Abjadia : International Journal of Education, 10 (3): 543-551 (2025)
DOI: 10.18860/abj.v10i3.32802

DEVELOPMENT OF TEACHING MATERIALS WITH INTERACTIVE MEDIA FOR SPEAKING SKILLS SEVENTH GRADE HIGH SCHOOL STUDENTS

تطوير المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية

Bilqis Arifah [1], Ma'rifatul Munjiah [2], Miftahul Huda[3]
[1,2,3] Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Abstract

Interactive media can improve students' speaking skills because it encourages active engagement, provides immediate feedback, and creates an engaging learning environment. Using media such as interactive videos, learning apps, or conversation simulations encourages students to practice speaking more frequently, expands their vocabulary, and increases their communication confidence. Materials are a very important tool in the educational process. Good materials are designed to present the material in a systematic, engaging, and easy to understand manner for students. This writing to know how to develop materials for teaching speaking skills based on interactive means for seventh grade students in high school. The researcher used the development research method based on the ADDIE model. The ADDIE development model was developed by William Lee. The ADDIE model is a development model that contains systematic and simple stages. There are five stages in the ADDIE development model: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The result of this research is the production of materials for teaching speaking skills based on interactive media. The development of materials for teaching speaking skills based on interactive media for seventh-grade high school students is carried out through five stages: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation.

Keywords: Teaching Materials, Interactive Media, Maharah Kalam, Arabic language learning, Junior High School

* Correspondence Address:	bilqisarifah1@gmail.com

Article History	Received	Revised	Accepted	Published
	2025-04-29	2025-07-16	2025-08-04	2025-09-10

INTRODUCTION | مقدمة

تعتبر مواد أداة بالغة الأهمية في عملية التعليم، فالمواد الجيدة مصممة لتقديم المادة بشكل منهجي ومشوق وسهل الفهم من جانب الطلاب. ومن خلال المواد يمكن للطلاب التعلم بشكل منفرد، وتكرار المواد التي لم يتم فهمها، وإيجاد إجابات للأسئلة التي تظهر. بالإضافة إلى ذلك، فإن المواد تعمل أيضًا كمبادئ توجيهية للمعلم في تقديم المادة الدراسية. من خلال مواد يمكن للمعلم التأكد من حصول جميع الطلاب على نفس المادة وبنفس المستوى من العمق(Sofiah et al., 2023). وبالتالي، فإن المواد لا تعزز فهم الطلاب فحسب، بل تدعم أيضًا التوحيد في التدريس، وهو أمر بالغ الأهمية لتحقيق الأهداف التعليمية الفعالة.

يعد تطوير وسيلة تفاعلية أمرا مهما لزيادة مشاركة الطلبة ودوافعهم في عملية التعليم. وباستخدام التكنولوجيا التفاعلية، يمكن للطلبة أن يشاركوا بنشاط في التعليم، وليس فقط كمستمعين

© 2025 Abjadia : International Journal of Education
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

سلبيين(Syahdiani et al., 2017) . تسمح الوسيلة التفاعلية، مثل مقاطع الفيديو والمحاكاة، للالطلبة بممارسة المهارات مباشرة والحصول على ملاحظات فورية . وهذا لا يجعل التعلّم أكثر تشويقا فحسب، بل يساعد الطلبة أيضا على فهم المادة بشكل أوضح حيث يمكنهم رؤية التنفيذ عمليا لما يتعلمونه.

إن في تعليم مهارة علم الكلام، يقوم المعلم عادة بتقديم المواد الموجودة في الكتب المدرسية فقط دون تعليم كيفية الكلام باللغة العربية بشكل صحيح وسليم. يمكن أن يؤدي هذا النهج إلى إبطاء تحسين قدرات الطلاب في مهارة الكلام، لأن الطلاب لا يحصلون على الخبرة العملية اللازمة للتواصل بفعالية. وللتغلب على هذه المشكلة، يؤكد علي أحمد مدكور على أهمية تدريس مهارة الكلام بمواد ذات صلة بحياة الطلاب اليومية، مثل المحادثة والمناقشة وإعطاء التقارير أو الملخصات ورواية القصص وتقديم الخطابات(Mahmudah & Rochma, 2022). فمن خلال استخدام مواد مناسبة ومناسبة للسياق، يمكن للطلاب فهم مهارة الكلام وتطبيقها بسهولة أكبر في مواقف حقيقية، وبالتالي تحسين قدراتهم على التواصل بشكل كبير.

هناك علاقة وثيقة بين تطوير المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية وتدعم بعضها البعض. تقدم وسيلة التفاعلية، مثل التطبيقات ومقاطع الفيديو والمحاكاة، طرقًا جديدة ومبتكرة لتعليم مهارة الكلام باللغة العربية بطريقة أكثر تشوقا وفعالية(Rauhillah, 2017). فمن خلال استخدام هذه الوسيلة، يمكن للطلاب التدرب على الكلام في سياقات واقعية، والتفاعل مع المحتوى مباشرة، وتلقي التغذية الراجعة الفورية، وهو أمر بالغ الأهمية لتحسين مهارة الكلام لديهم.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تقدم المواد على أساس الوسيلة التفاعلية مجموعة متنوعة من مواقف التواصل المتنوعة، مما يسمح للطلاب بالتدرب في سياقات مختلفة. وهذا لا يساعد الطلاب على فهم نظرية مهارة الكلام فحسب، بل يساعدهم أيضًا على تطبيقها عمليًا(Rauhillah, 2017). وبالتالي، فإن تطوير المواد التي تتضمن الوسيلة التفاعلية لايزيد من مشاركة الطلاب فحسب، بل يسهل أيضًا التعليم الأكثر عمقًا وفعالية في تطوير مهارة الكلام لديهم.

منهج | METHOD

إن نوع هذا البحث هو البحث والتطوير. منهج البحث والتطوير هو الطريقة المستخدمة لإنتاج منتج معين، واختبار فعالية هذا المنتج. وهذا المنهج مستخدم لتطوير المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية الذي يمكن أن يحسن تعليم مهارة الكلام. استخدمت الباحثة منهج البحث التطوير على نموذج ADDIE. نموذج التطوير ADDIE الذي طوره ويليام لي و نموذج ADDIE هو نموذج تطوير يحتوي على مراحل منهجية وبسيطة. هناك خمس مراحل في نموذج التطوير ADDIE، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

و الغرض من منهج البحث والتطوير هو تطوير أو تحسين المنتجات الحالية. يمكن إجراء البحوث التنموية باستخدام المدخل الكمية والكيفية، والتي يتم تعديلها وفقا لأهداف البحث ومتغيرات البحث وخصائص بيانات البحث التي تم جمعها. و استخدام المدخل الكيفي في هذا البحث لوصف كيفية خطوات لتطوير المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية التي طورها الباحثة لتعليم مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة الثانوية.

لحصول على البيانات الكيفية في هذا البحث من تحليل الاتياجات والمقابلة، الملاحظة، الوثائق. تحليل البيانات الكمية، وهي الاستبيان من الخبراء والاختبار بمساعدة برنامج SPSS.

نتائج | RESULT

وفي هذا التطوير استخدمت الباحثة نموذج ADDIE الذي يتكون من تحليل الاحتيجات، والتصميم،

والتطوير، والتنفيذ، والتقييم، ويأتي البيان كالآتي:

تحليل الاحتياجات

بدأت عملية التطوير بكشف المشكلات الموجودة في تعليم مهارة الكلام وكشف حاجات الطلاب فيه. ولإشباع هذا الأمر قامت الباحثة بثلاثة خطوات معا وهي جمع البيانات وتحديد المشكلات وتحليل الاحتياجات. فمن بداية جمع البيانات من الميدان ثم حددت الباحثة المشكلة وأتت بعد ذلك بتحليل الاحتيجات. وفي هذه المرحلة استخدمت الملاحظة يعنى كان الكتاب المستخدم هو "الكتاب المقرر" للمعلم، والمادة المدروسة باب "التعارف"، والطريقة التعلم المستخدم المحاضرة، والمواد المستخدم الكتاب فحسب، والوسيلة المستخدمة السبورة وشاشاة والكتاب. وبعض الطلاب في التعليم ينتبهون بيان المدرسة وبعض الطلاب لاينتبهون بيان المدرسة. والمقابلة يعنى أن أهداف تعليم اللغة العربية خاصة تعليم مهارة الكلام يعنى اتباع أهداف التعليم في الكتاب المقرر، وهي أن تكون قادرًا على تنفيذ النص وفقا للموضوع الذي يتم تدريسها، الطريقة التعلم التي يدرسها المدرسة تميل إلى استخدام طريقة المحاضرة. أوضحت أن هناك محدودية في مواد في المدرسة، والمواد الموجودة في شكل كتاب تعليمية.

التصميم

تبدأ تصميم بتحديد الأهداف، الموضوع، ومادة التعليمية وفقا للمنهج المستخدم وبعد ذلك صممت المادة أو الموضوع مأخوذة من الكتاب اللغة العربية المستخدمة في الفصل السابع من المدرسة وأيضا مواصفات المنتج.

التطوير

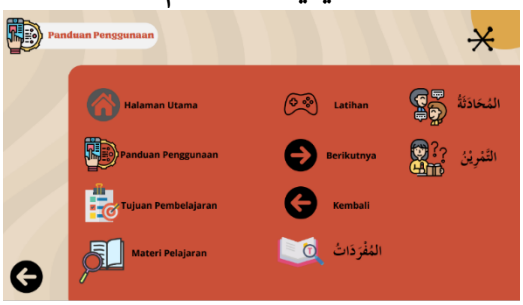
بعد تصميم المنتج فالخطوة التالية هي تطوير أو عملية إنشاء المنتج، حيث تقوم الباحثة بتطوير المنتج الذي تمت صياغته في خطوة تصميم باستخدام كنفا canva.

غلاف

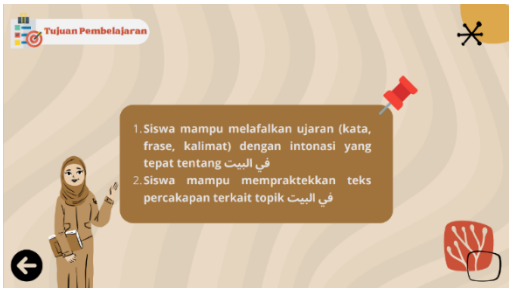
صفحة الرئيسية

تم إعداد غلاف هذا المواد على أساس وسيلة التفاعلية لمادة اللغة العربية للصف السابع، بهدف الإشارة إلى أن هذا المواد جاهزة للاستخدام، ويشار إليها بزر "ابدأ". صفحة الرئيسية على قائمة بالنقاط التي ستتم مناقشتها، مثل دليل الاستخدام وأهداف التعلم والمواد والمحرر.

كيفية الاستخدام



أهداف التعلم



جدول محتويات المواد

صفحة الدرس

صفحة المفردات

صفحة المحادثة

صفحة التمرين

يهدف كيفة الاستخدام هذا إلى تسهيل الأمر على المستخدم (الطلاب) استخدام هذا المواد على أساس وسيلة التفاعلية. تحتوي أهداف التعلم على الأهداف التي يجب تحقيقها عند عملية التعلم. تحتوي قائمة المواد هذه على ثلاثة عناوين للمواد: في البيت، وفي المطبخ، وفي المسجد. هذه صفحة الدرس التى تربط بين عدة صفحات من بينها، صفحة المفردات، صفحة المحادثة، صفحة التمرين.

تصنع الباحثة هذه صفحة المفردات، وهذه الصفحة تحتوي على 11 مفردات معروضة في شكل كتابة وأصوات وصورة. تصنع الباحثة صفحة المحادثة، تحتوي على محادثة ذات موضوع درس تغرض في شكل كتابة وأصوات وصورة. تصنع الباحثة هذه صفحة التمرين، وهذه الصفحة تحتوي على أسئلة ذات موضوع درس تغرض في شكل أسئلة متعددة، وأسئلة مطابقة، وروابط اختبار (quiziz) لإثراء ممارسة الأسئلة.

التطبيق

بعد أن تصنع المنتج مواد على أساس وسيلة التفاعلية في مرحلة تطوير، ثم يتم تجربة المنتج أو تنفيذ المواد الذي تم تطوره، نفذت في مواقف أو عملية تعليم الحققية، وبالتحديد في الفصل. في هذه المرحلة قامت الباحثة بتحديد وإعداد مدرسة اللغة العربية للصف السابع، لتسهيل الاستراتيجيات التعليمية وطريقة أو مصادر التعليم التى تم تطويرها حديثا. والتطبيق هو كما يلي:

1) قامت الباحثة بتدريس تعليم اللغة العربية في مهارة الكلام بمواد على أساس وسيلة التفاعلية
2) شرحت الباحثة للطلبة عن مواد على أساس وسيلة التفاعلية
3) فتحت الباحثة المواد علي أساس وسيلة التفاعلية على شاشة حتى تمكن الطلبة من رؤية شاشة
4) أمرت الباحثة إلى الطلبة أن تفتح كمبيوتر لوصول إلى مواد على أساس وسيلة التفاعلية

5) شرحت الباحثة مواد اللغة العربية (مهارة الكلام) عن المفردات والمحادثة
6) أجاب الطلبة الأسئلة الموجودة في مواد على أساس وسيلة التفاعلية

التقويم

الخطوة النهائية في نموذج أددي هي خطوة التقويم. يتضمن التقويم في هذا البحث التقويم التكويني والتقويم التلخيصي. تم إجراء التقويم التكويني في مرحلة التطوير، يتم الحصول على الباحثة من خبير المادة وخبير الوسائل. قامت الباحثة بمراجعة المود تعليم مهارة الكلام بالوسيلة التفاعلية بناء على مدخلات الخبراء واقتراحاتهم. أما التقويم التلخيصي هو التقويم يتم إجراؤه في نهاية البحث المعرفة لمحة عامة عن فعالية المود تعليم مهارة الكلام بالوسيلة التفاعلية التي تم تنفيذه وجمع استجابة المدرس والطلبة من خلال الاستبانة.

البيانات جمعها من الاستبانات التي قدم الطلبة في الصف السابع من البيانات أعلاه حصل النتيجة ٪81، وهذ البيان يدل أن صلاحية المواد تعليم مهارة الكلام بالوسيلة التفاعلية على درجة "جيد جدا"، ومن هذه النتيجة إعداد المواد بالوسيلة التفاعلية صالحا لاستخدام لتعليم مهارة الكلام.

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	المجموع	%
S1	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	29	73%
S2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	29	72%
S3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	33	83%
S4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	31	78%
S5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	34	85%
S6	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	33	82%
S7	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	33	82%
S8	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	32	80%
S9	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	87%
S10	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	29	73%
S11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90%
S12	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	30	75%
S13	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	33	82%
S14	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	32	80%
S15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90%
S16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90%
S17	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	31	77%
S18	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	30	75%
S19	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	31	77%
S20	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	34	85%
S21	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	30	75%
												81%

DISCUSSION | مناقشة

تحليل الاحتياجات

الخطوة الأولى قبل تطوير المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية هي تحليل الاحتياجات بعرض البيانات المحصولة بالملاحظة والمقابلة. بدأت بملاحظة في الفصل السابع وتم إجراء الباحثة بمقابلة مع مدرسة اللغة العربية. فوجدت الباحثة أن تعليم اللغة العربية خاصة تعليم مهارة الكلام في الفصل السابع فيه المشكلات. نتائج تحليل الاحياجات في الفصل السابع أن الكتاب المستخدم هو الكتاب المقرر للمعلم، وهناك محدودية في مواد ووسيلة المستخدمة حتى أن بعض الطلاب يواجهون صعوبة في استخدام المفردات العربية، مما يؤثر على قدرتهم في مهارة الكلام تحتاج إلى مواد يمكن أن تزيد من حماس الطلاب.

تهدف مرحلة التحليل هذه إلى تحديد الأسباب المحتملة لفجوة الأداء التعليمي (Hidayat & Nizar,

(2021. من تحليل احتياجات أعلاه، هناك مشكلات في تعليم مهارة الكلام. فحاولت بتطوير المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية حتى أن تزيد من حماس الطلاب في الفصل الدراسي في تعليم مهارة الكلام. المواد التعليمية هي المواد التي يمكن استخدامها والاستفادة منها من قبل المعلم والطلاب كمحاولة لتحسين وتعزيز جودة التعلم(Hamid et al., 2019).

في مرحلة التحليل، وجدت الباحثة أن احتياجات طلاب الصف السابع للتعلم مهارة الكلام عالية جدًا، ولكن النهج الذي يستخدمه المعلمون لا يزال تقليديًا في الغالب. وهذا ما تؤكده نظرية تحليل الاحتياجات في تطوير المناهج الدراسية، التي تشدد على أهمية تحديد الاحتياجات الحقيقية للمتعلمين كأساس لتطوير المواد التعليمية.

واجه المعلمون صعوبة فتعريف الاحتياجات المحددة للطلاب بسبب قلة التدريب على جمع البيانات التشخيصية أو التقييم التكويني الأولي. كما أبرزت دراسة الغزالي (2017) ضعف التقييم الأولي في تعليم اللغة العربية في المرحلة الإعدادية، مما أدى إلى عدم التوافق بين الوسائل التعليمية وملفات الطلاب.

التصميم

تبدأ في خطوة التصميم بتحديد الأهداف التعليمية مرجعا من الكتاب ومدرسة اللغة العربية، وأهداف لمواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية هي قدرة الطلاب على نطق الكلمات أو المفردات، والتدرب على نصوص المحادثة المتعلقة بالموضوع. تُعدّ المفردات بمثابة مدخل للمحادثة. وفي هذا الإطار، تساعد المفردات طلاب على فهم واستخدام الكلمات.

وبتصميم المادة لمواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية يعنى من الكتاب اللغة العربية المقرر في المدرسة. وفيه ثلاثة الموضوع وهي في البيت، في المطبخ، وفي المسجد. في كل موضوع تتكون من المفردات والمحادثة والتمرين. وبعد ذلك تحديد موصفات المنتج التي تم إنتاجها في هذا التطوير هي "مواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية" مخصص لفصل السابع مدرسة الثانوية. هذا مواد تعليمية مصممة باستخدام التكنولوجيا والعناصر التفاعلية لزيادة مشاركة الطلاب وفهمهم. لذلك في مرحلة التصميم، يتم تنفيذ تخطيط تطوير المنتج بناءً على نتائج التحليل في المرحلة السابقة (Rachma et al., 2023).

مرحلة تصميم المواد التعليمية القائمة على الوسائط التفاعلية تتضمن اختيار استراتيجيات تعليمية تتناسب مع خصائص طلاب المرحلة الإعدادية، بما في ذلك الجوانب البصرية والسمعية. تظهر النتائج أن المعلمين لا يزالون غير ملمين بمبادئ تصميم التعلم الرقمي مثل نظرية التعلم المتعدد الوسائط (Mayer, 2001)، التي توضح أن دمج النصوص والصوت والصور يمكن أن يعزز الاحتفاظ بالمعلومات وفهم المفاهيم.

صعوبة المعلمين في إعداد سيناريوهات تفاعلية لممارسة الكلام تشير أيضًا إلى الحاجة إلى تعزيز محو الأمية التربوية الرقمية. يميل المعلمون إلى مجرد نسخ الأساليب الشفوية إلى وسائط PowerPoint، بدلاً من تصميم وسائط تتيح التفاعل التواصل بين الطلاب.

التطوير

الخطوة التالية هي تطوير أو عملية إنشاء المنتج في خطوة التصميم بالستخدام كنفا. وفي هذه الخطوة التي قامت بها الباحثة في تطوير المواد على أساس وسيلة التفاعلية هي :1) عملية إنشاء المواد على أساس وسيلة التفاعلية تحتوى على أزرار دليل الاستخدام، وأهداف التعليم، والمادة، والمحاكاة أو التمارين، 2) عرض المنتج المواد لتعليم مهارة الكلام عاى أساس وسيلة التفاعلية لخبير محتوى المادة ولخبير تصميم الوسائل لتصديق المنتج المتطور وطلب المدخلات والاقتراحات، 3) تحقق من صحة هذا المنتج من قبل خبير المادة وخبير الوسائل وخضع هذا المنتج لتحسينات بناء على النقد والاقتراحات من الخبراء حيث تكون هناك مقارنة بين المنتج الأولية والمنتج بعد مراجعتها. في هذه المرحلة يكون التصميم من المرحلة

السابقة يتحقق في شكل وسائل إعلام جاهزة للتنفيذ(Andi Rustandi & Rismayanti, 2021).

في هذه المرحلة، يواجه المعلمون تحديات تقنية كبيرة. على الرغم من أن بعض المعلمين لديهم أفكار إبداعية، إلا أن القيود في تشغيل البرامج التفاعلية مثل Canva أو Powtoon أو Liveworksheet تشكل عائقًا حقيقيًا.

هذه النتائج تتوافق مع النتائج السابقة التي توصلت إليها Wulandari (2022) والتي تشير إلى أن كفاءة المعلمين في مجال تكنولوجيا اللغة العربية في المرحلة الإعدادية/المتوسطة لا تزال في المستوى الأساسي. كما أن عملية التطوير تعوقها عدم وجود فريق تعاوني (مصممون جرافيكيون، وخبراء لغويون، ومعلمون) مما يجعل جودة الوسائط المنتجة ثابتة وغير جذابة للطلاب.

التطبيق

الخطوة الرابعة هي التطبيق، هذه الخطوة لاستمرار خطوة التطوير. في هذه المرحلة بتحديد وإعداد مدرسة اللغة العربية للصف السابع، لتسهيل الاستراتيجيات التعليمية وطريقة أو مصادر التعليم التى تم تطويرها حديثا. في مرحلة التطبيق، يتم تطبيق المنتج الذي تم تصميمه واختياره من المرحلة السابقة . الذي تم اختياره من المرحلة السابقة. يتم تطبيق مرحلة التنفيذ هذه عن طريق اختبار الوسيلة مباشرة من خلال التعلم.(Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). بعد انتهت الباحثة تجربة المواد المتطورة فتقوم الباحثة بالاختبار البعدي، هدف هذا الاختبار لمعرفة مدى فعالية المواد على أساس وسيلة التفاعلية لتعليم مهارة الكلام.

عندما يتم تطبيق المواد التعليمية في الفصل الدراسي، يظهر الطلاب حماسًا أكبر عند استخدام الوسائط التفاعلية القائمة على الاختبارات والفيديو. هذه النتائج تدعم نظرية التعلم التجريبي لـ Kolb (1984)، التي تنص على أن التعلم يكون أكثر فاعلية عندما يشارك الطلاب بشكل مباشر في تجربة تعليمية تفاعلية.

ومع ذلك، في التنفيذ، تشكل محدودية الموارد مثل شاشات LCD، ومكبرات الصوت النشطة، واتصال الإنترنت عائقًا كبيرًا. بالإضافة إلى ذلك، يشعر المعلمون بالضغط عندما يتعين عليهم إدارة الفصل الدراسي أثناء تشغيل التكنولوجيا بشكل مستقل دون دعم فني.

التقويم

الخطوة النهائية في نموذج أددي هي خطوة التقويم. يتضمن التقويم في هذا البحث التقويم التكويني والتقويم التلخيصي. تم إجراء التقويم التكويني في مرحلة التطوير يتم الحصول على الباحثة من خبير المادة وخبير الوسائل ، قامت بمراجعة المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية بناء على مدخلات الخبراء واقتراحاتهم. أما التقويم التلخيصي هو التقويم يتم إجراؤه في نهاية البحث لمعرفة عن فعالية المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية التي تم تنفيذها وجمع استجابة المدرس والطلاب من خلال الاستبانة. في هذه المرحلة، تتم إدارة نتائج التقييم واستخلاص الاستنتاجات (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021).

لتقييم أظهر أن معظم المعلمين لا يمتلكون أدوات منهجية لتقييم فعالية المواد التعليمية التفاعلية التي تم تطويرها. التقييم لا يزال يقتصر على الملاحظة العامة أو تقييم نتائج الاختبارات، ولم يتطرق إلى الجوانب المتعلقة باستخدام الوسائط بشكل شامل. هذا يتعارض مع مبادئ التقييم في نموذج ADDIE، الذي يجب أن يشمل التقييم التكويني والتقييم النهائي. وفقًا لـ Dick, Carey & Carey (2015)، يجب أن يخضع كل منتج تعليمي لاختبار مصحوب بتعديلات بناءً على ملاحظات المستخدمين (في هذه الحالة الطلاب والمعلمين).

CONCLUSSION | خاتمة

تطوير المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية التي تتكون من خمس خطوات باستخدام نموذج ADDIE نتيجة هذا البحث منتجا المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية. في تطوير المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية لدى الطلاب في الفصل السابع في المدرسة الثانوية من خلال خمس مراحل : (١) التحليل (٢) التصميم (٣) التطوير (٤) التنفيذ، و (٥) التقييم. في مرحلة التحليل، تم تحديد الحاجة من الملاحظة والمقابلة إلى تنفيذ المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية التي يجب تطويرها. وتبدأ تصميم المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية بتحديد الأهداف، الموضوع، ومادة التعليمية، وتحديد موصفات المنتج. وبعد ذلك تم تطبيق المواد لتعليم مهارة الكلام على أساس وسيلة التفاعلية في الفصل.

انطلاقا على نتائج هذا البحث عن تطوير المواد تعليم مهارة الكلام بالوسيلة التفاعلية في المدرسة الثانوية المحمدية جومبانج، تقدم الباحثة التوصيات فيما يلي: كان يستخدم المدرسة المواد بالوسيلة التفاعلية كوسيلة لترقية قدرة المهارات اللغة لأنها تطبيقية وفعالية. كان يستخدم المدرسة المواد بالوسيلة التفاعلية لمعرفة كفاءة الطلبة لتعليم اللغة العربية خاصة في مهارة الكلام، وهذا يزيد الحماسة والتشجيع في عملية التعليم والتعلم.

BIBLIOGRAPHY | مراجع

Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. Jurnal Fasilkom, 11(2), 57–60. https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546

Hamid, M. A., Hilmi, D., & Mustofa, M. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Teori Belajar Konstruktivisme Untuk Mahasiswa. Arabi : Journal of Arabic Studies, 4(1), 100. https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.107

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. Jurnal UIN, 1(1), 28–37.

Kolb, D. A. (2014). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. FT press.

Lev Semenovič forme avant 2007 Vygotskij, & John-Steiner, V. (1979). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

Mahmudah, U., & Rochma, S. N. (2022). Pembelajaran Maharah Kalam dengan Media "Learning.Aljazeera.Net" di Universitas Darussalam Gontor. Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 6(1), 45–68. https://doi.org/10.32699/liar.v6i1.2607

Mayer, R. E. Multimedia Learning, ; Cambridge University Press: Cambridge, UK, 2009.

Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. Jurnal Pendidikan West Science, 1(08), 506–516. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554

Rauhillah, I. & siti. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Matakuliah Bahasa Arab Maharah Kalam Berbasis Budaya Lokal di Prodi PBA Fakultas Tarbiyah IAIH Pancor. Pengembangan Multimedia Interaktif, 15(I), 88–104.

Sofiah, A. A., Chotimah, S., Hendriana, H., Siliwangi, I., Terusan, J., & Sudirman, J. (2023). Penerapan Bahan Ajar Berbantuan Ispring Suite Pada Materi Bentuk Aljabar Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas Vii. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 6(4), 17858. https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.17858

Syahdiani, S., Kardi, S., & Sanjaya, I. G. M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains), 5(1), 727. https://doi.org/10.26740/jpps.v5n1.p727-741