SIBAWAYH Arabic Language and Education Vol.4 No.2 2023
eISSN 2716-5515 (86-98)

تطوير وسائل الإعلام *PPT* تفاعلي لتعليم اللغة العربية في الفصل السابع بالمدرسة الثناوية الإسلامية الحكومية 6 بيولالي العام الدراسي ٢٠٢٢/ ٢٠٢٣

Development of interactive PPT media for learning the Arabic language in the seventh chapter of Al-Thanawiyya Islamic Government School 6th of the year of the school year 2022/ 2023

Mohammad Azam Thohari & Muhammad Nanang Qosim
Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta, Jl. Pandawa, Dusun IV, Pucangan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57168, Indonesia

To Cite this Article (APA) : Azam, M. A. T., & Qosim, M. N. (2023). Development of interactive PPT media for learning the Arabic language in the seventh chapter of Al-Thanawiyya Islamic Government School 6th of the year of the school year 2022/ 2023. *SIBAWAYH Arabic Language and Education, 4*(2), 86–98. https://doi.org/10.37134/sibawayh.vol4.2.9.2023

To link to this article: https://doi.org/10.37134/sibawayh.vol4.2.9.2023

الملخص

يهدف هذا البحث التطويري إلى إنتاج منتج وسائط تعلم PowerPoint تفاعلي لتعلم اللغة العربية في الصف السابع MTsN 6 Boyolali ، وخاصة في مادة التعرف. يصف هذا البحث التطويري مراحل تطوير وسائل التعلم على شكل PowerPoint متعدد الوسائط التفاعلي، ويصف استجابات المعلمين والطلاب لاستخدام وسائل التعلم على شكل PowerPoint متعدد الوسائط التفاعلي. تستخدم هذه الدراسة أسلوب (R & D) مع نموذج تطوير من 6 خطوات 1). التحليل الأولي لجمع البيانات، 2). تطوير المنتجات، 3). التحقق من صحة الخبراء، 4) مراجعة المنتج، 5) تجربة المنتج، 6) تحليل البيانات النهائية. كان السكان في هذه الدراسة من طلاب الصف السابع .MTsN 6 Boyolali أخذ العينات باستخدام تقنية أخذ العينات العشوائية. باستخدام هذه التقنية، تم أخذ 40 طالبًا من الصف السابع من كل فصلA ، B، C، Dكمواضيع اختبار. تستخدم تقنية جمع البيانات استبيان على شكل استبيان يتم ملؤه من قبل المعلمين والطلاب بعد استخدام الوسائط التعليمية، وقبل اختبارها، تمر الوسائط التعليمية بمراحل التحقق من صحة الوسائط والتحقق من صحة المواد من قبل خبراء الوسائط والمواد. خبراء. تستخدم تقنيات تحليل البيانات الوصف النوعي، عن طريق تحويل البيانات النوعية إلى بيانات كمية. تتكون نتائج هذا البحث التطويري من جانبين، هما وصف مراحل تطوير وسائل التعلم، ووصف استجابات المستخدم. وفي جانب مرحلة تطوير الإعلام اختار الباحث برنامج PowerPoint الذي تم تعديله إلى وسائط تفاعلية باستخدام نموذجHyperlink ، تم تطويره من خلال النظر في جوانب الإمكانات وتحليل المشكلات وتقييمه من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد، واختباره باستخدام الاختبار القبلي وما بعد الاختبار. حصل التقييم من خبراء الإعلام على نسبة 63% بفئة جيدة إلى حد ما، وحصل خبراء المواد على نسبة 89.0% بفئة مجدية، وفي مرحلتي الاختبار القبلي والبعدي تم الحصول على متوسط الدرجات خلال الاختبار القبلي، أي 59.50 وللاختبار البعدي احصل على متوسط قيمة 83.00. بالنسبة للوسيط، فإن بيانات الاختبار

القبلي لها قيمة 60، بينما بالنسبة للاختبار البعدي تكون نتيجة 80. بالنسبة للقيمة التي تظهر غالبًا (الوضع)، يمكننا أن نرى من الجدول أعلاه أن الاختبار القبلي هو 60 والقيمة التي غالبًا ما يظهر خلال الاختبار البعدي 80. ويمكن الاستنتاج من التفسير أعلاه أن الطلاب شهدوا زيادة كبيرة في المتوسط عن المعاملة السابقة حيث بلغ متوسط القيمة 59.50 والذي أصبح فيما بعد 83.00. ومن ثم يمكن استنتاج أن هناك تأثيرا على تعلم اللغة العربية الوسائط التفاعلية Powerpoint فئة .VII MTsN 6 Boyolali على جوانب استجابات المستخدم التي تم تقييمها من قبل المعلمين والطلاب. يحصل التقييم الذي يتم الحصول عليه من المعلم على نسبة 83.5% والتقييم الذي يتم الحصول عليه من الطلاب يحصل على نسبة 65.%

الكلمات المفتاحية: الوسائط، التعلم التفاعلي، PowerPoint، اللغة العربية

Abstract: *This development research aims to produce an interactive PowerPoint learning media product for learning Arabic in class VII MTsN 6 Boyolali, especially on attaaruf material. This development research describes the stages of developing learning media in the form of interactive multimedia powerpoint, describes the responses of teachers and students to the use of learning media in the form of interactive multimedia powerpoint.This study uses the method (R & D) with a 6-step development model 1). Initial data collection analysis, 2). Product development, 3). Expert validation, 4) product revision, 5) product trial, 6) final data analysis. The population in this study were students of class VII MTsN 6 Boyolali. Sampling using random sampling technique. With this technique, 40 students of class VII were taken from each class A, B, C, D as test subjects. The data collection technique uses a questionnaire in the form of a questionnaire which will be filled out by teachers and students after using the learning media, before being tested, the learning media goes through the stages of media validation and material validation by media experts and material experts. Data analysis techniques use descriptive qualitative, by transforming qualitative data into quantitative data. The results of this development research consist of two aspects, namely describing the stages of developing learning media, and describing user responses. In the aspect of the media development stage, the researcher chose PowerPoint software which was modified into interactive media using the Hyperlink model, developed by looking at aspects of potential and problem analysis and assessed by media experts and material experts, and tested using pre-test and post-test. Assessment from media experts got a percentage of 63% with a decent category, and material experts got a percentage of 89.0% with a feasible category, and at the pretest and posttest trial stages the average score (Mean) was obtained during the pretest, namely 59.50 and for the posttest get an average value of 83.00. for the median, the pretest data has a value of 60, while for the posttest it has a result of 80. For the value that often appears (mode), we can see from the table above that the pretest is 60 and the value that often appears during the posttest is 80. It can be concluded from the above explanation that students experienced a significant increase in average from the previous treatment having an average value of 59.50 which later became 83.00. Therefore, it can be concluded that there is an influence on learning Arabic Interactive Powerpoint Media class VII MTsN 6 Boyolali. on aspects of user responses assessed by teachers and students. The assessment obtained from the teacher gets a percentage of 83.5% and the assessment obtained from students gets a percentage of 65%.*

Keywords: *Media, Interactive Learning, powerpoint, Arabic language*

المقدم

يعد تحديد الأهداف التعليمية سياسة مهمة للغاية لتحسين جودة التعليم. من خلال هذا الهدف التعليمي ، يمكن لكل معلم أو مدرسة تحديد كيفية خطوات تحقيق الأهداف التعليمية.

وفقًا كوناريو يشير إلى أن : "التعليم بمعناه الواسع يشمل فكرة التعليم والإرشاد والتعليم والتدريب. المدرسة هي تعليم يتم إجراؤه خارج مدارس التدريس والتعلم ولا يلزم أن يكون متدرجًا ومستمرًا. "التعليم هو أيضًا المفتاح لكل تقدم وتطور عالي الجودة ، لأنه من خلال التعليم يمكن للبشر تحقيق كل إمكاناتهم كأفراد وكمواطنين للمجتمع. من أجل تحقيق إمكانات الفرد في كفاءات متعددة ، يجب على المرء أن يمر بعملية تعليمية يتم تنفيذها في عملية التعلم[1].

إلى جانب ذلك ، في الأنشطة التعليمية لن يتم فصلها عن أنشطة التدريس والتعلم في التعلم ، فإن نشاط التعلم هو شرط يتم تنفيذه عن قصد من قبل المعلم الذي يقوم بالتدريس في عملية التعلم من أجل توزيع المواد على الطلاب. المعلمون الذين يقومون بالتدريس والطلاب الذين يتلقون التعلم الذي سيقدمه المعلم. يؤدي الجمع بين هذين العنصرين إلى إنشاء نهج تفاعلي من خلال استخدام المواد التعليمية كأداة تعليمية. هناك ، يتم تطبيق جميع المكونات على النحو الأمثل لدعم عملية التعلم من أجل تحقيق النجاح في التعلم.

التعلم هو في الأساس عملية ، وهي عملية تنظيم وتنظيم البيئة حول الطلاب بحيث يمكن أن تنمو وتشجع الطلاب على تنفيذ عملية التعلم. يُقال أيضًا أن التعلم هو عملية تقديم التوجيه أو المساعدة للطلاب في عملية التعلم. يبدأ دور المعلم كمرشد من عدد الطلاب الذين يعانون من مشاكل. في التعلم ، بالطبع ، هناك العديد من الاختلافات ، مثل أن هناك طلابًا قادرين على استيعاب الموضوع ، وهناك أيضًا طلاب بطيئون في استيعاب الموضوع. يؤدي هذان الاختلافان إلى قدرة المعلمين على ترتيب استراتيجيات التعلم المناسبة لظروف كل طالب. لذلك إذا كانت طبيعة التعلم هي "التغيير" فإن جوهر التعلم هو "التنظيم" جمرة[2].

إن الجهود المبذولة لجعل عملية التعلم أسهل وأكثر إمتاعًا للطلاب لاستيعاب المواد في الفصل هو الهدف من فعالية التعلم. لا يتطلب تحقيق جودة عملية التعلم من المعلمين تحقيق التعلم الفعال فحسب ، بل يتطلب أيضًا تطوير الأفكار الإبداعية في إدارة عملية التعلم.

في تعلم اللغة العربية ، لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين يعتقدون أن تعلم اللغة العربية أمر صعب ، لأن هناك العديد من العوامل التي تؤثر على الطلاب في تعلم اللغة العربية من خلفية تخرج الطلاب إلى إتقان المفردات باللغة العربية التي يمتلكها الطلاب بشكل ضئيل. تتطلب المشكلات من المدرسين إيجاد طرق تمكن الطلاب من تعلم اللغة العربية جيدًا وبسهولة لتحقيق هدف تعلم اللغة العربية.

اختار المؤلف بوربوين كبرنامج لتطوير هذه الوسائل لأن برنامج بوربوين مألوف جدًا وقريب أيضًا من عالم التعليم ، ولديه أيضًا إمكانات التي يراها الباحث في البيئة

[1] Rami, P. S. (2017). Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar, 220.

[2] Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017, DESEMBER). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman, Vol.03 No.2, 337.

المدرسية التي تُستخدم كمكان بحث محتمل يؤدي إلى استخدام وسائل بوربوين ، غالبًا ما يستخدم بوربوين من حيث العروض التقديمية ، ولكن هذا البرنامج يحتوي على مرافق لإنشاء تعلم تفاعلي للوسائل المتعددة. يمكن للمطورين إدخال النص والصوت والصور وحتى الفيديو في وقت واحد. تم تصميم الشرائح أو الصفحات الموجودة على بوربوين خصيصًا لتزويدها بميزات مختلفة على شكل أزرار ستستخدم في تشغيل باور بوينت. يمكن للمستخدمين اختيار أي قائمة للعملية التالية وتلقي الردود من الأسئلة التي يعملون عليها. يمكن للمستخدمين أيضًا تكرار المواد أو الأسئلة كما يحلو لهم إذا شعروا أنهم لا يفهمون. الطلاب الذين لديهم قدرات وأوجه قصور مختلفة والذين يشعرون بأنهم لا يستطيعون الفهم سيساعدون بشكل كبير من خلال برنامج بوربوين التفاعلي هذا. يمكن استخدام وفقًا لمستوى فهمهم ، ويصبح التعلم أكثر متعة وفعالية.

تكون النتيجة النهائية لتطوير وسائل التعلم هذه في شكل وسائل تعليمية تفاعلية يمكن تعبئتها على قرص مضغوط (قرص مضغوط). من المتوقع أن يكون تطوير وسائل تعلم اللغة العربية في مادة التعارف من خلال الاستفادة من التطورات التكنولوجية خيارًا بديلاً للطلاب في تعلم اللغة العربية في سياق اللغة اليومية في تقديم أنفسهم باستخدام اللغة العربية. لذلك ، مع الإمكانات والمشكلات التي كتبها الباحث في الخلفية أعلاه ، يمكن استنتاج أن هناك حاجة لتطوير وسائل تعليم عربية باستخدام وسائل باور بوينت التفاعلية.

لذا فإن الباحثين مهتمونللبحث عن طريق العنوان ؛ تطوير الوسائل التفاعلية باور بوينت في تعلم اللغة العربية لطلاب الصف السابع بمدرسة الثناوية الإسلامية الحكومية.

منهج البحث

يستخدم البحث الذي سيتم استخدامه نموذج تطوير البحث الموجه نحو المنتج (R & D) ويهدف إلى تطوير وسائل تعليمية قائمة على نقاط القوة للغة العربية في مواضيع التَعرف في الفصل السابع بمدرسة الثناوية الإسلامية الحكومية 6. بحسب حنفي البحث والتطوير (R & D) هو أسلوب بحث وتطوير يستخدم لإنتاج المنتجات واختبار فعالية الطريقة[3].

طرق البحث والتطوير أو باللغة الإنجليزية البحث والتطوير هي طرق البحث المستخدمة لإنتاج منتجات معينة ، واختبار فعالية هذه المنتجات[4]. هذا البحث عبارة عن نوع بحث وتطوير موجه نحو المنتج ويهدف إلى تطوير وسائل تعليمية عربية لطلاب مدرسة تساناوية نيجري 6 بويولالي. البحث والتطوير هو عملية أو خطوات لتطوير منتج جديد أو تحسين منتج موجود ، والتي يمكن حسابها[5]

.

[3] Anggraeni, A. (2021). pengembangan media berbasis powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik pada mata pelajaran ips kelas VI . pengembangan media berbasis powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik pada mata pelajaran ips kelas VI, 148.

[4] Sugiyono, P. D. (2014). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R & D. Bandung : Alfabeta.

[5] Sukmadinata, nana syaodih. 2006. Metode Penilaian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,hal -164

وفقًالـ Borg and Gall ، فإن خطوات استراتيجية البحث التنموي هي كما يلي[6].

1. جمع البحوث والمعلومات
2. تخطيط
3. تطوير الشكل الأولي للمنتج
4. الاختبار الميداني الأولي
5. تشغيل مراجعة المنتج
6. الاختبار الميداني الرئيسي
7. مراجعة المنتج التشغيلي
8. الاختبار الميداني التشغيلي
9. مراجعة المنتج النهائي
10. النشر والتنفيذ

بناءً على الخطوات السابقة يبسطها الباحث على النحو التالي:

1. جمع البيانات الأولية
2. تطوير المنتج
3. خبير مواد مصادقة وخبير إعلامي
4. مراجعة المنتج
5. تجربة المنتج
6. تحليل البيانات

كانت النتيجة النهائية لهذا البحث في شكل برنامج لتعليم الدمى يمكن استخدامه في التعلم في المدرسة أو بشكل عام ، سواء على المستوى الفردي أو الجماعي.

وبالتالي ، فإن البحث التنموي في عالم التعليم هو شكل من أشكال البحث الذي يهدف إلى زيادة فعالية التعلم من حيث العمليات والنتائج التي تشير إلى المنتج المراد تطويره ، مما يؤدي إلى تحقيق أهداف التعلم. بحيث يستمر تطوير المنتج الذي سيتم إنتاجه بحيث يصنع منتجًا مثاليًا بحيث يتم استخدامه بشكل صحيح ، للطلاب والمعلمين لنقل ما يجب على الطلاب إتقانه. سيتم إنشاء وسائل باور بوينت هذه من خلال عملية بحث بحيث تكون صحة المحتوى والمواد دقيقة حقًا.

تم إجراء هذا البحث في مدرسة الثناوية الإسلامية الحكومية 6 الذي يقع في نجمفلك شارع جنغليك ، قرية نجرسف ، بيولالي. أجري هذا البحث في التريح 11 نوفمبر 2022 حتى الموعد المحدد .

[6] *Ibid hlm 169-170*

إجراءات التطوير

وفقًا لتصميم البحث أعلاه ، فيما يلي شرح تفصيلي لإجراءات التطوير التي سيتم استخدامها:

1. جمع البيانات الأولية

تهدف عملية جمع البيانات الأولية إلى تحديد الظروف في الميدان بحيث يكون من الضروري تطوير وسائل تعلم عربية لطلاب مدرسة الثناوية الإسلامية الحكومية 6. تم جمع هذه البيانات من خلال الدراسات الأدبية المطبوعة والإلكترونية ، وكذلك المقابلات مع معلمي اللغة الجاوية في المدرسة حيث تم اختبار الوسائل.

2. تطوير المنتج

في مرحلة تطوير المنتج ، هناك خطوتان يجب اتباعهما ، وهما تصميم البرامج وإنتاجها. يمكن رؤية تصميم البرنامج في المخطط الانسيابي ولوحة العمل في الملحق.

3. التحقق من صحة خبراء المواد وخبراء الإعلام

بعد تطوير المنتج ، يلزم التحقق من صحة المنتج من خبراء المواد وخبراء الإعلام لتحديد جودة المنتج بحيث يمكن استخدامه على نطاق واسع في التعلم. سيتم استخدام نتائج التحقق من صحة خبراء المواد وخبراء الإعلام للمراجعة الأولية للمنتج قبل إجراء التجربة.

يتم التحقق من صحة خبير المواد عن طريق ملء استبيان. شبكة الاستبيان لخبراء المواد هي كما يلي.

4. المراجعة الأولية

بعد التحقق من صحته من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام ، يتم إجراء مراجعة للمنتج بناءً على نتائج التحقق ، بحيث يكون المنتج جاهزًا للاختبار.

5. تجربة المنتج

سوف يمر المنتج النهائي على شكل قرص تعليمي تفاعلي بمرحلة تجريبية. ستنتج هذه المرحلة بيانات نوعية من الأشخاص الخاضعين للاختبار التي تم الحصول عليها من خلال ملء استبيان.

في هذه الدراسة ، سيتم حساب النسبة المئوية لجدوى وسائل التعلم لأربعة أنواع من المقيّمين. أولا ، خبراء المواد. ثانياً ، خبراء الإعلام ومعلمي المادة الثالثة والرابعة طلاب كمستجيبين. حساب النسبة المئوية لجدوى وسائل التعلم باستخدام الطريقة الموضحة في

$$presentase\ kelayakan\ (\%) = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ yang\ diharapkan} \times 100$$

تُستخدم الصيغة أعلاه كمرجع لحساب النسبة المئوية للأهلية بناءً على البيانات التي تم الحصول عليها من خبراء الإعلام وخبراء المواد والمعلمين والطلاب[7]. بعد حساب النسبة

[7] Sugiyono, P. D. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. Bandung : Alfabeta.

المئوية الكاملة للأهلية ، لمعرفة مدى ملاءمة استخدام وسائل التعلم ، استخدم الجدول الذي يمثله Arikunto[8] .

الجدول١مقياس النسبة المئوية وفقًالـ Arikunto

ترجمة	نسبة الإنجاز
ذو قيمة	٪100 - 76
لائق بما فيه الكفاية	٪75 - 56
أقل استحقاقا	٪55 - 40
غير مجدية	٪39 - 0

تحصيله البحث

تعريف وسائل الإعلام

تأتي الوسائل من "الوسط" اللاتيني الذي يعني حرفياً الوسط أو الوسيط أو المقدمة. في اللغة العربية ، وسائل الإعلام هي وسيط أو رسالة تمهيدية من المرسل إلى مستلم الرسالة.
جيرلاش وإيلي إن أودي قال إن وسائل الإعلام إذا فهمت بشكل عام فهي بشرية أو مادية أو أحداث تبني الظروف التي تمكن الطلاب من اكتساب المعرفة أو المهارات أو المواقف. مما يعنيه غيرلاخ وإيلي ، فإن المدرسين والكتب والبيئة المدرسية هي وسائل إعلام[9].

أرسلت بواسطة Suparno[10]. أن وسائل التعلم هي كل ما يتم استخدامه كقناة لنقل الرسائل أو المعلومات من مصدر إلى متلقي الرسالة. يتم نقل الرسالة أحيانًا من خلال قناة صوتية (سمعية) ، على سبيل المثال عن طريق الراديو. الراديو وسيط صوتي. يمكن أيضًا نقل الرسالة من خلال القنوات المرئية (المشاهدات) مثل الصور. الصورة المستخدمة لنقل هذه المعلومات هي وسيلة بصرية. غالبًا ما يتم نقل الرسالة من خلال قناة مشاهدة وسماع مجمعة، مثل التلفزيون. التلفزيون الذي يستخدم لنقل المعلومات أو الرسائل هو وسيلة سمعية بصرية. بالإضافة إلى القنوات التي تم ذكرها ، يمكن أيضًا نقل الرسالة من خلال الحركة ، على سبيل المثال التمثيل الإيمائي.

[8] Arikunto, Suharsimi. 1995. Manajemen Peneliian, Cet 3. Jakarta: Pt Rineka Cipta
[9] Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosding Seminar Nasional Pendidikan Fkip, Vol . 2, No.1.
[10] Musli, S. M., & Y. S. (2017). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, Jambi.

مايكروسوفت باوربوينت ميديا

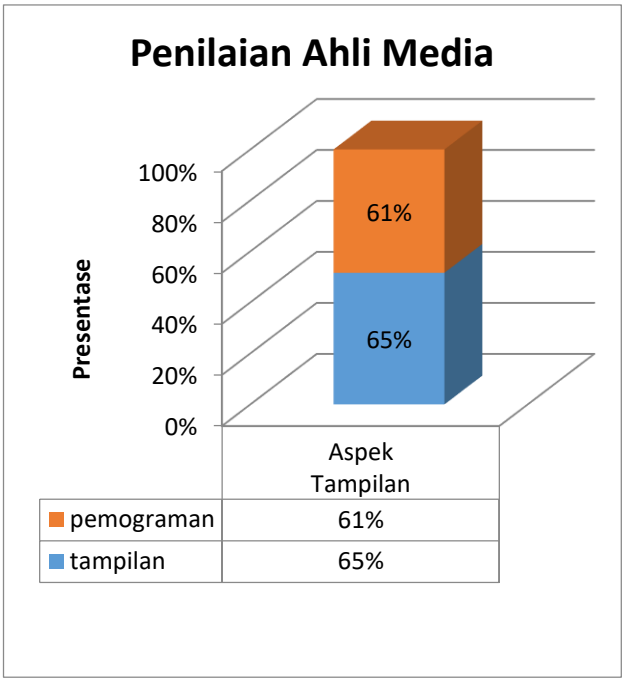
تعريف

مايكروسوفت باوربوينت هو برنامج يستخدم لتصميم مواد العرض التقديمي على شكل شرائح يمكن إجراؤها على شكل كتابة، ورسوم بيانية ورسومات وغيرها. بمساعدة هذا البرنامج ، يمكن للمرء بسهولة إنشاء عروض تقديمية احترافية حيث يمكن استخدام العروض التقديمية كمواد تعليمية وفقًا لاحتياجاتهم. يتميز بوربوين بمجموعة متنوعة من أدوات التحرير مثل التحولات والرسوم المتحركة والصور ومقاطع الفيديو والصوت والارتباطات التشعبية والمخططات والجداول والرسوم البيانية وغيرها[11].

آراء أخرى "تعد وسائل بوربوين من أدوات عملية التعلم ، والتي يتم نقلها للطلاب على شكل شرائح مع رسوم متحركة متنوعة تجعل الأطفال سعداء في التعلم بحيث يمكن تحقيق أهداف الباحث"[12].

جودة وسائل بوربوين التفاعلية

تم التحقق من صحة وسائل بوربوين التفاعلية لتعلم اللغة العربية باستخدام برنامج بوربوين من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد قبل اختبارها. يمكن الاطلاع على نتائج التحقق من صحة خبير وسائل الإعلام في الجدول. عندما يتم عمل مخطط شريطي ، فإنه يبدو كما يلي.



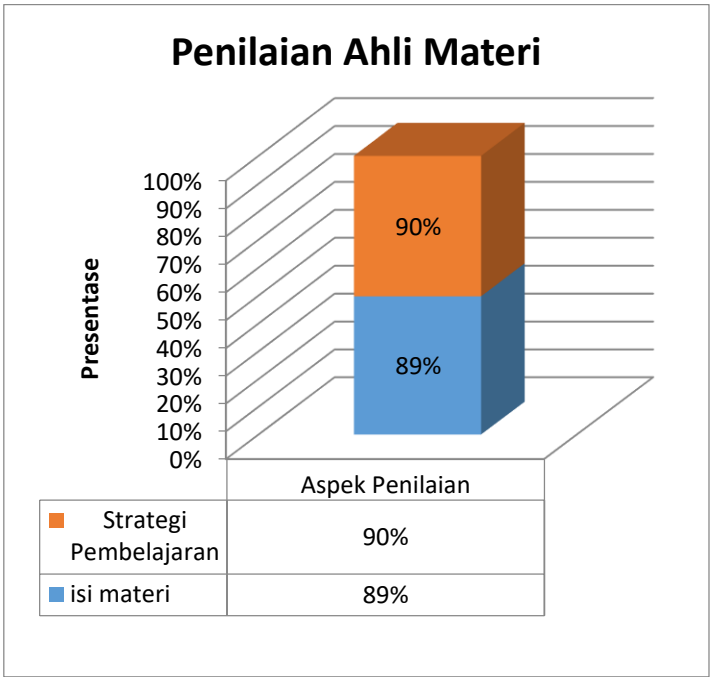
الشكل: مخطط شريطي لتقييم خبير الوسائل

[11] Prasetyo, A. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “Ormas” (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, Volume 5 .

[12] Harianja, S. D., & Siregar, E. Y. (2020, November). Evektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Time Token Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Di Smp Negri 5 Padang Sidimpuan. Jurnal Mathedu, Vol 3 No.3.

استنادًا إلى المخطط الشريطي أعلاه ، يمكن ملاحظة أن تقييم وسائل التعلم يُنظر إليه من جانبين ، وهما المظهر وجوانب البرمجة. يحصل جانب العرض على نسبة 65٪ ، بينما يحصل جانب البرمجة على نسبة 61٪. متوسط تقييم الخبير الإعلامي هو 63٪. يتم تضمين هذه النسبة المئوية في المعايير المجدية تمامًا كوسائل تعليمية.

يمكن رؤية نتائج مصادقة خبير المواد على وسائل التعلم العربية التفاعلية التي تم تطويرها باستخدام برنامج بوربوين في المخطط الشريطي أدناه.



الصورة: مخطط شريطي لتقييم خبير المواد

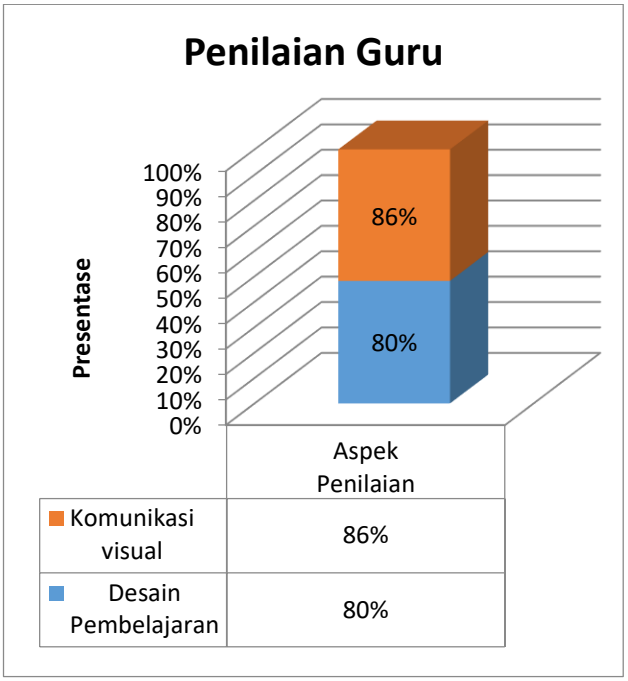
استنادًا إلى المخطط الشريطي أعلاه ، يمكن ملاحظة أن تقييم خبير المواد لوسائل تعلم اللغة العربية باستخدام برنامج بوربوين يُنظر إليه من جانبين ، وهما استراتيجيات المواد والتعلم. انطلاقا من هذا الجانب من المادة ، حصلت النسبة على قيمة 89٪. انطلاقا من جانب استراتيجيات التعلم ، تبلغ النسبة 90٪. يبلغ متوسط التقييم الإجمالي لخبراء المواد 89.5٪ ويتضمن معايير استخدامها كوسيلة تعليمية.

إجابة

سيتم أيضًا تقييم وسائل بوربوين التفاعلية لتعلم اللغة العربية من قبل المعلم واستخدامها التجريبي للطلاب. من أجل معرفة جدوى هذه الوسائل التفاعلية. كانت الأداة المستخدمة عبارة عن استبيان يجب ملؤه من قبل مدرس المادة الخاص بالطالب.

استجابة المعلم

يمكن رؤية حساب النتيجة التي تم الحصول عليها من ملء الاستبيان من قبل المعلم في الجدول. عند معالجته في مخطط شريطي سيبدو كما يلي.

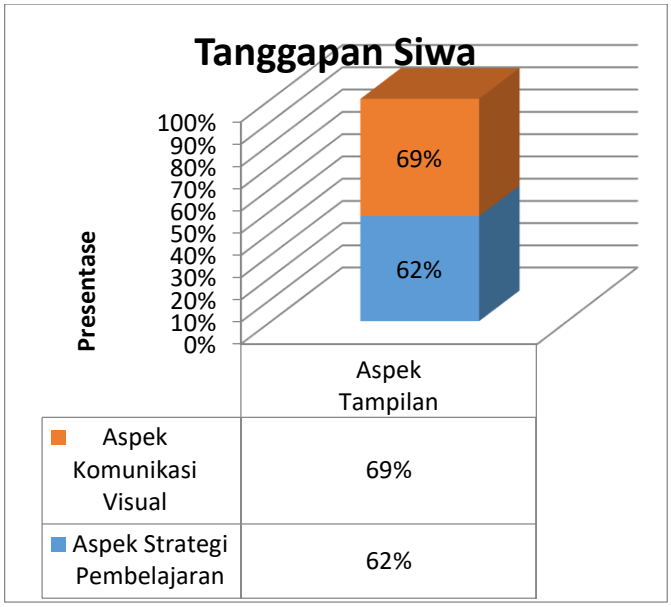


الشكل: مخطط شريطي لتقييم المعلم

استنادًا إلى المخطط الشريطي أعلاه ، يمكن ملاحظة أن التقييم الذي يجريه مدرسو المواد العربية على الوسائل التفاعلية لتعلم اللغة العربية يُنظر إليه من جانبين ، وهما جوانب تصميم التعلم وجوانب الاتصال المرئي. انطلاقًا من تصميم التعلم ، فإن النسبة المئوية التي تم الحصول عليها هي 80٪ ويتم تضمينها في المعايير المناسبة كوسيلة تعليمية. بالنظر من ناحية الاتصال المرئي ، فإن النسبة التي تم الحصول عليها هي 86٪ وهي مدرجة في المعايير المناسبة للاستخدام كوسيلة تعليمية. إذا تم حساب متوسط تقييم معلم المادة العربية لهذه الوسائل التفاعلية ، فسيتم الحصول على نسبة 83٪ بحيث يتم تضمينها بشكل عام في معايير كونها مناسبة للاستخدام كوسيط في أنشطة التعلم.

استجابة الطالب

تتم معالجة حساب الدرجة التي تم الحصول عليها من ملء الاستبيان من قبل الطلاب في مخطط شريطي كما هو موضح أدناه:



الصورة: مخطط شريط تقييم الطالب

من خلال المخطط الشريطي أعلاه ، يمكن ملاحظة أن تقييم استجابات الطلاب لوسائل التعلم التفاعلية في بوربوين ينقسم إلى جانبين ، وهما: 1) جوانب الاتصال المرئي و 2) جوانب استراتيجيات التعلم. حصلت جوانب الاتصال المرئي على نسبة 69٪ ، بينما حصلت جوانب استراتيجيات التعلم على نسبة 62٪. متوسط تصنيف استجابات الطلاب ككل هو 65.5٪ ، لذلك يتم تضمين وسائل بوربوين التفاعلية في معايير كونها مجدية تمامًا كوسيلة تعليمية.

التقييم العام لوسائل الإعلام

مرت وسائل بوربوين التفاعلية لتعلم اللغة العربية بمرحلة التحقق من الصحة من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد ، وتم تقييمها من قبل معلمي المادة واختبارها على الطلاب. يمكن رؤية تقييم وسائل بوربوين التفاعلية ككل في المخطط الشريطي أدناه.

الشكل: مخطط شريطي للتقييم النهائي لجودة الوسائل

استنادًا إلى الرسم البياني أعلاه ، يمكن ملاحظة أن الوسائل التفاعلية في بوربوين تمر بعدة مراحل من التقييم ، وبالتحديد من خلال: 1) محاضرين خبراء الإعلام ، 2) مدرسو المواد الخبراء 3) مدرسو اللغة العربية و 4) طلاب الصف السابع. يحصل تقييم المحاضرين الخبراء الإعلاميين على نسبة 63٪ أو يتم تضمينه في الفئة اللائقة إلى حد ما. يحصل التقييم من قبل خبراء المواد على نسبة 89.5٪ أو يتم تضمينه في الفئة المناسبة. يحصل التقييم من قبل معلمي مادة اللغة العربية على نسبة 83٪ أو يتم تضمينه في الفئة المناسبة. يحصل تقييم طلاب الفصل السابع على نسبة 65.5٪ أو يتم تضمينه في الفئة اللائقة إلى حد ما. متوسط التقييم الإجمالي هو 75٪ أو يتم تضمينه في الفئة المناسبة كوسيلة تعليمية.

مزايا المنتج وعيوبه

أ. إفراط

مزايا الوسائل التفاعلية في بوربوين هي كما يلي:

1) تكاد جودة وسائل الوسائل هي نفس جودة الوسائل التفاعلية التي تم تطويرها باستخدام برامج أخرى أكثر تعقيدًا وصعوبة.
2) يمكن لمعلم المادة تحرير هذه الوسائل التفاعلية عند إضافة مادة أو استبدال مواد جديدة للطلاب.
3) يمكن تحويل وسائل بوربوين التفاعلية إلى ملفات فلاش بحيث تقلل من حجم الملف ويمكن الوصول إليها على الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر دون تثبيت البرنامج الأصلي.
4) يمكن الوصول إلى الوسائل التفاعلية على الأجهزة اللوحية أو الأجهزة الإلكترونية بخلاف أجهزة الكمبيوتر.

ب. نقص

عيوب الوسائل التفاعلية باوربوينت هي كما يلي:

1) لا يمكن استخدام وسائل بوربوين التفاعلية إلا على الأجهزة الإلكترونية.
2) يمكن إجراء أسئلة الممارسة فقط في شكل الاختيار من متعدد.
3) جعل أسئلة الممارسة لا يمكن استخدام جهاز توقيت.
4) استخدام لا يمكن رؤية نتائج التمرين تلقائيًا.
5) يمكن أن تستوعب صفحة واحدة فقط عددًا محدودًا من الأشكال البسيط

نتائج البحث

بناءً على نتائج البحث والمناقشة التي تمت كتابتها في الفصل السابق يمكن أن نختتم بما يلي:

1. تم إنشاء وسائل PowerPoint التفاعلية المستندة إلى Hayperlink من خلال مراعاة تحليل المناهج والاحتياجات أيضًا ، عن طريق تعديل برنامج PowerPoint وتطويره إلى نموذج تفاعلي باستخدام الارتباطات التشعبية التي تجعل هذه الوسائل أكثر تنوعًا وسهولة في الاستخدام للمواد التعليمية ، خاصةً دروس في اللغة العربية على مادة التعارف.
2. يمكن رؤية جودة الوسائل التفاعلية في بوربوين من خلال تقييم المحاضرين من خبراء الإعلام وخبراء المواد. تقييم من قبل محاضرين خبراء الإعلام يحصل على

نسبة مئوية. أو المدرجة في فئة لائقة إلى حد ما. يحصل التقييم من قبل خبراء المواد على نسبة 89.5٪ أو يتم تضمينه في الفئة المناسبة.

3. ردود مدرس اللغة العربية والطلاب هي أيضا جزء من التقييم. يحصل التقييم من قبل معلمي مادة اللغة العربية على نسبة 83٪ أو يتم تضمينه في الفئة المناسبة. يحصل التقييم من قبل الطلاب على نسبة 65.5٪ أو يتم تضمينه في فئة مناسبة بدرجة كافية.
4. استنادًا إلى تقييم خبراء الإعلام وخبراء المواد ، واستجابات معلمي المادة ، والطلاب السابع في الثنوية الإسلامية الحكومية 6 بيولالي ، يبلغ متوسط التقييم الإجمالي 75٪ أو يتم تضمينه في فئة الغربال كوسيلة تعليمية.

مراجع

Anggraeni, A. (2021). Pengembangan Media Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vi. Pengembangan Media Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vi, 148.

Arikunto, Suharsimi. 1995. Manajemen Peneliian, Cet 3. Jakarta: Pt Rineka Cipta Prasetyo, A. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran "Ormas" (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, Volume 5 .

Harianja, S. D., & Siregar, E. Y. (2020, November). Evektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Time Token Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Di Smp Negri 5 Padang Sidimpuan. Jurnal Mathedu, Vol 3 No.3.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017, Desember). Belajar Dan Pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Vol.03 No.2, 337.

Pascal, & S. A. (2007). Tip & Trik Microsoft Office 2007. Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo.

Rami, P. S. (2017). Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar, 220.

Sugiyono, P. D. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono, P. D. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. Metode Penilaian Pendidikan. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, Hal -164