

## الفصل الرابع

### عرض البيانات وتحليلها

#### أ. نتائج التطوير

يحتوي هذا الفصل على عدة المباحث: **المبحث الأول** عن نبذة تاريخية مكان البحث، **والمبحث الثاني** عن خطوات تطوير الوسيلة، وهو يتكون من تحليل الإحتياجات ووصف وسيلة التعليم المستخدمة في مركز تطوير اللغات وخطوات في إعداد وسيلة التعليم على أساس أندرويد، **والمبحث الثالث** عرض البيانات والإجراءات، **والمبحث الرابع** تحليل لبيانات وآخر **المبحث الخامس** مراجعة المنتج

#### المبحث الأول: نبذة تاريخية عن مكان البحث

##### ١. تأسيس مركز تطوير اللغات

مركز تطوير اللغات (UPB) الآن أوله يسمى بمعهد لغة ( *Lembaga Bahasa*) جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية، التي أنشئت في السنة ١٩٧٥ هـ. في عام ١٩٨٩ تغيرت إلى وحدة خدمة اللغة (PPB) جمعة أنتساري الإسلامية الحكومية.

ثم في أول السنة ٢٠٠٢ هـ تغيرت بمركز خدمة اللغة (PPB) جامعة أنساري الإسلامية الحكومية منذ سنة ٢٠١٣ هـ تغير بمركز التطوير اللغات إلى الآن.

## ٢. رؤية ورسالة المركز التطوير اللغات

وأما رؤية مركز التطوير اللغات هي أن يصبح نموذجاً ومرجعية وحرفاً متميزاً في مجال تعلم اللغة واختبارها والترجمة وتحسين القرآن الكريم.

وأما رسالة مركز تطوير اللغات هي:

- إجراء التعلم القائم على التكنولوجيا
- وإجراء اختبار اللغة القائم على التكنولوجيا
- تنظيم تعليم تحسين القرآن وله مزاياه
- وترجمة النص الأكاديمية والعلمية
- وإجراء البحوث في مجال تعلم الاختبارات اللغوية وتحسين القرآن
- والابتكار في تطوير التعلم والاختبارات اللغوية وتحسين القرآن
- وإقامة وتطوير شراكات مع مختلف الأطراف في مجال التعلم والاختبارات اللغوية وتحسين القرآن
- و خدمة التدريب والتعلم واختبارات اللغة والترجمة وتحسين القرآن الكريم.

### ٣. الهيكل التنظيمي

من أجل التنظيم الإداري المنظم ، بناءً على مرسوم رئيس الجامعة رقم ٥٠ لعام ٢٠١٩ بتاريخ ١٦ يناير ٢٠١٩، وفقا للنظام الأساسي لجامعة أنتساريا لإسلامية الحكومية بشأن إدارة مركز تطوير اللغات بجامعة أنتساريا الإسلامية الحكومية على النحو التالي:

#### الجدول ١ الهيكل التنظيمي

الرقم	إسم الكامل	الموقف
١	الدكتور مجيب الرحمن، الماجستير	رئيس الجامعة كالشخص المسؤول عن مركز تطوير اللغات
٢	الدكتور الحج حمدان، الماجستير	نائب رئيس الجامعة للشؤون الأكاديمية وتطوير المؤسسات كمنسق
٣	الدكتور أحمد مرادي الماجستير	رئيس مركز التطوير اللغات

رئيس قسم تطوير المناهج والموارد البشرية والمختبر	عارف رحمن حكيم الماجستير	٤
رئيس قسم التدريبات	رحمىل مرتيانا، الماجستير	٥
الموظف م رئيس القسم	عبد الصمد نور الماجستير	٦
الموظف م رئيس القسم	الدكتورة فتوية الماجستير	٧
موظف ادارة البيانات والمالية	سلامة الماجستير	٨
الموظف المعلوماتية والتكنولوجيا	رولى حير اللدين	٩

## المبحث الثاني خطوات تطوير المنتج

جمعت البيانات بأواع الأساليب، وهي الملاحظة والإستبانة والمقابلة. ولسهولة

توجيه عرض البيانات، فقامت الباحثة بعرضها مناسبا بمشكلات البحث.

أ. كيفية تصميم وسيلة تعليم مهارة القراءة على أساس أندرويد

### ١. التحليل

لمعرفة الحاجات الأولى تحتاج إلى: تحليل الحاجات المستعمل وتحليل

مضمون المنتج وتحليل الحاجات عن الأجهزة والبرامج. قبل مرور مرحلة تحليل

الحاجات المستعمل يحتاج إلى تحديد المشكلة وتحديد الحل المطلوب. إستنادا إلى

الملاحظة في مكان البحث توجد المشكلات وهي: وجدت المشاكل ، من بين

أمور أخرى ، لا يزال الطلاب يجدون صعوبة في تعليم مهارات القراءة في نطق

الحروف وفهم ما يحتويه ذاتيا. بسبب بعض العوامل، منها إحداهم عدم وجود

أدوات أو وسائط للتعلم المستقل واستخدام وسائط تعليمية أقل تنوعًا. صناعة

وسيلة التعليم من الممكن أفضل طريقة لحل المشكلة.

## أ) تحليل الحاجة المستخدم

يتم إجراء تحليل احتياجات المستخدم لتحديد الحاجة إلى المنتج. يتم

تحديد الاحتياجات بناءً على بيانات من الملاحظات والمقابلات. والبيانات

كما يلي:

### الجدول ٢ نتائج الملاحظة والمقابلة

الرقم	نتائج الملاحظة والمقابلة	الوصف
١	المواد التي تمت ملاحظتها	مواد مهارة القراءة
٢	عملية التعليم	تدريب القراءة، ترجمة النص وإجابة السؤال
٣	الوسيلة المستخدمة	كتاب التعليم اللغة المفروحة
٤	حال الطلبة	- مازال الطلاب يجدو الصعوبة في تعليم مهارات القراءة في نطق الحروف وفهم ما يحتويه ذاتيا - الطلاب يجدو الصعوبة في بحث المفردات الجديدة، ويكسلون في إحضار القاموس إلى الفصل

<p>٥ - الطلاب أقل حماسًا للتعلم لأنهم يشعرون بالممل و والصعبة في قراءة النص اللغة العربية</p> <p>- بعض الطلبة يفتحو هواتفهم لبحث المفردات في إنترنت أو في قاموس ولكنهم لم يستطيعوا أن يبحثها</p> <p>- ويبحثون الترجمة من الإنترنت ولكن ترجمتهم غامضا في المعني</p>	<p>مشكلة المحاضرة في التعليم</p>	<p>٥</p>
<p>٦ - كثير من الطلبة تملك الحاسوب ولكن لم يحملوه إلى أي مكان وأي زمن. وهم يحملون هواتفهم في أي مكان وفي أي زمن. وهذه الهواتف الذكية لم تستخدمو بالكامل كوسيلة للتعلم</p>	<p>التكنولوجيا التي يملكها الطلاب كمصدر للتعلم المستقل</p>	<p>٦</p>
<p>٧ - المواد التي تستطيع لترقية رغبتهم في التعليم. موجودة المفردات الجديدة (لفهم معنى في النص) مع الصور والصوت بناطق العربية (حتى يعرفوا كيفية قراءة الكلمات العربية بمخارج الحروف</p>	<p>الوسائط المطلوبة</p>	<p>٧</p>

<p>الصحيح)، والفيديو بالنص المتحرك والتدريب</p> <p>لمساعدة الطلبة في فهم ما يقرؤوها</p> <p>- والوسيلة التي يمكن الوصول إليها في أي مكان</p> <p>وزمان</p>		
--	--	--

ثم تحلل نتائج من الملاحظة والمقابلة لتحديد احتياجات المستخدم مدعومة

بمواصفات / خصائص وسائط التعلم. والشرح كما يلي:

الجدول الجدول ٣ نتائج تحليل الحاجة المستخدمة

الشروط	نتائج التحليل الحاجة المستخدمة
المستخدمة	طلبة التي تستخدم العربية المفرحة الكتاب الأول في مركز تطوير اللغات
أنواع الوسية	- وسائط التعلم على شكل تطبيقات يمكن تثبيتها على هاتف ذكي <i>Android</i> لكي يعمل بنظام بحيث يمكن استخدامها للدراسة المستقلة.
الوظائف	- الوظائف دليل الإستخدام
المطلوبة	- الوظائف المعرض عن أهداف التعليم



<ul style="list-style-type: none"> <li>- الوظائف مشاركات العمل</li> <li>- الوظائف المفردات الجديديات مع الصور والصوت</li> <li>- الوظائف نص القراءة مع الترجمة</li> <li>- الوظائف الفيديو للنص المتحرك</li> <li>- الوظائف التدريبات</li> </ul>	
---	--

### (ب) تحليل مضمون المنتج

وبعد تحليل الحاجات المستخدمة المنتج، وهو عملية تحليل مضمون المنتج، تحليل المضمون ذات الصلة بالمضمون ستعرض في هذا التطبيق ، وهو المواد المناسبة بأهداف تعليم القراءة. والأهداف تليم القراءة في هذا المنتج وهي:

"الطلاب قادرون على قراءة النص اللغة العربية قراءة صحيحة وفصيحة وفهما فهما جيدا"

استنادا إلى أهداف التعليم مهارة القراءة. المواد مرتبة له المنتج هي الست الوحدات كمواو الموجودة في كتاب "العربية المفرحة الكتاب الأول". سوى المواد المذكورة لمساعدة الطلبة في قراءة النص اللغة العربية صحيحة وفصيحة عرض

الفيديو للنص المتحرك والصور للمفردات. ولمساعدة الطلبة في فهم المقرء عرضت المفردات الجديدة والترجمة من النص. والتدريبات لمساعدتهم في فهم المقرء أيضا.

### ج) تحليل الأجهزة والأدوة اللينة لتطوير المنتج

في عملية التطوير وسيلة التعليم على أساس أندرويد تحتاج أدوات لتطويرها أيضا. وبذلك تحتاج إلى تحليل الحاجة عن الأجهزة وأدوات لينة لدعم النجاح عملية التطوير.

كأداة التطوير المناسبة بالوسيلة المطلوبة تحتاج إلى أدوات لينة. أداة لينة المستخدمة هي أندرويد ستوديو كأدوة لينة الرئيسية. لتحصل التطبيقات بشكل *apk* من الممكن تثبيته في الهاتف الذاكي وتستخدم لغة البرامج *Kotlin Versi ١.٤.١* كأدوة لينة أخرى هي أداة لينة *Adobe Xd* لإدارة الرسومات والصور التي سيتم عرضها في وسيلة التعليم وأدوة لينة *power point* لتصميم الفيديو التعليمي المتحرك، وبالإضافة إلى ذلك ، فإنه يستخدم أيضا *kine master* وغيرها من البرامج على الانترنت لجعل التعليمي الفيديو والصور.

لتشغيل البرنامج أعلاه ، يلزم وجود أجهزة كافية. يتم سرد مواصفات الأجهزة المستخدمة في إنشاء وسائط التعلم المستندة إلى *Android* في الجدول.

الجدول ٤ مواصفة الأجهزة والأدوات اللينة

<b>Spesifikasi Hardware</b>	<b>Rincian</b>
Merk	Lenovo Ideapad 110
Processor	AMD APU A9-9400 up to 3.2 Ghz
Kartu Grafis	Kartu grafis terintegrasi Radeon™ R5 Graphics
Memori	RAM 8GB DDR3
Penyimpanan	SSD 125

الجدول ١. مواصفات أجهزة لتطوير وسائط التعليم على أساس أندرويد

الموصى بها.

## ٢. التصميم

التصميم هو المرحلة الثانية في تطوير وسيلة التعليم. النتيجة من مرحلة التصميم

هو مخطط انسيابي (*flowchart*)، ويصف ترتيب وهيكل وسائط الإعلام، لوحة العمل

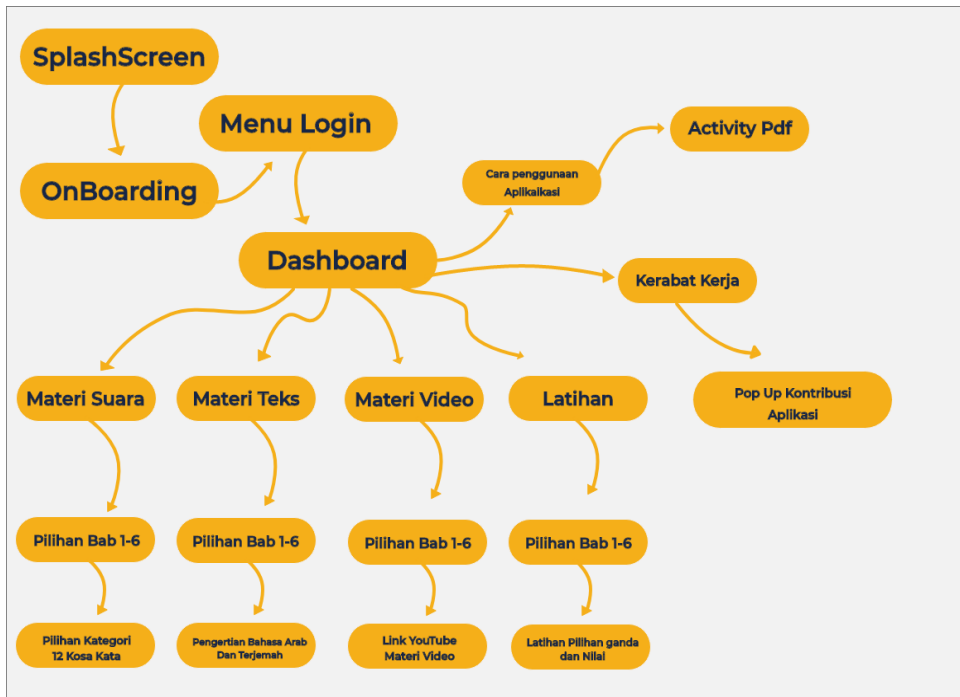
(*storyboard*) التي تتضمن خطة تصميم القالب (*design template*) ، وكذلك

تصميم الواجهة (*interface*) . ثم يتم استخدام المخطط الانسيابي الذي تم إنشاؤه

كدليل لتصميم لوحة العمل بحيث يتم إنتاج تصميم تخطيط يتوافق مع هيكل الوسائط.

النتيجة الأولى لمرحلة التصميم هي مخطط انسيابي لوسائط التعلم والتي يمكن

وصفها على النحو التالي:



الصور ١ . مخطط انسيابي لهيكل وسائط التعلم

تصف المخططات الانسيابية ترتيب المحتوى الموجود في التطبيق. في بداية فتح

التطبيق ، سيدخل المستخدم إلى صفحة البداية (splashscreen) ثم انتظر حتى

يستمر المعالج لمدة ثلاث دقائق لإدخال Onboarding ويحتوي فيه شرح القصير عن

التطبيقات. ثم داخل إلى القائمة login ثم انتقل إلى صفحة لوحة المعلومات

(*dashboard*) ونجد أربعة خيارات قائمة على شكل زر. الأول القائمة المفردات أو القائمة الصوت تتكون من ستة ابواب. وكذلك في القائمة الثانية تعني القائمة مواد النص تتكون من ستة أبواب. القائمة الثالثة هي القائمة فيديو للنص تتكون من ستة أبواب أيضا. وآخر القائمة الرابعة وهي القائمة التدريبات تتكون من ستة أبواب أيضا.

أ) تصميم لوحة العمل في صفحة البداية (splash screen)

الصفحة الأولى هي صفحة البداية، وهي صفحة واجبة موجودتها في منتج وسيلة التعليم. تم تصميم صفحة البداية على شكل صفحة البداية ( splash screen) التي تحتوي على معلومات حول عنوان وسائط التعلم وهوية المؤلف ،

كما في الصور ٢

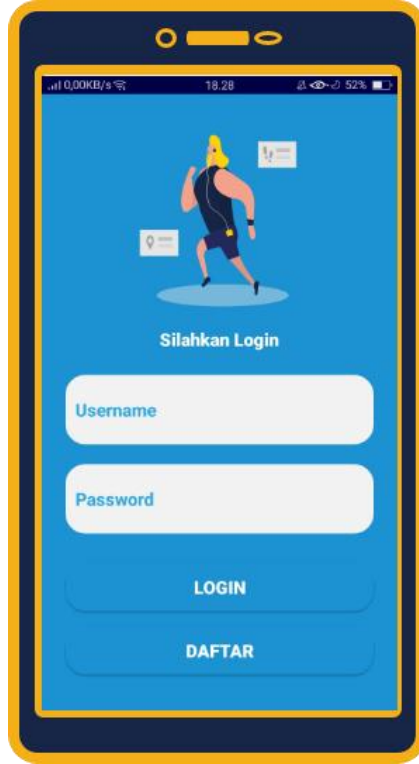


الصور ٢ منظر من صفحة البداية

ب) تصميم لوحة العمل في صفحة Login

تحتوي لوحة العمل الخاصة بصفحة تسجيل الدخول (log in) لمن لديهم

حساب بالفعل وزر تسجيل (register) لتسجيل الحساب



الصور ٣ لوحة العمل في صفحة Login

## ج) تصميم لوحة العمل لصفحة القائمة

تحتوي لوحة العمل لصفحة القائمة على تخطيط القائمة الرئيسية لوسائط التعلم. يتضح أن هناك العديد من أزرار القائمة ، وهي مواد الصوت / المفردات والمواد النص و مواد الفيديو والتدريبات. زر إرشاد استخدام التطبيق ، وزر المشاركات العمل



الصور ٤ لوحة العمل في صفحة قائمة



(د) تصميم لوحة العمل في صفحة مواد الصوت/ المفردات

تحتوي المواد الصوتية أو المفردات من ست وحدات وكل الوحدة تحتوي على إثني عشر المفردات وكل الكلمة هناك صور وصوت. وهناك زر العودة في الأعلى لعود إلى صفحة القائمة لوحة المعلومات (dashboard)



الصور ٥ للوحة العمل صفحة قائمة الصوت/المفردات

هـ) تصميم لوحة العمل في صفحة الوحدة الأولى من المفردات

عندما نختار القائمة الوحدة، سندخل إلى قسم اختيار فئة المفردات وهناك

زر التشغيل (play) إذا نختره سيتم سماع نطق المفردات وسيظهر معنى المفردات في

أسفل التطبيق. ويتم استخدام زر الرجوع أعلاه للعودة إلى قائمة اختيار المفردات



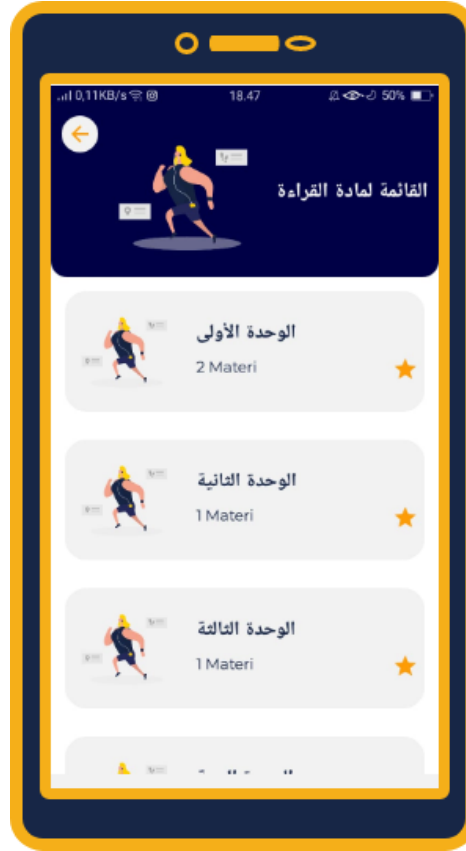
الصور ٦ لوحة العمل للوحدة الأولى من مادة الصوت/ المفردات

و) تصميم لوحة العمل صفحة قائمة المواد النص

تتكون صفحة اختيار فصل المادة النصية من الفصول من ١ إلى ٦ مع

احتواء كل فصل على ١-٢ مدخلات مادية مع الترجمات والصور وزر الرجوع

أعلاه للعودة إلى صفحة قائمة لوحة القيادة



الصور ٧ لوحة العمل صفحة قائمة المواد النص

ز) تصميم لوحة العمل للوحدة الأولى مادة النص بالترجمة

هذه هي لوحة العمل لصفحة الوحدة الأولى من مادة النص بالترجمة. في الأعلى موجود زر للعود إلى القائمة إختياراً الوحدة من مادة النص. للنص الملون عند النقر فوقه ، سيعرض صورة وفقاً لمعنى المفردة ، وهناك أيضاً زر للترجمة. يترجم

النص إلى الأندونيسية



الصور ٨ لوحة العمل للوحدة الأولى مادة النص بالترجمة

ح) تصميم لوحة العمل صفحة إختيار الوحدة لمادة الفيديو للنص

هذه هي لوحة العمل إختيار الوحدة من مادة الفيديو ، الزر أعلاه هو الزر للعودة إلى إختيارات القائمة. تتكون من من ٦ وحدات. في كل مرة نقوم فيها بالنقر فوق زر التشغيل ، سيتم توجيهنا إلى تطبيق *YouTube*



الصور ٩ لوحة العمل صفحة إختيار الوحدة لمادة الفيديو للنص

ط) تصميم لوحة العمل صفحة إختيارات الوحدات للتدريب

تكون اختيار فصل التمرين من الفصول ١-٦ ، زر الرجوع أعلاه هو العودة إلى صفحة لوحة القيادة. يتكون كل فصل من ٣ تمارين و ٥ أسئلة لكل ممارسة

واحدة



الصور ١٠ لوحة العمل صفحة إختيار الوحدة لمادة الفيديو للنص

ي) تصميم لوحة العمل في صفحة قائمة وحدات التدريبات

تتكون إختيار وحدات التدريبات من ٦ أبواب ، يتم استخدام زر الرجوع أعلاه للعودة إلى قائمة اختيار وحدات التدريبات، يحتوي كل قائمة التدريبات على ٣ التدريبات ولكل التدريبات لها ٥ سؤال.



الصور ١١ لوحة العمل في صفحة قائمة وحدات التدريبات

ك) تصميم لوحة العمل في صفحة قائمة التدريبات لوحدات الأولى

التدريب في الوحدة الأولى ، يتم استخدام زر الرجوع أعلاه للعودة إلى قائمة اختيار قائمة التدريبات، كل تدريب يحتوي على ٥ أسئلة اختيار المتعدد ، سيتم حساب كل إجابة حتى تحصل على الحد الأدنى من ٦٠-١٠٠ لنجاح قبل الشروع إلى التدريبات بعده. إذا نهي التدريب الأول سيكون هناك إشعار لمتابعة

التدريب التالي



الصور ١٢ لوحة العمل في صفحة قائمة التدريبات للوحدات الأولى



### ٣. تطوير

التطوير هي مرحلة تطوير المنتج واختباره ، و نتائج التحليل والتصميم تطور

إلى منتجات نهائية. ومرحلة التطوير فيما يلي:

#### أ) تطوير المنتج ورمز البرنامج

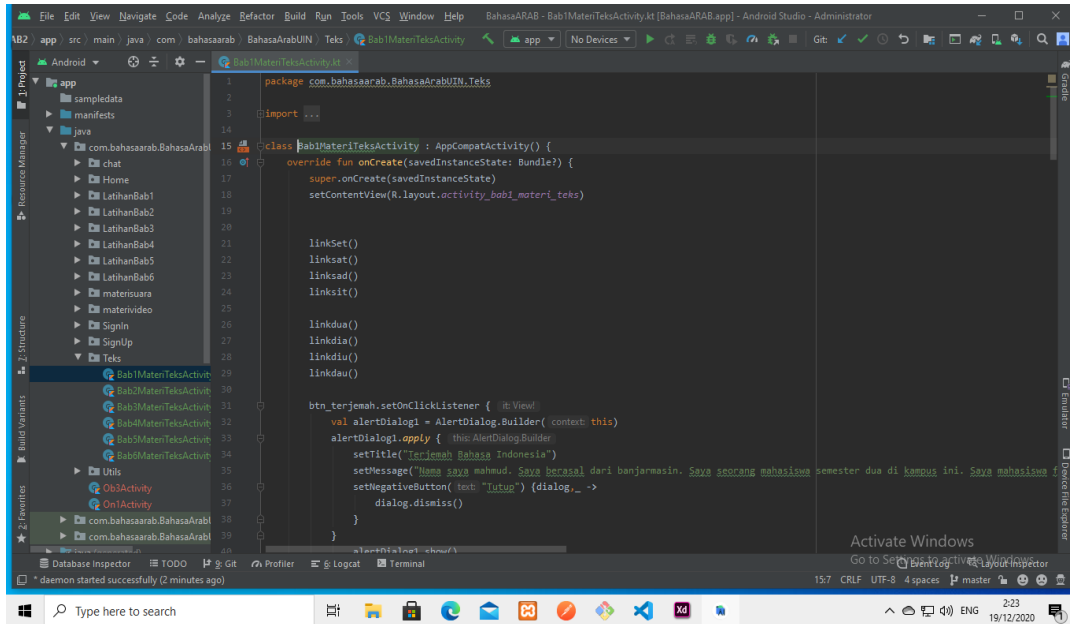
تم تنفيذ التصميمات التي تم إجراؤها باستخدام البرنامج *Adobe Xdthen*

ثم مطابقة إلى التطوير المنتج بشكل التطبيق باستخدام *Androdi Studio*

بزيادة *Firestore Database*.. فيما يلي نتائج تطوير المنتج وكتابة رمز

البرنامج

#### ١) ورقة العمل في *Android Studio* في نشاط مواد النص



```
1 package com.bahasaarab.BahasaArabUIN_Teks
2
3 import ...
4
5 class Bab1MateriTeksaActivity : AppCompatActivity() {
6     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
7         super.onCreate(savedInstanceState)
8         setContentView(R.layout.activity_bab1_materi_teksa)
9
10        linkSet()
11        linksat()
12        linksad()
13        linksit()
14
15        linkdua()
16        linkdia()
17        linkdiu()
18        linkdau()
19
20        btn_terjemah.setOnClickListener { @View?
21            val alertDialog = AlertDialog.Builder(context).apply {
22                setTitle("Terjemah Bahasa Indonesia")
23                setMessage("Nama saya mahmud. Saya berasal dari banjarmasin. Saya seorang mahasiswa semester dua di kampus ini. Saya mahasiswa")
24                setNegativeButton(text = "Tutup") { dialog, _ ->
25                    dialog.dismiss()
26                }
27            }
28        }
29    }
30}
```

في كل مرة نقوم فيها بإنشاء صفحة ، نحتاج إلى نشاط للاحتفاظ  
بمنطق البرمجة ويجب أن يكون لكل نشاط تخطيط لتعيين واجهة المستخدم  
(UI) الخاصة بالتطبيق . من أجل الانتقال من صفحة إلى صفحة أخرى ،  
يتم إعطاء كل صفحة رمز البرنامج لتنفيذه.

الزر الرجوع المادي على نظام *Android* هو زر إلزامي للعمل. لذلك  
يوجد رمز البرنامج الخاص للتحكم في الزر الرجوع الذي يتم وضع كتابته على  
الإطار الأول. هنا هو واحد

```
back.setOnClickListener {  
  
    val intent = Intent (this, MateriTekswaraActivity ::class.java)  
  
    startActivity (intent)  
  
    finish ()  
  
}
```

باستخدام رمز *back.setOnClickListener* ، سنكون قادرين على نقل

الصفحات وفقاً لتدفق التطبيق.

## ٢) الصفحة البداية



صفحة البداية هي الصفحة الأولى عندما يفتح المستخدم التطبيق.  
يوجد بالداخل معالج للدخول إلى صفحة القائمة. ليتمكن تشغيل كل  
عناصر موجود في التطبيق وفقاً لوظيفته ، من الضروري توفير *script*

ورمز البرنامج في صفحة البداية على النحو التالي:

```
( معالج = معالج فار  
handler.postDelayed  
    ( SplashScreenActivity،  
    (جافا class :: Ob3Activity  
    startActivity (intent)  
    finish ()  
    )، 4000)
```

هنا أعطي معالجًا وتأخيرًا لاحقًا لمدة ٤٠٠٠ ميلي ثانية أو لمدة ٤ دقائق. عند تنفيذ ٤ دقائق ، سوف ينتقل مباشرةً إلى صفحة القائمة

الرئيسية

(٣) صفحة اختيار الوحدات لمواد المفردات



رمز البرنامج المستخدم في هذه الصفحة

```
back.setOnClickListener {  
  
    val intent = Intent (this@ Mp3WaraActivity,  
        MenuAwalActivity ::class.java)  
  
    startActivity (intent)  
  
    finish ()  
  
}
```

```

override fun onBackPressed() {

    if (backPressedTime + 6000 > System.currentTimeMillis ()) {

        () إلغاء !! نخب خلفي

        super.onBackPressed ()

        return

    }

    آخر {

        backToast = Toast.makeText (baseContext," اضغط على زر الرجوع
أعلاه",Toast.LENGTH_LONG)

        () show !! نخب خلفي

    }

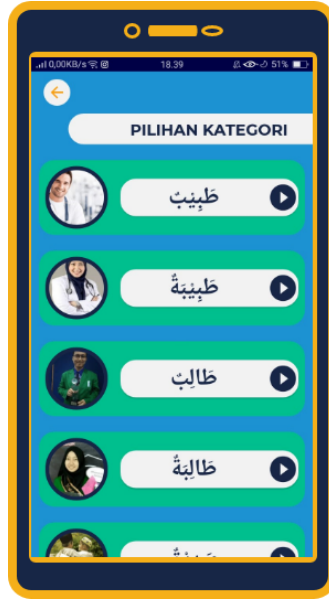
    backPressedTime = System.currentTimeMillis ()

}

```

وظيفة *OnBackPressed* مستخدم للضغط على زر الرجوع مرتين وهو  
الزر الافتراضي من الهاتف الذكي عندما يضغط المستخدم على زر الرجوع  
على الهاتف المحمول مرة، سيظهر المعلومة أي " اضغط على زر الرجوع  
أعلاه " ولكن عندما يضغط المستخدم مرتين، فإنه سيغلق التطبيق تلقائيًا.

٤) صفحة الوحدة الأولى من فئة المواد المفردات



رمز البرنامج كالتالي

```
fun bab6sound1(view: View) {  
    if (bab6sound1 == null) {  
        bab6sound1MediaPlayer.create = (R.raw.football)  
    }  
    bab6sound1!!.start ()  
    Toast.makeText (الوظيفة) (استخدام "Sepak Bola", Toast.LENGTH_LONG, هذا)  
}
```

أعلاه لتشغيل الصوت عندما نضغط على زر التشغيل ، سيظهر

صوت ورسالة أو المعلومة في التطبيق في شكل "Sepak Bols"

(٥) صفحة الوحدة الأولى من مادة نص



رمز البرنلمج كما يلي:

```
private fun linkdau() {
    val linkdau = Link("صَدِيْقُهَا")
        .setTextColor(Color.GREEN)
        .setTextColorOfHighlightedLink(Color.WHITE)
        .setHighlightAlpha(.4f)
        .setUnderlined(true)
        .setBold(false)
        .setOnClickListener {
            val intent = Intent(Intent.ACTION_VIEW,
Uri.parse("https://firebasestorage.googleapis.com/v0/b/gambar-
ebb82.appspot.com/o/Gambar%2Fsodara_laki.png?alt=media&token=5723dfcc-
3696-4109-a240-9896ae0b819b"))
                startActivity(intent)
            }

    link2.applyLinks(linkdau)
}
```



وظيفة *Linkdau* هو خلق لونا لكتابة معينة، عندما يتم النقر على

الكتابة فإنه سوف تظهر الصورة المأخوذة من *firebase realtime database*

```
btn_terjemah.setOnClickListener {
    val alertDialog1 = AlertDialog.Builder(this)
    alertDialog1.apply {
        setTitle("Terjemah Bahasa Indonesia")
        setMessage("Nama saya mahmud. Saya berasal dari banjarmasin.
Saya seorang mahasiswa semester dua di kampus ini. Saya mahasiswa
fakultas ekonomi. Dan ini teman saya zakariya. Dia seorang dokter di
rumah sakit besar. Dia berasal dari kota surabaya")
        setNegativeButton("Tutup") {dialog, _ ->
            dialog.dismiss()
        }
    }
    alertDialog1.show()
}
```

بالنسبة لزر الترجمة ، نقوم بإنشاء *Alert* حيث عند النقر فوق الزر

المترجم سيعرض مربع حوار *Alert*

## ٦) صفحة لمواد الفيديو للنص



رمز البرنامج من مواد الفيديو كما يلي:

```
bab2video2.setOnClickListener {  
    val i = Intent(Intent.ACTION_VIEW, Uri.parse("https://youtu.be/-  
Pio969QSQk"))  
    startActivity(i)  
}
```

*setOnClickListener* ينفذ إجراءً عند النقر عليه ، أي أننا ننوي نقل

البيانات مباشرةً إلى *YouTube* في شكل عنوان *URL* محدد

## ٧) صفحة التدريبات من الوحدة الأولى



رمز البرنامج كما يلي:

```
val pointa = radiogr1!!.getCheckedRadioButtonId()
value_no1 = findViewById<View>(pointa) as RadioButton
val pointb = radiogr2!!.getCheckedRadioButtonId()
value_no2 = findViewById<View>(pointb) as RadioButton
val pointc = radiogr3!!.getCheckedRadioButtonId()
value_no3 = findViewById<View>(pointc) as RadioButton
val pointd = radiogr4!!.getCheckedRadioButtonId()
value_no4 = findViewById<View>(pointd) as RadioButton
val pointe = radiogr5!!.getCheckedRadioButtonId()
value_no5 = findViewById<View>(pointe) as RadioButton
var nilai = 0 // variabel untuk menampung nilai
if (value_no1!!.text.toString().toLowerCase() == "متدريّة") {
    nilai = nilai + 20
}
if (value_no2!!.text.toString().toLowerCase() == "ملايس") {
    nilai = nilai + 20
}
```

```

if (value_no3!!.text.toString().toLowerCase() == "مُسْتَشْفَى") {
    nilai = nilai + 20
}
if (value_no4!!.text.toString().toLowerCase() == "جَامِعَةٌ") {
    nilai = nilai + 20
}
if (value_no5!!.text.toString().toLowerCase() == "طَالِبٌ") {
    nilai = nilai + 20
}

val i = Intent(this@LatihanGambarActivity,
ResultGambarActivity::class.java)
i.putExtra("nilai", nilai)
startActivity(i)
finish()
})

```

وظيفة التمير أعلاه هي لاسترداد بيانات الصورة من تخزين *Firestore* في

شكل عنوان *Url*.

الوظيفة التالية هي إعطاء قيمة وهي الإجابة الصحيحة عندما يرسل

المستخدم الإجابة الصحيحة ، ثم يحصل المستخدم على قيمة ٢٠ بواحد

للإجابة الصحيحة.

## مبحث الثالث: عرضت البيانات

أ. تحكيم الخبراء واستجيب الطلبة

(١) نتيجة التحكيم من خبير اللغة

بيانات التحقق المنتج من خبير اللغة كما يلي:

الرقم	حانب التقييم	النتجة
١	قسم المفردات	٢٢
٢	قسم القواعد	١٤
٣	قسم الأصوات	٢٢
	الجملة	٥٩
	معدل النتيجة	٤٠,٥

٢) نتيجة التحكيم من خبير المواد

بيانات التحقق المنتج من خبير المواد كما يلي:

النتيجة	حانب التقييم	الرقم
١٦	الصلة	١
١٥	دقة المواد	٢
١١	المواد المحدثة	٣
١٩	تقنية العرض	٤
١٢	دعم العرض التقديمي	٥
٨	استراتيجية عرض المواد	٦
٨١	الجملة	
٣٠٩	معدل النتيجة	

٣) نتيجة التحكيم من خبير الوسيلة

بيانات التحقق المنتج من خبير الوسيلة كما يلي:

النتجة	حانب التقييم	الرقم
١٤	منظر العام	١
١٥	جانب الصوت	٢
٣٦	جانب البصرية	٣
٢٠	الجوانب المطبعية	٤
١٠	جانب استخدام الوسيلة	٥
٩٥	الجملة	
٤٠٥	معدل النتيجة	

٤) نتيجة التحكيم من خبيرا التعليمي

بيانات التحقق المنتج من خبيرا التعليمي كما يلي:

الرقم	حانب التقييم	النتجة ١	النتجة ٢
١	جانب تصميم التعليم	٣٨	٤٢
٢	جانب هندسة الأجهزة	١٤	١٣
٣	جانب مظاهر البصرية	١٢	١٢
	الجملة	٦٤	٦٧
	معدل النتيجة	٤,٣	٤,٥
	معدل النتيجة ٢&١	٤,٤	



## ب. الإجراءات

وبعد مراجعة المنتج، قامت الباحثة لإجراء المنتج إلى الطلبة في مركز

اللغات بجامعة أنتسار الإسلامية الحكومية بنجرماسين. كانت الإجراءات

إلى ثمانية طلبة لمعرفة استيجابهم عن المنتج. والخطوات الإجراءة كما يلي:

● أعطت الباحثة وصلات إلى تطبيقات الوسائط التعليمية

على أساس أندرويد

● الطلاب تحميل المنتج في *google play store*، ثم تثبيت المنتج

وسيلة التعليم على أساس أندرويد في هواتفهم

● تعطي الباحثة الإستبانة لمعرفة استيجابهم عن المنتج. ونتائج

استيجابتهم كما يلي:

معدل النتيجة	المستجيب								جانب التقييم	الرقم
	٨	٧	٦	٥	٤	٣	٢	١		
٤,٤	٤	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٤	كيفية استخدام الوسيلة بسيطة	١
٤,٤	٤	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٤	أستطيع أن أفهم بسرعة كيفية استخدام هذا التطبيق	٢
٤,٤	٤	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٤	الأزرار الموجودة في التطبيق متوافقة مع الصفحة المقصودة	٣
٤,٤	٤	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٤	تصميم أزرار التنقل واضح ولا لبس فيه	٤
٤,٤	٤	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٤	يمكن أن يعمل التطبيق بسلاسة عند استخدامه	٥
٤,٢	٤	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٤	اللغة المستخدمة في التطبيق	٦

									سهولة لفهمها	
٤٤٢	٤	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٤	المواد واضح (الصور والصوت) عرضت	٧
٤٤٢	٤	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٤	عرض الصور والصوت والفيديو واضح	٨
٤٤٢	٤	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٤	عرض الفيديو والصوت في الوسيلة يساعدي في نطق العربية الصحيحة والفصيحة	٩
٤٤٢	٤	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٤	عرض المفردات يساعدي في فهم النص العربية	١٠
٤٤٢	٤	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٥	التدريب الموجود في الوسيلة يساعدي في الممارسة وفهم النص العربية	١١
٤٤٨	٤	٤	٣	٥	٤	٤	٥	٥	عرضت التغذية الراجعة في	١٢

									التدريب واضح.	
٤٤٨	٤	٤	٣	٥	٤	٤	٥	٥	منظر التطبيقات جميلة وجذبي	١٣
٤٤٨	٤	٤	٣	٥	٤	٤	٥	٥	تخطيط القائمة والنص والصور والمحتويات الأخرى منتظم	١٤
٤٤٨	٤	٤	٣	٥	٤	٤	٥	٥	اللون والصور والخلفية غير ممل	١٥
٤٤٨	٤	٤	٣	٥	٤	٤	٥	٥	عرض النص واضح وسهلة في القراءة	١٦
٣٤٩	٤	٥	٤	٥	٤	٤	٥	٥	التطبيق يساعدني في تعلم الذاتي	١٧
٣٤٩	٤	٥	٤	٥	٤	٤	٥	٥	يسهلي التطبيق عند التعلم في الفصل أو تعلم الذاتي	١٨

٣٤٩	٤	٥	٤	٥	٤	٤	٥	٥	لقد شجعت على تعلم المزيد باستخدام هذا التطبيق	١٩
٣٤٩	٤	٥	٤	٥	٤	٤	٥	٥	لدي حماسة في التعلم باستخدام هذه التطبيقات	٢٠
$٤٤٤ = \frac{٨٧٤٨٥}{٢٠}$	معدل النتيجة ٨-١									

ومن معدل نتائج الإستجابة الطلبة فعرفت استجابة الطلبة لوسيلة التعليم على أساس أندرويد بمعدل النتائج ٤،٤ في درجة "جيد جدا" وهذا يدل أن وسيلة التعليم على أساس أندرويد تستحق استخدامها كوسيلة التعليم.

## مبحث الرابع: تحليل البيانات

### المبحث الرابع تحليل البيانات

بعد ما عرضت الباحثة البيانات من الإستبانة والملاحظة والمقابلة، ثم حللت الباحثة البيانات مناسبة بالمشكلة البحث كما هو في تقديم عرض البيانات.

أ. كيفية تصميم وسيلة التعليم على أساس أندرويد لتعليم مهارة القراءة في

### مركز التطوير اللغات

كما قدمت الباحثة في عرض البيانات بدأت إجراءات تصميم وسيلة التعليم بتحليل حاجات الطلبة ومشكلتهم، ثم وقررت المواد المجهزة قامت الباحثة بملاحظة برامج حاسوبية مناسبة لأن الوسائط التعليمية على أساس أندرويد تحتاج إلى أجهزة لمعالجة المعلومات ونقلهما في برنامج خاص لإعدادها، وليس كل البرامج مناسبة بوسيلة المتطورة. حتى إختارت الباحثة البرنامج المناسب يعني

برنامج أدوات لينة *android studio* لأن هذه البرنامج مناسباً بمعيار وسيلة التعليم على أساس أندرويد.

المرحلة الثانية هي مرحلة تصميم وسيلة التعلم التي سيتم تطويرها. الخطوة التي تم اتخاذها هي تحديد الخطوط العريضة للعناصر التي سيتم تضمينها في وسيلة التعليم. بعد ذلك قامت بتصميم نسخة النسابي يصف تسلسل وهيكل وسائط التعلم. ثم صممت لوحة العمل (*storyboard*) تتضمن خطة ومواد لتصميم القالب (*template*). سيتم استخدام هذه لوحة العمل كدليل في صنع منتجات وسيلة التعليم. بعد إنشاء لوحة العمل ، يمكن إنشاء واجهة أو ما يسمى بتصميم الواجهة (*interface*) . في تصميم الواجهة ، يتم إنتاج تصوير القصة المصورة الحقيقية من خلال الانتباه إلى عناصر وخصائص وسائط التعلم التي تم تحليلها مسبقاً ، بما في ذلك التوازن واللون والنص والرسومات وغيرها.

مرحلة التالية هي مرحلة التطوير هي مرحلة من مراحل تطوير المنتجات واختبارها ، في هذه المرحلة ، تم تطوير وتحليل وتصميم النتائج في المنتجات. وبعد تم مرحلة التطوير جرت الباحثة تحكيم من الخبراء وهم خبراء اللغوي وخبراء المواد وخبراء الوسيلة وخبراء تعليمي اللغة العربية. وأعطت الإستبانة إلى الطلبة لمعرفة استجابتهم عن وسيلة التعليم على أساس أندرويد. بدأت إلى أعطت الإستبانة إلى

خبيري اللغوي ثم إلى خبيري المواد ثم إلى خبيري الوسيلة وخبيرا تعليم اللغة العربية  
ثم من الإقتراحات الخبراء تصحيح المنتج وبعد تصحيح المنتج آخرا أعطت  
الإستبانة إلى الطلبة.

ب. تحكيم الخبراء واستجيب الطلبة

أ) تحكيم خبير اللغة

في هذه المرحلة، يتم تقديم نتائج المنتج الذي تم تطويرها إلى  
الخبراء للتحكيم عن صحة المنتج. الخبير الأول هو خبير جانب اللغة  
يعني الدكتور وحي الدين الماجستير. حصلت الباحثة لمعدل النتائج  
متغيرات من خبير اللغوية كما يلي:

الرقم	حانب التقييم	النتيجة
١	قسم المفردات	٢٢
٢	قسم القواعد	١٤
٣	قسم الأصوات	٢٢
	الجملة	٥٩
	معدل النتيجة	٤,٥



استنادا إلى إستبانة مقياس ليكرت الذي تم ملؤوه، تكون القيمة ٤،٥ .  
من نتائج بيانات التحكيم، يمكن استنتاج أن خبير اللغة يذكرون أن تطوير  
المنتجة في فئة: ٤،٥ جيد جدا.

من نتائج تحكيم خبير اللغة، يمكن أن يلخص أن خصائص وسيلة  
التعليم على أساس أندرويد من جانب اللغة هي: يجب أن تكون كتابة  
المفردات متسقة، المثال يرفع كل الكلمة المستقلة. وتناسب الصوت والنص  
المتحرك. و التحسين في الكتابة. والتحسين في القواعد.

وهذا كما قال محمد عفيف أمر الله في كتابته بالموضوع تحليل الأخطاء  
القواعد في كتاب التعليم اللغة العربية حول الإحذار والمتسقة والقواعد في كتابة  
اللغة العربية.

### ب) تحكيم خبيرة المواد

حصلت الباحثة لمعدل النتائج متغيرات من خبيرة المواد كما يلي:

الرقم	حانب التقييم	النتجة
١	الصلة	١٦
٢	دقة المواد	١٥

١١	المواد المحدثة	٣
١٩	تقنية العرض	٤
١٢	دعم العرض التقديمي	٥
٨	استراتيجية عرض المواد	٦
٨١	الجملة	
٣،٩	معدل النتيجة	

استنادا إلى إستبانة مقياس ليكرت الذي تم ملؤه، تكون القيمة ٤،٤.

من نتائج بيانات التحكيم، يمكن استنتاج أن اللغوي يذكرون أن تطوير المنتجة

في فئة: جيد ٤،٥.

كما قالت خبيرة المواد اللغة العربية، المواد في هذه الوسيلة على كل

الحال خير تحسين المواد بجانب اللغوي فقط. كما قال أحمد رشدي طعيمة أن

في اختيار المواد مهارة القراءة لها شروط: أن تكون باللغة العربية الفصحى، وأن

تلائم اهتمامات الدارسين وميولهم وأعمارهم، و أن يحتوي النص على مفردات

مرتبطة بإهتمامات الطلاب وأعمالهم التي يريدون تعليم العربية من أجلها، و أن

ينبغي لدي الطلاب قيمة أخلاقية معينة. وفي هذه الوسيلة، تتضمن من المواد بالشروط المذكورة.

### ج) تحكيم خبير الوسيلة

حصلت الباحثة لمعدل النتائج متغيرات من خبير الوسيلة كما يلي:

الرقم	حانب التقييم	النتجة
١	منظر العام	١٤
٢	جانب الصوت	١٥
٣	جانب البصرية	٣٦
٤	الجوانب المطبعية	٢٠
٥	جانب استخدام الوسيلة	١٠
	الجملة	٩٥
	معدل النتيجة	٤,٥

استنادا إلى إستبانة مقياس ليكرت الذي تم ملؤوه، تكون القيمة ٤,٥.

من نتائج بيانات التحكيم، يمكن استنتاج أن خبير الوسيلة يذكر أن تطوير

المنتجة في فئة: جيد جدا ٤,٥.

قال خبير الوسيلة للوسيلة المتطورة أن يظهر الصورة بالشكل الكامل، و

يوضح الزخرفة الموجودة في الخلفية، وتلائم بين المفردات والصورة، وكل شئ

آخر على ما يرام لأن الوسيلة مناسبة للطلبة. كما قال عمر الصديق عبد الله، في اختيار وسيلة إحداها مناسبة الوسيلة لمستويات الطلاب وإمكانية استخدامها من جانبهم على نحو يخدم أغراض التعلم

#### د) تحكيم خبيران تعليم اللغة العربية

حصلت الباحثة لمعدل النتائج متغيرات من خبيران تعليمي اللغة

العربية الأول الخبير يعني الدكتور أحمد مرادي الماجستير كما يلي:

حصلت الباحثة لمعدل النتائج متغيرات من خبيراً تعليمي اللغة

العربية كما يلي:

الرقم	حانب التقييم	النتجة ١	النتجة ٢
١	جانب تصميم التعليم	٣٨	٤٢
٢	جانب هندسة الأجهزة	١٤	١٣
٣	جانب مظاهر البصرية	١٢	١٢
	الجملة	٦٤	٦٧

٤،٥	٤،٣	معدل النتيجة
٤،٤		معدل النتيجة ٢&١

استنادا إلى إستبانة مقياس ليكرت الذي تم ملؤوه، تكون القيمة

٤،٤. من نتائج بيانات التحكيم، يمكن استنتاج أن خبير تعليم اللغة العربية

يذكر أن تطوير المنتجة في فئة: ٤،٤ جيد جدا.

ولذلك هذه الوسيلة تحقق لإستخدامها في التعليم. لأنّ قالا خبيرا

تعليمي أن التصميم التعليم في هذه الوسيلة جيد يعني المواد المعروض مناسبة

بأهداف التعليم في مركز اللغات ومناسبة لمستويات الطلبة والنص المعروض

وأنشطة الطلبة. كما قال **عمر الصديق عبد الله** معيير في اختيار الوسيلة

هي مناسبة لمستويات الطلبة وتسهيلا لاستخدامها ومناسبة لأهداف

التعليم.

#### هـ) استجابة الطلبة

ومن معدل نتائج الإستجابة الطلبة فعرفت استجابة الطلبة

لوسيلة التعليم على أساس أندرويد بمعدل النتائج ٤،٤ في درجة

"جيد جدا" وهذا يدل أن وسيلة التعليم على أساس أندرويد تستحق

استخدامها كوسيلة التعليم. لأن وفقاً لأزهار أرسباد ( ٢٠٠٣ : ٢٥ ) ، فإن الفوائد العملية لاستخدام وسيلة التعليم في عملية التعلم ( يعني: ١) يمكن لوسيلة التعليم توضيح الرسائل ليسهل ولترقية في عملية التعليم ونتائج التعليم، (٢) ويمكن لوسائل التعلم أن تزيد وتوجه انتباه الطلبة بحيث يمكن أن تؤدي إلى تحفيز التعلم ، والمزيد من التفاعل المباشر بين الطلاب وبيئتهم ، وإمكانية تعلم الطلاب بشكل مستقل وفقاً لقدراتهم واهتماماتهم. (٣) يمكن لوسائل التعلم التغلب على قيود الحواس والمكان والزمان. (٤) يمكن أن توفر وسائل الإعلام التعليمية للطلاب نفس التجربة مع الأحداث المحيطة بهم

من بعض الأفكار ووجهات النظر المذكورة أعلاه يمكن أن نستنتج أن وسيلة التعليم تشارك في عملية التعلم ، وبالتالي فإن المعلومات أو المواد المقدمة من المعلمين إلى الطلاب مقبولة بسهولة.

*المبحث الخامسة مراجعة المنتج*

- المراجعة المناسبة مع الإقتراحات من الخبراء والطلبة. وهي كما يلي:
- تحسين كتابة المفردات، ثم تحسين في كتابة أو الجملة في المنتج، ثم
  - تناسب بين الصوت والنص الرجوع إليها
  - تناسب بين الصوت والصور وبين الصوت والنص المتحركة
  - تبديل الصور الذي غير مناسباً بمعنى المفردات
  - تحسين الزخرفة الموجودة في الخلفية
  - زيادة الوظائف الزر الترجمة في مواد نص القراءة
  - ثم إنشاء ملف على صفحة النص يمكن أن يكون على شكل ضغط
  - على رابط إلى ترجمة المفردات الجديدة أو ما شبه