

## الباب الرابع

### تقديم البيانات وتحليلها

يناقش هذا الفصل نتائج تحليل البيانات التي تم إجراؤها في هذه الدراسة ، ويكون

العرض على النحو التالي:

#### أ. مرحلة التحليل

تتم مرحلة التحليل من خلال النظر في نتائج البحث الميداني أو مجالات عن وسائل

الإعلام التعليمية لمعرفة ما يحدث في الميدان. فيما يلي إحدى المجالات التي حللها

الباحث:

#### PENGEMBANGAN MEDIA PADA PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARABBERBASIS KOMPUTER MENURUT KONSEP TEKNOLOGI PEMBELAJARAN Oleh: Moh. Iqbal Assyaugil, M. Pd.

##### الملخص:

وإقامة تطوير الوسائط التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية بمراحل آتية، وهي:  
أعلى الحاجات، وتصميم التطوير التعليمي، وتطوير المنتج، والمنتج الأول، والتقييم،  
والمنتج الأخير. وتحليل الحاجات هو خطوة أولى من تطوير الإنتاج يعني جمع المعلومات  
المناسبة بالإنتاج للتطوير. تصميم التطوير التعليمي هو إثبات للمهارة، وتنظيم إستراتيجية  
التعليم، وتطوير المواد التعليمية، وتخطيط التقييم. وفي تطوير المنتج يشمل جزءا من  
الخطوات، جعل *flow chart*، وجمع المواد المدعومة، وجعل *story board*، وإنتاج المنتج،  
وتقديم المواد المدعومة. والإنتاج الأول هو نتيجة تطوير المنتج الأول. وفي التقييم هو  
خطوة حيث إن الإنتاج الأول يقام به التقييم الذي يتكون من خمس خطوات، وهي  
تحكيم الخبراء في الوسائل، وتحكيم الخبراء في المواد، والتحرير الفردية (فردان)، والتحرير في  
الفرقة (سنة أفراد)، والتحرير للمبدئية ( 25 فردا). وفي الإنتاج الأخير حيث إنه يتركب  
وينتج وينشر إلى المجتمع الذين يحتاجون إليه.  
الكلمات الرئيسية: تطوير الوسائط التعليمية، تعليم المفردات، اللغة العربية

##### A. Pendahuluan

Bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an dan Al-Hadits, keduanya adalah dasar agama Islam, bahasa kebudayaan Islam seperti filsafat, ilmu kalam, ilmu hadits, tafsir dan lain sebagainya serta bahasa komunikasi yang secara resmi digunakan oleh kurang lebih 20 negara.<sup>1</sup> Mempelajari bahasa asing, dalam hal ini bahasa Arab tidak semudah mempelajari bahasa ibu, banyak problematika yang harus dihadapi oleh seseorang yang sedang mempelajari bahasa tersebut. Adapun problematika tersebut menjadi dua, yaitu (1) bersifat *linguistik*, seperti mengenai tata bunyi, kosakata, tata kalimat, dan tulisan, dan (2) bersifat *non linguistik*, yang menyangkut segi *sosio kultur* atau sosial-budaya.

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hlm. 1

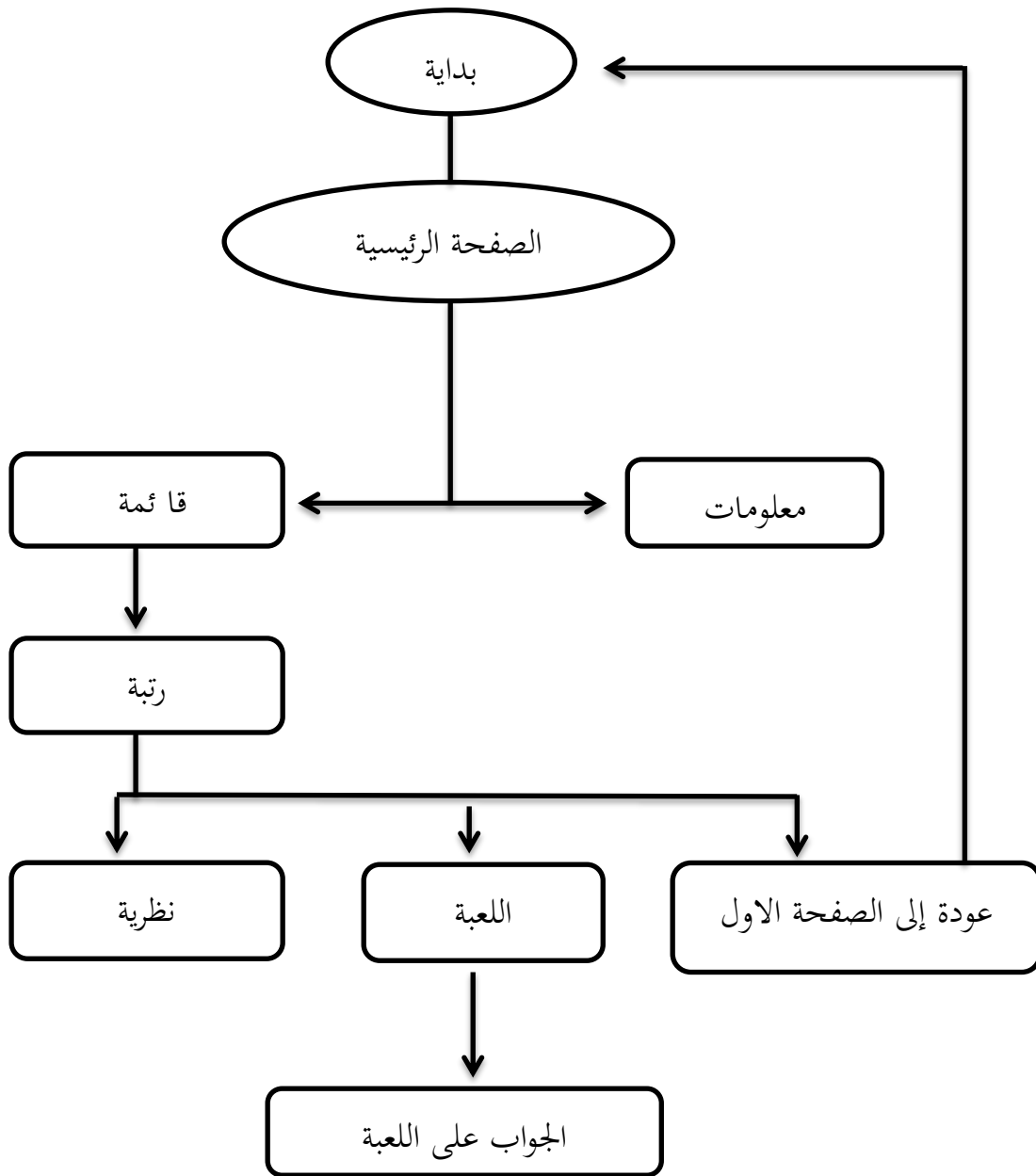


الصورة ١٦ . مجلات

من البحث في المجلة التي تم إجراؤها، وخلصت الباحثة إلى أن المعلمين بحاجة إلى تصميم وسائط تعليمية مبتكرة وشيقة لجعل التعلم أسهل وليس مملاً.

### ب. مرحلة التخطيط و مرحلة التصميم

يخطط الباحثة لصنع وسائط تعليمية على شكل لعبة خمن الصورة لتقديم المفردات، هذه اللعبة مصنوعة باستخدام مزايا مايكروسوفت باور بوينت. وهنا تصميم مخصص للعبة:



هذه اللعبة مصنوعة باستخدام البرنامج المقدم في باور بوينت مثل *hyperlink, animation, transition, design, slide show, sound, duration, wordqrt, media* وغيرها. بداية = في هذه الشريحة يتم إنشاء زر لبدء اللعبة، وإذا تم الضغط على زر البدء ستنتقل الشريحة إلى الشريحة التالية، وهي الصفحة الرئيسية

الصفحة الرئيسية = تألف الصفحة الرئيسية زر معلومات و زر قائمة، يمكن للاعبين اختيار معاينة المعلومات أو الدخول مباشرة إلى قائمة الشرائح. رتبة = توفير عدة أزرار في هذه الشريحة لتحديد مستوى اللعب. و تألف كل مستوى بثلاثة أزرار مع الخيارات (نظرية، اللعبة، عودة إلى الصفحة الاول)

نظرية = تألف النظرية في هذه الشريحة المتعلقة باللعبة المراد لعبها. هذه النظرية على شكل صور ومفردات عربية وكذلك التردد الصوتي الصحيح للمفردات المعروضة.

اللعبة = تألف لعبة خمن الصورة في هذه الشريحة، في هذه الشريحة ، يُطلب من اللاعب خمن الصورة الصحيحة من المفردات التي تم توفيرها في اللعبة. عودة إلى الصفحة الاول = هذا الزر سيجعل اللاعب يعود إلى الصفحة الاول. الجواب على اللعبة = يتألف هذه الشريحة أو ستظهر عندما يختار صورة من الإجابات على شريحة اللعبة. تحتوي هذه الشريحة على رسوم متحركة وصوت تصفيق إذا كانت إجابة اللاعب صحيحة، وستظهر شريحة تحتوي على رسم متحرك مع الضحك إذا كانت إجابة اللاعب خاطئة.

### ج. مراحل تطوير اللعبة خمن الصورة

تم تطوير هذه اللعبة باستخدام مايكروسوفت باوربوينت ٢٠١٠ فيما يلي مراحل التطوير في لعبة خمن الصورة :

#### ١. اضع شكل غلاف للعبة

يتكون الغلاف في لعبة خمن الصورة من شريحتين، تعرض الشريحة الأولى الخلفية واسم اللعبة وزر الارتباط الشعبي للانتقال إلى الشريحة التالية. فيما يلي عرض الغلاف في اللعبة:



الصورة ١٧. غلاف للعبة ١

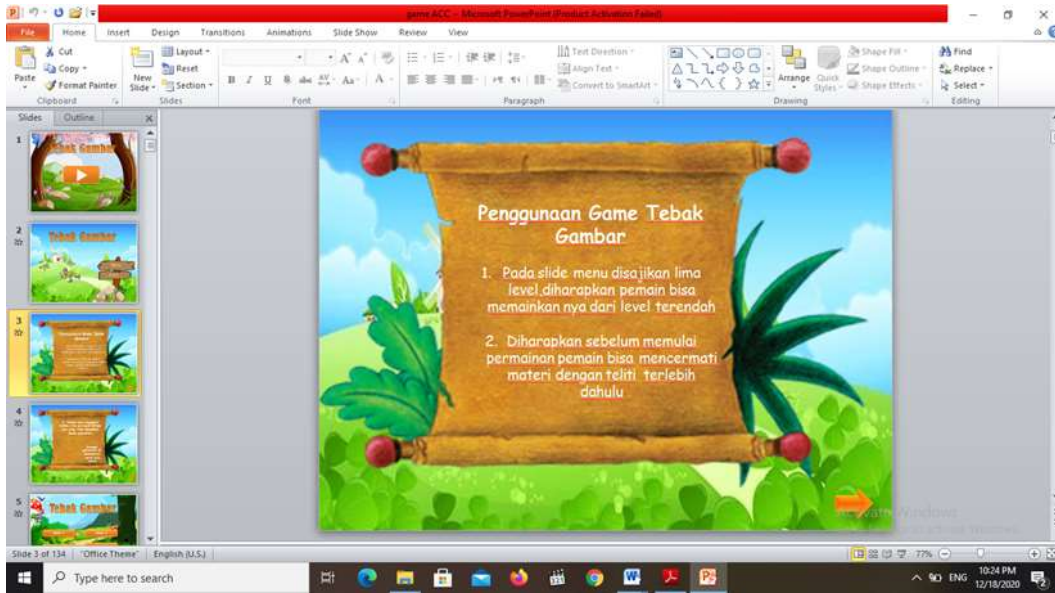
تعرض الشريحة الثانية اسم اللعبة والخلفية والرمز الذي يستخدم الارتباطات  
التشعبية للدخول إلى القائمة أو المعلومات. في هذه الشريحة أيضا، إضافة الرسوم  
المتحركة والموسيقى. هنا هو عرض الغلاف على الشريحة الثانية:



الصورة ١٨. غلاف للعبة ٢

## ٢. عرض المعلومات

معرض المعلومات إلى الشريحة (slide) عرض، كيفية استخدام العبة ضمن الصورة. ولعرض اسم اللعبة، الخلفية، والصورة مع المعلومات رمز السهم للانتقال إلى الصورة. هنا عرض شرائح المعلومات:



الصورة ١٩. عرض المعلومات

## ٣. قائمة البيان

يتألف الخيار إلى القائمة، وشكل زرّ لدخول اللعبة حسب المستوى القدم، وتألف المستويات هي خمسة مستويات من المستوى الأول إلى الخامس. في هذه الشريحة أيضا الموسيقى والحركة المتحركة والارتباطات التشعبية. التالي هو عرض قائمة القائمة:



الصورة ٢٠. قائمة البيان

#### ٤. قائمة البيان في كل رتبة

يضيف الباحثة ايضا قائمتا في كل رتبة. مصنع ثلاثة زرّ لا الى القائمة البيان مع الاختيار ليستمرّ اللعبة، نظر المدّة، أو رجع إلى الاوّل. في هذه الشريحة موجود الخلفية و اسم اللعبة. يضيف الروابط ( ) ايضاً في كل القائمة. التالي هو القائمة:



الصورة ٢١. قائمة البيان في كل رتبة

## ٥. المدّة الدروس

في المدّة الدروس، يتألّف العديد من الصور وفقاً للموضوع في كل مستوى. معرّض الصورة بالمفردات مع صوت نطق المفردات وهناك رمز سهم للانتقال إلى الشريحة التالية. فيما يلي عرض واحد للشريحة المادية:



الصورة ٢٢. مدّة الدروس

## ٦. ألعاب / أسئلة

في اللعبة، يتألّف الأسئلة بخيارات متعددة للإجابة على شكل صور. كل سؤال له مستوى صعوبة مختلف، إضافة ارتباط تشعوبي إلى كل صورة في الردّ الأسئلة. التالي هو عرض لعبة الشرائح:





الصورة ٢٣. الألعاب ١



الصورة ٢٤. الألعاب ٢

## ٧. شرائح إضافية

الشرائح الإضافية هنا هي شرائح ستظهر عندما ينقر اللاعبون على الأسئلة أو يجيبون عليها. في هذه الشريحة، يضيف الباحثة مؤثرات صوتية وتأثيرات متحركة (animation) أيضاً، أضيف مع الرسوم المتحركة وزر المنزل 🏠 و السهام والحرف .

فيما يلي نظرة على الشرائح الإضافية



الصورة ٢٥. شرائح إضافية

#### د. وصف الوسيلة نتائج التحقق من المحاضرين الخبراء

تتضمن وصف الوسيلة هنا نتائج التحقق من صحة خبير المواد و خبير الوسيلة. يتضمن عرض نتائج التحقق من صحة البيانات التي تم الحصول عليها في هذا البحث نوعين, وهما البيانات الكمية والبيانات النوعية. والأهلية على البيانات المتعلقة اللعبة ضمن الصورة باستجدام بارو بوينت من خبراء الوسيلة وخبراء المواد:

١. بيانات للمحاضرين من خبراء الوسائل و خبراء المواد.

(أ) محاضر خبراء المواد

الاسم : مُجَّد كامل ومَّا أنصار الماجستير

رقم التوظيف : ٢٠١٧٠١٠٤١

المنصب : سكرتير برنامج الماجستير في قسم تعليم اللغة

العربية بالدراسات العليا.

الوكالة : جامعة أنتساري الإسلامية

(ب) محاضر خبير الوسيلة

الاسم : يوكي أنديني, الماجستير  
رقم التوظيف :-  
المنصب : محاضر دائم وليس الموظفة الحكومية  
الوكالة : جامعة أنتساري الإسلامية

٢. نتائج صلاحية لعبة خنم الصورة من صحة المحاضر الخبير المواد  
(أ) البيانات الكمية

يمكن رؤية البيانات الكمية من نتائج التحقق من صحة استبيان خبير  
المواد، الذي تم القيام به مرتين البيانات الكمية من نتائج التحقيق من صحة  
استبيان خبراء المواد الأول هي كمايلي:

الجدول ٤.١. استبيان التحقق من صحة محاضر خبير المواد (قبل المراجعة)

المعايير	السؤال	مقياس التهديف					الشرح
		١	٢	٣	٤	٥	
بساطة	يرتبط استعمال المفردات في لعبة خنم الصورة باحياة اليومية					×	
	المفردات المستخدمة بسيطة وسهل الفهم					×	
تكامل	استخدام المفردات مع الصور مناسب				×		
	اختبار الصور بامواد مناسب				×		
	طريقط نطق المفردات بالصور مناسب					×	
التشديد	دقة تركيب الجملة في لعبة التخمين بالصور					×	

	دقة نطق المفردات على الصوت				×	
معادلة	حجم الكتابة في كل صفحة حسب المعيار					×
شكل	يمكن قراءة الخط المستخدم في الكتابة					×
	استخدام الصور المتعلقة بالحياة اليومية					×

فيما يلي بيانات كمية من نتائج التحقق من صحة استبيان خبير المواد

الثاني على النحو التالي:

الجدول ٤.٢ . استبيان التحقق من صحة محاضر خبير المواد (بعد المراجعة)

المعايير	السؤال	مقياس التهديد					الشرح
		١	٢	٣	٤	٥	
بساطة	يرتبط استعمال المفردات في لعبة خمن الصورة بالحياة اليومية						×
	المفردات المستخدمة بسيطة وسهل الفهم						×
تكامل	استخدام المفردات مع الصور مناسب						×
	اختبار الصور بامواد مناسب						×
	طريق نطق المفردات بالصور مناسب						×
التشديد	دقة تركيب الجملة في لعبة التخمين بالصور						×

	دقة نطق المفردات على الصوت								×
معادلة	حجم الكتابة في كل صفحة حسب المعيار								×
شكل	يمكن قراءة الخط المستخدم في الكتابة								×
	استخدام الصور المتعلقة بالحياة اليومية								×

لحساب صحة نتائج الاستبيان ، يتم استخدام صيغة النسبة المئوية

(%) ، وفيما يلي مراحل الحساب:

الجدول ٤.٣ . نتائج التحقق من محاضر خبير المواد

الرقم	السؤال	اصابة		نسبة مئوية (%)	مستوى الصلاحية
		X	X 1		
١	يرتبط استعمال المفردات في لعبة خمن الصورة بالحياة اليومية	٥	٥	١٠٠	يستحق جدا
٢	المفردات المستخدمة بسيطة وسهل الفهم	٥	٥	١٠٠	يستحق جدا
٣	استخدام المفردات مع الصور مناسب	٣	٥	٦٠	يستحق الكفاية
٤	اختبار الصور بامواد مناسب	٣	٥	٦٠	يستحق الكفاية
٥	طريق نطق المفردات بالصور مناسب	٥	٥	١٠٠	يستحق جدا
٦	دقة تركيب الجملة في لعبة التخمين بالصور	٥	٥	١٠٠	يستحق جدا

٧	دقة نطق المفردات على الصوت	٤	٥	٨٠	يستحق
٨	حجم الكتابة في كل صفحة حسب المعيار	٥	٥	١٠٠	يستحق جدا
٩	يمكن قراءة الخط المستخدم في الكتابة	٥	٥	١٠٠	يستحق جدا
١٠	استخدام الصور المتعلقة بالحياة اليومية	٥	٥	١٠٠	يستحق جدا
التحليل العام		٤٥	٥٠	٩٠	يستحق جدا

معلومات:

$$P = \text{النسبة المئوية المنشودة}$$

$$\sum X = \text{إجمالي إجابات المستجيبين في عنصر واحد ( نتائج التقييم قبل المراجعة)}$$

$$\sum X1 = \text{أكبر عدد من الإجابات في عنصر واحد ( نتائج التقييم بعد المراجعة)}$$

$$100 = \text{رقم ثابت}$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100 \% = 90$$

الجدول ٤.٤. تصنيف الصلاحية

الرقم	اصابة في المئة (%)	فئة الأهلية
١	< ٢٠ %	لا يستحق جدا
٢	٢١ - ٤٠ %	غير لائق

٣	٤١-٦٠%	يستحق الكفاية
٤	٦١-٨٠%	يستحق
٥	٨١-١٠٠%	يستحق جدا

بناء على الحسابات المذكورة أعلاه، نتائج التحقق من صحة المحاضر

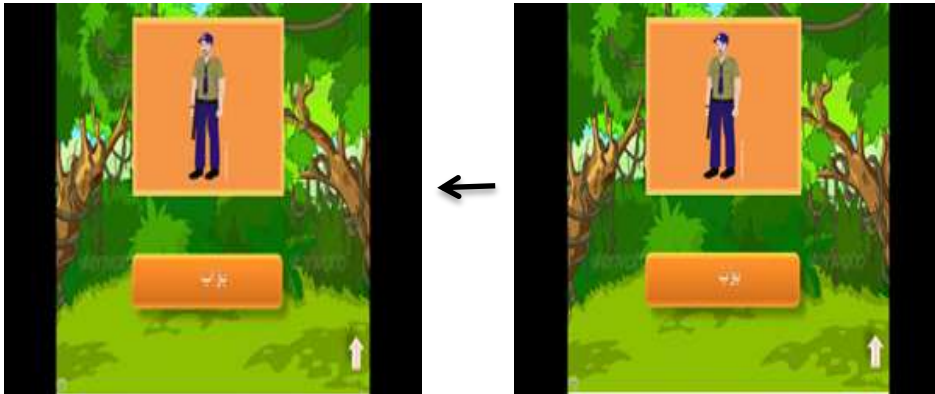
الخبير الإعلامي هي ٩٢%، عليه وفقا لمعايير الأهلية

(ب) البيانات النوعية

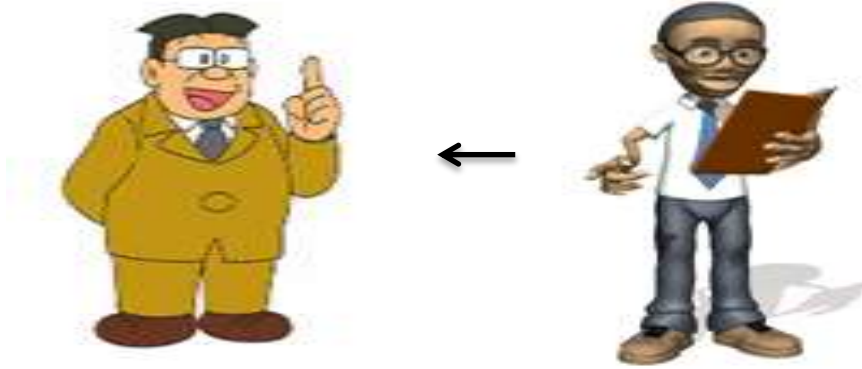
يمكن رؤية البيانات النوعية من نتائج التحقق من صحة للمحاضر

خبير المواد على النحو التالي:

- (١) عرض الصور جيد جدا
- (٢) الأغنية ممتعة
- (٣) تسهيل تعلم المفردات على الطلاب
- (٤) في الشريحة ١١ الكتابة الصحيحة رئيس
- (٥) في الشريحة ١٢ الكتابة الصحيحة بواب



١. البحث عن صورة المعلم (المعلم) وهو أدق أو أوضح



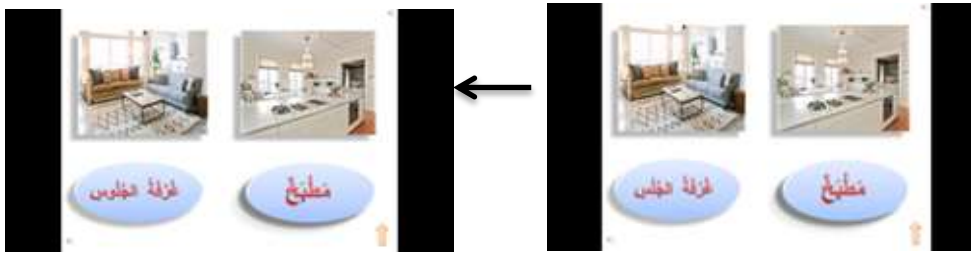
٢. في الشريحة ٢٧ صورة للمعلم والمعلم ، يرجى استبدالها حتى لا تشعر بالارتباك

٣. في الشريحة ٧٩، ٧٢، ٩١، ٨٤، ١٠٢، ٩٦ الكتابة صحيح



٤. في الشريحة ٨٠ الكتابة الصحيحة أم استخدام الهمزة قطع

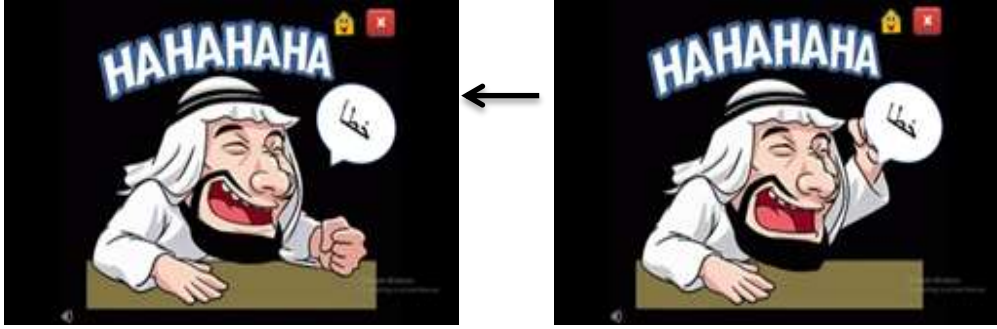
٥. في الشريحة ٨٩ الكتابة الصحيحة غرفة الجلوس



٦. في الشريحة ٩٢-٩٤، ٩٧-١٠٠، ١٢٠-١٢٢، ١٢٤-١٢٧

الكتابة الصحيحة خطأ (استخدام الهمزة قطع)





٧. في الشريحة ١١٦ الكتابة معلقة

٣. نتائج صلاحية لعبة خنم الصورة من صحة المحاضر الخبير الوسيلة  
أ) البيانات الكمية

يمكن رؤية البيانات الكمية من نتائج التحقق من صحة استبيان خبير  
الوسيلة، الذي تم القيام به مرتين البيانات الكمية من نتائج التحقق من  
صحة استبيان خبراء الوسيلة الأول هي كمايلي:

الجدول ٤.٥. استبيان التحقق من صحة محاضر خبير الوسيلة (قبل المراجعة)

المعايير	السؤال	مقياس التهديد					الشرح
		١	٢	٣	٤	٥	
بساطة	صورة ، رسوم متحركة في اللعبة خنم الصورة بسيطة بحيث يسهل تشغيلها					×	
	التعليمات / الرموز في اللعبة بسيطة للغاية وسهلة الاستخدام					×	
تكامل	اختيار الخلفية في اللعبة جيد				×		
	اختيار الأصوات الخلفية في الألعاب جيد				×		
	اختيار الرسوم المتحركة يناسب				×		

	الموضوع/ المادة						
التشديد	الأسئلة في اللعبة واضحة ومفهومة				×		
	يمكن للألعاب توصيل المعلومات بوضوح وفعالية				×		
معادلة	حجم الكتابة في كل صفحة جيد				×		
شكل	يمكن قراءة الخطوط والألوان المستخدمة في الكتابة				×		
لون	لون كل صفحة مناسب ومطابق لذلك من المثير للاهتمام النظر إليه				×		

فيما يلي بيانات كمية من نتائج التحقق من صحة استبيان خبير

الوسيلة الثاني على النحو التالي:

الجدول ٤.٦. استبيان التحقق من صحة محاضر خبير الوسيلة (بعد المراجعة)

المعايير	السؤال	مقياس التهديد					الشرح
		١	٢	٣	٤	٥	
بساطة	صورة ، رسوم متحركة في اللعبة خمن الصورة بسيطة بحيث يسهل تشغيلها					×	
	التعليمات / الرموز في اللعبة بسيطة للغاية وسهلة الاستخدام					×	
تكامل	اختيار الخلفية في اللعبة جيد					×	
	اختيار الأصوات الخلفية في الألعاب جيد					×	



	الألعاب جيد				
٥	اختيار الرسوم المتحركة يناسب الموضوع/ المادة	٤	٥	٨٠	يستحق
٦	الأسئلة في اللعبة واضحة ومفهومة	٥	٥	٨٠	يستحق
٧	يمكن للألعاب توصيل المعلومات بوضوح وفعالية	٤	٥	٨٠	يستحق
٨	حجم الكتابة في كل صفحة جيد	٤	٥	٨٠	يستحق
٩	يمكن قراءة الخطوط والألوان المستخدمة في الكتابة	٤	٥	٨٠	يستحق
١٠	لون كل صفحة مناسب ومطابق لذلك من المثير للاهتمام النظر إليه	٤	٥	٨٠	يستحق
التحليل العام		٤٢	٥٠	٨٤	يستحق جدا

معلومات:

$$P = \text{النسبة المئوية المنشودة}$$

$$\sum X = \text{إجمالي إجابات المستجيبين في عنصر واحد ( نتائج التقييم قبل المراجعة)}$$

$$\sum X1 = \text{أكبر عدد من الإجابات في عنصر واحد ( نتائج التقييم بعد المراجعة)}$$

$$100 = \text{رقم ثابت}$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100 \%$$

## الجدول ٤.٨ . تصنيف الصلاحية

الرقم	اصابة في المئة (%)	فئة الأهلية
١	< ٢٠ %	لا يستحق جدا
٢	٢١ - ٤٠ %	غير لائق
٣	٤١ - ٦٠ %	يستحق الكفاية
٤	٦١ - ٨٠ %	يستحق
٥	٨١ - ١٠٠ %	يستحق جدا

بناء على الحسابات المذكورة أعلاة، نتائج التحقق من صحة المحاضر

الخبير المادة هي ٨٤ %، عليه وفقا لمعايير الأهلية

(ب) البيانات النوعية

يمكن رؤية البيانات النوعية من نتائج التحقق من صحة للمحاضر

خبير الإعلام على النحو التالي:

بشكل عام ، وسائط التعلم جيدة، يجب إدخال تحسينات على

عناصر الصوت (الصوت) التي تنطق الكلمات العربية التي لا تزال غير

واضحة.