, Relevance, Confidance, and Satisfaction (ARCS) Learning Model on Science Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students." *Academia Open* ٤ (٢٠٢١), ٨-٩. DOI: ١٠,٢١٠٧٠/acopen.٤,٢٠٢١,٣٠٤١.

Basilaia, G., & Kvavadze, D. Transition to online education in schools during a SARS-CoV-٢ coronavirus (COVID-١٩) pandemic in Georgia. *Pedagogical Research,* ٥،٤, ٢٠٢٠, ١–٩. https://doi.org/١٠,٢٩٣٣٣/pr/٧٩٣٧

Basrul Basrul, Hazrullah Hazrullah, and Nora Azlina. 'Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pengantar Multimedia Menggunakan App Inventor Berbasis Android'. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, ٥,٢ (٢٠٢١), ١٥٥. doi:١٠,٢٢٣٧٣/crc.v٥i٢,٩٥٥٨.

Berliana, Dinda, and Cucu Atikah. "Teori multiple intelligences dan implikasinya dalam pembelajaran." *Jurnal Citra Pendidikan* ٣, no. ٣ (٢٠٢٣): ١١٠٩.

Beta Fadiatun Nisa, Anin Nurhidayati, & Luk-Luk Nur Mufidah. Teknik Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Dengan Multimedia. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, ٣,١ (٢٠٢٣), ١١٩. <https://doi.org/١٠,٥٤٤٣٧/irsyaduna.v٣i١,٨٠٦>.

Cahaya Afriani Napitupulu. Pembelajaran Eksperiental (Experiental Learning): Menanamkan Kepercayaan Diri Sebagai Salah Satu Karakter Wirausaha Pada Mahasiswa Calon Guru Paud. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, ١٦,١ (٢٠٢٠), ٦٧-٦٨. https://doi.org/https://doi.org/١٠,٣٦٨٧٣/jph.v١٦i١,١٧٨٣>.

Cecep Wahyu Hoerudin. 'Meningkatkan Keterampilan Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Experiential Learning Dalam Menulis Karangan Sederhana Di Kelas IV Sd'. *Tahsinia*, ٤,٢ (٢٠٢٣), ١٠٩. doi:https://doi.org/١٠,٥٧١٧١/jt.v٤i٢,٥٠٧.

Dareush Rezaei & Fatemeh Mohseni. App Inventor: A Tool for Enhancing Technological Pedagogical Content Knowledge. *Interdiscip J Virtual Learn Med Sci*, ١٥,١ (٢٠٢٤), ١٠٨. <https://doi.org/١٠,٣٠٤٧٦/Content>.

David A Kolb. *Experiential Learning : Experience as the Source of Learning and Development.* Cleveland, Ohio : Pearson Education, ٢٠١٥.

Dedi Susanto, Risnita, dan M Syahran Jailani. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, ١,١ (٢٠٢٣), ٥٧. <https://doi.org/١٠,٦١١٠٤/jq.v١i١,٦٠>.

Diantika Puji Astuti, Ni Luh Sakinah Nuraini, & Goenawan Roebyanto. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Dengan Model Problem Based Learning Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran. Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan Dan Pengelolaan Pendidikan* ١, no. ٨ (August ٣٠, ٢٠٢١): ٦٥٤. https://doi.org/١٠,١٧٩٧٧/um٠٦٥v١i٨٢٠٢١p٦٥٣-٦٥٩.

Ega Safitri & Titin. Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, ١,٢ (٢٠٢١), ٧٤. <https://doi.org/١٠,٥٣٦٢١/jippmas.v١i٢,١٢>.

Esi Hairani, Yanti Susanti, & Rahma Mahdiyah. "Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, ٦,٤ (٢٠٢٤), ٣١٩٣. <https://doi.org/١٠,٣١٠٠٤/edukatif.v٦i٤,٧٠٦٤>.

Faiza Nuril Izzati, Endang M Kurnianti, Uswatun Hasanah. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Kompetensi*, ١٧,١ (٢٠٢٤), ١٤٠. <https://doi.org/١٠,٣٦٢٧٧/kompetensi.v١٧i١,٢٤٢>.

Farah Qonita, dkk. Learn the Skill of Speaking in the Arabic Language and the Factors Affecting Its Learning and Acquisition. *Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Ar Raayah*, ١٩٤. ٢٠٢١.

Farida Yufarilina Rosita. 'Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, ١,١ (٢٠١٥), ٢٥. doi:١٠,٢٢٢١٩/jinop.v١i١,٢٤٤٥.

Fitri Rahma Widia, Momon Dt Tanamir, & Nila Afryansih. Pengembangan Media Pembelajaran Mit App Inventor Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Journal on Education*, ٠٥,٠٤ (٢٠٢٣), ١٧١٩٣. <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٣١٠٠٤/joe.v٥i٤,٤١٠١>.

Fitri, Anjarwati. Manfaat Implementasi Model Pembelajaran Esperiental Learning Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Benua Etam Ramah Anak Usia Dini*, ١,٢ (٢٠٢٣), ٤١.

Garrison, D. R. Self-Directed Learning: Toward a Comprehensive Model. *Adult Education Quarterly*, ٤٨, ١ (١٩٩٧). ١٨-٣٣. https://doi.org/١٠,١١٧٧/٠٧٤١٧١٣٦٩٧٠٤٨٠٠١٠٣

Gusti Idris. Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajaar Materi Ungkapan Pemaparan. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, ٣,٢ (٢٠١٨), ١٣٥. <https://doi.org/ps://doi.org/١٠,٢٦٤١٨/jpp.v٣i٢,٣٧٨١٢>.

Hamzah Pagarra & Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman. *Media Pembelajaran.* Makassar: Badan Penerbit UNM, ٢٠٢٢.

Hance Basten Bastian, M. Lumenta Arie S, & nBrave A. Sugiarso. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Komputer Berbasis Android". *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, ٥,٣ (٢٠١٦), ٧٢. <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٣٥٧٩٣/jtek.v٥i٣,١٢٨٢٩>.

Hwansoo Kang. 'Application Study on Android Application Prototyping Method Using App Inventor'. *Indian Journal of Science and Technology*, ٨,١٩ (٢٠١٦), p. ٢. doi:١٠,١٧٤٨٥/ijst/٢٠١٥/v٨i١٩/٧٥٩١٩.

Irhamudin Abdullah, Novita Rahmi, & Walfajri Walfajri. Pembentukan Lingkungan Bahasa Arab Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara. *Taqdir*, ٦,٢ (٢٠٢١), ٧٢. <https://doi.org/١٠,١٩١٠٩/taqdir.v٦i٢,٦٢٨٣>.

Iwan Binanto. *Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangannya.* Yogjakarta: ANDI, ٢٠١٠.

J Miles, M., Huberman, & M, Saldana. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook.* Guofang Li, University of British Columbia, Canada: SAGE Publications, ٢٠١٨.

Jazilatur Rizqoh & Taufik. Media Aplikasi Inovatif Dalam Memudahkan Pembelajaran Bahasa Arab Anak Di Madrasah. *Journal of Education and Religious Studies*, ٤,٠٢ (٢٠٢٤), ٤٥. <https://doi.org/١٠,٥٧٠٦٠/jers.v٤i٠٢,١٠٧>.

Juliansyah Noor. Metodologi Penelitian: Skripsi, Disertasi, Dan Karya Ilmiah, Jakarta: Kencana, ٢٠١٢.

Kurniati, Eka. "Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini* ١, Vol. ١, No. ١ Maret (٢٠٢٥), ٢٣. https://doi.org/١٠,٥٤١٤٧/langitbiru.v٥i١٢,٢٤٠.

Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, ٢٠٠٨.

Lianto, Lianto. "Self-efficacy: A brief literature review." *Jurnal Manajemen Motivasi* ١٥, no. ٢ (٢٠١٩): ٥٦. http://dx.doi.org/١٠,٢٩٤٠٦/jmm.v١٥i٢,١٤٠٩.

M Win Afgani, Wiyanda Vera Nurfajriani, dkk. Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif Wiyanda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, ١٠,١٧ (٢٠٢٤), ٨٢٨. <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٥٢٨١/zenodo.١٣٩٢٩٢٧٢>.

M. Suyanto. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing.* Yogjakarta: ANDI, ٢٠٠٩.

Mamlu'atul Ni'mah Abd Wahab Rosyidi. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab.* Malang: UIN-MALIKI PRESS, ٢٠١١.

Muh. Asharif Suleman. 'Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Penerapan Experiential Learning'. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, ٩,٣ (٢٠٢٤), ١٥٣١. doi:١٠,٥١١٦٩/ideguru.v٩i٣,١١٠١.

Muhammad Fadhlan, dkk. The Improvement of Students Arabic Speaking Skills: The Role of Interactive Strategies and the Establishment of a Language Environment. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, ٧,٢ (٢٠٢٤), ١٦٢. <https://doi.org/١٠,٢٢٢١٩/jiz.v٧i٢,٣٠١٣٧>.

Muhammad Jundi. تصميم برنامج أندرويد لتعزير إتقان المفردات لدى طلاب المدرسة العالية. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, ٤,٢ (٢٠٢٣), ١٤٦. <https://doi.org/١٠,٣٥٣١٦/lahjah.vxix.xx-xx>.

Muhammad Rizki, dkk. Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, ٥,٢ (٢٠٢٤), ١١٤–١١٥. <https://doi.org/١٠,٣٠٩٩٧/tjpba.v٥i٢,١٠٣٩٢>.

Muspika Hendri. Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunikatif. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, ٣,٢ (٢٠١٧), ١٩٦. <https://doi.org/١٠,٢٤٠١٤/potensia.v٣i٢,٣٩٢٩>.

Nadia Intan Permata Hati. ‘Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Berbasis Android’. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, ٢,٤ (٢٠٢٣), ١١٦٨. doi:١٠,٥٤٤٤٣/sibatik.v٢i٤,٧٦٢.

Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, ٢٠١٧.

Nawang Wulandari. Analisis Kesalahan Fonologis Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, ٣,٠١ (٢٠٢٠), ٧٢. <https://doi.org/١٠,٣٢٣٣٢/al-fathin.v٣i٠١,٢٠٨٩>.

Nelsi Syaputrizal & Raudhatul Jannah. Media Pembelajaran Fisika Berbasis Mobile Learning Pada Platform Android Menggunakan Aplikasi App Inventor Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Natural Science Journal*, ٥,١ (٢٠١٩), ٨٠٣. <https://doi.org/١٠,١٥٥٤٨/nsc.v٥i١,٩٠١>.

Nisa Firdha & Zulyusri Zulyusri. Penggunaan ISpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, ٦,١ (٢٠٢٢), ١٠١. <https://doi.org/١٠,٣٣٣٦٩/diklabio.٦,١,١٠١-١٠٦>.

Nover Ardi & Asrul Huda. *Teknik Multimedia Dan Animasi.* Padang: UNP PRESS, ٢٠٢١.

Nurun Najmi, Muassomah Muassomah, and Nuril Mufidah. ‘Pengembangan Media Pembalajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Android Menggunakan “MIT App Inventor” Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mahasantri Ma’had Al-Jamiah UIN-SU’. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, ٧,٩ (٢٠٢٤), ١١٠٣١. doi:١٠,٥٤٣٧١/jiip.v٧i٩,٥٥٧٦.

Pratama, Andika, Siti Zulaikha Wulandari, and Devani Laksmi Indyastuti. "Analisis technology acceptance model (tam) pada penggunaan aplikasi pln daily (studi empiris pada pegawai pln up٣ tegal)." *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen*

Indonesia ٥, no. ٣ (٢٠٢٢): ٣٥٧. https://doi.org/١٠,٣١٨٤٢/jurnalinobis.v٥i٣,٢٣٥

Puti Zulharby, Zainal Rafli, & Samsi Setiadi. Interferensi Morfologi Bahasa Pertama Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, ٥,٤ (٢٠٢٢), ٧٥٠. <https://doi.org/١٠,٣٠٨٧٢/diglosia.v٥i٤,٥١٠>.

Richardus Eko Indrajit Ismiarji Juni Susanti. *Experiential Based Learning Pembelajaran Berbasis Pengalaman.* Yogyakarta: ANDI, ٢٠٢٢.

Rizal Mochammad Ramadhan. Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, ٥,٥ (٢٠١٩), ٦٠.

Rohani Aripi. Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Komunikatif. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, ٧,١ (٢٠٢٣), ١٦٠. <https://doi.org/١٠,٢٦٨١١/didaktika.v٧i١,١٠٤٦>.

S. Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, ٢٠١٣.

Samiaji Sarosa. *Analisis Data Penelitian Kualitatif.* Yogyakarta: PT Kanisius, ٢٠٢١.

Sadam Husein, dan Lovy Herayanti. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, ١,٣ (٢٠١٧), ٢٢١–٢٢٢. <https://doi.org/١٠,٢٩٣٠٣/jpft.v١i٣,٢٦٢>.

Sarjiyati. Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa SD Melalui Metode Diskusi Dengan Bantuan Media Audio Visual. *Jurnal IDEGURU*, ٢,٢ (٢٠١٧), ٢٤–٢٥.<https://jurnaldikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/٣٢>.

Satrio Junaidi, Khairunnisa, Muh. Rijalul Akbar, dkk. *Multimedia Teori dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, ٢٠٢٣.

Shenia Ananda Darma, dan Jarot S. *Buku Pintar Menguasai Multimedia.* Jakarta: Mediakita, ٢٠٠٩.

Sigit Setiyanto, dkk. *Multimedia Dan Sains.* Bandung: Widina Media Utama, ٢٠٢٣.

Silvana Yumalen Lima, Christine K. Ekowati, & Imelda Hendriani Eku Rimo. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor Pada Materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP N ١٩ Kota Kupang". *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, ٢,٢ (٢٠٢١), ٨٣. <https://doi.org/١٠,٣٥٥٠٨/fractal.v٢i٢,٥٣١١>.

Siti Aliyya Laubaha, dkk. "Kesesuaian Materi Berdasarkan Teori dan Praktek pada Bahan Ajar Bahasa Arab". *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, ٤,٢ (٢٠٢٢), ١٣–١٤. <https://doi.org/١٠,٤٧٤٣٥/naskhi.v٤i٢,١١٩٨>.

Sofia Edriati, dkk. "Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android". *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, ١٢,٤ (٢٠٢١), ٦٥٢. <https://doi.org/١٠,٢٦٨٧٧/e-dimas.v١٢i٤,٦٦٤٨>.

Sonja Knutson. Experiential Learning in Second-Language Classrooms. *TESL Canada Journal*, ٢٠,٢ (٢٠٠٣), ٥٤. <https://doi.org/١٠,١٨٨٠٦/tesl.v٢٠i٢,٩٤٨>.

Sri, Anak Agung. "Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif gi terhadap pemahaman konsep kimia dan kemampuan berpikir kreatif siswa sman ٣ denpasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia* ٢, no. ١ (٢٠١٢), ٤.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta, ٢٠٢٠.

Towle, Angela, and David Cottrell. Self directed learning. *Archives of disease in childhood* ٧٤, no. ٤ (١٩٩٦): ٣٥٧.

Try Susanti, Fifi Murniasari, & Diandara Oryza. "Model Pembelajaran Experiential Learning 'Kemampuan Berpikir Kritis' Peserta Didik". *BIODIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, ٩,١ (٢٠٢٣), ١٥٩–١٦٠. <https://doi.org/١٠,٢٢٤٣٧/bio.v٩i١,٢١٤٣٤>.

Zaenal Arifin, Muhammad Syaifullah, dkk. "The Application of Experiential Learning Model Perspective David A. Kolb to Improving Students Reading Skill". *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, ١٣,٢ (٢٠٢١), ٢١٥. <https://doi.org/١٠,٢٤٠٤٢/albayan.v%vi%i.٨٤٢٤ Th>.

Zimmerman, B. J. (٢٠٠٢). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice, ٤١* (٢), ٦٤–٧٠. https://doi.org/١٠,١٢٠٧/١٥٤٣٠٤٥٠٢٧٥٣٤٥٨٧٠٣

Zunan Setiawan, dkk. *Dunia Multimedia.* Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, ٢٠٢٣.

الملاحق

ملحق (١) : هيكل البحث

OUTLINE TESIS

استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي لتحسين مهارة التحدث لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية

صفحة الغلاف

صفحة الموضوع

لإهداء

كلمة شكر وتقدير

تقرير المشرفين

الاعتماد من طرف لجنة المناقشة

إقرار الطالب

ملخص البحث اللغة العربية

ملخص البحث اللغة الإندونسية

محتويات البحث

قائمة الجداول

قائمة الأشكال

قائمة الملاحق

الفصل الأول : مقدمة

أ. خلفية البحث

ب. حدود البحث
ج. أسئلة البحث
د. أهداف البحث
هـ. فوائد البحث
و. الدراسات السابقة

الفصل الثاني : الإطار النظري

المبحث الأول : الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor

أ. تعريف الوسائط المتعددة
ب. أنواع الوسائط المتعددة
ج. فوائد ووظائف استخدام الوسائط المتعددة
د. MIT App Inventor كمنصة تفاعلية للوسائط المتعددة
هـ. العوامل المؤثرة على نجاح الوسائط المتعددة التفاعلية في مجال التربية

المبحث الثاني : مدخل التعلم التجريبي

أ. تعريف مدخل التعلم التجريبي
ب. استخدام مدخل التعلم التجريبي فى تعليم اللغة العربية

المبحث الثالث : مهارة التحدث باللغة العربية

أ. تعريف مهارة التحدث
ب. أهداف مهارة التحدث
ج. أهمية مهارة التحدث

د. العوامل المؤثرة على مهارة التحدث

هـ. تعليم مهارة التحدث لتلاميذ المرحلة الابتدائية الناطقين بغير اللغة العربية

الفصل الثالث : منهج البحث

أ. تصميم البحث

ب. ميدان البحث وزمانه

ج. بيانات ومصادرها

د. أدوات البحث

هـ. طريقة جمع البيانات

و. أسلوب تحليل البيانات

الفصل الرابع : عرض بيانات البحث وتحليلها ومناقشتها

أ. عرض البيانات وتحليلها

١. لمحة عامة عن ميدان البحث

٢. وصف تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلية MIT App Inventor بمدخل التعلم التجريبي

٣. تحسين مهارة التحدث لدى الطلاب

٤. العوامل التي تؤثر على نجاح استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية فى مجال التربية

ب. المناقشة

الفصل الخامس : الخاتمة

أ. النتائج

ب. الإقتراحات

المراجع العربية

المراجع الأجنبية

الملاحق

السيرة الذتية للباحث

المشرف الأول

الدكتور ج. سوتارجو، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٦٠٦٠٧٢٠٠٣١٢١٠٠٢

المشرف الثاني

الدكتور راضي هاريسكا، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٩١٠٣٠٢٠١٩٠٣١٠٠٦

ملحق (٢) : أدوات البحث

ALAT PENGUMPULAN DATA

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF MIT APP INVENTOR DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PENGALAMAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA SISWA KELAS 5 SDIT INSAN KAMIL BANDAR JAYA TIMUR, T.A 2024/2025

A. Observasi

Beberapa pertanyaan observasi yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian:

1. **Bagaimana cara menggunakan multimedia interaktif MIT App Inventor dengan pendekatan pembelajaran eksperiensial untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur?**
   a. Bagaimana guru memperkenalkan dan menjelaskan penggunaan MIT App Inventor kepada siswa?
   b. Bagaimana guru merancang aktivitas pembelajaran yang menggabungkan MIT App Inventor dengan pendekatan eksperiensial?
   c. Bagaimana siswa berinteraksi dengan aplikasi MIT App Inventor yang telah dibuat?
   d. Bagaimana siswa menggunakan aplikasi tersebut untuk berlatih keterampilan berbicara mereka?
   e. Bagaimana guru memberikan umpan balik dan bimbingan kepada siswa selama proses pembelajaran?
   f. Bagaimana siswa berkolaborasi dan berkomunikasi selama menggunakan MIT App Inventor?
   g. Bagaimana guru mengintegrasikan unsur-unsur pembelajaran eksperiensial (misalnya, pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan aplikasi) dalam kegiatan pembelajaran?
   h. Bagaimana siswa menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara mereka selama dan setelah penggunaan MIT App Inventor?
2. **Apa pengaruh penggunaan multimedia interaktif MIT App Inventor dengan pendekatan pembelajaran eksperiensial terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas 5 SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur?**
   a. Bagaimana perubahan tingkat kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum sebelum dan sesudah penggunaan MIT App Inventor?
   b. Bagaimana perubahan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide dan gagasan secara lisan sebelum dan sesudah penggunaan MIT App Inventor?
   c. Bagaimana perubahan kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata dan tata bahasa yang tepat sebelum dan sesudah penggunaan MIT App Inventor?

d. Bagaimana perubahan kemampuan siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain sebelum dan sesudah penggunaan MIT App Inventor?
e. Bagaimana perubahan tingkat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan berbicara di kelas sebelum dan sesudah penggunaan MIT App Inventor?
f. Apakah ada perbedaan signifikan dalam keterampilan berbicara antara siswa yang menggunakan MIT App Inventor dengan pendekatan eksperiensial dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?

3. **Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan multimedia interaktif MIT App Inventor dengan pendekatan pembelajaran eksperiensial untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur?**
   a. Bagaimana tingkat motivasi siswa dalam menggunakan MIT App Inventor dan berpartisipasi dalam kegiatan berbicara?
   b. Bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap konsep dan fitur MIT App Inventor?
   c. Bagaimana tingkat dukungan dan bimbingan yang diberikan oleh guru kepada siswa?
   d. Bagaimana kualitas dan relevansi materi pembelajaran yang disajikan melalui MIT App Inventor?
   e. Bagaimana ketersediaan dan aksesibilitas perangkat teknologi (misalnya, komputer, tablet, internet) yang digunakan dalam pembelajaran?
   f. Bagaimana lingkungan belajar di kelas mempengaruhi efektivitas penggunaan MIT App Inventor?
   g. Bagaimana karakteristik individu siswa (misalnya, gaya belajar, minat, latar belakang) mempengaruhi hasil pembelajaran?
   h. Bagaimana desain dan fungsionalitas aplikasi MIT App Inventor yang dibuat mempengaruhi pengalaman belajar siswa?
   i. Bagaimana peran orang tua dalam mendukung pembelajaran siswa di rumah?

Hasil Observasi yang Diharapkan:

1. Peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam hal kelancaran, kejelasan, dan kepercayaan diri.
2. Peningkatan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide dan informasi secara lisan.
3. Peningkatan kemampuan siswa dalam merespons pertanyaan dan memberikan umpan balik.
4. Peningkatan motivasi dan minat siswa dalam belajar berbicara.
5. Pemahaman tentang efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis MIT App Inventor dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Wawancara

Beberapa pertanyaan wawancara yang dapat digunakan untuk penelitian, yang dibagi berdasarkan pada pertanyaan penelitian:

Pertanyaan Wawancara untuk Guru:

1. Penggunaan Multimedia Interaktif MIT App Inventor dan Pendekatan Pembelajaran Eksperiensial:

a. Bagaimana Anda memperkenalkan dan menggunakan MIT App Inventor dalam pembelajaran di kelas 5?
b. Bagaimana Anda mengintegrasikan pendekatan pembelajaran eksperiensial dalam penggunaan MIT App Inventor?
c. Contoh kegiatan atau proyek apa yang Anda rancang menggunakan MIT App Inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa?
d. Bagaimana Anda menilai keterampilan berbicara siswa selama dan setelah penggunaan MIT App Inventor?
e. Tantangan apa yang Anda hadapi dalam menggunakan MIT App Inventor dan pendekatan pembelajaran eksperiensial?
f. Bagaimana Anda mengatasi tantangan tersebut?

2. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif MIT App Inventor:

a. Menurut Anda, bagaimana penggunaan MIT App Inventor mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar berbicara?
b. Apakah Anda melihat peningkatan dalam keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan MIT App Inventor?
c. Bagaimana Anda mengukur peningkatan tersebut?
d. Apakah ada perbedaan dalam peningkatan keterampilan berbicara antara siswa yang aktif dan kurang aktif dalam penggunaan MIT App Inventor?
e. Aspek peningkatan apa saja untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa?

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan:

a. Faktor apa saja yang menurut Anda paling mempengaruhi keberhasilan penggunaan MIT App Inventor dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa?
b. Bagaimana dukungan dari sekolah dan orang tua mempengaruhi keberhasilan ini?
c. Bagaimana kemampuan teknologi siswa dan guru mempengaruhi proses pembelajaran?
d. Bagaimana karakteristik siswa (misalnya, gaya belajar, minat) mempengaruhi efektivitas penggunaan MIT App Inventor?

e. Saran apa yang akan Anda berikan kepada guru lain yang ingin menggunakan MIT App Inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa?

Pertanyaan Wawancara untuk Siswa:

1. Pengalaman Menggunakan MIT App Inventor:

a. Apakah kamu suka menggunakan MIT App Inventor dalam pelajaran? Mengapa?
b. Apa yang paling kamu sukai dari menggunakan MIT App Inventor?
c. Apakah kamu merasa lebih percaya diri untuk berbicara setelah menggunakan MIT App Inventor?
d. Bisakah kamu memberikan contoh bagaimana MIT App Inventor membantumu meningkatkan keterampilan berbicara?
e. Apakah ada kesulitan yang kamu alami saat menggunakan MIT App Inventor?

2. Pengaruh Penggunaan MIT App Inventor:

a. Apakah kamu merasa keterampilan berbicara kamu meningkat setelah menggunakan MIT App Inventor?
b. Apakah kamu lebih termotivasi untuk berbicara di depan kelas setelah menggunakan MIT App Inventor?
c. Apakah kamu merasa lebih mudah untuk menyampaikan ide dan pendapat setelah menggunakan MIT App Inventor?

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan:

a. Apa yang membuatmu merasa berhasil dalam menggunakan MIT App Inventor?
b. Apakah bantuan dari guru dan teman-teman membantumu dalam menggunakan MIT App Inventor?
c. Apakah kamu merasa lebih mudah belajar berbicara dengan cara ini dibandingkan dengan cara belajar yang lain?
d. Saran apa yang akan kamu berikan kepada teman-teman yang ingin belajar menggunakan MIT App Inventor?

Pertanyaan Wawancara untuk Wali siswa kelas 5:

1. Bagaimana Bapak/Ibu menilai perkembangan keterampilan berbicara anak setelah menggunakan aplikasi MIT App Inventor dalam pembelajaran bahasa Arab?
2. Apakah Bapak/Ibu merasakan perubahan antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab setelah penggunaan aplikasi ini?
3. Bagaimana sikap anak Bapak/Ibu sebelum dan setelah penggunaan multimedia interaktif ini dalam pembelajaran?

4. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Arab?
5. Apakah Bapak/Ibu mengamati adanya perubahan positif lain pada anak selain kemampuan berbicara?

C. Dokumentasi

1. Profil sekolah, termasuk sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, serta letak geografis SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur.
2. Materi multimedia interaktif harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan tingkat pemahaman siswa kelas 5.
3. Foto atau video kegiatan selama proses pembelajaran.
4. Evaluasi hasil belajar siswa ketika menggunakan multimedia interaktif Mit App Inventor.
5. Sarana dan prasarana pendukung pembelajaran di SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur.

Metro, 13 Maret 2025

Penulis

Nasrullah

2371030042

Mengetahui

Pembimbing 1	Pembimbing II
Dr. J. Sutarjo, M.Pd	**Dr. Rodhy Harisca, M.Ed**
NIP. 197606072003121002	NIP. 198910302019031006

ملحق رقم (٣) : خطاب استئذان إجراءات البحث من كلية الدراسات العليا بجامعة ميترو الإسلامية الحكومية لمدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PASCASARJANA

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website:* pascasarjana.metrouniv.ac.id;
email: ppsiainmetro@metrouniv.ac.id

Nomor : 0123/In.28.5/D.PPs/PP.009/03/2025
Lamp. : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Yth.
Kepala SDIT Insan Kamil Bandar Jaya, Lampung Tengah
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Tugas Nomor: 0122/In.28.5/D.PPs/PP.00.9/03/2025, tanggal 19 Maret 2025 atas nama saudara:

Nama	:	**Nasrullah**
NIM	:	**2371030042**
Semester	:	**IV (Empat)**

Maka dengan ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan *research* / penelitian untuk penyelesaian Tesis dengan judul :

"Penggunaan Multimedia Interaktif MIT APP Inventor dengan Pendekatan Pembelajaran Pengalaman untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Tahun Ajaran 2024/2025"

Kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu demi terselenggaranya tugas tersebut. Atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 19 Maret 2025
Direktur,

Dr. Mukhtar Hadi. S.Ag, M.Si
NIP. 19730710 199803 1 003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PASCASARJANA
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website:* pascasarjana.metrouniv.ac.id;
email: ppsiainmetro@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: 0122/In.28.5/D.PPs/PP.00.9/03/2025

Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro menugaskan kepada Sdr.:

Nama	:	**Nasrullah**
NIM	:	**2371030042**
Semester	:	**IV (Empat)**

Untuk :
1. Mengadakan *Research* / Penelitian di SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur, Lampung Tengah guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tesis mahasiswa yang bersangkutan dengan judul : **Penggunaan Multimedia Interaktif MIT APP Inventor dengan Pendekatan Pembelajaran Pengalaman untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Tahun Ajaran 2024/2025.**
2. Waktu yang diberikan mulai tanggal 19 Maret 2025 sampai dengan selesai

Kepada pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terimakasih.

Dikeluarkan di Metro
Pada Tanggal 19 Maret 2025
Direktur,

Mengetahui,
Pejabat Setempat

Taufikurrahman, S.Kom
Kepala Sekolah

Dr. Mukhtar Hadi. S.Ag, M.Si
NIP. 19730710 199803 1 003

ملحق رقم (٤) : خطاب الرد والتصريح على أداء إجراءات البحث من المدرسة إنسان كامل الابتدائية الإسلامية المتكاملة باندار جايا الشرقية

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM (YPI) INSAN KAMIL
SDIT INSAN KAMIL BANDARJAYA
JL. JEND. SUDIRMAN Gg. INSAN KAMIL BANDARJAYA
Phone : 0725 25120 KAB. LAMPUNG TENGAH 34162
E-mail : sdit.insankamil.bandarjaya@gmail.com
Website : http://sditinsankamilbandarjaya.sch.id
TKIT - SDIT Insan Kamil

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/ 013 /C.2/D.a.VI.01/2025

Sehubungan dengan surat dari Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri Mertro Lampung, Nomor : 0123/In.28.5/D.PPs/PP.009/03/2025, hal Permohonan Mengadakan Izin Research / Penelitian untuk menyelesaikan Tesis, maka Kepala SDIT Insan Kamil Bandar Jaya dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Nasrullah
NPM	: 2371030042
Semester/ T.A	: IV (Empat)
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab

Benar telah mengadakan penelitian di SDIT Insan Kamil Bandar Jaya pada tanggal 16 April 2025 guna mengumpulkan data dan bahan-bahan tesis yang bersangkutan.
Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandarjaya, 24 April 2025
Kepala SDIT Insan Kamil Bandarjaya

TAUFIQURRAHMAN SANZAYA, S. Kom.

ملحق رقم (٥): قائمة أسماء الطلبة الموجهين للاختبارات

Hasil Observasi Penggunaan Multimedia Interaktif MIT App Inventor Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Kelas 5 SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur

1. Nama Siswa: Keenan Zain Almisbah Kelas: 5

   Jenis Kelamin: Laki-laki Tema: Laboratorium dan Perpustakaan

   Media: Multimedia Interaktif MIT App Inventor

   Pendekatan: Pembelajaran Berbasis Pengalaman

   Tanggal Observasi: 16 April 2025, pukul 07.40 WIB.

Tujuan Pembelajaran pada Keterampilan Berbicara yaitu:

Peserta didik mampu merespon dengan bertanya, menjawab dalam percakapan yang sangat sederhana tentang laboratorium dan perpustakaan sebagai alat komunikasi global.

Aspek	Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka	Tujuan Pembelajaran Spesifik	Skor (1–4)	Deskripsi Kualitatif
Pengucapan (النطق)	Siswa mampu mengucapkan kosakata bahasa Arab dengan tepat sesuai contoh.	Melafalkan mufradat tema "Laboratorium dan Perpustakaan" dengan artikulasi jelas.	4	Mampu menunjukkan peningkatan pelafalan melalui fitur audio dan latihan suara dalam aplikasi.
Kosakata (المفردات)	Siswa mampu memahami dan menggunakan kosakata sesuai tema dalam konteks sederhana.	Menguasai dan menerapkan kosakata baru dalam dialog sederhana.	4	Aktif menggunakan mufradat harian dalam dialog serta latihan soal dalam aplikasi.
Struktur Kalimat (بناء الجملة)	Siswa mampu menyusun kalimat sederhana yang benar secara gramatikal.	Menyusun kalimat pendek sesuai kaidah bahasa Arab untuk menjawab pertanyaan atau menyampaikan informasi.	3	Mulai mampu merangkai kalimat pendek saat menjawab dan berdialog.

Kelancaran (الطلاقة)	Siswa mampu berbicara lancar dengan tempo yang wajar dan tanpa banyak jeda ragu.	Menyampaikan dialog atau jawaban lisan secara berkelanjutan tanpa terbata-bata.	3	Mengalami kelancaran karena terbiasa berlatih berbicara melalui aplikasi.
Keberanian (الجرأة في الحديث)	Siswa menunjukkan rasa percaya diri saat berbicara bahasa Arab di depan umum.	Mempraktikkan percakapan di depan kelas dengan percaya diri.	4	Menunjukkan peningkatan signifikan dalam keberanian tampil dan menyampaikan pendapat.
Interaksi (التفاعل)	Siswa mampu merespons dan menanggapi percakapan dalam bahasa Arab sesuai konteks.	Mengikuti simulasi tanya jawab dengan guru/teman secara aktif.	4	Aktif dalam sesi praktik dialog dan simulasi tanya jawab.
Kesesuaian Makna (مطابقة المعنى)	Siswa mampu menyampaikan makna sesuai konteks pembicaraan.	Menyampaikan ide atau informasi secara tepat sehingga lawan bicara memahami maksudnya.	4	Dapat menyampaikan ide dengan jelas dan sesuai maksud pembicaraan.
Total Skor	-	-	26	-

Skala Penilaian:

Nilai	**Keterangan**
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

KKM = 17

Siswa dinyatakan Tuntas jika memperoleh skor ≥17 dari total 28.

Hasil Observasi Penggunaan Multimedia Interaktif MIT App Inventor Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Kelas 5 SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur

2. Nama Siswa: Alyssa Almaira Azzahra Kelas: 5

Jenis Kelamin: Perempuan Tema: Laboratorium dan Perpustakaan

Media: Multimedia Interaktif MIT App Inventor

Pendekatan: Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Tanggal Observasi: 16 April 2025, pukul 07.40 WIB.

Tujuan Pembelajaran pada Keterampilan Berbicara yaitu:

Peserta didik mampu merespon dengan bertanya, menjawab dalam percakapan yang sangat sederhana tentang laboratorium dan perpustakaan sebagai alat komunikasi global.

Aspek	Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka	Tujuan Pembelajaran Spesifik	Skor (1–4)	Deskripsi Kualitatif
Pengucapan (النطق)	Siswa mampu mengucapkan kosakata bahasa Arab dengan tepat sesuai contoh.	Melafalkan mufradat tema "Laboratorium dan Perpustakaan" dengan artikulasi jelas.	4	Mampu menunjukkan peningkatan pelafalan melalui fitur audio dan latihan suara dalam aplikasi.
Kosakata (المفردات)	Siswa mampu memahami dan menggunakan kosakata sesuai tema dalam konteks sederhana.	Menguasai dan menerapkan kosakata baru dalam dialog sederhana.	4	Aktif menggunakan mufradat harian dalam dialog serta latihan soal dalam aplikasi.
Struktur Kalimat (بناء الجملة)	Siswa mampu menyusun kalimat sederhana yang benar secara gramatikal.	Menyusun kalimat pendek sesuai kaidah bahasa Arab untuk menjawab pertanyaan atau menyampaikan informasi.	3	Mulai mampu merangkai kalimat pendek saat menjawab dan berdialog.

Kelancaran (الطلاقة)	Siswa mampu berbicara lancar dengan tempo yang wajar dan tanpa banyak jeda ragu.	Menyampaikan dialog atau jawaban lisan secara berkelanjutan tanpa terbata-bata.	3	Mengalami kelancaran karena terbiasa berlatih berbicara melalui aplikasi.
Keberanian (الجرأة في الحديث)	Siswa menunjukkan rasa percaya diri saat berbicara bahasa Arab di depan umum.	Mempraktikkan percakapan di depan kelas dengan percaya diri.	3	Menunjukkan peningkatan signifikan dalam keberanian tampil dan menyampaikan pendapat.
Interaksi (التفاعل)	Siswa mampu merespons dan menanggapi percakapan dalam bahasa Arab sesuai konteks.	Mengikuti simulasi tanya jawab dengan guru/teman secara aktif.	4	Aktif dalam sesi praktik dialog dan simulasi tanya jawab.
Kesesuaian Makna (مطابقة المعنى)	Siswa mampu menyampaikan makna sesuai konteks pembicaraan.	Menyampaikan ide atau informasi secara tepat sehingga lawan bicara memahami maksudnya.	4	Dapat menyampaikan ide dengan jelas dan sesuai maksud pembicaraan.
Total Skor	-	-	25	-

Skala Penilaian:

Nilai	**Keterangan**
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

KKM = 17

Siswa dinyatakan Tuntas jika memperoleh skor ≥17 dari total 28.

Hasil Observasi Penggunaan Multimedia Interaktif MIT App Inventor Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Kelas 5 SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur

3. Nama Siswa: Hayfa Zahida Kelas: 5

   Jenis Kelamin: Perempuan Tema: Laboratorium dan Perpustakaan

   Media: Multimedia Interaktif MIT App Inventor

   Pendekatan: Pembelajaran Berbasis Pengalaman

   Tanggal Observasi: 16 April 2025, pukul 07.40 WIB.

Tujuan Pembelajaran pada Keterampilan Berbicara yaitu:

Peserta didik mampu merespon dengan bertanya, menjawab dalam percakapan yang sangat sederhana tentang laboratorium dan perpustakaan sebagai alat komunikasi global.

Aspek	Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka	Tujuan Pembelajaran Spesifik	Skor (1–4)	Deskripsi Kualitatif
Pengucapan (النطق)	Siswa mampu mengucapkan kosakata bahasa Arab dengan tepat sesuai contoh.	Melafalkan mufradat tema "Laboratorium dan Perpustakaan" dengan artikulasi jelas.	4	Mampu menunjukkan peningkatan pelafalan melalui fitur audio dan latihan suara dalam aplikasi.
Kosakata (المفردات)	Siswa mampu memahami dan menggunakan kosakata sesuai tema dalam konteks sederhana.	Menguasai dan menerapkan kosakata baru dalam dialog sederhana.	4	Aktif menggunakan mufradat harian dalam dialog serta latihan soal dalam aplikasi.
Struktur Kalimat (بناء الجملة)	Siswa mampu menyusun kalimat sederhana yang benar secara gramatikal.	Menyusun kalimat pendek sesuai kaidah bahasa Arab untuk menjawab pertanyaan atau menyampaikan informasi.	3	Mulai mampu merangkai kalimat pendek saat menjawab dan berdialog.

Kelancaran (الطلاقة)	Siswa mampu berbicara lancar dengan tempo yang wajar dan tanpa banyak jeda ragu.	Menyampaikan dialog atau jawaban lisan secara berkelanjutan tanpa terbata-bata.	4	Mengalami kelancaran karena terbiasa berlatih berbicara melalui aplikasi.
Keberanian (الجرأة في الحديث)	Siswa menunjukkan rasa percaya diri saat berbicara bahasa Arab di depan umum.	Mempraktikkan percakapan di depan kelas dengan percaya diri.	4	Menunjukkan peningkatan signifikan dalam keberanian tampil dan menyampaikan pendapat.
Interaksi (التفاعل)	Siswa mampu merespons dan menanggapi percakapan dalam bahasa Arab sesuai konteks.	Mengikuti simulasi tanya jawab dengan guru/teman secara aktif.	3	Aktif dalam sesi praktik dialog dan simulasi tanya jawab.
Kesesuaian Makna (مطابقة المعنى)	Siswa mampu menyampaikan makna sesuai konteks pembicaraan.	Menyampaikan ide atau informasi secara tepat sehingga lawan bicara memahami maksudnya.	3	Dapat menyampaikan ide dengan jelas dan sesuai maksud pembicaraan.
Total Skor	-	-	25	-

Skala Penilaian:

Nilai	**Keterangan**
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

KKM = 17

Siswa dinyatakan Tuntas jika memperoleh skor ≥17 dari total 28.

Hasil Observasi Penggunaan Multimedia Interaktif MIT App Inventor Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Kelas 5 SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur

4. Nama Siswa: Alya Aqila Khairunnisa Kelas: 5

   Jenis Kelamin: Perempuan Tema: Laboratorium dan Perpustakaan

   Media: Multimedia Interaktif MIT App Inventor

   Pendekatan: Pembelajaran Berbasis Pengalaman

   Tanggal Observasi: 16 April 2025, pukul 07.40 WIB.

Tujuan Pembelajaran pada Keterampilan Berbicara yaitu:

Peserta didik mampu merespon dengan bertanya, menjawab dalam percakapan yang sangat sederhana tentang laboratorium dan perpustakaan sebagai alat komunikasi global.

Aspek	Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka	Tujuan Pembelajaran Spesifik	Skor (1–4)	Deskripsi Kualitatif
Pengucapan (النطق)	Siswa mampu mengucapkan kosakata bahasa Arab dengan tepat sesuai contoh.	Melafalkan mufradat tema "Laboratorium dan Perpustakaan" dengan artikulasi jelas.	4	Mampu menunjukkan peningkatan pelafalan melalui fitur audio dan latihan suara dalam aplikasi.
Kosakata (المفردات)	Siswa mampu memahami dan menggunakan kosakata sesuai tema dalam konteks sederhana.	Menguasai dan menerapkan kosakata baru dalam dialog sederhana.	4	Aktif menggunakan mufradat harian dalam dialog serta latihan soal dalam aplikasi.
Struktur Kalimat (بناء الجملة)	Siswa mampu menyusun kalimat sederhana yang benar secara gramatikal.	Menyusun kalimat pendek sesuai kaidah bahasa Arab untuk menjawab pertanyaan atau menyampaikan informasi.	4	Mulai mampu merangkai kalimat pendek saat menjawab dan berdialog.

Kelancaran (الطلاقة)	Siswa mampu berbicara lancar dengan tempo yang wajar dan tanpa banyak jeda ragu.	Menyampaikan dialog atau jawaban lisan secara berkelanjutan tanpa terbata-bata.	3	Mengalami kelancaran karena terbiasa berlatih berbicara melalui aplikasi.
Keberanian (الجرأة في الحديث)	Siswa menunjukkan rasa percaya diri saat berbicara bahasa Arab di depan umum.	Mempraktikkan percakapan di depan kelas dengan percaya diri.	3	Menunjukkan peningkatan signifikan dalam keberanian tampil dan menyampaikan pendapat.
Interaksi (التفاعل)	Siswa mampu merespons dan menanggapi percakapan dalam bahasa Arab sesuai konteks.	Mengikuti simulasi tanya jawab dengan guru/teman secara aktif.	3	Aktif dalam sesi praktik dialog dan simulasi tanya jawab.
Kesesuaian Makna (مطابقة المعنى)	Siswa mampu menyampaikan makna sesuai konteks pembicaraan.	Menyampaikan ide atau informasi secara tepat sehingga lawan bicara memahami maksudnya.	4	Dapat menyampaikan ide dengan jelas dan sesuai maksud pembicaraan.
Total Skor	-	-	25	-

Skala Penilaian:

Nilai	**Keterangan**
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

KKM = 17

Siswa dinyatakan Tuntas jika memperoleh skor ≥17 dari total 28.

Hasil Observasi Penggunaan Multimedia Interaktif MIT App Inventor Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Kelas 5 SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur

5. Nama Siswa: Dimas Aditya Benarfa Kelas: 5

   Jenis Kelamin: Laki-laki Tema: Laboratorium dan Perpustakaan

   Media: Multimedia Interaktif MIT App Inventor

   Pendekatan: Pembelajaran Berbasis Pengalaman

   Tanggal Observasi: 16 April 2025, pukul 07.40 WIB.

Tujuan Pembelajaran pada Keterampilan Berbicara yaitu:

Peserta didik mampu merespon dengan bertanya, menjawab dalam percakapan yang sangat sederhana tentang laboratorium dan perpustakaan sebagai alat komunikasi global.

Aspek	Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka	Tujuan Pembelajaran Spesifik	Skor (1–4)	Deskripsi Kualitatif
Pengucapan (النطق)	Siswa mampu mengucapkan kosakata bahasa Arab dengan tepat sesuai contoh.	Melafalkan mufradat tema "Laboratorium dan Perpustakaan" dengan artikulasi jelas.	4	Mampu menunjukkan peningkatan pelafalan melalui fitur audio dan latihan suara dalam aplikasi.
Kosakata (المفردات)	Siswa mampu memahami dan menggunakan kosakata sesuai tema dalam konteks sederhana.	Menguasai dan menerapkan kosakata baru dalam dialog sederhana.	4	Aktif menggunakan mufradat harian dalam dialog serta latihan soal dalam aplikasi.
Struktur Kalimat (بناء الجملة)	Siswa mampu menyusun kalimat sederhana yang benar secara gramatikal.	Menyusun kalimat pendek sesuai kaidah bahasa Arab untuk menjawab pertanyaan atau menyampaikan informasi.	4	Mulai mampu merangkai kalimat pendek saat menjawab dan berdialog.

Kelancaran (الطلاقة)	Siswa mampu berbicara lancar dengan tempo yang wajar dan tanpa banyak jeda ragu.	Menyampaikan dialog atau jawaban lisan secara berkelanjutan tanpa terbata-bata.	3	Mengalami kelancaran karena terbiasa berlatih berbicara melalui aplikasi.
Keberanian (الجرأة في الحديث)	Siswa menunjukkan rasa percaya diri saat berbicara bahasa Arab di depan umum.	Mempraktikkan percakapan di depan kelas dengan percaya diri.	4	Menunjukkan peningkatan signifikan dalam keberanian tampil dan menyampaikan pendapat.
Interaksi (التفاعل)	Siswa mampu merespons dan menanggapi percakapan dalam bahasa Arab sesuai konteks.	Mengikuti simulasi tanya jawab dengan guru/teman secara aktif.	3	Aktif dalam sesi praktik dialog dan simulasi tanya jawab.
Kesesuaian Makna (مطابقة المعنى)	Siswa mampu menyampaikan makna sesuai konteks pembicaraan.	Menyampaikan ide atau informasi secara tepat sehingga lawan bicara memahami maksudnya.	4	Dapat menyampaikan ide dengan jelas dan sesuai maksud pembicaraan.
Total Skor	-	-	26	-

Skala Penilaian:

Nilai	**Keterangan**
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

KKM = 17

Siswa dinyatakan Tuntas jika memperoleh skor ≥17 dari total 28.

Nama Peserta Didik di Kelas 5 Multazam SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Timur

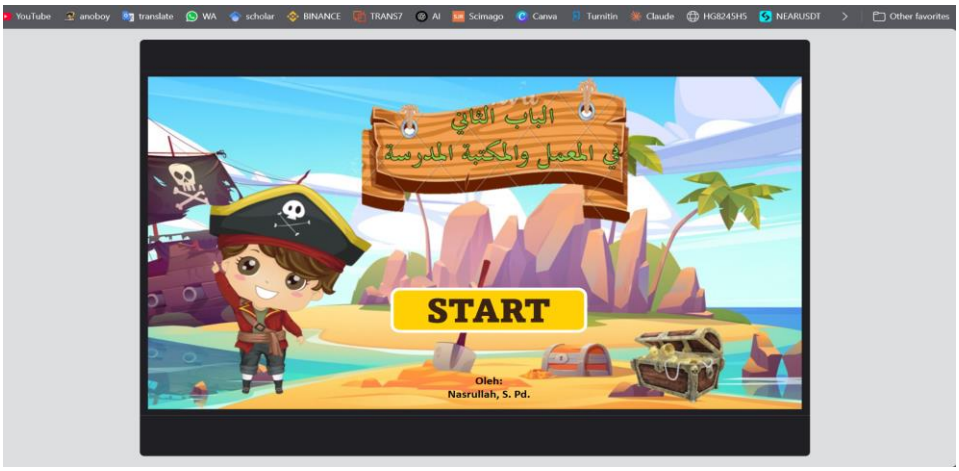
No.	NAMA PESERTA DIDIK	L/P
1	ADHWA ANNANDA SETYA	P
2	ALMAIRA NUR AYYAASY	P
3	ALYA AQILA KHAIRUNNISA	P
4	ALYSSA ALMAIRA AZZAHRA	P
5	ANNISA SYIFA SYAKIRA	P
6	ARKANDO SHAREIN RIZQULAH	L
7	ASSYIFA SARAH KANARI	P
8	ATHALLAH NAUFAL AUJI MAULANA	L
9	DIMAS ADITYA BENARFA	L
10	DZAKY FARID ATALLAH	L
11	EL HAMMAM KHAIRY DZAKWAN W	L
12	FATHIH ARIF RAHMAN	L
13	FAVIAN ADRIN BANGSAWAN	L
14	HAYFA ZAHIDA	P
15	KAYSHA ANANDA NUGRAHA	L
16	KEENAN ZAIN ALMISBAH	L
17	M. ARFA FAEYZA KENCANA	L
18	M. ZIDAN AL FARIZY HENDRA	L
19	MUHAMMAD AL FATIH SATRIA RAJAB	L
20	MUHAMMAD ALIF NUR AABID	L
21	MUHAMMAD MARCELINO ALFARIZI	L
22	NABILA ALYA AZZAHRA	P
23	NABILA KANAYA PAWIRA	P
24	NAJWA SALMA ZAFIRA	P
25	NAURA CAYU TALITA	P
26	NINDYA AQILA CHARMARAIZA	P
27	RATU KEYSHA	P
28	SANIYYA SYAUQI	P
29	SYANALA ALMALEEKA SHANUM	P
30	THIAN PRIMA HERMANSYAH	L
31	YOURA EVELYN PRASHEN	P
32	ZAKIYYA HALIMATUNNISA BENI PUTRI	P

ملحق رقم (٦) : الصورة في تنفيذ الملاحظة

ملحق رقم (٧) : الصورة في تنفيذ المقابلة

10 JUZ

ملحق رقم (٨) : صور الوثائق المطلوبة للبحث



المفردات
MATERI
جَانِبٌ
غُرْفَةُ الأُسْتَاذِ
مَقْصَفٌ
دَخَلَ – يَدْخُلُ
فُرُوسُ المُمَارَسَة
تَعَلَّمَ – يَتَعَلَّمُ
إِسْتَعَارَ – يَسْتَعِيرُ
إِسْتَأْذَنَ – يَسْتَأْذِنُ
غَلَقَ – يَغْلِقُ
فَأْرَةٌ

المفردات
MATERI
لَوْحَةُ المَفَاتِيح
طَابِعَةٌ
مَكْتَبٌ
كُرْسِيٌّ
كِتَابٌ
مَجَلَّةٌ
جَرِيدَةٌ
مَعْمَلٌ
مَكْتَبَةٌ
حَاسُوبٌ

MATERI
الْحِوَارُ
آنِدِي: اَلسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ.
يُوسِي: وَعَلَيْكُمُ السَّلَامُ وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ.
آنِدِي: صَبَاحُ الخَيْرِ!
يُوسِي: صَبَاحُ النُّورِ!
آنِدِي: هَلْ فِي مَدْرَسَتِكُمْ مَعْمَلٌ وَمَكْتَبَةٌ؟
يُوسِي: نَعَمْ، فِي مَدْرَسَتِنَا مَعْمَلٌ وَمَكْتَبَةٌ.
آنِدِي: أَيْنَ اَلْمَعْمَلُ وَالْمَكْتَبَةُ؟
يُوسِي: اَلْمَعْمَلُ جَانِبَ غُرْفَةِ الْأُسْتَاذِ، وَالْمَكْتَبَةُ جَانِبَ الْمَقْصَفِ.
آنِدِي: مَتَى يَذْهَبُ التَّلَامِيذُ إِلَى الْمَعْمَلِ وَالْمَكْتَبَةِ؟
يُوسِي: يَذْهَبُ التَّلَامِيذُ اَلْمَعْمَلَ وَالْمَكْتَبَةَ عِنْدَ دُرُوسِ الْمُمَارَسَةِ.
آنِدِي: مَاذَا فِي الْمَعْمَلِ؟
يُوسِي: فِيهِ حَوَاسِيبُ، وَفَأْرَةٌ، وَسَمَّاعَةٌ، وَوَحْدَةُ التِّحْكَامِ، وَلَوْحَةُ الْمَفَاتِيحِ، وَطَابِعَةٌ، وَغَيْرُهَا.
آنِدِي: مَاذَا فِي الْمَكْتَبَةِ؟
يُوسِي: فِيهَا كُرْسِيٌّ، وَمَكْتَبٌ، وَرُفُوفٌ، وَكُتُبٌ، وَمَجَلَّةٌ، وَجَرِيدَةٌ، وَغَيْرُهَا.
آنِدِي: هَيَّا بِنَا تَلَامِيذُ إِلَى الْمَعْمَلِ!
يُوسِي: تَفَضَّلْ يَا آنِدِي!

ملحق رقم (٩) : بيانات الإشراف

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
PASCASARJANA

Jl. Ki Hajar Dewantara No.15A, Iringmulyo, Kec. Metro Tim., Kota Metro, Lampung 34112

Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa

Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro

Nama : Nasrullah
NPM : 2371030042
Prodi : PBA
SMT/TA : 3/2024-2025

Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Materi yang di Konsultasikan	Ttd
Senin, 14/10/24			Menterjemahkan ke bahasa Arab, BAB 1, BAB 2, dan bab 3, serta cover, Daftar isi, dan Daftar lampiran	
senin, 30/12/24			Pertanyaan penelitian, cover, referensi Footnote Daftar isi, Daftar tabel, Lampiran	
Senin, 13/1/25			Bab 1 sampai 3, draff gambaran jawaban penelitian, dan teori di perbanyak Pertanyaan penelitian, Daftar isi, Daftar Tabel, Perbaikan bab 1 sampai 3	
Selasa, 21/1/25			ACC proposal, lanjut ke pemb. I	

Mengetahui,
Ketua Prodi

Dr. J. Sutarjo, M.Pd
NIP. 197606072003121002

Dosen Pembimbing II,

Dr. Rodhy Harisca, M.Ed
NIP. 198910302019031006

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
PASCASARJANA

Jl. Ki Hajar Dewantara No.15A, Iringmulyo, Kec. Metro Tim., Kota Metro, Lampung 34112

Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa

Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro

Nama : Nasrullah
NPM : 2371030042
Prodi : PBA
SMT/TA : 3/2024-2025

Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Materi yang di Konsultasikan	Ttd
Rabu, 22/25/01	✓		- Daftar Pustaka agar disempurnakan	
Kamis, 23/25/01	✓		Acc. Proposal	

Mengetahui,
Ketua Prodi

Dr. J. Sutarjo, M.Pd
NIP. 197606072003121002

Dosen Pembimbing I,

Dr. J. Sutarjo, M.Pd
NIP. 197606072003121002

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
PASCASARJANA

Jl. Ki Hajar Dewantara No.15A, Iringmulyo, Kec. Metro Tim., Kota Metro, Lampung 34112

Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa

Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro

Nama	:	Nasrullah	Prodi	:	PBA
NPM	:	2371030042	SMT/TA	:	4/2024-2025

Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Materi yang di Konsultasikan	Ttd
25-02-2025		✓	- Revisi seminar proposal - APD dan outline	
27-02-2025		✓	- Perbaikan penerjemahan Proposal bab 3	
12-03-2025		✓	- Perbaikan outline dan APD - Perbaikan penerjemahan Daftar tabel, Gambar di bab 2	
17-03-2025		✓	- ACC bab I-III, APD & outline, lanjut ke Pembimbing I	

Mengetahui,
Ketua Prodi

Dr. J. Sutarjo, M.Pd
NIP. 197606072003121002

Dosen Pembimbing II,

Dr. Rodhy Harisca, M.Ed
NIP. 198910302019031006

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
PASCASARJANA

Jl. Ki Hajar Dewantara No.15A, Iringmulyo, Kec. Metro Tim., Kota Metro, Lampung 34112

Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa

Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro

Nama	:	Nasrullah	Prodi	:	PBA
NPM	:	2371030042	SMT/TA	:	4/2024-2025

Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Materi yang di Konsultasikan	Ttd
Rabu, 19/25/3	✓		1. Perbaikan outline 2. Acc. BAB I–III 3. Acc APD	

Mengetahui,
Ketua Prodi

Dr. J. Sutarjo, M.Pd
NIP. 197606072003121002

Dosen Pembimbing I,

Dr. J. Sutarjo, M.Pd
NIP. 197606072003121002

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
PASCASARJANA

Jl. Ki Hajar Dewantara No.15A, Iringmulyo, Kec. Metro Tim., Kota Metro, Lampung 34112

Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa

Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro

Nama	: Nasrullah	Prodi	: PBA
NPM	: 2371030042	SMT/TA	: 4/2024-2025

Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Materi yang di Konsultasikan	Ttd
Sabtu, 21/06/25	✓		- Perbaiki penulisan - Perbaiki abstrak menjadi 3 paragraf, per Sabtu, Met. penelitian, Hasil penelitian	
Senin, 23/06/2025	✓		Acc. BAB IV - V	

Mengetahui,
Ketua Prodi

Dr. J. Sutarjo, M.Pd
NIP. 197606072003121002

Dosen Pembimbing I,

Dr. J. Sutarjo, M.Pd
NIP. 197606072003121002

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
PASCASARJANA

Jl. Ki Hajar Dewantara No.15A, Iringmulyo, Kec. Metro Tim., Kota Metro, Lampung 34112

Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa

Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro

Nama : Nasrullah
NPM : 2371030042
Prodi : PBA
SMT/TA : 4/2024-2025

Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Materi yang di Konsultasikan	Ttd
12-06-2025		✓	Bab IV - V	
16-06-2025		✓	Cover - CV	
20-6-2025		✓	ACC Tesis lanjut ke pemb. I	

Mengetahui,
Ketua Prodi

Dr. J. Sutarjo, M.Pd
NIP. 197606072003121002

Dosen Pembimbing II,

Dr. Rodhy Harisca, M.Ed
NIP. 198910302019031006

السيرة الذاتية للباحث

الاسم الكامل للباحث هو نصر الله، ولد في بندار جايا الغربية بتاريخ ٠٩ ديسمبر ١٩٩٧م. الباحث هو الابن الأول من بين ثلاثة إخوة، وهو ابن السيد إسمد عثمان والسيدة يانتي. تخرج في مدرسة الابتدائية الحكومية ٠٣ بندار جايا عام ٢٠١٠م، وتخرج في مدرسة الإعدادية الحكومية ٠٣ تيربانجي بسار عام ٢٠١٣م، وتخرج في مدرسة الثانوية الحكومية ٠١ لامبونج الوسطى لمرحلة الثانوية عام ٢٠١٦م، والتحق بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج عام ٢٠١٦م، حيث درس مرحلة البكالوريوس في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والعلوم التربوية بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج فيها عام ٢٠٢٠م، وبعد ذلك، التحق بالدراسات العليا بجامعة مترو الإسلامية الحكومية لامبونج لمرحلة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية عام ٢٠٢٣م. وخلال فترة دراسته، شارك الباحث بنشاط في العديد من الأنشطة الأكاديمية والندوات اللغوية، وله اهتمام خاص بتطوير تكنولوجيا تعليم اللغة العربية في البيئة التعليمية.