تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo

رسالة البحث العلمية

إعداد:

أذكى أميرا جوفي

رقم القيد . ٢٠١٠٠٣٠٦٠

برنامج الدراسات العليا

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية

دار السلام – بندا أتشيه

٢٠٢٤م / ١٤٤٦هـ

موافقة المشرفين

تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة

على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo

رسالة

أذكى أميرا جوفي

رقم القيد. ٢٠١٠٠٣٠٦٠

هذه الرسالة مقدمة للدراسات العليا

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

لمناقشة رسالة الماجستير

الموافقة

المشرف الأول

الأستاذ الدكتور بخاري مسلم

المشرف الثاني

الدكتور بدر الزمن، الماجستير

موافقة قرار اللجنة

تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo

أذكى أميرا جوفي

رقم القيد. ٢٠١٠٠٣٠٦٠

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

ببرنامج الدراسات العليا بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

في تاريخ: ٢٠ أغستس ٢٠٢٤ م

١٥ صفر ١٤٤٦ هـ

لجنة المناقشة

الرئيس	السكرتير
الدكتور شهر الرضا، الماجستير	الدكتور بدر الزمن، الماجستير
العضو	العضوة
الأستاذ. الدكتور بخاري مسلم، الماجستير	الدكتورة مخلصة، الماجستير
العضو	العضو
الدكتور حلمي، الماجستير	الدكتور أزوير، الماجستير

بندا أتشيه، ٢٠ أغستس ٢٠٢٤ م

مديرة الدراسات العليا بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

(الأستاذة. الدكتورة إيك سري ملياني، الماجستير)

رقم التوضيف: ١٩٦٧٠٢١٩١٩٩٨٠٣٢٠٠١

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

الاسم الكامل : أذكى أميرا جوفي

مكان الميلاد وتاريخه : مولابوه، ١٩٩٨/٩/٤

رقم القيد : ٢٠١٠٠٣٠٦٠

القسم : تعليم اللغة العربية

أقرر بأن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا تقدم لحصول على أية الدرجة الأكاديمية في جامعات ما، وليست فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. وإن الباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ١ يولي ٢٠٢٤

صاحبة الإقرار

أذكى أميرا جوفي

رقم القيد. ٢٠١٠٠٣٠٦٠

استهلال

قَالُواْ سُبْحٰنَكَ لَا عِلْمَ لَنَآ إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَآ ۖ إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيْمُ الْحَكِيْمُ

﴿ سورة البقرة: ٣٢ ﴾

وَاللهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُوْنِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ

﴿ سورة النحل: ٧٨ ﴾

قال رسول الله صلى الله عليه وسلم:

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ العِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيْلِ اللهِ حَتَّى يَرْجِع

(رواه الترمذي)

إهداء

إلى أبي وأمي المكرمين (جونيدي ونورليلا سفتا ديفي)

إلى زوجي الحبيب وابنتي المحبوبة
(ألدي أوليا زهري وغميصاء ألصابرا زهري)

إلى خمسة اخواني الصغراء
(علي وفاء وحبيب المالك وأحمد جندي وإبن سينا وأقم الصلاة)

وإلى جميع أصدقائي المحبوبين بقسم تعليم اللغة العربية

شكرا جزيلا على دعائهم ومساعدتهم لي في إنجاز هذه الرسالة.

جزاهم الله خيرا كثيرا.

أهدى هذه الرسالة إهداء مخلصا لهم.

الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

إن الحمد لله نحمده ونستغفره، ونعوذ بالله من شرور أنفسنا ومن سيئات أعمالنا، من يهد الله فلا مضل له ومن يضلله فلا هادي له. أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد أن محمدا عبده ورسوله، أما بعد.

فقد تمت كتابة هذه الرسالة تحت الموضوع: "تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo" بعون الله تعالى العليم القدير التي قدمتها لبعض الشروط والواجبات المقررة للحصول على شهادة الماجستير في علوم التربية بقسم تعليم اللغة العربية ببرنامج الدراسات العليا لجامعة الرانيري الإسلا مية الحكومية.

لا ثناء ولا جزاء أجدر إلا تقدم الشكر من سماحة القلب إلى كل من ساهم وساعد الباحثة في انتهاء هذه الرسالة خاصة إلى المشرفين الفضيلين الدكتور بدر الزمن، الماجستير والأستاذ الدكتور بخاري مسلم، الماجستير على إشرافهما في كتابة هذه الرسالة من بدايتها حتى نهايتها، عسى الله أن يباركهما ويجزيهما أحسن الجزاء.

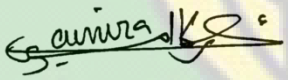
وتقدم الباحثة الشكر إلى رئيس المدرسة بـ MTsN Meureubo الأستاذ لقمان، الماجستير. وإلى معلمة اللغة العربية الأستاذة نور الحسنى اللذين قد سمحاها لإجراء هذا البحث بتلك المدرسة، جزاهما الله خيرا كثيرا.

ولا تنسى أن تقدم الشكر العميق إلى والديها المحترمين جونيدي ونورليلا سفتا ديفي وزوجها المحبوب ألدي أوليا زهري، عسى أن يجزيهم الله أحسن الجزاء في الدنيا ولآخرة. ثم تقدم الباحثة الشكر إلى أصدقائها في قسم تعليم اللغة العربية الذين دافعوها لإتمام كتابة هذه الرسالة.

وأخيرا، ترجو الباحثة النقد البنائي والإقترحات من القارئين لإكمال هذه الرسالة، وترجو أن تكون هذه الرسالة نافعة لنفسها خاصة وللقارئين عامة. حسبنا الله ونعم الوكيل ولاحول ولاقوة إلا بالله العلي العظيم والحمد لله رب العالمين.

بندا أتشيه، ١ يولي ٢٠٢٤

الباحثة



أذكى أميرا جوفي

رقم القيد. ٢٠١٠٠٣٠٦٠

قائمة المحتويات

موافقة المشرفين ..... ب

موافقة قرار اللجنة ..... ج

إقرار الباحثة ..... د

استهلال ..... هـ

إهداء ..... و

الشكر والتقدير ..... ز

قائمة المحتويات ..... ط

قائمة الجداول ..... م

قائمة الملحقات ..... س

مستخلص البحث باللغة العربية ..... ع

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ص

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... ر

الفصل الأول: أساسية البحث ١

أ- مشكلات البحث ١

ب-أسئلة البحث ٤

ج- أهداف البحث ٤

د- أهمية البحث ٤

هـ- افتراضات البحث وفروضه ٥

و- حدود البحث ٦
ز- معاني المصطلحات ٦
ح- الدراسات السابقة ٨
ط- طريقة كتابة الرسالة ١١

الفصل الثاني: الإطار النظري ١٢
أ- الوسائط المتعددة التفاعلية ١٢
١- مفهوم الوسائط المتعددة التفاعلية ١٢
٢- خصائص الوسائط المتعددة التفاعلية ١٣
٣- عناصر تصميم الوسائط المتعددة التفاعلية ١٦
ب- برنامج Macromedia Flash 8 ..... ١٧
١- تاريخ تطور Macromedia Flash 8 ..... ١٨
٢- مزايا برنامج Macromedia Flash 8 ..... ١٩
٣- أقل المواصفات لاستخدام Macromedia Flash 8 ..... ٢٠
٤- مكونات برنامج Macromedia Flash 8 ..... ٢١
ج- مهارة الاستماع ٢٦
١- مفهوم الاستماع ٢٦
٢- أهمية مهارة الاستماع ٢٦

٣- أنواع الاستماع ٢٧
٤- أهداف الاستماع ٢٨

الفصل الثالث: إجراءة البحث الميداني ٢٩
أ- منهج البحث ٢٩
ب- مجتمع البحث وعينته ٢٩
ج- طريقة جمع البيانات وأدواته ٣٢
د- طريقة تحليل البيانات ٣٤

الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها ٣٩
أ- غرض البيانات ٣٩
ب- لمحة عن ميدان البحث ٣٩
ج- تحليل البيانات ومناقشتها ٤٣
د- المناقشة ٩٣
هـ- تحقيق الفرض ٩٤

الفصل الخامس: الخاتمة ٩٦
أ- نتائج البحث ٩٦
ب- الإقترحات ٩٧

المراجع ٩٨

الملحقات

السيرة الذاتية

قائمة الجداول

الجدول ٢-١: وظيفة الأيقونة في القائمة الأدوات ٢٢

الجدول ٣-١: معايير نتائج الاستبانة ٣٦

الجدول ٤-١: أسماء المدرسين بـ MTsN Meureubo..... ٤٠

الجدول ٤-٢: عدد الطلبة بـ MTsN Meureubo في السنة ٢٠٢٣-٢٠٢٤ . ٤٢

الجدول ٤-٣: المباني والوسائل بـ MTsN Meureubo ٤٣

الجدول ٤-٤: الاستبانة لمعرفة احتياجات الطلبة على تطوير

الوسائط المتعددة التفاعلية ٤٧

الجدول ٤-٥: خطوات تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام

برنامج Macromedia Flash 8..... ٥٢

الجدول ٤-٦: نتائج استبانة الوسائط المتعددة التفاعلية

عند خبير المادة المضمونة..... ٧٦

الجدول ٤-٧: معايير نتائج الاستبانة من تصديق خبير المادة المضمونة..... ٧٨

الجدول ٤-٨: نتائج استبانة الوسائط المتعددة التفاعلية عند خبير تصميم

الوسيلة التعليمية ٧٩

الجدول ٤-٩: اللقاء الأول..... ٨١

الجدول ٤-١٠: اللقاء الثاني ٨٢

الجدول ٤-١١: اللقاء الثالث ٨٤

الجدول ٤-١٢: نتيجة الاختبار القبلي..... ٨٥

الجدول ٤-١٣: نتيجة الاختبار البعدي..... ٨٧
الجدول ٤-١٤: نتيجة اختبار الطبيعي (Uji Normalitas) ٩٠
الجدول ٤-١٥: نتيجة اختبار المتجانس (Uji Homogenitas) ٩٠
الجدول ٤-١٦: نتيجة رتبة المعدلة من اختبار *Mann-Whitney* ٩١
الجدول ٤-١٧:تحصيل اختبار *Mann-Whitney* ٩٢

قائمة الملحقات

١ – إفادة مديرة الدراسات العليا جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه عن قرار تعيين المشرفين

٢ – إفادة مديرة الدراسات العليا جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه لقيام بالبحث الميداني

٣ – إفادة عن البحث الميداني من رئيس MTsN Meureubo

٤ – ورقة ملاحظ الخبراء

٥ – الاختبار القبلي والاختبار البعدي

٦ – الصور الفوتوغرافية

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo

الاسم / رقم القيد : أذكى أميرا جوفي/ ٢٠١٠٠٣٠٦٠

المشرف الأول : الأستاذ. الدكتور بخاري مسلم، الماجستير

المشرف الثاني : الدكتور بدر الزمن، الماجستير

الكلمات الرئيسية: تطوير، الوسائط المتعددة التفاعلية، Macromedia Flash 8، مهارة الاستماع

قامت الباحثة بالملاحظة المباشرة في MTsN Meureubo فوجدت أن أكثر الطلبة فيها لم يستولي على مهارة الاستماع جيدة ويتعثرون في فهم الصوت العربية التي سمعونها. أما مدرسة اللغة العربية بتلك المدرسة تتعثر على إيجاد الوسيلة التعليمية المناسبة والممتعة لتعليم الاستماع. أما الأهداف من هذا البحث لتعرف على كيفية تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية في تعليم الاستماع باستخدام برنامج Macromedia Flash 8، وتعرف على فعالية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo. طريقة البحث التي اعتمدت عليها الباحثة في هذا البحث هي طريقة البحث والتطوير (*Research and Development*) بنموذج *ADDIE* التي تتكون من خمس مراحل: (١) في مرحلة التحليل قامت الباحثة بتحليل المشاكل والاحتياجات من خلال الملاحظة والمقابلة مع مدرسة اللغة العربية بـ MTsN Meureubo، (٢) في مرحلة التصميم اختارت الباحثة المادة

الدراسية والبرنامج المستخدم لتطوير الوسيلة ثم جمع الأدوات وتصمم قصة المصورة، (٣)، في مرحلة التطوير تطورت الباحثة الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 ثم جاءت بالتعديلات من الخبراء فتوجد نتيجة ٩٧,٧% في مجال المواد ونتيجة ٩٧,٣% في مجال التصميم، (٤) في مرحلة التطبيق أجرت الباحثة عملية تعليم الاستماع باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في الفصل الثاني–د بـ MTsN Meureubo، (٥) ثم في مرحلة التقويم فتقوّم الباحثة النتيجة المحصولة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي. والأدوات المستخدمة لجمع البيانات في هذا البحث منها الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبار. ولتحليل البيانات استخدمت الباحثة اختبار *Mann-Whitney* بأدوات الرقيمة SPSS Statistics 22. أما تحصيل اختبار *Mann-Whitney* فتوجد أن نتيجة ٠,٠٠٠ أصغر من مستوى الدلالة ٠,٠٥. فهذا يدل على أن فرض البديل (Ha) مقبول وفرض الصفري (Ho) مردود. فهذا يعني أن استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8 فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo.

ABSTRACT

Title	: The Development of Interactive Multimedia by Using Macromedia Flash 8 to Improve Student's Ability of Listening Arabic Skill at MTsN Meureubo
Name/ NIM	: Azka Amira Juvi/ 201003060
Supervisor I	: Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag
Supervisor II	: Dr. Badruzzaman, M.A
Keywords	: Development, Interactive multimedia, Macromedia Flash 8, Listening skill

Based on observations made by researcher at MTsN Meureubo, most of the students at that school have not mastered the ability to listen to Arabic well and faced difficulty to understand it. Meanwhile, the Arabic language teacher at that school still difficult to find appropriate media that interest the students in learning Arabic language, especially the listening media. This research aims to to find out how to develop interactive multimedia for Arabic language using the Macromedia Flash 8 application, as well as knowing the effectiveness of using interactive multimedia based on Macromedia Flash 8 in improving students's listening skill at MTsN Meureubo. This research uses the R&D (Research and Development) ADDIE model method which contains five development stages: (1) In the analysis stage, the researcher conducted observations and interviews with Arabic language teacher at MTsN Meureubo to analyze students' problems and needs; (2) At the product design stage, the researcher selected learning materials, applications used to develop the product, then collected materials and made a story board; (3) At the product development stage, the researcher developed a product in the form of interactive multimedia using the Macromedia Flash 8 application, then conducted media validation by experts and obtained a score of 97,7% in the material aspect and a score of 97,3% in the media design aspect; (4) At the trial stage, the researcher implemented istima' learning using interactive multimedia in class 8-D at MTsN Meureubo; (5) Then at the product evaluation stage, the researcher evaluated the scores obtained from the pre-test and post-test results. In collecting data, researcher used instruments in the form of observations, interviews, questionnaires, and tests. In analyzing the data, researcher used the *Mann-Whitney* test formula via the SPSS Statistics 22 application. Researcher obtained *Mann-Whitney* test result which showed a

value of 0,000 which was smaller than the value of 0,05. This shows that the alternative hypothesis (Ha) is accepted and the null hypothesis (Ho) is rejected. This means that the use of interactive multimedia based on the Macromedia Flash 8 application is effective in improving student's Arabic listening skill at MTsN Meureubo.

ABSTRAK

Judul	: Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengar Siswa di MTsN Meureubo
Nama/ NIM	: Azka Amira Juvi/ 201003060
Pembimbing I	: Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag
Pembimbing II	: Dr. Badruzzaman, M.A
Kata Kunci	: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Macromedia Flash 8, Keterampilan Mendengar

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada MTsN Meureubo, kebanyakan siswa di sekolah tersebut belum menguasai kemampuan mendengar Bahasa Arab dengan baik. dan merasa kesulitan dalam memahami suara Bahasa Arab. Adapun guru Bahasa Arab di sekolah tersebut masih merasa kesulitan untuk menemukan media mendengar Bahasa Arab yang tepat dan menarik bagi siswanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Arab menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8, serta mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 dalam meningkatkan kemampuan mendengar siswa di MTsN Meureubo. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) model ADDIE dengan memuat lima langkah pengembangan: (1) Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Arab di MTsN Meureubo untuk menganalisa permasalahan dan kebutuhan siswa; (2) Pada tahap desain produk, peneliti memilih materi pembelajaran, aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan produk, kemudian mengumpulkan bahan dan membuat *story board*; (3) Pada tahap pengembangan produk, peneliti melakukan pengembangan produk berupa multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8, kemudian melakukan validasi media oleh ahli dan memperoleh nilai 97,7% pada aspek materi dan nilai 97,3% pada aspek desain media; (4) Pada tahap uji coba, peneliti melaksanakan pembelajaran *istima'* menggunakan multimedia interaktif pada kelas 8-D di MTsN Meureubo; (5) Kemudian pada tahap evaluasi produk, peneliti mengevaluasi nilai yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan instrumen berupa observasi, wawancara, angket, dan tes. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan

rumus uji *Mann-Whitney* melalui aplikasi SPSS Statistics 22. Peneliti memperoleh hasil uji *Mann-Whitney* yang menunjukkan nilai 0,000 lebih kecil dari nilai 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nihil (Ho) ditolak. Artinya, penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi Macromedia Flash 8 efektif untuk meningkatkan kemampuan mendengar Bahasa Arab siswa di MTsN Meureubo.

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلات البحث

تعتبر اللغة العربية من أهم المواد الدراسية يتعلمها الطلبة في المدارس والمعاهد بإندونيسيا. وMTsN Meureubo هي إحدى المدرسة بأتشيه بارات يتعلم فيها الطلبة اللغة العربية كمادة من المواد الدراسية. في عملية تعليم اللغة، على المتعلم أن يستولي على أربع مهارات اللغة هي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. فمهارة الاستماع من أهم المهارة لأنها السبيل الأول لتنمية المهارات اللغوية الأخرى. ولكن أكثر الطلبة فيها لم يستولي على مهارات اللغة العربية جيدا، خاصة على مهارة الاستماع كالمهارة الأولى في عملية تعليم اللغة. عرفت الباحثة هذه المشكلة بمقابلة مع مدرسة اللغة العربية فيها. شرحت المدرسة بأن أكثر الطلبة لا يفهمون ما سمعونه من مادة اللغة العربية.[١]

في تعليم الاستماع استخدمت المدرسة صوتها لتعود الطلبة على الأصوات العربية، ولكن الطلبة لا يفهمون قول المدرسة ولا يستطيعون أن يجيبوا أسئلة المدرسة ولو كانت أسئلتها البسيطة والسهلة إلا بعد أن تبين أو تترجم المدرسة أسئلتها إلى اللغة الأخرى.

وعندما نتحدث عن عملية التعليم، هناك العوامل المؤثرة لتحقيق الأهداف التعليمية منها المعلم والمتعلم والبيئة والطريقة والوسائل التعليمية.[٢] تلعب العوامل المذكورة

---

[١] مقابلة مع مدرسة اللغة العربية بـ MTsN Meureubo (٢٢ أغستس ٢٠٢٢)

[2] Deni Hardianto, *Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif*, (Majalah Ilmiah Pembelajaran, Vol 1 Mei 2005), Hlm. 96

دورا هاما لتحقيق أهداف التدريس وتجعل عملية التعليم فاعلية وباسطة. فالوسيلة التعليمية هي إحدى الأدوات يستعملها المدرس لزيادة فاعلية التعليم وتوضيح مفاهيم الدرس وتدريب الطلبة على المهارات المهمة وتنمية الاتجاهات المرغوب فيها.[٣] ولكن مازالت معلمة اللغة العربية بـ MTsN Meureubo تستخدم كتاب الدرس والسبورة والأدوات حول الفصل كالوسائل التعليمية فحسب ولم تستخدم الوسائل العصرية.[٤] لذلك تكون اللغة العربية مادة مملة غير جذابة عند أكثر الطلبة بـ MTsN Meureubo وتجعلهم يكسلون على تعلم هذه المادة. وما من شك في أن هذا السبب من الأسباب التي يجعل أكثر الطلبة لم يستولي على مادة اللغة العربية جيدا.

وتكون هذه المشكلة وظيفة المدرسة لتجعل مادة اللغة العربية جذابة عند الطلبة. يمكن بتبديل الوسائل التعليمية التقليدية إلى الوسائل التعليمية العصرية. ويمكن المدرسة أن تستخدم الوسيلة التعليمية الحاسوبية في عملية تدريس اللغة العربية بـ MTsN Meureubo لأن هناك جهاز الشرح والشاشة ومعمل الحاسوب لتحقيق عملية التعليم الحاسوبية.

فالوسائط المتعددة التفاعلية (بالإنجليزية: *Interactive Multimedia*) من الوسيلة التعليمية الحاسوبية. وهي عبارة عن دمج بين الحاسوب والوسائل التعليمية لإنتاج بيئة تشعبية تفاعلية تحتوي على برماجيات الصوت والصورة والفيديو ترتبط فيما بينها بشكل تشعبي من خلال الرسومات المستخدمة في البرامج.[٥]

---

[3] Rais Abdullah, *Teaching Media in the Teaching of Arabic Language to Non-Native Speakers*, (Dinamika Ilmu, Vol. 16 2016), Hlm. 94

[٤] البيانات من الملاحظة المباشرة على عملية تعليم اللغة العربية بـ MTsN Meureubo (٢٢ أغستس ٢٠٢٢)

[٥] عبد الجبار حسين الظفري، **الشامل في الوسائط المتعددة** (الجمهورية اليمنية: جامعة إب، ٢٠٢٢)، ص. ٣

أما من برنامج الحاسوبية التي يستطيع أن يستخدمه المدرس لتطوير الوسيلة التعليمية الحاسوبية مثل الوسائط المتعددة هو برنامج مكروميديا فلاش ٨ (Macromedia Flash 8). بهذا البرنامج يمكن المدرس أن يصنع الوسائل التعليمية الحاسوبية مثل الوسائط المتعددة التفاعلية ستكون المادة مثيرة للاهتمام عند الطلبة من خلال عرض الصور والصور المتحركة والصوت المتنوعة.

اختارت الباحثة Macromedia Flash 8 لأن ليس من الصعب أن تطور الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام هذا البرنامج. والأدوات التي يوفرها سهلة الاستخدام للمبتدئين ولها القوالب التي يستطيع المستخدم أن يستخدمه.[٦] بهذا البرنامج يمكن للمستخدم أن يبدل شكل الملف إلى بعض الأنواع مثل .jpg، .gif، .swf، .png، .html، .exe، .mov. وبه يستطيع المدرس أن يجعل مادة اللغة العربية جذابة ومتفاعلة. لأن المواد الدراسي التي ينقلها المدرس باللسان ستكون واضحة ومتفاعلة.

بعد نظرت المشكلات الموجودة فأرادت الباحثة أن تستخدم برنامج مكروميديا فلاش ٨ (Macromedia Flash 8) لتطوير الوسيلة التعليمية اللغة العربية بشكل الوسائط المتعددة التفاعلية لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo خاصة لطلبة الفصل الثاني. ستصمّم الباحثة الوسائط المتعددة التفاعلية جذابة بعدد من الصور والموسيقي والفيديو والصور المتحركة. راجيا أن تكون عملية تدريس اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الاستماع جيدة وجذابة وسهولة الفهم عند الطلبة بـ MTsN Meureubo.

[6] Bambang Adriyanto, *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*, (Modul Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas, Modul 10. 2010). Hlm. 11

ب- أسئلة البحث

اعتمادا على ما سبق من البيانات فتقدم الباحثة تحديد المسائل كما يلي:

١- كيف تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باسخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع؟

٢- هل تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8 فعال لترقية قدرة الطلبة بـ MTsN Meureubo على مهارة الاستماع؟

ج- أهداف البحث

أما أهداف البحث التي تهدف إليها الباحثة في هذه الرسالة هي:

١- التعرف على كيفية تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باسخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع

٢- التعرف على فعالية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة بـ MTsN Meureubo على مهارة الاستماع

د- أهمية البحث

ستستفيد المعلومات من هذا البحث كما يلي:

١- للباحثة : زيادة المعرفة عن المعلومات التربوية والوسيلة التعليمية الحاسوبية في تعليم اللغة العربية وخاصة في استخدام برنامج Macromedia Flash 8 لتطوير الوسائط المتعددة التفاعلية.

٢- للطلبة : أن يعطى هذا البحث لهم الخبرات التعليمية المتعددة في تدريس اللغة العربية.

٣- للمدرس : زيادة المعارف والمعلومات العلمية عن كيفية تطوير وفعالية الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8 في عملية تعليم اللغة العربية خاصة على مهارة الاستماع.

هـ- افتراضات البحث وفروضه

اعتمدت الباحثة في هذا البحث على الاقتراضات أن نجاح عملية التعليم تتأثر كثيرة بالأساليب والوسائل المستخدمة. وأما الفروض التي اقترضتها الباحثة في هذا البحث فهي:

١- الفرض البديل (Ha) : إن تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 تكون فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع.

٢- الفرض الصفري (Ho) : إن تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 غير فعال لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع.

و- حدود البحث

١- الحد الموضوعي

تحدد الباحثة هذا البحث تحت الموضوع "تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo". بأن تبحث فيه عن كيفية تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع.

٢- الحد المكاني

تقوم الباحثة بهذا البحث في الصف الثاني-د بـ MTsN Meureubo.

٣- الحد الزمني

تقتصر هذا البحث في السنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

ز- معاني المصطلحات

الهدف من مصطلحات البحث هو لدفع سوء الفهم على قراءة هذه الرسالة. قبل أن تبحث الباحثة هذا البحث بموضوع "تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo " فتنبغي للباحثة أن تبين للقارئين معاني المصطلحات بذلك الموضوع. وهذه المصطلحات هي:

١- تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية

تطوير بمعنى التغيير أوالتحويل من طور إلى طور وتعني كلمة تطور "تحويل من طوره" تعني كلمة "التطور" التغير التجريبي الذي يحدث في بيئة الكائنات الحية وسلوكها.[٧] أما التطوير اصطلاحا هو التحسين وصولا إلى تحقيق الأهداف المرجوة بصورة أكثر كفاءة.[٨]

أما مصطلح الوسائط المتعددة (Multimedia) يتكون من كلمتين هما متعدد (Multi) والوسيط أو الوسيلة الإعلامية (Media).[٩] مفهوم الوسائط المتعددة التفاعلية يعني استخدام الكمبيوتر في مزج وتقديم النصوص المكتوبة والرسومات الخطية والثابتة والمتحركة والصوت في نظام مترابط ومتكامل وربط هذه الوسائط ببعضها بحيث يمكن للمتعلم أن ينتقل ويتحرك ويتفاعل بنفسه مما يجعل العملية التعليمية أكثر إثارة وفعالية.[١٠]

٢- Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 هو برنامج الحاسوبية تستخدمه لتصميم العروض التفاعلية والمنشورات والتفاعل الآخرين. الخطة التي تخطيطها بهذا البرنامج عادة تتكون

---

[٧] خيرة النعمة، **تطوير لعبة بقالة المفردات باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية استعاب المفردات العربية للمرحلة الابتدائية،** (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠١٤)، ص. ٧

[٨] "مفهوم التطوير" <https://hrdiscussion.com/hr814.html> [تاريخ الوصول ٢٣ فبراير ٢٠٢٣].

[٩] الظفري، **الشامل في الوسائط...،** ص.٤

[١٠] وليد سالم محمد الحلفاوي، **مستحدثات تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات،** (عمان: دار الفكر، ٢٠٠٦)، ص. ١٨٥

من النصوص والصور والرسوم المتحركة والفيديو والإنتاج الأخرى.[١١] بهذا البرنامج يمكن المدرس أن يصنع الوسيلة التعليمية اللغة العربية مثل الوسائط المتعددة التفاعلية كالوسيلة التعليمية لتسهيل المدرس والطلبة في إجراء عملية التعليم اللغة العربية وتجعلها الجذابة عند الطلبة.

٣- مهارة الاستماع

الاستماع هو استقبال الأذن للأصوات مع الانتباه لها والاهتمام بها والتفكير في معناها أو مما يؤدي في النهاية إلى فهمها والاستفادة منها.[١٢] وتقصد الباحثة بالاستماع في هذه الدراسة هي مهارة الطلبة أو قدرتهم في فهم المسموع بمادة اللغة العربية.

ح- الدراسات السابقة

كانت الدراسة السابقة تساعد الباحثة على مقارنة النتائج ومعرفة جوانب الفرق بين الدراسة الحالية والدراسة السابقة من خبرات الدراسون السابقون.

١- دراسة خيرة النعمة

أما موضوع هذه الدراسة **"تطوير لعبة "بقالة المفردات" باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية استعاب المفردات العربية للمرحلة الابتدائية"** الرسالة الجامعية في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية

[11] Teguh Wahyono, *Animasi dengan Macromedia Flash 8* (Elex Media Komputindo, 2006). Hlm. 1

[١٢] سعيد لافي، **تعليم اللغة العربية المعاصرة،** (القاهرة: عالم الكتب. ٢٠١٠)، ص. ١٢٣

مالانج ٢٠١٤. وأما مشكلة البحث: المشكلات في إنسان أمانة الإبتدائية مالانج منها ضعف كفاءة التلاميذ في حفظ المفردات ونطق المفردات صحيح وسليم. وتعلم اللغة العربية باستخدام كتب المدرسية وحدها لا تكفي لأن كثير من كتب المدرسية لم تتضمن عرض الصور. لتحسين الإنجاز التعلم ولاستفادة منه تحتاج إلى تطوير طرق التعلم باللعبة. لأن بشكل عام، هم يحبون تعلما عن طريق القيام بشيء، مثل تعلم باللعب. فتحتاج إلى تطوير وسائل التعليم كلعبة "بقالة المفردات" باستخدام برنامج Macromedia Flash 8. استخدمت الباحثة في هذا البحث المدخل الكيفي والكمي والمنهج التطويري (R&D). والأدوات المستخدمة في جمع البيانات هي المقابلة والاستبانة والاختبار. نتيجة الاستبانة من الخبراء لهذا الإنتاج التطويري هي ٨٢،٥% من الخبير في مجال تعليم اللغة العربية، و ٧٧،٥% من الخبير في مجال الوسيلة التعليمية. اتفقت هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في منهج البحث وبرمجة حاسوبية تستخدمها الباحثة. لكن تختلف في مبحث البحث.

٢- دراسة بي عارفين سدون

أما موضوع هذه الدراسة **"تطوير المواد التعليمية بأدوب فلاش (Adobe Flash) لتعليم اللغة العربية على أساس نظرية أشور (assure) لترقية مهارة الاستماع"** الرسالة الجامعية في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج ٢٠١٧. وأما مشكلة البحث: قام هذا البحث من المشكلات في عملية التعليم باستخدام الترجمة مباشرة، حتى يكون الطلبة ملل وأقل حماسة في المشاركة في المدرسة الثامن الإبتدائية تولجان سيدوهرجو. فتطور الباحث المادة

من الكتاب العصرى ويدخل إلى البرامج Adobe Flash على أساس نظرية أشور. المنهج الذي يستخدم الباحث هو المنهج التطويرى وكمي لحساب البيانيات والنوعي لجمع البيانات. ومن الحاسي برموز الإختبار القبلي حصول على قيمة المتوسط ٤١ والإختبار البعدي ٦٩. اتفقت هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في منهج البحث فحسب.

٣- دراسة جونيكو خدافي

أما موضوع هذه الدراسة **"تطوير مادة اللغة العربية على المنهج الدراسي ٢٠١٣ باستخدام Komik عند تلاميذ الصف الخامس بـ MIN 11 Banda Aceh"** الرسالة الجامعية الأولى في جامعة الرانري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه ٢٠١٩. وأما مشكلة البحث: كان التلاميذ بـ MIN 11 Banda Aceh يتعلمون اللغة العربية باستخدام الكتاب المقرر، وإن الكتاب المقرر قليلا ما يبعث رغبة التلاميذ في تعلم اللغة العربية، والمادة الموجودة في الكتاب المقرر صعبة لدى التلاميذ أن يفهمها، بهذه الواقعة تؤثر قي رغبة التلاميذ وتجعلهم سآمة وكسلا وعدم نشاط في تعلم اللغة العربية. وأغراض البحث هو تطوير مادة اللغة العربية بتصميم Komik والتعرف على فعالية تطوير مادة اللغة العربية بتصميم Komik في تعلم اللغة العربية. وطريقة البحث التي استخدم الباحث هي طريقة البحث العلمي والتطوير. ولأدوات المستخدمة في جمع البيانات هي أسئلة المقابلة الشخصية وأسئلة الاختبار القبلي والبعدي. ونتائج البحث يدل أن تصديق الانتاج من الخبير وهو أن تطوير مادة اللغة العربية بتصميم Komik جذابة

وجدير أن يستخدم كوسيلة تعليمية في تعليم اللغة العربية. اتفقت هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في منهج البحث فحسب.

ط- طريقة كتابة الرسالة

أما طريقة تأليف هذه الرسالة وكتابتها اعتمدت الباحثة على الكتاب الذي قد قرر برنامج الدراسات العليا بجامعة الرانري الإسلامية الحكومية فهو:

"Panduan Akademik dan Penulisan Tesis dan Disertasi Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Akademik 2019/2020".

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- الوسائط المتعددة التفاعلية

١- مفهوم الوسائط المتعددة التفاعلية

كما هو المعروف أن الوسائل التعليمية هي كل الأجهزة، والأدوات، والمواد التي يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعليم والتعلم وتقصير مدتها، وتوضيح المعاني، وشرح الأفكار، وتدريس الطلبة على المهارات، وغرس العادات الحسنة في نفوسهم، وتنمية الاتجاهات، وعرض القيم دون أن يعتمد المدرس على الألفاظ والرموز والأرقام وذلك للوصول بطلبته إلى الحقائق العلمية الصحيحة والتربية القيمة بسرعة وقوة وبتكلفة أقل.[١٣]

فالوسائط المتعددة التفاعلية من الوسائل التعليمية التي يستطيع أن يستخدمها المعلم في عملية التعليم. كلمة الوسائط المتعددة بالإنجليزية (*Multimedia*) وهو مصطلح واسع الانتشار في عالم الحاسوب يرمز إلى استعمال عدة أجهزة إعلام مختلفة لحمل المعلومات مثل النص والصوت والرسومات والصور المتحركة والفيديو والتطبيقات التفاعلية.[١٤]

---

[13] Rais Abdullah, *Teaching Media in*…, Hlm. 95

[١٤] وسائط متعددة/https://ar.wikipedia.org/wiki> "وسائط_متعددة> [تاريخ الوصول ٦ يناير ٢٠٢٢]

عرفها عبد الحليم أن الوسائط المتعددة تعني التكامل بين وسيلتين أو أكثر من وسائل الاتصال والتعليم، مثل استخدام النص المكتوب مع الصوت المسموع أو مع الصورة الثابتة أو المتحركة في التعليم أو الدعاية والترفية.[١٥]

يرى سميدنجهوف (T.J. Smedinghoff–1994) أن الوسائط المتعددة هي إدخال النصوص والأصوات والصور بداخل برنامج متكامل يتعامل معه المستخدم بشكل تفاعلي عن طريق الكمبيوتر، ويستطيع المستخدم عندئذ أن يتجول داخل محتوى البرنامج بضغط على مفاتح أو النقر بأحد أزرار الفأرة أو لمس الشاشة.[١٦]

ويمكن القول أن الوسائط المتعددة التفاعلية هي إمكانية استخدام الكمبيوتر في مزج وتقديم النصوص المكتوبة والرسومات الخطية والصور الثابتة والمتحركة والصوت في نظام متكامل وربط هذه الوسائط ببعضها بحيث يمكن للمتعلم أن ينتقل ويتحرك ويبحر ويتفاعل بنفسه مما يجعل العملية التعليمية أكثر إثارة وفعالية.[١٧]

٢–خصائص الوسائط المتعددة التفاعلية

على عدة خصائص يجب مراعتها عند تصميم الوسائط المتعددة وهي على النحو التالي:[١٨]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[١٥] لؤي الزعبي، **الوسائط المتعددة.** (السورية: الجامعة الافتراضية السورية، ٢٠٢٠). ص. ٧

[١٦] لؤوي، **الوسائط المتعددة...،** ص. ٦

[١٧] وليد، **مستحدثات تكنولوجيا**...، ص. ١٨٥

[١٨] لؤي، **الوسائط المتعددة**...، ص. ١١١–١١٨

١) التفاعلية (*Interactivity*)

التفاعلية هي قيام المستخدم بمشاركة نشطة في عملية الاستخدام في صورة استجابات نحو مصدر الاستخدام مما يؤدي إلى استمرار هذا الاستخدام.

٢) التنوع (*Diversity*)

توفر خاصية التنوع ميزة للوسائط المتعددة في مجال التعليم على سبيل المثال، حيث أنها تركز على إثارة القدرات العقلية لدى الطلبة من خلال تشكيله من المثيرات التي تخاطب الحواس المختلفة، فيستطيع الطلبة أن يشاهد صورا ثابتة، كما يستطيع أن يتعامل مع النصوص المكتوبة، والمسموعة، والموسيقى، والمؤثرات الصوتية، والرسومات، والتكوينات الخطية بكافة أشكالها حيث يستطيع الطلبة أن يمر بخبرة شبه حقيقية تتيح له الإحساس بالأشياء الثابتة والمتحركة وكأنها في عالمها الحقيقي من حيث تجسيدها وملامستها والتعامل معها.

٣) التكامل (*Integration*)

تعتمد قوة عروض الوسائط المتعددة على تكامل العناصر التي تشملها، فلا يمكن أن يدخل عنصر من عناصر الوسائط المتعددة في برنامج ما عشوائيا دون أن تكون له وظيفة معينة، ودون أن يكون هذا العنصر مشاركا مع العناصر الأخرى في تحقيق الهدف النهائي من العرض. واختيار هذه العناصر يعتمد على خصائص المستخدمين، ولاسيما الطلبة، ومحتوى المادة المعروضة، إلا أنها في النهاية لابد أن تكمل بعضها البعض.

٤) الكونية (*Globality*)

الكونية بمعنى إلغاء القيود الخاصة بالزمان والمكان، والانفتاح على مصادر المعلومات المختلفة والاتصال بها، ونشر عروض الوسائط المتعددة في الأمكان المتباعدة في العالم.

٥) التزامن (*Timing*)

الوسائط المتعددة عرض متكامل تتداخل فيه العناصر كلاً دوره في العرض المناسب، ولذالك فعملية التزامن تعني تزامن الحركة في الرسوم والصور المتحركة لكي تتناسب مع سرعة العرض وأيضا تتوافق مع إمكانيات المستخدم وخاصة الطلبة.

٦) المرونة (*Flexiblity*)

تعني المرونة هنا التحكم في عناصر الوسائط المتعددة بحيث يمكن إجراء أي تعديلات على عروض الوسائط المتعددة سواء خلال عملية التصميم أو الإنتاج أو بعد الانتهاء من إنتاج العرض.

٧) الرقمنة (*Digitization*)

في عروض الوسائط المتعددة يتم أخذ الصوت أو الفيديو من مصدر خارجي مثل مسجل الصوت أو لقطات الفيديو إلى بطاقة الرقمنة في الكمبوتر، حيث تقوم بعض البطاقات بوظيفة الرقمنة للفيديو والصوت معا.

٣-عناصر تصميم الوسائط المتعددة التفاعلية

١- النصوص المكتوبة (*Text*)

وهي عبارة عن عدة جمل أو فقرات أو عناوين أساسية وفرعية تظهر على الشاشة. وفي برنامج الوسائط المتعددة قد يستخدم النص في التدريس أو كعناوين الموضوعات أو الأسئلة أو التعليمات أو عمل قاموس بسيط أو نظام مساعدة أو لعمل قائمة الاختيارات.

٢- الصوت (*Audio*)

يتمثل الصوت في جميع الأصوات الصادرة عن برنامج الوسائط المتعددة. وتتنوع الأصوات التي توجد في برنامج الوسائط المتعددة بين اللغة المنطوقة (المسموعة) والموسيقي والمؤثرات الصوتية.

٣- الصور الثابتة (*Images/Still Pictures*)

الصور الثابتة هي تسجيل دقيق للشكل الظاهري للشيء باستخدام آلة تصوير، ومن ثم فهي لقطات ساكنة لأشياء حقيقية، وتعد ذات أهمية كبيرة حيث يمكن عن طريقها تصوير الأجسام والمناظر الطبيعية بدقة متناهية، كما أنها توضع علاقة أجزاء الشيء المصور ببعضها البعض.

٤- الرسوم والتكوينات الخطية (*Graphics*)

تستخدمها في خلق الإطار التصويري للنص، أو في تكوين تصور للظواهر العلمية أو توضيحها، أو شرح المفاهيم الرئيسية وتمثيل البيانات الرقيمة، كما أنها إحدى مكونات واجهة الاستخدام.

٥- الرسوم المتحركة (*Animations*)

تساعد الرسوم المتحركة على معرفة الظواهر والمفاهيم أقل تجريدا بحيث يتمكن الطلبة من فهمها، كما أنها تعرض الواقعية بشكل أفضل من المحتوى البصري مثل الرسومات.

٦- الصور المتحركة ولقطات الفيديو (*Motion Pictures/Videos*)

تستخدمها لتوضيح فكرة أو لشرح مفهوم، كما تساعد على تخيل حركة الأشياء البطيئة جدا بإسراعها، والعكس بالعكس مع حركة الأشياء السريعة جدا. كما تساعد على جعل الظواهر والمفاهيم أقل تجريدا.[١٩]

لإنتاج الوسائط المتعددة التفاعلية البرمجيات الحاسوبية كثيرة فاختارت الباحثة برنامج Macromedia Flash 8 لإنتاج الوسائط المتعددة التفاعلية في هذا البحث.

ب- برنامج Macromedia Flash 8

في هذا البحث، تستخدم الباحثة برنامج Macromedia Flash 8 كآلة تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية. وهو برنامج الحاسوبية تستخدمه المصمم لصناع التصميم المهني. وهي برامج الوسائط المتعددة والرسوم المتحركة الذي يهدف لعشاق التصميم الإبداعي والرسوم المتحركة لإنشاء تطبيقات فريدة من نوعها، والرسوم المتحركة على صفحات الويب التفاعلية والأفلام الرسوم المتحركة، والعروض التجارية والأنشطة الوجود.[٢٠]

---

[١٩] أحمد سالم و عادل سرايا، **منظومة تكنولوجيا التعليم.** (مكتبة الرشد، ٢٠٠٣)، ص. ٣٢٢-٣٣٣

[٢٠] النعمة، **تطوير لعبة...،** ص. ٢١-٢٢

تمتاز هذه البرمجة بالجمالية الرائعة وصغر حجمها مقارنة بالملفات التنفيذية الأخرى وسهولة التركيب والدعم المطلق من متصفحات الويب. ويمتاز Macromedia Flash 8 أيضا بسهولة تعلمه من قبل المصممين، وقابليته لإضافة جميع تنسيقات الإنترنت مثل ملفات الصوت (MP3) والصور مثل PNG, JPEG, GIF وعرضها بطريقة المؤثرات الحركية وإضافة المؤثرات الصوتية عليها.[٢١]

تستطيع برنامج Macromedia Flash 8 أن تصنع البرمجيات المتعددة مثل:

١) حيوية البرمجة (Animasi Aplikasi)

٢) اللعب (*Games*)

٣) واجهة المستخدم (*User Interface*)

٤) الوسائط المتعددة التفاعلية (Multimedia Interaktif)

٥) العرض (Presentasi)

٦) وغيرها.

١ – تاريخ تطور Macromedia Flash 8

ماكروميديا فلاش (Macromedia Flash) من برنامج رسوم متحركة للويب الذي تنتجه الشركة Macromedia Corp. وهي من بائعي البرماجيات التي تعمل في مجال الرسوم المتحركة للويب. تم إنتاج Macromedia Flash لأول مرة بعام ١٩٩٦. في بداية إنتاجه يكون Macromedia Flash برمجة لإنتاج رسوم المتحركة البسيطة على شكل GIF. وبمرور الوقت بدأ استخدامه في إنشاء مواقع الويب.

---

[٢١] عدنان أبو عرفة وآخرون، **مقدمة في تقنية المعلومات** (عمان: دار جرير للنشر والتوزيع، ٢٠٠٦)، ص. ١٥٥

وقد تم إنتاج Macromedia Flash في عدة إصدارات. أما Macromedia Flash 8 هو التطوير من الإصدار السابق الذي معروف بـ Macromedia Flash MX 2004 أو Macromedia Flash 7.

قد جددت شركة ماكروميديا حتى عام ٢٠٠٦ الماضى على برنامج ماكروميديا فلاش. بدأت عام ١٩٩٩ بالافراج عن فلاش ٤ (Flash 4) كبرنامج فلاش الأول المعروف في اندونيسيا. ولو كانت لاتزال بسيطة نسبيا، يحصل هذا البرنامج على استجابة جيدة من عشاق التصميم والرسوم المتحركة. لتحسين الجودة، تم الإفراج عن فلاش ٥ (Flash 5) بعام ٢٠٠٠ بعدد التحسينات واجهة وإضافة قليلا من وضائف فيها. بعد أربع سنوات القادمة أصدر ماكروميديا برنامج فلاش المبتكرة وهو فلاش ٦ (Flash 6) أو معروف بفلاش MX بعام ٢٠٠٢. وبعام ٢٠٠٤، صدر فلاش ٧ أو Flash MX 2004 نتيجة لتطوير برنامج قبله وإضافة وظائف جديدة فيه. وبعام ٢٠٠٥، صدر شركة ماكروميديا فلاش برنامج جديد وهذا الإنتاج هي الإنتاج الأخير ما يصل إلى عام ٢٠٠٦، أي Macromedia Flash Basic 8 وكإصدار التكملي Macromedia Profesional 8.[٢٢]

٢- مزايا برنامج Macromedia Flash 8

أما مزايا برنامج Macromedia Flash 8 من برنامج الرسوم المتحركة أخرى هي:[٢٣]

١- سهلة التعلم للمبتدئين وهو عامة في عالم التصميم

[22] Dwi Astuti, *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8* (Andi Offset, 2006). Hlm. 1-2

[٢٣] النعمة، **تطوير لعبة...**، ص. ٢١

٢- يمكن المستخدم بسهولة وبحرية في تصميم الرسوم المتحركة مع حرية الحركة وفقا للمشهد الأخدود المطلوب

٣- يمكن الإنتاج حجم ملف أصغر لأن فلاش المرتكزة على الرسوم المتحركة vektor

٤- إنتاج Macromedia Flash 8 من نوع ملف ملحق FLA يتسم بالمرونة، لأنه يمكن تحويلها إلى نوع .mov، .exe، .png، .gif، .html، .stw.

٥- لهذا البرنامج العمل النصي (*Action Script*) الكثير الذي يستطيع أن يستخدمه كالوسيلة ليجعل البرنامج أو الوسائط المتعددة أوالقرص التفاعل أو اللعبة.[٢٤]

٣- أقل المواصفات لاستخدام Macromedia Flash 8

لاستخدام برنامج Macromedia Flash 8 يجب أن يتمتع جهاز الكمبيوتر بالحد الأدنى من المواصفات التالية:

- Intel Pentium 200 MHz أو ما يعادلها
- Windows 98 SE, Windows ME, Windows NT 4.0, Windows 2000, أو Windows XP
- يمكن استخدام فلاش في Macintosh
- RAM 64 MB أو أكبر
- مساحة القرص الثابت 85 MB

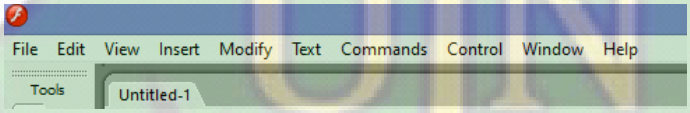
[24] Wandah W, "Dasar Pemograman Flash Game" <https://www.wandah.org/download/dasar_pemrograman_game_flash.pdf> [تاريخ الوصول ٢٥ فبراير ٢٠٢٣].

– 16-bit للمراقب الألوان الذي يمكن أن يعرض دقة *resolution* 1024x768.[٢٥]

٤ – مكونات برنامج Macromedia Flash 8

أما نافذة العمل Macromedia Flash 8 تتكون من:

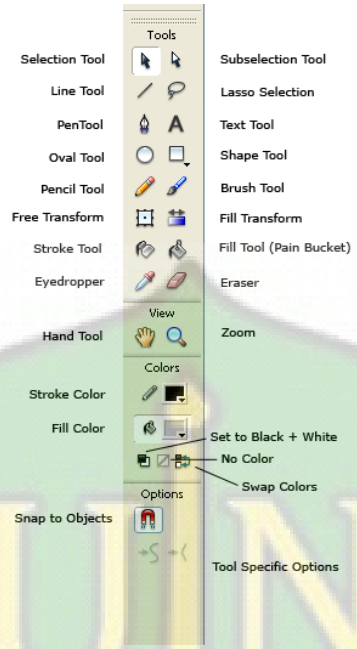
١) **القوائم (*Menu Bar*)**: فيها جمع القائمة أو الأوامر المستخدمة في Macromedia Flash 8 لتنظم البرمجية المصنوعة. يتكون قوائم Macromedia Flash 8 على قائمة File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Command, Control, Window, و Help.



صورة ١ القوائم في Macromedia Flash 8

٢) **قائمة الأدوات (*Toolbar*)**: فيها جمع الأدوات المستخدمة لصنع المضمون واختياره في زمني والمرحلة. قائمة الأدوات تنقسم إلى قسمين، هما أداة ومعدل. كل الأدوات لديه مقدار التعديل المعين والعرض حينما نحتاج تلك الأدوات.

[25] Nurdin Ardinsyah, "Macromedia Flash Profesional 8" <https://inteleccreativemedia.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/macro-media-flash-8-nurdin.pdf> [تاريخ الوصول ٢٥ فبراير ٢٠٢٣].



صورة ٢ قائمة الأدوات

الجدول ٢-١

وظيفة الأيقونة في القائمة الأدوات

اسم الأيقونة	أيقونة	وظيفة
Selection tool		تعمل هذه الأيقونة لإختار الأغراض أو تحركه
Subselection tool		تعمل هذه الأيقونة لتغير الأغراض بنقطة التحرير (*edit points*)
Free transform tool		تعمل هذه الأيقونة لتدوير الأغراض أو تغيير حجمه أو تغيير شكله إلى شكل آخر
Line tool		تعمل هذه الأيقونة لصناعة الحركة

Lasso tool		تعمل هذه الأيقونة لتحدد مساحة الأغراض لتحريره
Pen tool		تعمل هذه الأيقونة لرسم الأغراض أو تغيير شكل الأغراض بنقطة التحرير (*edit points*)
Text tool		تعمل هذه الأيقونة لصناعة المكتوبات أو النصوص
Oval tool		تعمل هذه الأيقونة لرسم الدائرة
Rectangle tool		تعمل هذه الأيقونة لرسم المربع أو المستطيل
Pencil tool		تعمل هذه الأيقونة لرسم الشيئ
Brush tool		تعمل هذه الأيقونة لتلون الأغراض
Ink bottle tool		تعمل هذه الأيقونة لتلون سطر الحافة
Paint bucket tool		تعمل هذه الأيقونة لتملأ الأغراض باللون
Eraser tool		تعمل هذه الأيقونة لحذف الأغراض
Zoom tool		تعمل هذه الأيقونة لتكبر أو تصغر ظهور الأغراض
Hand tool		تعمل هذه الأيقونة لتحرك ظهور المرحلة (*Stage*)

٣) **إطار زمني (*Timeline*)**: هو جدول متفاعل من المضمون. فيه عدد من المشاهد لتنظيم المضمون. وهو ينظم مُدّة المضمون لإظهارها أو إخفاءها. يتكون إطار زمني على ثلاثة أجزاء:

- ***Layer***

هي الإطارات أو المكونات تتكون من الأغراض أو مكون الصور أو النصوص أو صور المتحركة. وهي مثل الملف يضع الأغراض فيه. ويمكن لزيادة الإطار الجديد بتضغط *Insert New Layer*.

- ***Frame***

يتكون من القطع المتنوعة تتم تنفيذها بالتناوب من اليسر إلى اليمين. وهي مثل الإطارات الصغيرة يمكن إملاءها بالأغراض المحتاجات.

- ***Playhead***

وهو المؤشر لموقف *Frame* عند تشغيله. تم وضع علامته بخط الأحمر.

صورة ٣ إطار زمني (*Timeline*) Macromedia Flash 8

٤) **مرحلة (*Stage*)**: هي دائرة فيها جميع الصور التي تصنع فلم فلاش. المكان فيه صنع الصورة، والحيوية، وغيرها واستطاعة تعيين كبرة الشاشة وما لونها من خلال صندوق المحادثة خصائص الفلم.

٥) **لوحة (*Panel*)**: هي قسم زائد من فلاش جديد ولا يكون في فلاش قبل. وهي اللوحة لتعبير السمة من موضوع مختار.[٢٦] يتكون اللوحة على أربعة أجزاء:

- Properties: وهو جزء من اللوحة الذي يعمل على ضبط موضع الكائن النشيط
- Actions: وهو جزء من اللوحة الذي يعمل على يعطي العمل على الأغراض الموجود.
- Color: وهو يعمل على ضبط اللون للأغراض
- Library: وهو اللوحة التي تعمل كالتخزين للأغراض الموجود.

صورة ٤ مكونات Macromedia Flash 8

[٢٦] دياه تري سوبيانتورو، **تطوير وسائل تعليم المفردات باستخدام برنامج مكرو ميديا فلاش ٨ (Macromedia Flash 8)لتؤقية كفاءة مهارة القراءة في المدرسة المتوسطة الحكومية فروبولينجو**. (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠١٧)، ص. ٣٥-٣٧

ج- مهارة الاستماع

١- مفهوم الاستماع

الاستماع هو "عملية إدراك للإشارات أو الألفاظ المنقولة تحمل دلالة معينة، فهو عملية الإنصات إلى الرموز المنطوقة ثم تفسيرها، فالاستماع إذن هو تعرف الرموز بالأذنية وفهم وتحليل وتفسير ونقد وتقويم للأفكار والمعاني التي تثيرها الرموز المتحدث بها".[٢٧] بمعنى آخر أن الاستماع هو "عملية إنسانية مقصودة، تستهدف اكتساب المعرفة، حيث نستقل فيها الأذن بعض حالات التواصل المقصودة، وتحلل فيها الأصوات، وتشتق معانيها من خلال الموقف الذي يجري فيه الحديث".[٢٨]

ويرى علي سامي الحلاق أن الاستماع مهارة لغوية تتطلب قيام المستمع بإعطاء المتحدث على درجات الاهتمام والتركيز لفهم الرسالة المتضمنة في حديثه وتحليلها وتفسيرها وتقويمها وابداء الرأي فيها.[٢٩]

٢- أهمية مهارة الاستماع

أ- إن أغلب الناس يعتمدون في تحصيلهم المعرفي والعلمي على الاستماع من غيرهم

---

[٢٧] رشدي أحمد طعيمة، **المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى.** (مكة المكرمة: جامعة أم القرى)، ص. ٤١٥-٤١٦

[٢٨] هاني إسماعيل رمضان، **معايير مهارات اللغة لعربية للناطقين بغيرها.** (المنتدى العربي التركي، ٢٠١٨)، ص. ١٤

[٢٩] علي سامي الحلاق، **المرجع في تدريس مهارات اللغة العربية وعلومها.** (لبنان: طرابلس، ٢٠١٠)، ص. ١٣٥

ب- إن تعلم اللغة لا يمكن أن يتم دون الاعتماد على مهارة الاستماع بالدرجة الاولى وذلك لتأثيره القوي في فنونها

ج- يكتسب الإنسان الكثير من الخبرات الحياتية عن طريق الاستماع

د- وجود فنون كثيرة تعتمد في المقام الأول على عنصر الاستماع في تعلمها كفن الإلقاء الشعري والخطابي والتمثيلي وفن الموسيقى والمحاضرات والمناظرات

هـ- الاستماع هو الوسيلة للتفاعل بين أفراد المجتمع الواحد والاتصال فيما بينهم

و- ومن السلم به أن وسائل الاعلام المسموعة والمرئية تعتمد على فن الاستماع في بث برامجها.[٣٠]

٣- أنواع الاستماع

أ- **الاستماع بقصد الحصول على معلومات:** ويتمثل هذا النوع في الاستماع إلى الدروس المحاضرات في المدارس والجامعات. ولابد للمستمع هنا أن يكون متتابعا لما يقوله المتحدث حتى تكون المعلومات التي يحصل عليها صحيحة وغير منقوصة بحيث لا يأخذ نصفها من المتحدث ويخمن الباقي أو يلتقط بعض المفردات من هنا أو هناك.

ب- **الاستماع بقصد النقد والتحليل:** ويتطلب هذا النوع من الاستماع أن يكون المستمع يقظا منتبها إلى المتحدث حتى لا تفوته أية فكرة ثم

---

[٣٠] الحلاق، **المرجع في تدريس...**، ص. ١٣٩

يعمد بعد ذلك إلى الحكم على هذه الفكرة حكما موضوعيا عادلا. ولن يتمكن المستمع من ذلك إلا إذا كان محيطا إحاطة تامة بحديث المتكلم أو المحاضر.

ج- **الاستماع بقصد الاستماع:** وفي الاستماع التذوقي يكون المستمع في حالة استجابة عاطفية سريعة لما يستمع إليه فقد يستمع إلى قصيدة شعرية ملحنة أو اغنية جميلة. وهذا النوع من الاستماع يتطلب الجو المريح والجلسة المريحة التي تدفع بصاحبها إلى الانسجام والتوافق مع ما يستمع إليه.[٣١]

٤-أهداف الاستماع

١. القدرة على الإصغاء والانتباه، والتركيز على المادة المسموعة، وغرس عادة الإنصات
٢. القدرة على تتبع المسموع، والسيطرة عليه بما يتناسب مع غرض المستمع
٣. القدرة على فهم المسموع في سرعة ودقة، من خلال متابعة كلام المتكلم
٤. تنمية جانب التذوق الجمالي لما يستمع إليه المستمع، فيفضل كلاما على كلام، وتعبيرا على تعبير
٥. إدراك معاني المفردات في ضوء سياق الكلام المسموع
٦. القدرة على التحليل والنقد وإصدار الحكم على الكلام المسموع، واتخاذ القرار المناسب.[٣٢]

---

[٣١] الحلاق، **المرجع في تدريس...**، ص. ١٣٨

[٣٢] الحلاق، **المرجع في تدريس...**، ص. ٤٩-٥٠

الفصل الثالث

إجراءات البحث الميداني

أ- منهج البحث

إن منهج البحث الذي تستخدمه الباحثة في هذا البحث هو منهج البحث والتطوير (*Research and Development*). مدخل البحث المستخدم لهذا البحث هو المدخل الكيفي والكمي، وهو البحث بإنتاج تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo.

هذا البحث من نوع البحث والتطوير. كما شرح Sugiyono أن هذه الطريقة هي طريقة البحث المستخدمة للحصول على نتاج معين وتجربة فعالة.[٣٣] و في هذا البحث القيام بإنتاج الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع في MTsN Meureubo في المستوى الثاني.

يتكون منهج البحث والتطويري نماذج كثيرة. واختارت الباحثة نموذج التحليل التصميم التطوير التطبيق التقويم (ADDIE) الذي يتكون من خمس مراحل، وهي التحليل (*Analyze*)، التصميم (*Design*)، التطوير (*Development*)، التطبيق (*Implementation*)، والتقويم (*Evaluation*). تستخدم الباحثة نموذج التحليل التصميم التطوير التطبيق التقويم (ADDIE) لأن منهجه بسيطا ولكن تنفيذه منظم.

[33] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017). Hlm. 40

١ – التحليل (*Analyze*)

تحليل الحاجات والمشاكل هو المرحلة الأولى في البحث والتطوير لمعرفة الأحوال في المدرسة والأحوال الطلبة قبل أن تطور شيء ما. تقوم الباحثة بالملاحظة المباشرة لمعرفة أحوال الطلبة في عملية تعليم اللغة العربية. إضافة إلى ذالك تلاحظ الباحثة حول وسيلة التكنولوجيا الموجودة بتلك المدرسة هل ممكن لإجراء الوسيلة التعليمية المتطورة أم لا.

ثم تقوم الباحثة بالمقابلة مع مدرسة اللغة العربية بـ MTsN Meureubo لتسأل عن حالة عملية تعليم اللغة العربية وقدرة الطلبة على مهارة الاستماع في الصف الثاني. وقبل أن تقوم بتطوير الوسيلة فتوزيع أوراق الاستبانة على الطلبة في الصف الثاني—د لمعرفة احتياجتهم على تطوير الوسيلة التعليمية.

٢ – التصميم (*Design*)

حصلت الباحثة البيانات عن الحاجات والمشكلات الموجودة في ميدان البحث، ففي هذه الخطوة تصمم الباحثة الإنتاج بشكل الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع. واختارت الباحثة أن تصمم لمادة المهنة. جمعت الباحثة الأشياء المحتاج لتطوير الوسائط المتعددة التفاعلية من كتاب 'دروس اللغة العربية' الذي طبعه وزارة الشؤون الدينية (Kementerian Agama) وكتاب 'العربية بين يديك' ألفه عبد الرحمن بن الفوزان.

وفي هذه الخطوة تصمم الباحثة قصة المصورة (*Story Board*) باستخدام برنامج Microsoft Power Point لمعرفة وصف خطوات التطوير قبل أن تطور الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8.

٣- التطوير (*Development*)

بعد تصميم الإنتاج، فالخطوة الثالثة هي التطوير. تطورت الباحثة الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8. فتستطيع أن تستعملها بعد إحضار الرأي والتعديل من الخبراء. فالتعديل من خبير المادة ستستخدمه الباحثة في تنصيب المواد المضمونة في تصميم الإنتاج، ثم التعديل من خبير مجال التصميم ستستخدمه الباحثة في اصلاح إنتاج التطوير من جهة الصور والألوان والمواضع المستخدمة حتى تقلل العيوب والسلبيات فيه.

٤- التطبيق (*Implementation*)

قامت الباحثة بتجريبة تطبيق الإنتاج للحصول على النتائج وتعرف على فعالية هذه الوسيلة في عملية التعليم. وقامت الباحثة بالاختبار القبلي والبعدي على ٣٦ طالبا في الفصل الثاني-د، ومن تصميم التجريبة الذي أخذت الباحثة هو (*One-Group Pretest-Posttest Design*). وشكله كما يلي:[٣٤]

O_1	x	O_2

حيث أن:

[34] Sugiyono, *Metode Penelitian*…, Hlm. 111

O_1: النتائج قبل استخدام الإنتاج

O_2: النتائج بعد استخدام الإنتاج

X : الإنتاج المصمم

٥- التقويم (*Evaluation*)

في هذه الخطوة قامت الباحثة بتحسين الإنتاج بعد تجريبة تطبيق الإنتاج في عملية التعليم. أما الهدف لهذا التحسين هو لحصول على الإنتاج الجيد خاليا من الأخطاء واستفادته في عملية التعليم.

ب- مجتمع البحث وعينته

إن مجتمع البحث في هذا البحث هو جميع الطلبة في الصف الثاني بـ MTsN Meureubo في السنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ وكان عددهم ١٤٤ طالبا. أما عينة البحث التي اختارت الباحثة في هذا البحث من الطلبة في الصف الثاني-د ويبلغ عددهم ٣٦ طالبا.

ج- طريقة جمع البيانات وأدواته

أدوات جمع البيانات التي تستخدمها الباحثة هي:

١- المقابلة

المقابلة هي إحدى الأساليب المستخدمة لجمع البيانات بمقابلة مباشرة بطريقة الأسئلة والأجوبة بين الباحث والمبحوث لتبادل المعلومات والأراء.[٣٥] أما الأدوات من المقابلة هي ورقة المقابلة الشخصية، فيها بعض الأسئلة لمدرسة اللغة العربية حول أنشطة تعليم استماع اللغة العربية وفعالية استخدام الوسيلة التعليمية في MTsN Meureubo. تقوم الباحثة بالمقابلة مع مدرسة اللغة العربة بـ MTsN Meureubo وبها تستطيع الباحثة أن تأخذ الخلاصة عن المشكلات الموجودة بـ MTsN Meureubo.

٢- الاستبانة

إن الاستبانة هي الاستمارة التي تحتوي على مجموعة من الأسئلة أو العبارات المكتوبة مزودا بإجابتها والأراء المحتملة، أو فراغ للإجابة".[٣٦] تستخدم الباحثة الاستبانة لمعرفة احتياجات الطلبة على تطوير الوسائل التعليمية قبل تنفيذ البحث. وأيضا تستخدم الباحثة الاستبانة لجمع البيانات أو المعلومات عن منتج التطوير من الخبراء، لمعرفة مزايا وعيوب الإنتاج من جهة المواد والشكل قبل أن تستخدمه الباحثة في ميدان البحث.

٣- الاختبار

إن الاختبار إحدى الأدوات لجمع البيانات في البحث. الاختبار هو أداة القياس الذي يقدم على شكل أسئلة مقالية أو موضوعية، شفهية أو

---

[35] Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2011). Hlm. 74

[٣٦] صالح ابن أحمد العساف، **مدخل إلى البحث في العلوم السلوكية** (الريلض: المكتبة اللعبيكان، ٢٠٠٠)، ص. ٣٤٢

تحريرية، نظرية أو عملية، ويطلب من مجتمع البحث أن يجب عنها أو يقوم بتنفيذ المهمة التي تتطلب منه.[٣٧] تستخدم الباحثة الاختبارات لمعرفة فعالية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo. وتقوم الباحثة في هذا البحث بالاختبارين وهما الاختبار القبلي (*Pre-Test*) والاختبار البعدي (*Post-Test*).

الاختبار القبلي هو الاختبار الذي تقوم به الباحثة على الطلبة قبل استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية. الهدف من الاختبار القبلي لمعرفة كفاءة الطلبة قبل قيام الإجراء، تقوم به الباحثة على الطلبة قبل استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8. وأما الهدف من الاختبار البعدي لمعرفة تقدم الطلبة في أخر الدور،[٣٨] ولمعرفة مستوى كفاءتهم وفعالية المتطور. وتقوم به الباحثة بعد استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8.

هـ- طريقة تحليل البيانات

الطريقة تستخدمها الباحثة لجمع البيانات في تحصيل الإنتاج المعين فهي الطريقة الكيفية والكمية. والطريقة الكيفة هي إستنتاج المؤشرات والأدلة الكيفية ومحاوال الربط بين الحقائق وإستنتاج العلاقات.[٣٩] تستخدم الباحثة هذه الطريقة لإجابة

---

[37] Nana Sudjana Ibrahim, *Penilaian dan Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Sinar Baru, 1989). Hlm. 109

[38] Djuwandono Soenard, *Tes Bahasa dalam Pengajaran* (Bandung: ITB. 1996). Hlm. 30-31

[39] Soenard, *Tes Bahasa*…. Hlm. 104

سؤال البحث الأول وهو كيف تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باسخدام برنامج Macromedia Flash 8.

ولتعرف على فعالية استخدمها فتستخدم الباحثة الطريقة الكمية. الطريقة الكمية هي معاجلة المعلومات معاجلة رقمية وذلك من خلال تطبيق أساليب الإحصاء بنوعية الوصفي والاستنتاجي. أو يمكن القول بأنه تحليل المعلومات رقميا، أي إستنتاج المؤشرات والأدلة الرقمية الدالة على الظاهرة المدروسة.[٤٠] وهذه الطريقة تستخدمها الباحثة لإجابة سؤال البحث الثاني وهو كيفية تطور مهارة الاستماع للطلبة بعد استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8.

١- للحصول على نتائج الاستبانة للخبراء المؤهلين

استخدمت الباحثة أربع اختيارات (skala likert): موافق جدا بنتيجة ٤، وموافق بنتيجة ٣، وموافق بقلة بنتيجة ٢، وغير موافق بنتيجة ١. ثم استخدمت الباحثة الرموز كما يلي:[٤١]

$$\boldsymbol{P = \frac{F}{N}\ x\ ١٠٠\%}$$

P = النسبة المئوية

F = مجموع الدرجة المحصول عليها

N = النتيجة الكاملة

[40] Soenard, *Tes Bahasa*..., Hlm. 104-105

[41] Anas Sugiyono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014). Hlm. 43

الجدول ٣-٢

معايير نتائج الاستبانة[٤٢]

الدرجة لمستوى التمييز	المعايير
٨٠% - ١٠٠%	ممتاز
٦٠% - ٧٩%	جيد جدا
٤٠% - ٥٩%	جيد
٠% - ٣٩%	مقبول

٢- للحصول على نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي

أما تحليل البيانات الذي استعملها الباحثة لإجابة أسئلة البحث عن فعالية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo وهي الاختبار القبلي والاختبار البعدي. فقامت الباحثة بإدخال درجة الطلبة التي حصلت عليها في كل الاختبار كما يلي:[٤٣]

ممتاز = ٨٠% - ١٠٠%

جيد جدا = ٦٠% - ٧٩%

جيد = ٤٠% - ٥٩%

مقبول = ٠% - ٣٩%

---

[42] Anas, *Pengantar Statistik*..., Hlm. 6

[43] Stainlaus .S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data SPSS* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006). Hlm. 56

لإجراء التجربة اختارت الباحثة التصميمات التمهيدية بشكل تصميم المجموعة الواحدة مع اختبار القبلي والبعدي (*One Group Pre Test-Post Test Design*). ومن أنواع الاختبار التي استعمالتها الباحثة لتحليل نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في هذا البحث هو اختبار *Paired Sample T-Test* أو *Mann-Whitney U* باستعمال الأدوات الرقيمة SPSS Statisic 22.

وقبل إجراء T-Test فتقوم الباحثة بشرطي T-Test فهما اختبار الطبيعية (Uji Normalitas) واختبار المتجانس (Uji Homogenitas). إذا كانت توزيع البيانات لم يكون طبيعيا ومتجانسا فاستخدمت الباحثة اختبار *Mann-Whitney U*. تكون البيانات طبيعية أو متجانسة إن كانت نتيجة اختبار الطبيعية والاختبار المتجانس أكبر من ٠,٠٥.

التحليل بمستوى الدلالة (Sig.) من *Paired Sample T-Test* كما يلي:

- إذا كانت نتيجة القيمة الاحتمالية (*p-value*) أصغر من مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٥ فهذا يدل على أن فرض الصفري (Ho) مردود وفرض البديل (Ha) مقبول.
- إذا كانت نتيجة القيمة الاحتمالية (*p-value*) أكبر من مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٥ فهذا يدل على أن فرض الصفري (Ho) مقبول وفرض البديل (Ha) مردود.

أما التحليل بمستوى الدلالة (.Sig) من اختبار *Mann-Whitney U* كما يلي:

- إذا كانت نتيجة القيمة الاحتمالية (*p-value*) أصغر من مستوى الدلالة (.Sig) ٠,٠٥ فهذا يدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول.
- إذا كانت نتيجة القيمة الاحتمالية (*p-value*) أكبر من مستوى الدلالة (.Sig) ٠,٠٥ فهذا يدل على أن الفرض الصفري (Ho) مقبول والفرض البديل (Ha) مردود.

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- غرض البيانات

لقد شرحت الباحثة ما يتعلق بتطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 من النظريات المحتاجة في الفصول السابقة. وفي هذا الفصل تعرض الباحثة ما يتعلق بتطوير وإجراء تعليم مهارة الاستماع باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام Macromedia Flash 8 عند الطلبة بـ MTsN Meureubo. قامت الباحثة بالبحث والتطوير في تلك المدرسة للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ إعتمادا على رسالة مديرة الدراسة العليا بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بدار السلام بندا أتشيه برقم 627/Un.08/Ps/11/2022 في إجراء هذا البحث.

ب- لمحة عن ميدان البحث

قامت الباحثة بتجريبة المنتاج بـ MTsN Meureubo وهي من إحدى المدارس في أتشيه بارات. تقع هذه المدرسة في شارع Datok Janggot Meuh في قرية Meureubo ناحية أتشيه غربية بمنطقة Meulaboh. أما رئيس المدرسة الآن هو الأستاذ لقمان S.Pd., M.Sc.

إن المرحلة الدراسية لهذه المدرسة تكون على ثلاثة مراحل. وأما المواد الدراسية التي تدرس فيها يتكون من العلوم الدروس الإسلامية والعربية

والإنجليزية والعامة. أما المدرسون بهذه المدرسة فعددهم ٤٠ مدرسا كما تتضح الباحثة في الجدول الآتي:

الجدول ٤-١

أسماء المدرسين بـ MTsN Meureubo

الرقم	أسماء المدرسين
١	لقمان S.Pd., M.Sc
٢	عبد الرحمن M.Pd.I
٣	مارسيتا S.Pd
٤	سري ماوريS.Pd
٥	ليندا درماوان S.Pd
٦	جوت خيراني S.Pd
٧	فاتريانا S.Pd
٨	أوسمادي S.Pd
٩	نورديانا S.Pd
١٠	شارفة يوسميني S.Ag
١١	راحمي ناز S.Pd.I
١٢	نورحياني S.Pd
١٣	أيرما دييانا S.Pd
١٤	ناسرياتي S.Pd
١٥	نور بادرية S.Pd.I

١٦	حسين S.Sy
١٧	سيتي ناديا فوتري SE
١٨	سولتان فارفتيه S.Pd.I.,Gr
١٩	ويندا أفريدا S.Pd
٢٠	نور الحسنى S.Pd
٢١	يني ألفيترا S.Pd
٢٢	جوت أني نوفيتا S.Pd
٢٣	ميري نوفيتا S.Pd.I
٢٤	أغوستينا S.Pd
٢٥	ديوي مهاجير S.Pd
٢٦	توكو إقبال سانجايا S.Pd.I
٢٧	راحما ديفيبا S.Pd
٢٨	أيو غوستريانا S.Pd
٢٩	نوفيياني SE
٣٠	ماقفيراتي S.Pd
٣١	ناديلا S.Pd
٣٢	ريسكا رياني S.Pd.,MN
٣٣	روضا نيدة الرحما S.Pd
٣٤	روسماويتا S.Pd.I
٣٥	سافيرا أوكتا ريسما S.Pd
٣٦	يانتي سافريلا S.Pd

٣٧	أسماء الحسنى S.Pd
٣٨	محمد شفريزار S.Pd
٣٩	إيرنا سيفتيياني زيردا S.Pd
٤٠	ألفتى سادقي S.Pd

وكان عدد الطلبة للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ بـ MTsN Meureubo أتشيه الغربية على ٣٧٦ طالبا، تتكون على ١٦٣ طالبا و٢١٢ طالبة. وهم يجلسون في الصف الأول حتى الصف الثالث، كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ٤-٢

عدد الطلبة بـ MTsN Meureubo في السنة ٢٠٢٣-٢٠٢٤

الرقم	الفصل	عدد الفصل	عدد الطلبة		العدد
			الطلاب	الطالبات	
١	الأول	٤	٤٦	٧٤	١٢٠
٢	الثاني	٤	٦٨	٧٦	١٤٤
٣	الثالث	٤	٥٠	٦٢	١١٢
المجموع		**١١**	**١٦٤**	**٢١٢**	**٣٧٦**

(مصادر البيانات من وثائق MTsN Meureubo، سنة ٢٠٢٤)

إن هذه المدرسة لها بعض الوسائل التي تدعم لنجاح عملية التعليم والتعلم وهي كما تتضح في الجدول الآتي:

الجدول ٤-٣

المباني والوسائل بـ MTsN Meureubo

رقم	المباني	المجموع
١	فصول الدراسية	١١
٢	غرفة رئيس المدرسة	١
٣	غرفة الشؤون الإدارة	١
٤	غرفة المدرسين	١
٥	مكتبة المدرسة	١
٦	المصلى	١
٧	المقصف	١
٨	الحمام	٦
٩	الملعب	١
	معمل الكمبوتر	١

ج- تحليل البيانات ومناقشتها

تعرض الباحثة في هذا البحث عن تطوير مواد استماع اللغة العربية بشكل الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 في MTsN Meureubo بأتشية بارات. استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير (R&D) لتطوير الوسائط المتعددة التفاعلية وتتجمع البيانات المحتاجة للبحث بنموذج

ADDIE. يشتمل هذا النموذج على خمس خطوات، منها: التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقويم.

١- التحليل

قبل تطوير الوسيلة التعليمية قامت الباحثة بتحليل الاحتياجات والمشكلات لجمع المعلومات من خلال إجراء الملاحظة المباشرة والمقابلة مع مدرسة اللغة العربية وتحليل الاحتياجات الطلبة على تطوير الوسيلة التعليمية من خلال توزيع أوراق الاستبانة.

قبل إجراء المقابلة مع مدرسة اللغة العربية، قامت الباحثة بالملاحظة المباشرة. لاحظت الباحثة على عملية تعليم وتعلم اللغة العربية بـ MTsN Meureubo في تاريخ ٢٢ أغستس ٢٠٢٢ فوجدت الباحثة أن أكثر الطلبة لم يتحمسوا لاشتراك عملية تعليم اللغة العربية.

في تعليم مهارة الاستماع استخدمت المدرسة صوتها لتعودوا الطلبة على الأصوات العربية، ولكن الطلبة لا يفهمون قول المدرسة ولا يستطيعون أن يجيبوا أسئلة المدرسة ولو كانت أسئلتها البسيطة والسهلة، على سبيل المثال تسأل المدرسة عن البيانات الشخصية في مادة التعريف بالنفس والطلبة لا يستطيعون أن يجيبواها إلا بعد أن تبين أو تترجم المدرسة أسئلتها إلى اللغة الأخرى.

وقامت الباحثة بالملاحظة حول وسيلة التكنولوجيا الموجودة بتلك المدرسة لتعيين هل تلك المدرسة ممكنة لاستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية المتطورة أم لا. بعد أن تقوم الملاحظة فتستنتج الباحثة أن MTsN Meureubo مكملة بوسيلة التكولوجيا المحتاجة مثل جهاز الشرح والشاشة ومكبر الصوت.

إذا، من الممكن أن تطور الباحثة الوسائط المتعددة التفاعلية لمادة الاستماع لهذه المدرسة.

ثم تجمع الباحثة البيانات من خلال إجراء المقابلة مع مدرسة اللغة العربية بـ MTsN Meureubo لمعرفة حالة عملية تعليم اللغة العربية خاصة لمهارة الاستماع ومشكلات في عملية تعليمها. وكانت الأسئلة التي وجهتها الباحثة لمدرسة اللغة العربية كالتالي:

١- ما هي المعوقات التي تواجهين في تعليم استماع اللغة العربية؟
٢- أي الوسيلة التعليمية تستخدمين في تعليم اللغة العربية؟
٣- كيف جو التعلم في الفصل عند تعلمين الاستماع للغة العربية؟
٤- ما رأيك على تطوير الوسيلة التعليمية الجديدة لتعليم استماع اللغة العربية؟

فجاءت نتائج المقابلة مع مدرسة اللغة العربية كما يلي:

١- من المعوقات التي تواجه المدرسة في تعليم اللغة العربية منها عدم الدوافع عند أكثر الطلبة في تعليم اللغة العربية. أكثرهم يكسلون لتعليم اللغة العربية ويحتسبون أن اللغة العربية مادة صعبة. خاصة في تعليم مهارة الاستماع هم لم يعتدوا على استماع صوت اللغة العربية ويشعرون أن صوت العربية غريبة وصعبة.
٢- في تعليم الاستماع فقد استخدمت مدرسة اللغة العربية الوسائل التعليمية التقليدية مثل الكتاب المقرر والسبورة والأدوات حول الفصل. أحيانا استخدام المدرسة الوسيلة السمعية لتعليم مهارة

الاستماع، ولكن الطلبة لم يفهموا ما يسمعونهم من الصوت المسموعة. مازالت المدرسة تتعثر لتكسب وسيلة تعليمية الاستماع المناسبة والممتعة.

٣- إن حال الطلبة عند تعلم اللغة العربية في الفصل قليل من الطلبة يستمعون إلى المدرسة جيدا ولكن أكثرهم يكسلون لتعليم اللغة العربية ولم يفهموا قول المدرسة عن مادة اللغة العربية.

٤- تشعر المدرسة صعوبة لتكتشف وسيلة تعليمية الاستماع الملائمة والمناسبة بكفاءة الطلبة بتلك المدرسة. أكثر الوسيلة لتعليم الاستماع غير ممتعة وصعبة لفهمها عند الطلبة. فتطوير الوسيلة التعليمية الجديدة من فكرة جيدة. من الممكن تسبب هذه الوسيلة ارتقاع دوافع الطلبة لتعليم اللغة العربية خاصة في مادة الاستماع.

قبل أن تعد الباحثة عن تطوير الوسائط المتعددة، توزع الباحثة أوراق الاستبانة على طلبة الصف الثاني-د بـ MTsN Meureubo وكان عددهم ٣٦ طالبا لمعرفة احتياجاتهم على تطوير الوسيلة التعليمية بمادة استماع اللغة العربية. فتشرح الباحثة عن نتائج الاستبانة كما يلي:

الجدول ٤-٤

الاستبانة لمعرفة احتياجات الطلبة على تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية

رقم	معايير التقييم	نعم	لا
أ-	**ميول الطلبة في تعليم اللغة العربية**		
١	يحب الطلبة بدراسة اللغة العربية	١١	٢٥
٢	يتحمس الطلبة في تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة الاستماع	١٢	٢٤
٣	يشعر الطلبة أن مادة اللغة العربية صعبة	٢٦	١٠
ب-	**الوسائل التعليمية تستخدمها المدرس في تعليم اللغة العربية**		
٤	يستخدم المدرس الوسائل التعليمية في عملية التعليم	٣٦	٠
٥	الوسائل التعليمية يستخدمها المدرس مناسبة بالمواد الدراسية	٣٦	٠
ج-	**أحوال عملية التعليم**		
٦	يسمّع المدرس نطق اللغة العربية واضحا في عملية التعليم	١٧	١٩
٧	يصعب الطلبة لفهم صوت اللغة العربية التي يسمعونها	٣٠	٦
د-	**احتياجات الطلبة على تطوير وسائل التعليمية**		
٨	يحتاج الطلبة إلى الوسائل التعليمية الأخرى في تعليم مهارة الاستماع	٣٦	٠
٩	يوافق الطلبة على تطوير وسيلة التعليمية إلى الوسائط	٣٦	٠

	المتعددة التفاعلية الممتعة في تعليم الاستماع	

بناء على استجابة الطلبة في الاستبانة الآتية، تستنتج الباحثة أن الطلبة محتاجون على تطوير الوسيلة التعليمية الجيدة ليسهلهم في فهم استماع اللغة العربية، لأن أكثرهم لم يفهموا أصوات اللغة العربية جيدة. اختارت الباحثة الوسيلة التعليمية المناسبة لحل هذه المشكلة، وهي الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع.

٢- التصميم

باعتماد على البيانات من الملاحظة والمقابلة والاستبانة عن احتياجات الطلبة في عملية تعليم الاستماع فصممت الباحثة الوسيلة التعليمية بشكل الوسائط المتعددة التفاعلية بخطوات أساسية كما يلي:

١) اختيار المواد الدراسية وتحديد أهداف التعليم

ومن المواد الدراسية في كتاب 'دروس اللغة العربية' للصف الثاني طبعه وزارة الشؤون الدينية، اختارت الباحثة الفصل الرابع لأنه مادة مهارة الاستماع التي لم تدرسوا الطلبة في النصف الدراسي الأول. وكان موضوعها المهنة. ولتضيف المواد المتطورة أخذت الباحثة الحوار عن المهنة من كتاب 'العربية بين يديك' ألفه عبد الرحمن بن الفوزان.

انظر إلى أنواع المهنة في الصور الآتية!

الممرض يمرض الأطباء — الفلاح يزرع الشجرات — البائعة تبيع البضائع

المهندس يبني البناء — الطبيب يعالج المرضى — المزين يقلم الشعر

الكاتب يكتب الشعر — الطباخ يطبخ الأطعمة — اللاعب يلعب بالكرة

Bahasa Arab Kurikulum 2013 ٣٨

التركيب

فعل مضارع + أنْ + فعل مضارع

أمثلة

1	أُحِبُّ أَنْ أَقْرَأَ الْقُرْآن	Saya senang membaca Al-Qur'an
2	أَحْمَدُ يُحِبُّ أَنْ يَقْرَأَ الْقُرْآن	Ahmad senang membaca Al-Qur'an

٤٣ Buku Siswa Kelas VIII MTs

3	يُحِبُّ أَحْمَدُ أَنْ يَقْرَأَ الْقُرْآن	Ahmad senang membaca Al-Qur'an
4	هِيَ تُرِيْدُ أَنْ تَذْهَبَ إِلَى الْمَكْتَبَة	Dia ingin pergi ke perpustakaan
5	أَنْتِ تَسْتَطِيْعِيْنَ أَنْ تُكَلِّمِيْ بِاللُّغَةِ الْعَرَبِيَّة	Engkau (pr) dapat berbicara dalam bahasa Arab

صورة ٥ المادة المتطورة من كتاب دروس اللغة العربية

الوحدة ٨ — الفصل — الدرس ٦٤

العَرْضُ

الحوارُ الأوّل ، انْظُرْ واستمع وأعد.

عُثْمان : اعْمَلْ طَبيباً ، ماذا تَعْمَلُ أنْتَ ؟
عَلِيّ : اعْمَلُ مُهَنْدِساً .

عُثْمان : اَيْنَ تَعْمَلُ ؟
عَلِيّ : اعْمَلُ في شَرِكَة ، واَيْنَ تَعْمَلُ أنْتَ ؟
عُثْمان : اعْمَلُ في المُسْتَشْفى .

عَلِيّ : كَمْ ساعَةً تَعْمَلُ في اليَوْم ؟
عُثْمان : اعْمَلُ ثَماني ساعات في اليَوْم .
وكَمْ ساعَةً تَعْمَلُ أنْتَ ؟
عَلِيّ : اعْمَلُ سَبْعَ ساعات .

عُثْمان : هَلْ تُحِبُّ عَمَلَكَ ؟
عَلِيّ : نَعَمْ ، اُحِبُّ عَمَلي .

عُثْمان : وانا أُحِبُّ عَمَلي اَيْضاً .

صورة ٦ المادة المتطورة من كتاب العربية بين يديك

بعد أن يتعلم هذه المادة يستطيع الطلبة أن يتمكنوا من الأصوات العربية ويعرفون المهن الموجودة باللغة العربية. بالوسائط المتعددة المتطورة يمكن الطلبة متعودون على استماع صوت العربي.

٢) اختيار البرنامج

اختارت الباحثة برنامج Macromedia Flash 8 لتطوير الوسائط المتعددة التفاعلية. لأن هذا البرنامج سهلة الاستخدام للمبتدئين وبه تستطيع أن تصنع البرمجيات المتعددة مثل حيوية البرمجة واللعب وواجهة المستخدم وغيرها.

٣) جمع الأدوات

تجمع الأدوات المحتاجات لتطوير الوسائط المتعددة من المصادر المتنوع منها الصور لخلفية الصفحة والصور المتعلقة بالمهنة والأصوات العربية. لتجمع صوت العربي سجلت الباحثة الأصوات من طلبة الدراسات العليا لقسم تعليم اللغة العربية بجامعة الرانيري الذين لهم الفصاحة في تكلم العربي. وأيضا أخذت الباحثة صوت الناطق الأصلي العربي من ملف الكتاب 'العربية بين يديك' ألفه عبدالرحمن بن إبراهيم الفوزان. ثم تجمع الباحثة الصور المحتاجة عن مادة المهنة من الشبكة الدولية لتدخلهم إلى البرامج المتطورة.

٤) تصميم قصة المصورة (*Story board*)

قبل أن تطور الباحثة الوسائط المتعددة فتصمم الباحثة قصة المصورة (*Story board*) لتقديم أوضح الشاكلة عن المنتج المتطور. تصمم الباحثة قصة المصورة من خلال برنامج Microsoft Power Point.

صورة ٧ تصميم قصة المصورة (*story board*) في Microsoft Power Point

٥) تصميم أدوات التقويم

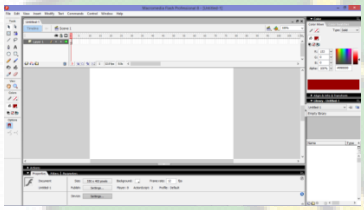
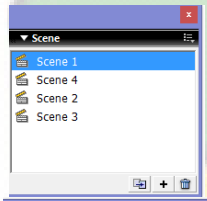
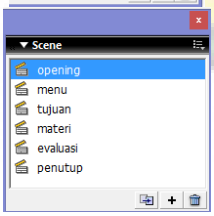
تصمم الباحثة أدوات التقويم لتقويم الإنتاج المتطور. أدوات التقويم المستخدمة منها الاستبانة للخبير في مجال تصميم الوسيلة التعليمية والخبير في مجال المواد الدراسية. ثم تصمم الباحثة أسئلة الاختبار للطلبة التي تتكون من الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

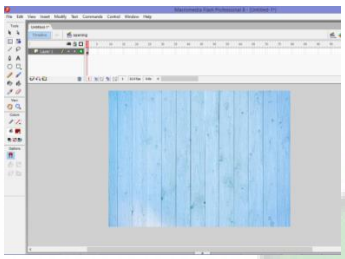
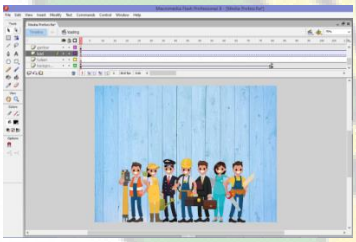
٣- التطوير

في هذه المرحلة تطور الباحثة المواد المتهيأة إلى الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8. أما خطوات تطويرها ستحلل الباحثة في الجدول كما يلي:

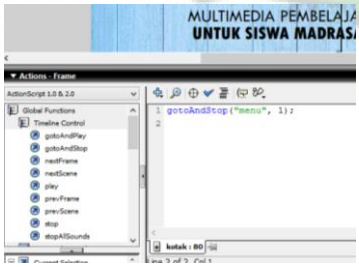
الجدول ٤-٥

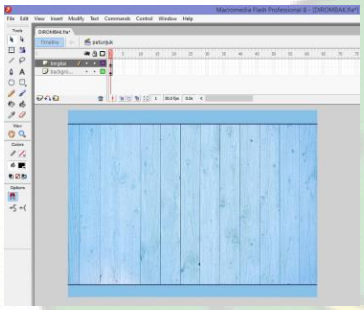
خطوات تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8

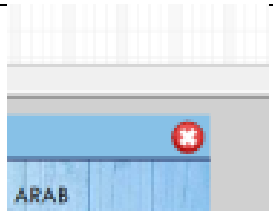
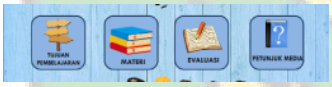
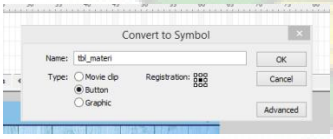
رقم	الخطوات	الصورة
١	**الافتتاح** في صفحة الأولى لبرنامج Macromedia Flash 8 اختارت الباحثة "New Flash Document" لصناعة الملف الجديد. في لوحة Properties تغيرت الباحثة حجم صفحة العمل إلى ٦٠٠X٨٠٠ بيكسل. صنعت الباحثة عدد من المشاهد في القائمة Insert > Scene. ثم تبديل اسم المشاهد إلى القوائم المحتاجات للوسائط المتعددة المتطورة. وتصنع الباحثة المشاهد لصفحة الافتتاح وصفحة القوائم الرئيسية والأهداف التعليمية والمواد التعليمية والتقويم وصفحة الخاتمة.	   

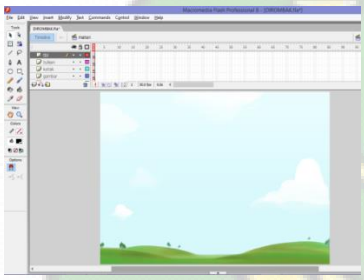
٢	**المشاهد الأول: صفحة الإفتتاح** استوردت الباحثة الصور من الكمبوتر إلى صفحة العمل Macromedia Flash 8 بتضغط القائمة File > Import > Import to stage. ثم تختار الصورة في الكمبوتر وتضغط Open. لتغيير حجم الصور المختارة، تستخدم "Free Transform Tool" في قائمة الأدوات. أضافت الباحثة الصورة المتعلقة بالمهنة من الكمبوتر بتضغط File > Import > Import to stage ثم تتلاءم حجم ووضعها في الصفحة. في صفحة الافتتاح تضيف الباحثة النصوص ليضيف محتوى الوسائط المتعددة باستخدام "Text Tool" في القائمة الأدوات. النصوص المضمن منه اسم الوسيلة المتطورة والمستخدم	 

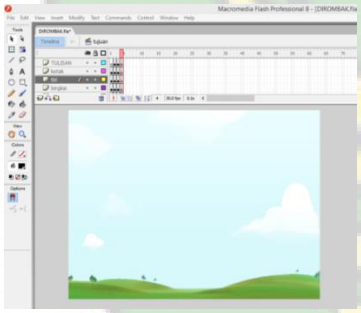
AR-RANIRY

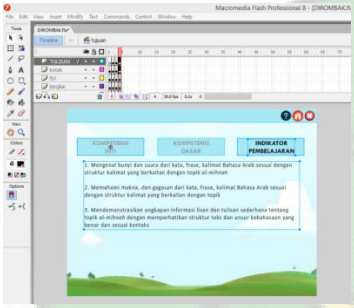
	الموجه وموضوع المواد المتطورة. ثم تغير شكل وحجم أحرفه بأداة Font في لوحة "Properties".	
	تضيف الباحثة شريط التحميل باستخدام "Rectangle Tool" في القائمة الأدوات. ثم تبديل لون الشريط بأداة في لوحة Properties. تضغط اليمين في إطار ٢٠٠ وتختار Insert Keyframe. ثم في إطار ١ تضغط اليمين وتختار Create Motion Tween.	
	لتجعل هذه الصفحة تتصل إلى صفحة القوائم الرئيسية تلقائية، فتضغط اليمين في إطار ٢٠٠ وتختار "Actions". فتفتح لوحة Actions وفي القوائم Global Functions > Timeline Control تضغط مرتين في gotoAndStop. في لوحة النصوص	

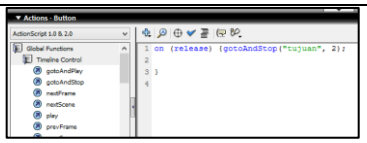
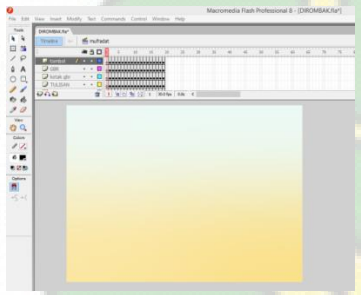
	تدخل اسم المشاهد "menu" في القوسان.	
٣	**المشاهد الثاني: صفحة القوائم الرئيسية** لتزين صفحة القوائم الرئيسية استوردت الباحثة الصور من الكمبوتر إلى صفحة العمل Macromedia Flash 8 بتضغط القائمة File > import > import to stage. ثم تختار الصورة في الكمبوتر وتضغط Open. تضيف الباحثة النص أعلى الصفحة باستخدام "Text Tool" في القائمة الأدوات. أوضح النص المضمن أن هذه الوسائط المتعددة هي وسيلة تعليمية استماع اللغة العربية لطلبة الصف الثاني من المدرسة الثانوية وموضوع مادتها هي المهنة. ثم تغير شكل وحجم أحرفه بالأداة Font في لوحة "Properties".	

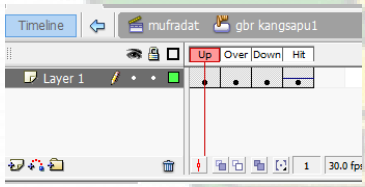
تصنع الباحثة الزر لإغلاق البرنامج باستورد صورة علامة الخروج من الكمبوتر وتضعها في زاوية الصفحة. فتجعل الصورة إلى الزر بتضغط اليمين وتختار Convert to symbol. ثم تضيف المخطوطات في لوحة Actions. تضيف الباحثة عدة الصور ستجعلها الأزرار المحتاجة منها الصورة الصغيرة بالنص 'Tujuan Pembelajaran' و 'Materi' و 'Evaluasi' وأيضا الزر لتعليمات استخدام الوسيلة والزر لإغلاق البرنامج. لتجعل هؤلاء الصور الأزرار النشيطة فتضغط اليمين في كل الصور وتختار "Convert to Symbol...". ثم تبدل اسم الزر وتضغط عمود 'Button' وتضغط OK. ثم تضغط اليمين لكل الزر وتختار 'Actions'. فتفتح لوحة Actions وفي	  	

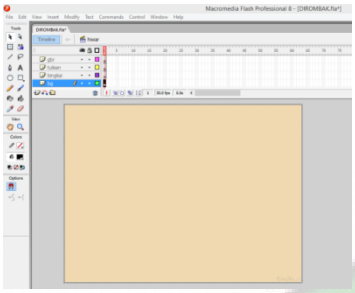
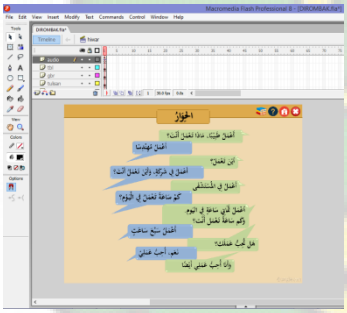
	القوائم Global Functions > Movie Clip Control ثم تضغط on > releaseوتختار gotoAndPlay > المشاهد المقصودة.	
٤	**المشاهد الثالث: صفحة قائمة المواد الدراسية** استوردت الباحثة الصورة من الكمبوتر لتجعل خلفية الصفحة بتضغط File > Import > Import to stage. ثم تختار الصورة المستعدة من الكمبوتر. تضيف الأزرار الأساسية بتنسخ من المشاهد القائمة الرئيسية وتضيعه في هذه الصفحة بتضغط اليمين وتختار Paste in place. تضيف النص عن موضوع المادة "المهنة" أعلى الصفحة باستخدام "Text Tool" في قائمة الأدوات. ثم استوردت الباحثة صورة المهن من الكمبوتر وتتلاءم حجم ووضعها	

	باستخدام Free Transform Tool. تصنع ثلاثة الصناديق باستخدام Triangle Tool وتضيف النص 'المفردات' و'الحوار' و'التركيب'. ثم تبدلهم إلى الأزرار بتضغط اليمين في كل الصناديق وتختار Convert to symbol. ثم تضيف المخطوطات لكل الأزرار في لوحة Actions.	
٥	**المشاهد الرابع: صفحة الأهداف التعليمية** استوردت الباحثة الصورة من الكمبوتر لتجعلها خلفية صفحة الأهداف التعليمية بتضغط File > Import > Import to stage. ثم تختار الصورة المستعدة من الكمبوتر. تستخدم الأدوات في لوحة Properties لتتلائم حجم الصورة بحجم الصفحة. تجعل الباحثة صفحة الأهداف إلى ثلاث إطارات. إطار الأول تجعله	

	لصفحة الكفاءات الوسطية، وإطار الثاني تجعله لصفحة الكفاءات الأساسية، وإطار الثالث تجعله لصفحة المؤشرات التعلم.	
	تستخدم أداة Rectangle Tool في قائمة الأدوات لتصنع ثلاث خانات. ثم تضيف نص 'Kompetensi Inti' و'Kompetensi Dasar' و'Indikator Pembelajaran' بأداة Text Tool. تضيف محتوى الأهداف التعليمية في كل إطارات باستخدام Text Tool.	
	لترتبط الإطارات الموجودة فتبدل الخانة 'Kompetensi Inti' و'Kompetensi Dasar' و'Indikator Pembelajaran' إلى الأزرار النشيطة بتضغط اليمين وتختار Convert to symbol > button > OK.	
	ثم تضغط اليمين في الخانة وتختار	

	Actions. في لوحة Actions تدخل المخطوطات مثل هذا: on (release) {gotoANDStop (“tujuan”, 2) ; }	
٦	**المشاهد الخامس: صفحة المواد التعليمية** **١) صفحة مواد المفردات** لتجعل خلفية الصفحة تستورد الباحثة الصورة من الكمبوتر بتضغط File > Import > Import to stage. ثم تختار الصورة المستعدة من الكمبوتر ثم تستخدم الأدوات في لوحة Properties لتتلائم حجم الصورة بحجم الصفحة. تضيف الأزرار الأساسية بتنسخ من المشاهد السابقة وتضيعه في هذه الصفحة بتضغط اليمين وتختار Paste in place. لتملأ مادة المفردات تستورد الباحثة	

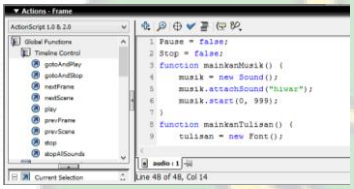
	الصورة المستعدة عن المهنة من الكمبوتر إلى البرنامج ثم تتلائم حجمها بأداة Free Transform Tool. تضيف الجمل المناسب بالصورة الموجودة باستخدام أداة Text Tool وتضيعه تحت الصورة. تضغط اليمين في الصورة وتختار Convert to symbol. ثم تضغط مرتان في الصورة لتملأها بالصوت. في لوحة الزر في إطار Up-Over-Down-Hit تضغط اليمين وتختار Insert Keyframe. تستورد الصوت المسجلة بشكل الملف WAV. من الكمبوتر إلى مكتبة البرنامج بـ File > Import > Import to library. في إطار 'Hit' تسحب الصوت من مكتبة البرنامج. ثم تعود إلى المرحلة (Stage).	 

	٢) صفحة مواد الحوار تصنع خلفية الصفحة بتستورد الباحثة الصورة من الكمبوتر. ثم تتلائم حجم الصورة بحجم الصفحة. تضيف الأزرار الأساسية بتنسخ من المشاهد السابقة وتضيعه في صفحة مادة الحوار بتضغط اليمين وتختار Paste in place. تنسخ خانة الحوار استعدتها الباحثة من برنامج Microsoft Power Point إلى لوحة برنامج Macromedia Flash 8. ثم تتلاءم حجمها باستخدام أداة Free Transform Tool. تضيف الصور باستوراد الصور المستعدة من الكمبوتر بـ File > Import > Import to stage. ثم تتلاءم حجمها. تضيف الأزرار من قائمة Window >	 

جامعة الرانري AR-RANIRY

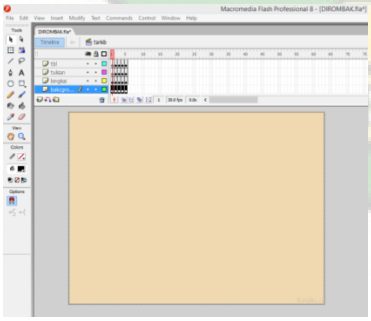
.Common Libraries > Buttons تختار الباحثة الأزرار من مجلد 'Playback Rounded' وتستوردهم إلى اللوحة.

تستورد صوت الحوار المستعدة من الكمبوتر وتضعها في مكتبة البرنامج. تضيف الإطار الجديد فتسحب صوت الحوار من مكتبة البرنامج إليه. ثم تضغط اليمين في ذالك الإطار فتختار Actions ثم تدخل المخطوطات.

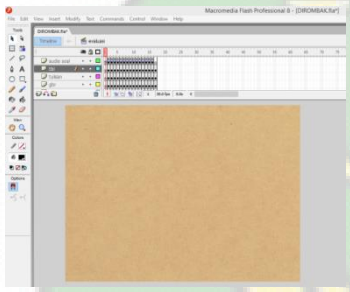
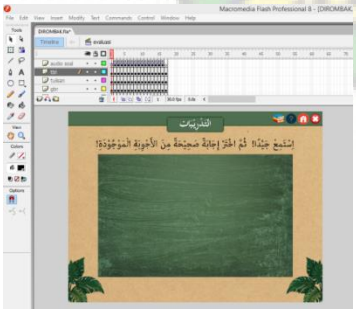


٣) صفخة مواد التركيب

تصنع خلفية الصفحة بتستورد الباحثة الصورة من الكمبوتر. ثم تتلائم حجم الصورة بحجم الصفحة.

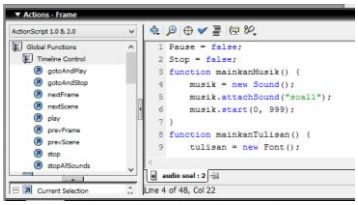
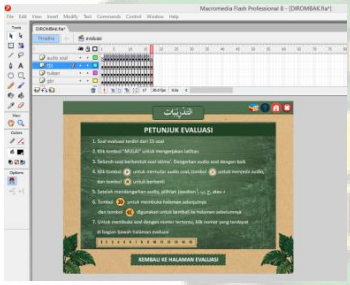


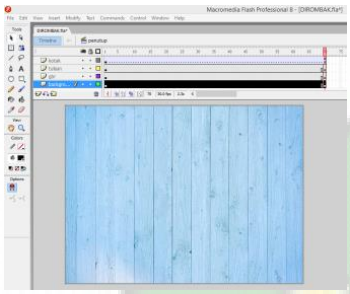
تضيف الأزرار الأساسية بتنسخ من المشاهد السابقة وتضيعه في صفحة مادة الحوار بتضغط اليمين وتختار

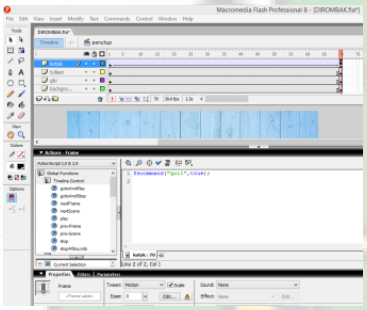
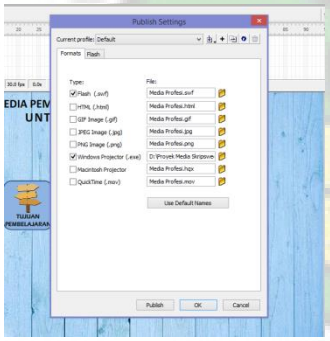
	.Paste in place تضيف مواد التركيب باستخدام أداة Text Tool. ثم تتلائم حجم ومونتاجها باستخدام Free Transform Tool.	
٧	**المشاهد السادس: صفحة التقويم** استوردت الباحثة الصور لخلفية صفحة التقييم من الكمبوتر بتضغط قائمة File > import > import to stage. ثم تختار الصورة وتضغط Open. لتغيير حجم الصور المختارة، تستخدم "Free Transform Tool" في قائمة الأدوات. تضيف الأزرار الأساسية بتنسخ من المشاهد السابقة وتضيعه في صفحة التقييم بتضغط اليمين وتختار Paste in place. استوردت الباحثة صور التربيعية	 

	الخضراء والأوراق لتزين الصفحة. ثم تضيف جملة تعليمات التدريبات بـ Text Tool وتضيعها تحت صورة التربيعة.	
	تصنع صندوق التربيعة بـ Triangle Tool وتضيعه وسط الصفحة. تضيف كتابة "MULAI" وتضيعها وسط الصندوق. تكرر هذه الخطوات لتصنع الصندوق الآخر ثم تضيف كتابة "PETUNJUK" وسطه.	
	أما إطار رقم ٢-١٦ يتضمن بالسوؤال رقم ١-١٥. تصنع الإطار الجديد بتضغط اليمين وتختار Insert Keyframe. في كل صفحة السوؤال تضيف كتابة رقم السوؤال مثل "السوؤال ١". ثم تستورد الصور المحتاجة من الكمبوتر بتضغط File > Import > Import to stage.	

	وفي كل صفحة السوؤال تصنع أربعة الصناديق يتضمن بحرف أ، ب، ج، و د لإجابة السوؤال. ثم تبدلهم إلى الأزرار بتضغط اليمين وتختار Convert to symbol. تضغط مرتين في الصندوق بالإجابة الصحيحة. تضيف إطار جديد في خانة 'Up,Over, Down, Hit'. ثم في إطار Over تسحب صورة علامة الصح فيه. أما في الصندوق بالإجابة الخطيئة تكرر هذه الخطوات وتسحب صورة علامة الخطأ في إطار Over. تضيف الأزرار ليتسلط على صوت السوؤال من قائمة Window > Common Libraries > Buttons. تختار الباحثة الأزرار من مجلد 'Playback Flat' وتستوردهم إلى اللوحة.	

	استوردت الباحثة صوت السوؤال المسجلة من الكمبوتر وتضعها في مكتبة البرنامج. تضيف الإطار الجديد فتسحب صوت السوؤال من مكتبة البرنامج إليه. ثم تضغط الزر اليمين في ذالك الإطار فتختار Actions ثم تدخل المخطوطات.	
	في إطار السابع عشر تضيف Insert Keyframe لتجعل صفحة تعليمات التدريبات. ثم تضيف كتابة عن معلومات التدريبات فيها بـ Text Tool.	
	تصنع الصندوق الجديد والكتابة 'KEMBALI KE MENU UTAMA' في وسطه. ثم تبدله إلى الزر النشيط وتضيف المخطوطات في لوحة Actions.	
	تعود إلى إطار الأول وتضيف المخطوطات لزر 'MULAI'	

	و'PETUNJUK'.	
٨	**المشاهد السابع: صفحة الخاتمة** تجعل خلفية صفحة الخاتمة باستوردت الباحثة الصور من الكمبوتر إلى صفحة العمل Macromedia Flash 8 بتضغط File > import > import to stage. ثم تختار الصورة في الكمبوتر وتضغط Open. لتغيير حجم الصور المختارة، تستخدم "Free Transform Tool" في قائمة الأدوات. تضيف الباحثة النص 'إلى اللقاء' باستخدام زر "Text Tool" في قائمة الأدوات. ثم تغير شكل وحجم حرفه بالأدوات Font في لوحة "Properties". تضيف الباحثة شريط التحميل باستخدام "Rectangle Tool" في	

	قائمة الأدوات. ثم تضغط الزر اليمين في إطار ٧٠ وتختار Insert Keyframe. ثم في إطار ١ تضغط الزر اليمين وتختار Create Motion Tween. ليصنع هذه الصفحة أن يغلق البرنامج تلقائية، فتضغط الزر اليمين في إطار ٧٠ وتختار "Actions". فتفتح لوحة Actions وتضيف المخطوطات fscommand (“quit”,true)	
٩	**تصدير الملف** استوعبت المنتج إلى الكمبيوتر بتضغط File > Publish Settings.. وتختار Windows projector (.exe) ثم تضغط Publish	

أما تحصيل من تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية لمادة الاستماع باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 كما يلي:

صورة ٨ : صفحة البداية للوسائط المتعددة

تبدأ هذه الوسائط المتعددة التفاعلية بصفحة البداية. تتكون هذه الصفحة من الكتابات والموسيقي والصور. فيها الصور المتحركة سطر التحميل بلون الأحمر تتحرك من اليسار إلى اليمين. وبعد ثوان قليلة فتنفتح صفحة القائمة الرئيسية تلقائية.

صورة ٩ : صفحة القائمة الرئيسية

تتضمن صفحة القائمة الرئيسية بكتابة موضوع الوسائط التمتعددة والأزرار وصورة المهن المتعددة. من الأزرار فيها زر (X) لإغلاق البرنامج، ثم في منتصف الصفحة زر (TUJUAN PEMBELAJARAN) ليظهر صفحة

الأهداف التعليمية وزر (MATERI) لينفتح قائمة المواد وزر (EVALUASI) لينفتح قائمة التقويم ثم زر (PETUNJUK MEDIA) ليظهر إرشادات استخدام الوسائط المتعددة.

صورة ١٠ : إرشادات استخدام الوسائط المتعددة

تتضمن هذه الصفحة بالإرشادات عن كيفية استخدام الأزرار الموجود بهذه الوسائط المتعددة.

صورة ١١ : صفحة أهداف التعليمية

تتكون قائمة الأهداف التعليمية من ثلاث صفحات وهي صفحة الكفاءات الوسطية وصفحة الكفاءات الأساسية وصفحة المؤشرات التعلم.

صورة ١٢ : قائمة المواد الدراسية

مواد الاستماع المتطورة بهذه الوسائط المتعددة تتكون من مادة المفردات ومادة الحوار ومادة التركيب اللائي متعلقون بموضوع المهنة.

صورة ١٣ : مادة المفردات

مادة المفردات تتكون من ٩ مفردات عن المهنة: مُدَرِّسٌ وفَلَّاحٌ وبَائِعٌ ومُهَنْدِسٌ وطَبِيْبٌ وشُرْطِيٌّ ولَاعِبٌ وطَبِيْبٌ وكَنَّاسٌ. لكل المفردات لهن المثال على جملتين. ولكل المفردات والجمل لهن الصوت بتضغط على الصورة المعينة.

صورة ١٤ : صفحة مادة الحوار

في هذه الصفحة الحوار البسيط عن المهنة. الصوت المستخدمة بهذه الصفحة من صوت العربي الأصلي تحصدها الباحثة من ملف كتاب 'العربية بين يديك' ألفه عبد الرحمن بن الفوزان. في أسفل الصفحة الأزرار لبدء صوت الحوار ولإيقافها.

صورة ١٥ : مادة التركيب

أما مادة التركيب اللغوي المتطورة بهذه الوسائط المتعددة تركيب "فعل المضارع وأن وفعل المضارع" التي نقلتها الباحثة من كتاب دروس اللغة العربية للصف الثاني.

صورة ١٦ : صفحة بداية التقويم

تبدأ قائمة التقويم بهذه الصفحة. في صفحة بداية التقويم زر (PETUNJUK) ليظهر إرشادات التقويم وزر (MULAI) ليبدأ تدريبات التقويم.

صورة ١٧ : إرشادات التقويم

صورة ١٨ : تدريبات الاستماع

في قائمة التقويم لها ١٥ سؤالا عن المهنة وكله معروض بالصوتية. كل الأسئلة الموجودة تتطلب الطلبة أن يستمعوا جيدا لإجابتها.

صورة ١٩ : الصفحة النهائية

أما لتغليق هذه الوسائط المتعددة على المستخدم أن يضغط (X). تتكون الصفحة النهائية بكتابة "إلى اللقاء" وصورة المهنة المتعددة وسطر التحميل بلون الأحمر. بعد أن يتحرك سطر التحميل إلى الجانب الأيمن من الصفحة فيتم إغلاق البرنامج تلقائيا.

ثم تنفذ الباحثة تصديق الإنتاج وتوزع أوراق الاستبانة إلى الخبراء ليقوما الوسائط المتعددة المتطورة قبل أن تطبقا بحيث أنها ستكون مفيدة وفعالة لتعليم مهارة الاستماع على الطلبة. أما الخبير الأول هو الدكتور ترميذي نينورسي، الماجستير كخبير المادة المضمونة ثم الخبير الثاني هو الدكتور إسماعيل محمد، الماجستير كخبير في مجال تصميم الوسيلة التعليمية. والبيان من نتائج تصديق الخبير في مجال المادة بالاستبانة مايأتي:

الجدول ٤-٦

نتائج استبانة الوسائط المتعددة التفاعلية عند خبير المادة المضمونة

رقم	معايير التقييم	درجة النتيجة			
		٤	٣	٢	١
أ-	**جانب المواد**				
١	تلائم المادة المتطورة بالكفاءات الوسطية والكفاءات الأساسية	✓			
٢	تلائم المادة المتطورة بالمؤشرات التعلم	✓			
٣	وضوح المواد المعروضة	✓			
٤	المواد سهولة للفهم	✓			
ب-	**جانب اللغة المستخدمة**				
٥	المفردات المستخدمة سهولة للفهم	✓			
٦	اللغة المستخدمة وفقة للقواعد النحوية العربية	✓			

٧	الأصوات المستخدمة واضحة	✓			
٨	الأصوات المستخدمة سهلة للفهم	✓			
٩	النطق المسموع مناسبا بقواعد مخارج الحرف	✓			
١٠	النطق المسموع مناسبا بقواعد الماد	✓			
١١	النطق المسموع يعبر باللهجة الجيدة		✓		

إن تحكيم خبير المواد كما يلي:

موافق جدا : ١٠ مرات (٤٠ = ١٠×٤)

موافق : ١ مرة (٣ = ١×٣)

المجموع : (٤٣ = ٣+٤٠)

وأعلى القيمة من البنود وهي أربعة × ١١ بندا (٤٤ = ١١×٤)

إجراء التصديقات باستعمال الرموز:

$$P = \frac{F}{N} \, x \, ١٠٠\%$$

$$P = \frac{F}{N} \, x \, ١٠٠\%$$

$$P = \frac{٤٣}{٤٤} \, x \, ١٠٠\%$$

$$P = \frac{٤٣٠٠}{٤٤}$$

$$P = ٩٧,٧\%$$

وتحليل المسند للملاحظة الخبراء إلى أربعة أحوال:

الجدول ٤-٧

معايير نتائج الاستبانة من تصديق خبير المادة المضمونة

الرقم	النتيجة	التقدير
١	٨٠% - ١٠٠%	ممتاز
٢	٦٠% - ٧٩%	جيد جدا
٣	٤٠% - ٥٩%	جيد
٤	٠% - ٣٩%	مقبول

من نتيجة الاستبانة لخبير المادة المضمونة السابقة بقيمة ٩٧,٧% تدل على أنها وقعت بين حد ٨٠%-١٠٠%، إذا المادة المضمونة في هذه الوسائط المتعددة التفاعلية في درجة "ممتاز".

ثم تصديق الإنتاج من الخبير الثاني في مجال تصميم الوسيلة التعليمية هو الدكتور إسماعيل محمد، الماجستير. والبيان من نتائج تصديق الخبير في مجال التصميم بالاستبانة مايأتي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-٨

نتائج استبانة الوسائط المتعددة التفاعلية عند خبير تصميم الوسيلة التعليمية

رقم	معايير التقييم	درجة النتيجة			
		٤	٣	٢	١
أ-	**مجال استعمال الوسيلة**				
١	سهل المستخدم البرنامج	✓			
٢	مجهز بتعليمات الاستخدام	✓			
٣	استخدامها مناسبة بالتعليمات المكتوبة	✓			
٤	وضوح تعليمات الاستخدام	✓			
ب-	**مجال عرض البداية للوسائط المتعددة**				
٥	مأثرات صوتية مستخدمة جذابة	✓			
٦	العرض البداية مثيرة للاهتمام	✓			
٧	جذابة ألوان في كل عرض الوسيلة	✓			
٨	جذابة الرسوم المتحركة المستخدمة	✓			
٩	شكل الحرف سهولة للقراءة	✓			
١٠	حجم الأحرف مناسبا	✓			
١١	يسير الزر جيدا	✓			
ج-	**مجال عرض الوسائط المتعددة شاملة**				
١٢	وضوح النصوص والصور والرسوم المتحركة المستخدمة	✓			
١٣	ترتيب المواد منظما	✓			

١٤	شكل الحرف سهولة للقراءة		✓		
١٥	مناسب حجم الحرف		✓		
١٦	يسير الزر جيدا	✓			
١٧	صور الخلفية المختارة مناسبة	✓			
١٨	مجموعات الألوان المختارات رائعة	✓			
١٩	جذابة عرض الرسوم	✓			

أما تحكيم الخبير في تصميم المنتج كما يلي:

موافق جدا : ١٧ مرات (٤×١٧ = ٦٨)

موافق : ٢ مرتان (٢×٣ = ٦)

المجموع : (٦٨+٦ = ٧٤)

وأعلى القيمة من البنود وهي أربعة × ١٩ بندا (٤×١٩ = ٧٦)

إجراء التصديقات باستعمال الرموز:

$$P = \frac{F}{N} \; x \; ١٠٠\%$$

$$P = \frac{F}{N} \; x \; ١٠٠\%$$

$$P = \frac{٧٤}{٧٦} \; x \; ١٠٠\%$$

$$P = \frac{٧٤٠٠}{٧٦}$$

$$P = ٩٧,٣\%$$

من نتيجة الاستبانة لخبير تصميم المنتج السابقة بقيمة ٩٧,٣% تدل على أنها وقعت بين حد ٨٠%-١٠٠%، إذا تصميم المنتج لهذه الوسائط المتعددة التفاعلية في درجة "ممتاز".

٤- التطبيق

بعد تطوير مادة الاستماع بشكل الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8، فتقوم الباحثة بتطبيقها في الصف الثاني-د بـ MTsN Meureubo. فبدأت الباحثة أن تقوم بالاختبار القبلي لمعرفة قدرة الطلبة على مهارة الاستماع قبل استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية.

الجدول ٤-٩

اللقاء الأول

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلبة
تدخل المدرسة (الباحثة) إلى الفصل بإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام
تأمر المدرسة الطلبة ليبدئوا الدرس بقراءة الدعاء	يقرأ الطلبة الدعاء بالهدوء والترتيب
تسأل المدرسة عن أخبار الطلبة	يجيب الطلبة سؤال المدرسة عن أخبارهم
تعرف المدرسة نفسها وتشرح هدف حضورها في ذالك الفصل	يسمع الطلبة على المدرسة
تدعو المدرسة الطلبة بكشف الحضور	يرد الطلبة على دعوة المدرسة

تسأل المدرسة عن المواد الدراسية التي يتعلمونها في الأسبوع الماضي	يجيب الطلبة أسئلة المدرسة
تبين المدرسة أهداف تعليم اللغة العربية خاصة لمهارة الاستماع	يستمع الطلبة بيان المدرسة
توزع المدرسة أوراق الاختبار القبلي	يقوم الطلبة بالاختبار القبلي
تختتم المدرسة بإلقاء السلام قبل خروج الفصل	يرد الطلبة السلام

الجدول ٤-١٠

اللقاء الثاني

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلبة
تدخل المدرسة إلى الفصل وإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام
تأمر المدرسة الطلبة ليبدئوا الدرس بقراءة الدعاء	يقرأ الطلبة الدعاء
تسأل المدرسة عن أخبار الطلبة	يجيب الطلبة سؤال المدرسة عن أخبارهم
تدعو المدرسة الطلبة بكشف الحضور	يرد الطلبة على دعوة المدرسة
تعطي المدرسة إلى الطلبة حافزا	يسمع الطلبة كلام المدرسة بالجد
تبين المدرسة أهداف التعليم	يستمع الطلبة بيان المدرسة
تشرح المدرسة المواد الدراسية	يستمع الطلبة المواد الدراسية

تشعل االمدرسة جهاز العرض ومكبر الصوت وتنشأ لتظاهر المواد الدراسية	يهتم الطلبة بالمواد الدراسية في جهاز العرض
تعرض المدرسة المفردات عن المهن المتعددة من جهاز العرض	يهتم الطلبة بالمفردات في جهاز العرض
تسأل المدرسة على الطلبة ليكرروا المفردات المسموعة	يكرر الطلبة المفردات المسموعة
تعطي المدرسة الوصف عن المهن في الحياة اليومية	يستمع الطلبة شرح المدرسة
تعرض المدرسة الجمل البسيطة عن المهن من جهاز العرض	يهتم الطلبة بالمواد عن الجمل في جهاز العرض
تقدم المدرسة بعض الأسئلة إلى الطلبة لمعرفة قدرتهم في فهم المواد	يجيب الطلبة بعض الأسئلة من المدرسة
تعرض المدرسة الحوار القصير عن المهن	يهتم الطلبة بالحوار العربي في جهاز العرض
تسأل المدرسة على الطلبة لإلقاء الأسئلة عن المواد التي لم يفهموا	يسأل بعض الطلبة عن المواد الدراسية
تكرر المدرسة المواد إلى الطلبة وتعبر خلاصة المادة لهذا اليوم	يهتم الطلبة بشرح المدرسة
تختم المدرسة وتأمر الطلبة ليقرئوا دعاء كفارة المجلس ثم إلقاء السلام	يقرأ الطلبة الدعاء ويردون السلام

الجدول ٤-١١

اللقاء الثالث

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلبة
تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام وتأمر الطلبة لقراءة الدعاء	يرد الطلبة السلام ويقرأون الدعاء
تسأل المدرسة أخبار الطلبة	يجيب الطلبة سؤال المدرسة عن أخبارهم
تدعو المدرسة الطلبة بكشف الحضور	يرد الطلبة على دعوة المدرسة
تسأل المدرسة المواد الدراسية التي يتعلم الطلبة باللقاء الماضي	يشرح بعض الطلبة المواد الدراسية التي يتعلمونها باللقاء الماضي
تشعل االمدرسة جهاز العرض ومكبر الصوت وتنشأ لتظاهر المواد الدراسية	يهتم الطلبة بالمواد الدراسية في جهاز العرض
تأمر المدرس الطلبة ليهتموا بالمادة عن التركيب في جهاز العرض	يهتم الطلبة المواد بجهاز العرض
تشرح المدرسة مادة التركيب	يهتم الطلبة شرح المدرسة
تعطي المدرسة الفرصة للطلبة لسيألوا ما لم يفهموا عن المواد الدراسية	يسأل بعض الطلبة عن المواد الدراسية
توزع المدرسة أوراق الاختبار البعدي	يقوم الطلبة بالاختبار البعدي
تعطي المدرسة الخلاصة والنصيحة إلى الطلبة بأن يتعلموا جيدا	يستمع الطلبة إلى المدرسة

تختتم المدرسة الدرس بقراءة الدعاء ثم إلقاء السلام	يقرأ الطلبة الدعاء ويردون السلام

٥- التقويم

النتائج التي حصل عليها الطلبة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي، تعرضتها الباحثة في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٢

نتيجة الاختبار القبلي

الرقم	الطلبة	النتيجة	التقدير
١	الطالب ١	٥٣	جيد
٢	الطالب ٢	٦٠	جيد جدا
٣	الطالبة ٣	٨٧	ممتاز
٤	الطالبة ٤	٤٧	جيد
٥	الطالبة ٥	٤٧	جيد
٦	الطالبة ٦	٤٧	جيد
٧	الطالبة ٧	٥٣	جيد
٨	الطالب ٨	٦٧	جيد جدا
٩	الطالبة ٩	٧٣	ممتاز
١٠	الطالبة ١٠	٤٧	جيد
١١	الطالبة ١١	٦٠	جيد جدا
١٢	الطالب ١٢	٦٠	جيد جدا

١٣	الطالب ١٣	٨٠	ممتاز
١٤	الطالبة ١٤	٧٣	جيد جدا
١٥	الطالبة ١٥	٨٠	ممتاز
١٦	الطالبة ١٦	٦٠	جيد جدا
١٧	الطالب ١٧	٦٠	جيد جدا
١٨	الطالب ١٨	٦٧	جيد جدا
١٩	الطالب ١٩	٤٠	جيد
٢٠	الطالبة ٢٠	٤٧	جيد
٢١	الطالبة ٢١	٥٣	جيد
٢٢	الطالبة ٢٢	٦٠	جيد جدا
٢٣	الطالبة ٢٣	٦٠	جيد جدا
٢٤	الطالب ٢٤	٧٣	جيد جدا
٢٥	الطالبة ٢٥	٦٧	جيد جدا
٢٦	الطالبة ٢٦	٧٣	جيد جدا
٢٧	الطالب ٢٧	٤٧	جيد
٢٨	الطالبة ٢٨	٦٧	جيد جدا
٢٩	الطالبة ٢٩	٦٠	جيد جدا
٣٠	الطالب ٣٠	٦٠	جيد جدا
٣١	الطالب ٣١	٥٣	جيد
٣٢	الطالب ٣٢	٦٧	جيد جدا
٣٣	الطالبة ٣٣	٧٣	جيد جدا

٣٤	الطالب ٣٤	٦٠	جيد جدا
٣٥	الطالب ٣٥	٦٧	جيد جدا
٣٦	الطالبة ٣٦	٧٣	جيد جدا
المجموع	**٣٦**	**٢٢٢١**	
المعدل	**٦١,٧**		

الجدول ٤-١٣

نتيجة الاختبار البعدي

الرقم	الطلبة	النتيجة	التقدير
١	الطالب ١	٧٣	جيد جدا
٢	الطالب ٢	٨٠	ممتاز
٣	الطالبة ٣	١٠٠	ممتاز
٤	الطالبة ٤	٦٧	جيد جدا
٥	الطالب ٥	٧٣	جيد جدا
٦	الطالبة ٦	٨٠	جيد جدا
٧	الطالبة ٧	٨٠	جيد جدا
٨	الطالب ٨	٨٠	جيد جدا
٩	الطالبة ٩	٩٣	ممتاز
١٠	الطالبة ١٠	٦٠	جيد جدا
١١	الطالبة ١١	٩٣	ممتاز

١٢	الطالب ١٢	٧٣	جيد جدا
١٣	الطالب ١٣	٨٠	ممتاز
١٤	الطالبة ١٤	٩٣	ممتاز
١٥	الطالبة ١٥	٩٣	ممتاز
١٦	الطالب ١٦	٨٧	ممتاز
١٧	الطالب ١٧	٧٣	جيد جدا
١٨	الطالب ١٨	٨٠	ممتاز
١٩	الطالب ١٩	٨٧	ممتاز
٢٠	الطالبة ٢٠	٦٧	جيد جدا
٢١	الطالبة ٢١	٥٣	جيد
٢٢	الطالبة ٢٢	٨٠	ممتاز
٢٣	الطالبة ٢٣	٧٣	جيد جدا
٢٤	الطالب ٢٤	٩٣	ممتاز
٢٥	الطالبة ٢٥	٩٣	ممتاز
٢٦	الطالبة ٢٦	٩٣	ممتاز
٢٧	الطالب ٢٧	٨٧	ممتاز
٢٨	الطالبة ٢٨	٨٧	ممتاز
٢٩	الطالبة ٢٩	٩٣	ممتاز
٣٠	الطالب ٣٠	٨٠	ممتاز
٣١	الطالب ٣١	٧٣	جيد جدا
٣٢	الطالب ٣٢	٩٣	ممتاز

٣٣	الطالبة ٣٣	٩٣	ممتاز
٣٤	الطالب ٣٤	٨٧	ممتاز
٣٥	الطالب ٣٥	٧٣	جيد جدا
٣٦	الطالبة ٣٦	٨٠	ممتاز
المجموع	**٣٦**	**٢٩٤٣**	
المعدل	**٨١,٧٥**		

من هذه البيانات حصل الطلبة على نتيجة الاختبار القبلي (٦١,٧)، ونتيجة الاختبار البعدي (٨١,٧٥). وقبل إجراء اختبار *T-Test* أم *Paired Sample Test*، تقوم الباحثة بالبيانات الطبيعية (Normalitas Data) باستعمال الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas). وأما الفروض في بيانات اختبار الحالة الطبيعية على الاختبار القبلي والاختبار البعدي كما يلي:

- إذا كانت نتيجة مستوى الدلالة (Sig.) أكبر من ٠،٠٥ فالتوزيع البيانات توزيع طبيعي.
- إذا كانت نتيجة مستوى الدلالة (Sig.) أصغر من ٠،٠٥ فالتوزيع البيانات لا توزيع طبيعي.

قامت الباحثة بالاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) باستعمال البرامج *"SPSS Statistics 22"*. والجدول الآتي يبين عن تحصيله:

الجدول ٤-١٤

نتيجة اختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PreTest	.144	36	.058	.957	36	.178
PostTest	.158	36	.023	.925	36	.017

a. Lilliefors Significance Correction

الجدول ٤-١٤ يدل على أن تحصيل الاختبار القبلي باستعمال الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) بمستوى الدلالة (.Sig) ٠,١٧٨ وهذا أكبر من القيمة الاحتمالية (٠,٠٥ < ٠,١٧٨). أما تحصيل الاختبار البعدي بمستوى الدلالة (.Sig) ٠,٠١٧ وهذا أصغر من القيمة الاحتمالية (٠,٠٥ > ٠,٠١٧). فتشير تلك النتيجة أن البيانات لم تتم توزيعها بشكل طبيعي، ولا يمكن إجراء اختبار *T-Test*.

ثم تقوم الباحثة بالاختبار المتجانس (Uji Homogenitas). والجدول الآتي يبين عن تحصيل الاختبار المتجانس:

الجدول ٤-١٥

نتيجة اختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

Test of Homogeneity of Variances

PreTest PostTest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.030	1	70	.863

الجدول ٤-١٥ يدل على أن تحصيل الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) بمستوى الدلالة (.Sig) ٠,٨٦٣ وهذا أكبر من القيمة الاحتمالية (٠,٠٥ < ٠,٨٦٣) فتدل تلك النتيجة إلى أن البيانات متجانسة.

أما لمعرفة فعالية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8 في تعليم الاستماع، فلابد أن تحللها الباحثة باختبار *Mann-Whitney* لأن البيانات لم تتم نوزيعها بشكل طبيعي.اختبار *Mann-Whitney* أو معروف باختبار-U (*U-Test*) من اختبار غير معلمي (*non parametric test*) الذي استخدمه كبديل آخر من اختبار *T-Test* إذا لم تتم الشروط لإجراء الاختبار المعلمي (*parametric test*).[٤٤] ويبين الجدول ٤-١٦ الآتي عن نتيجة المعدلة من الاختبارين:

الجدول ٤-١٦

نتيجة رتبة المعدلة من اختبار *Mann-Whitney*

Ranks

	Jenis Test	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil PreTest PostTest	PreTest	36	22.21	799.50
	PostTest	36	50.79	1828.50
	Total	72		

الجدول ٤-١٦ يدل على أن رتبة المعدلة من نتيجة الاختبار القبلي ٢٢,١ ورتبة المعدلة من نتيجة الاختبار البعدي ٥٠,٧٩. والخطوة التالية هي اختبار *Mann Whitney* لإدراك فعالية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية

[44] Ade Bayu Saputra, *Uji Statistik Non-Parametrik (Uji Mann-Whitney)* (Bengkulu: Poltekes Kemenkes Bengkulu. 2019). Hlm. 3

ببرنامج Macromedia Flash 8 في تعليم الاستماع. أما تحصيل اختبار *Mann Whitney* تتضح الباحثة في الجدول ٤-١٧ الآتي:

الجدول ٤-١٧

تحصيل اختبار *Mann-Whitney*

Test Statistics[a]

	Hasil PreTest PostTest
Mann-Whitney U	133.500
Wilcoxon W	799.500
Z	-5.848
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Jenis Test

الجدول ٤-١٧ يدل على أن تحصيل اختبار *Mann-Whitney* ١٣٣,٥٠٠ ونتيجة القيمة الاحتمالية (*p-value*) ٠,٠٠٠. فإذا كانت نتيجة القيمة الاحتمالية (*p-value*) أصغر من مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٥ فهذا يدل على أن فرض الصفري (Ho) مردود وفرض البديل (Ha) مقبول. وإذا كانت القيمة الاحتمالية (*p-value*) أكبر من مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٥ فهذا يدل على أن فرض البديل (Ha) مردود.

ويشير الجدول السابق أن نتيجة الاحتمالية (*p-value*) أصغر من مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٥ (٠,٠٥ > ٠,٠٠٠) وهذا يدل على أن فرض الصفري (Ho) مردود وفرض البديل (Ha) مقبول أي استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8 في ترقية قدرة الاستماع للطلبة فعالا.

د- المناقشة

قامت الباحثة البحث بطريقة البحث والتطوير (*Research and Development*) لتطور الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8. أما الأهداف من هذا البحث لمعرفة عن كيفية تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 ولتعرف فعالية تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo. تستخدم الباحثة في هذا البحث نموذج ADDIE ويتكون هذا النموذج من خمس مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقويم.

في مرحلة التحليل تقوم الباحثة بتحليل المشكلات والاحتياجات حول ميدان البحث. فجمعت الباحثة البيانات من خلال الملاحظة المباشرة والمقابلة مع مدرسة اللغة العربية بتلك المدرسة. ثم توزيع أوراق الاستبانة إلى الطلبة لمعرفة احتياجاتهم على تطوير الوسيلة التعليمية.

ثم في المرحلة الثانية تقوم الباحثة بالتصميم. في هذه المرحلة اختارت الباحثة المادة الدراسية لتطورها إلى الوسائط المتعددة التفاعلية واختارت البرنامج الحاسوبي. ثم تجمع المواد المحتاجة في تطوير وتصمم قصة المصورة (*story board*). بعد إجراء التصميم فتقوم الباحثة بالتطوير باستخدام برنامج Macromedia Flash 8. وأيضا في هذه المرحلة تقوم الباحثة بتصديق الإنتاج بتوزيع الاستبانة إلى الخبير من مجال المواد الدراسية ومجال تصميم الوسيلة.

فبعدها تقوم الباحثة بتطبيق عملية تعليم الاستماع باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية المتطورة. قامت به الباحثة في الفصل الثاني–د بـ MTsN Meureubo. أما في المرحلة التقويم فتقوّم الباحثة النتيجة المحصولة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

للحصول على النتائج البحث في تحليل البيانات استخدمت الباحثة الأدوات الرقيمة "SPSS Statistics 22". واستخدمت أداة التحليل اختبار *Mann-Whitney*. أما تحصيل اختبار *Mann-Whitney* فتوجد أن نتيجة القيمة الاحتمالية (*p-value*) أصغر من مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٥ (٠,٠٥ > ٠,٠٠٠).

وهذه البيانات تتضح على أن فرض الصفري (Ho) مردود وفرض البديل (Ha) مقبول. أى تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo.

هـ– تحقيق الفرض

كما كتبت في الفصل الأول أن الفرض لهذا البحث هو فرضان أى:

١– الفرض البديل (Ha) : إن تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 تكون فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع.

٢– الفرض الصفري (Ho) : إن تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 غير فعال لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع.

كما وضحت في الجدول ٤-١٧ عن تحصيل اختبار *Mann-Whitney* فتوجد أن نتيجة القيمة الاحتمالية (*p-value*) أصغر من مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٥ (٠,٠٥ > ٠,٠٠٠). وهذه البيانات تدل على أن فرض الصفري (Ho) مردود وفرض البديل (Ha) مقبول أى تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo.

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

بعد قامت الباحثة بدراسة البحث والتطوير بـ MTsN Meureubo على تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لمادة الاستماع، فحصلت نتائج البحث كما يلي:

١- تطورت الباحثة الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برمجة حاسوبية Macromedia Flash 8. استخدمت الباحثة طريقة البحث والتطوير بنموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل: ١) التحليل، في هذه الخطوة حللت الباحثة المشاكل والاحتياجات في MTsN Meureubo. قامت الباحثة بالملاحظة المباشرة والمقابلة مع مدرسة اللغة العربية فيها، ثم توزيع أوراق الاستبانة إلى الطلبة لمعرفة احتياجاتهم على تطوير الوسيلة التعليمية. ٢) التصميم، قامت الباحثة بهذه الخطوة باختيار المادة الدراسية واختيار البرنامج المستخدم وجمع الأدوات ثم تصميم القصة المصورة. ٣) التطوير، تطورت الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8 ثم جاء بالتعديلات من الخبراء المؤهلين في مجال المواد والتصميم. ٤) التطبيق، قامت بتطبيق هذا البحث في الصف الثاني—د بـ MTsN Meureubo على ٣٦ طالبا وأداء الاختبار القبلي والاختبار البعدي. ٥) التقويم، قامت بالتقويم لمعرفة فعالية تطوير

الوسائط المتعددة التفاعلية ببرنامج Macromedia Flash 8 في ترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo.

٢- إن تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo. تعتمد الباحثة على أن نتيجة اختبار *Mann-Whitney* ونتيجة القيمة الاحتمالية (*p-value*) ٠,٠٠٠ وهي أصغر من مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٥ (٠,٠٥ > ٠,٠٠٠). وهذه البيانات تدل على أن فرض الصفري (Ho) مردود وفرض البديل (Ha) مقبول أى تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo.

ب- الإقترحات

اعتمادا على الظواهر السابقة تقدم الباحثة الاقترحات الآتية:

١- ينبغي للمعلم أن يستخدم الوسائل التعليمية المتعددة مثل الوسائط المتعددة التفاعلية لأن تؤثر دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية.

٢- ترجو الباحثة أن يكون هذا البحث مرجعا من مراجع البحث العلمي والتطوير للباحثين الآخرين، حتى يكون البحث مفيدا في مجال التعليم والتعلم.

المراجع

أ- المراجع العربية

الحلاق، علي سامي، ٢٠١٠. **المرجع في تدريس مهارات اللغة العربية وعلومها** (لبنان: طرابلس)

الحلفاوي، وليد سالم محمد، ٢٠٠٦. **مستحدثات تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات** (عمان: دار الفكر)

الزعبي، لؤي، ٢٠٢٠. **الوسائط المتعددة** (الجمهورية العربية السعودية: الجامعة الافتراضية السورية)

الظفري، عبد الجبار حسين، ٢٠٢٢. **الشامل في الوسائط المتعددة** (جامعة إب – الجمهورية اليمنية)

العساف، صالح ابن أحمد، ٢٠٠٠. **مدخل إلى البحث في العلوم السلوكية** (الرياض: المكتبة اللعبيكان)

النعمة، خيرة، ٢٠١٤. **"تطوير لعبة بقالة المفردات باستخدام برنامج Macromedia Flash 8لترقية استعاب المفردات العربية للمرحلة الابتدائية"** (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج)

رمضان، هاني إسماعيل، ٢٠١٨. **معايير مهارات اللغة لعربية للناطقين بغيرها** (المنتدى العربي التركي)

سالم, أحمد، و عادل سرايا، ٢٠٠٣. **منظومة تكنولوجيا التعليم** (مكتبة الرشد)

سوبيانتورو، دياه تري، ٢٠١٧. **"تطوير وسائل تعليم المفردات باستخدام برنامج مكرو ميديا فلاش ٨ (Macromedia Flash 8) لتؤقية كفاءة مهارة القراءة في المدرسة المتوسطة الحكومية فروبولينجو"** (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج)

طعيمة، رشدي أحمد، **المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى** (جامعة أم القرى)

لافي، سعيد، ٢٠١٠. **تعليم اللغة العربية المعاصرة** (القاهرة: عالم الكتب)

وآخرون، عدنان أبو عرفة، ٢٠٠٦. **مقدمة في تقنية المعلومات** (عمان: دار جرير للنشر والتوزيع)

ب- المراجع الإندونيسية

Abdullah, Rais, 2016. *Teaching Media in the Teaching of Arabic Language to Non-Native Speakers*. (Dinamika Ilmu, Vol. 16)

Adriyanto, Bambang, 2010. *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*. (Modul Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas, Modul 10)

Astuti, Dwi, 2006. *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8* (Yogyakarta: Andi Offset)

Hardianto, Deni, 2005. *Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif,* (Majalah Ilmiah Pembelajaran, Vol 1 Mei 2005)

Ibrahim, Nana Sudjana, 1989. *Penilaian dan Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Sinar Baru)

Riduwan, 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta)

Saputra, Ade Bayu, 2019. *Uji Statistik Non-Parametrik: Uji Mann-Whitney* (Bengkulu: Poltekes Kemenkes Bengkulu)

Soenard, Djuwandono, 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran* (Bandung: ITB)

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta)

Sugiyono, Anas, 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada)

Uyanto, Stainlaus .S., 2006. *Pedoman Analisis Data SPSS* (Yogyakarta: Graha Ilmu)

Wahyono, Teguh, 2006. *Animasi dengan Macromedia Flash 8* (Jakarta: Elex Media Komputindo)

ج- المراجع الإنترنيت

"مفهوم التطوير <https://hrdiscussion.com/hr814.html> "

"وسائط متعددة <https://ar.wikipedia.org/wiki/وسائط_متعددة>"

Ardinsyah, Nurdin, "Macromedia Flash Profesional 8" <https://inteleccreativemedia.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/macro-media-flash-8-nurdin.pdf>

W, Wandah, "Dasar Pemograman Flash Game" <https://www.wandah.org/download/dasar_pemrograman_game_flash.pdf>

KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: 627/Un.08/Ps/11/2022
Tentang:
PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS MAHASISWA

DIREKTUR PASCASARJANA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
1. bahwa untuk menjamin kelancaran penyelesaian studi pada Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh dipandang perlu menunjuk Pembimbing Tesis bagi mahasiswa;
2. bahwa mereka yang namanya tercantum dalam Keputusan ini, dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai Pembimbing Tesis.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama Nomor 156 Tahun 2004 tentang Pedoman/Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Diploma, Sarjana, Pascasarjana Pada Perguruan Tinggi Agama;
4. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015 *tentang* STATUTA UIN Ar-Raniry;
5. Keputusan Dirjen Binbaga Islam Departemen Agama R.I. Nomor 40/E/1988 tentang Penyelenggaraan Program Pascasarjana IAIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tanggal 2 Januari 2015 tentang Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana dalam lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan :
1. Hasil Seminar Proposal Tesis semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023, pada hari Kamis tanggal 20 Oktober 2022.
2. Keputusan Rapat Pimpinan Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Senin Tanggal 07 November 2022.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan :
Kesatu : Menunjuk:
1. Dr. Buhori Muslim, M.Ag
2. Dr. Badruzzaman, MA

Sebagai Pembimbing Tesis yang diajukan oleh:

N a m a	**: Azka Amira Juvi**
NIM	**: 201003060**
Prodi	**: Pendidikan Bahasa Arab**
Judul	**:**

تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ MTsN Meureubo

Kedua : Pembimbing Tesis bertugas untuk mengarahkan, memberikan kritik konstruktif dan bimbingan Tesis sehingga dianggap memenuhi standar untuk memperoleh gelar Magister.

Ketiga : Kepada Pembimbing Tesis yang namanya tersebut di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Keempat : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Kelima : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir pada tanggal 31 Agustus 2024 dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian temyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada tanggal 07 November 2022
Direktur,

Eka Srimulyani

Tembusan :Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
PASCASARJANA
Jl. Ar-Raniry No. 1 Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon (0651) 7552397, Hp. 085297931017, Fax (0651) 7552922
E-mail: pascasarjanauinar@ar-raniry.ac.id Website: pps.ar-raniry.ac.id

Nomor : 536/Un.08/ Ps/03/2024
Lamp : -
Hal : ***Pengantar Penelitian Tesis***

Banda Aceh, 22 Maret 2024

Kepada Yth
Kepala MTsN Meureubo Aceh Barat
di-
Kabupaten Aceh Barat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, Direktur Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

N a m a	**: Azka Amira Juvi**
NIM	**: 201003060**
Tempat / Tgl. Lahir	**: Meulaboh / 04 September 1998**
Prodi	**: Pendidikan Bahasa Arab**
Alamat	**: Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat**

adalah mahasiswa Pascasarjana UIN Ar-Raniry yang sedang mempersiapkan penyelesaian penelitian tesis yang berjudul:

تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج **Macromedia Flash 8** لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع بـ **MTsN Meureubo**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu dapat mengizinkan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan penelitian dan memberikan data seperlunya.

Demikian surat pengantar ini dikeluarkan, atas perhatian dan kerjasamanya kami haturkan terima kasih.

Wassalam,
An.Direktur
Wakil Direktur,

T. Zulfikar

Tembusan: Direktur Ps (sebagai laporan).

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BARAT
MADRASAH TsANAWIYAH NEGERI MEUREUBO
Jln. Datok Janggot Meuh Meureubo - Ranto Panyang Kecamatan Meureubo
email : *mtsnmeureubooke@gmail.com*

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : B- 081 /MTs.01.03.6/PP.00.5/04/2024

Sehubungan dengan surat Ketua Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : 536/Un.08/Ps/03/2024, tanggal 22 Maret 2024, maka dengan ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri Meureubo Kabupaten Aceh Barat, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: **Azka Amira Juvi**
NIM	: 201003060
Prodi	: Pendidikan Bahasa Arab
Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan

Benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian Ilmiah di lembaga Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Meureubo pada tanggal 17 s.d 24 April 2024 sampai selesai, sebagai bahan Skripsi dengan Judul ***" Tathwiir Al-Wasaaith Al-muta'addidah At-Tafaa'iliyah biistikhdam Barnamaj Macromedia Flash 8 Litarqiyati Qudrati Thalabah 'alaa Maharah Istima' bi MTsN MEUREUBO "***

Demikianlah Surat Keterangan Penelitian ini kami perbuat dengan sebenarnya untuk dapat di pergunakan seperlunya.

Meureubo, 25 April 2024
Kepala

Lukman,S.Pd.M.Sc
NIP. 197202071999051001

ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Nama : Arif Munandar

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Petunjuk :
1. Angket ini untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Maharah Istima' dengan Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8".
2. Berilah tanda "✓" pada kolom yang telah disediakan.
3. Silahkan memberikan kritik dan saran pada lembaran yang telah disediakan
4. Pendapat, kritik maupun saran anda dalam angket ini sangat berguna untuk persiapan "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Maharah Istima' dengan Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8".

No	Aspek yang Dinilai	Ya	Tidak
1	Apakah anda senang dan tertarik dengan Pelajaran Bahasa Arab?		✓
2	Apakah anda antusias dan bersemangat dalam mengikuti Pelajaran Bahasa Arab, khususnya pada maharah istima'?		✓
3	Apakah anda mengalami kesulitan dalam memahami materi maharah istima'?	✓	
4	Apakah saat proses pembelajaran maharah istima' berlangsung, guru memperdengarkan pengucapan Bahasa Arab dengan baik?		✓
5	Apakah anda mengalami kesulitan dalam memahami pengucapan Bahasa Arab?	✓	
6	Dalam proses pembelajaran, apakah guru menggunakan media *pembelajaran saat mengajar*?		✓
7	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan materi yang terdapat dalam buku ajar?		✓
8	Apakah media yang digunakan guru dapat memudahkan anda memahami materi yang terdapat dalam buku ajar serta dapat *meningkatkan kemampuan keterampilan menyimak*?		✓
9	Apakah anda membutuhkan media lain yang dapat digunakan untuk mempelajari materi maharah istima' dengan lebih mudah?	✓	
10	Apakah anda setuju jika media pembelajaran ini dikembangkan ke dalam bentuk multimedia interaktif menggunakan aplikasi yang menarik?	✓	

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian :

تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج *Macromedia Flash 8* لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع ب MTsN Meureubo

(Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa di MTsN Meureubo)

Sasaran Program : Siswa MTs Kelas VIII

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Pokok Pembahasan : المهنة (Profesi)

Peneliti : Azka Amira Juvi

Ahli Materi : Dr. Taufizi Hinoersy. S.Pd.I., M.Ed.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/ Bapak sebagai ahli materi mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik dari Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut, Ibu/ Bapak dimohon memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia.
   Keterangan:
   4 = Sangat Setuju
   3 = Setuju
   2 = Tidak Setuju
   1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar dan saran Ibu/ Bapak dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
	ASPEK MATERI				
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD **Kompetensi Inti** 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait	✓			

	fenomena dan kejadian tampak mata 4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori **Kompetensi Dasar** 4.1. Mengidentifikasi bunyi kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan materi المهنة baik secara lisan maupun tertulis 4.2. Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik المهنة dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks				
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) **Indikator Pencapaian Kompetensi** 3.1.1. Memahami bunyi kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan materi المهنة 3.1.2. Menjelaskan bunyi kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan materi المهنة 4.1.1. Menghafal kosa kata baru terkait materi المهنة 4.1.2. Melafalkan kata dan ungkapan sederhana terkait materi المهنة dengan benar 4.1.3. Menyusun kata dan kalimat sederhana terkait materi المهنة dengan memperhatikan unsur kebahasaan فعل المضارع	✓			
3	Materi yang disampaikan jelas	✓			

4	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓			
	ASPEK BAHASA				
5	Kosa kata yang digunakan mudah dipahami	✓			
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan gramatikal Bahasa Arab	✓			
7	Suara yang digunakan terdengar jelas	✓			
8	Suara yang digunakan mudah dipahami	✓			
9	Pengucapan sesuai dengan *makharijul huruf*	✓			
10	Pengucapan sesuai dengan aturan *mad*	✓			
11	Pengucapan menggunakan intonasi yang baik		✓		

D. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

3. Jika terdapat kesalahan atau kekurangan pada media tersebut, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
4. Kemudian mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	—	—

E. KOMENTAR DAN SARAN

Layak di gunakan

F. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

4. Layak untuk diujicobakan
5. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diujicobakan

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Banda Aceh, 05 Maret 2024

Ahli Materi,

Dr. Tarmizi Ninoersy, S.Pd.I., M.Ed.

NIP. 1979 0819 2006 41003

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian :

تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام برنامج *Macromedia Flash 8* لترقية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع ب MTsN Meureubo

(Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa di MTsN Meureubo)

Sasaran Program : Siswa MTs Kelas VIII

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Pokok Pembahasan : المهنة (Profesi)

Peneliti : Azka Amira Juvi

Ahli Media : Dr. Ismail Muhammad , MA

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/ Bapak sebagai ahli media mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik dari Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut, Ibu/ Bapak dimohon memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia.
   Keterangan:
   4 = Sangat Setuju
   3 = Setuju
   2 = Tidak Setuju
   1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar dan saran Ibu/ Bapak dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan
5. Atas kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
ASPEK PENGGUNAAN MEDIA					
1	Aplikasi mudah dijalankan	✓			
2	Dilengkapi petunjuk penggunaan aplikasi	✓			
3	Pengoperasian sesuai petunjuk	✓			
4	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	✓			
TAMPILAN AWAL MEDIA					

5	Efek suara yang digunakan menarik		✓		
6	Tampilan awal menarik	✓			
7	Pemilihan warna sudah tepat		✓		
8	Animasi yang digunakan menarik	✓			
9	Animasi tidak mengganggu	✓			
10	Bentuk huruf mudah dibaca	✓			
11	Ukuran huruf sudah tepat	✓			
12	Tombol berfungsi dengan baik	✓			
	TAMPILAN KESELURUHAN MEDIA				
13	Naskah, gambar, ilustrasi mudah dimengerti	✓			
14	Materi diurutkan sistematis		✓		
15	Bentuk huruf mudah dibaca	✓			
16	Ukuran huruf sudah tepat	✓			
17	Tombol berfungsi dengan baik	✓			
18	Penyajian gambar yang baik dan jelas	✓			
19	Pemilihan *background* sesuai	✓			
20	Penggunaan kombinasi warna	✓			
21	Penyajian ilustrasi menarik	✓			

A. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Jika terdapat kesalahan atau kekurangan pada media tersebut, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

B. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

C. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Banda Aceh, 22 Maret 2024

Ahli Media,

Dr. Ismail Muhammad, MA

NIP. 196704111996031001

UIN AR-RANIRY

Soal Pre-Test
Maharah Istima', MTs Kelas VIII

اسْتَمِعْ إِلَى الحِوَار بَيْنَ أَحْمَد وزَيْد. ثُمَّ اختر إجابة صحيحة من الأجوبة الموجودة!

أحمد : أنَا مُدَرِّسٌ. مَاذَا تَعْمَلُ أَنْت يَا زَيْد؟

زيد : أعْمَلُ مُهَنْدِسًا

أحمد : أيْنَ تَعْمَل؟

زيد : أعْمَلُ فِي شَرِكَةٍ. وأَيْنَ تَعْمَلُ أنْتَ يَا أحمد؟

أحمد : أعمَلُ فِي المدْرَسَةِ الثانَوِيَةِ

زيد : أيّ مَادَّة تُعَلِّمُ فِيهَا؟

أحمد : أُعَلِّمُ اللغَةَ العَرَبِيَّةَ

١- مَا مِهْنَةُ أحمد؟

أ- هُوَ طَبِيْبٌ ب- هُوَ مُهَنْدِسٌ ج- هُوَ تِلْمِيْذٌ د- هُوَ مُدَرِّسٌ

٢- أيْنَ يَعْمَلُ أحمد؟

أ- شَرِكَة ب- المدْرَسَة الثانَوِيَة

ج- مُسْتَشْفَى د- المدرَسَة المتَوَسِّطَة

٣- مَا مِهْنَةُ زَيْد؟

أ- مُهَنْدِسٌ ب- مُدَرِّسٌ ج- كَنَّاسٌ د- بَائِعٌ

٤- أيْنَ يَعْمَلُ زيد؟

أ- فِي المسْتَشْفَى ب- في البَيْت ج- فِي الشَّرِكَةِ د- في المدْرَسَةِ

٥- أيّ مَادَّة يُعَلِّمُ أحمد؟

أ- اللغَةُ الإنْجليزِيَّة ب- اللغَةُ الإِنْدُوْنِيسِيَّة

ج- اللغَةُ اليَابَنِيّة د- اللغَةُ العَرَبِيَّة

٦- أُنْظُر إلى الصُّورَة!

مَا مِهْنَتُهُ؟

أ- مُهَنْدِسٌ ب- مُدَرِّسٌ ج- شُرْطِيٌّ د- طَبِيْبٌ

٧- أُنْظُر إلى الصُّورَة!

مَا مِهْنَتُهَا؟

أ- فَلاَّحَةٌ ب- طَبَّاخٌ ج- طَبِيْبٌ د. طَبَّاخَةٌ

٨- أُنْظُرْ إِلَى الصُّوْرَةِ! مَنْ هَذا، وَمَاذَا يَعْمَل؟

أ- هَذا بَائِعٌ، هُوَ يَبِيْعُ الْبَضَائِع

ب- هَذا مُدَرِّسٌ، هُوَ يُعَلِّم الطّلاب وَالطَّالِبَات

ج- هَذا فَلاَّحٌ، هُوَ يَزْرَعُ النَّبَاتَات

د- هَذا طَبَّاخٌ، هُوَ يَطْبَخُ الطَّعَامَ

٩- عثمان : مَاذَا يَعْمَلُ الطّبِيْبُ فِي المسْتَشْفَى يَا حَسَن؟

حسن : الطبِيْبُ ....

أ- يَبِيْعُ البَضَائِع ب- يُعَالِجُ المرْضَى

ج- يَكْنُسُ الشَّوَارِعَ د- يَبْنِي المبَانِي

١٠- الفَلاَّحُ يَزْرَعُ النبَاتَات فِي....

أ- المدْرَسَةِ ب- المسْتَشْفَى ج- المزْرَعَةِ د- البَيْتِ

١١- مَن الَّذِي يُعَلِّمُ الطلاب وَالطالبات في المدْرَسَة؟

أ- مُهَنْدِسٌ ب- كَنَّاسٌ ج- تِلْمِيْذٌ د- مُدَرِّسٌ

١٢- هذا أبِي. اسمُه حَسَن. هُو شُرْطِيٌّ.

مَا مَعْنَى شُرْطِيٌّ؟

أ- dokter ب- polisi ج- guru د- insinyur

١٣- زيد يُحِبّ .... يُصَلِّي في المسجِدِ جَمَاعَةً

أ- فِي ب- إِلَى ج- إِنَّ د- أَنْ

١٤- نَحْنُ نَسْتَطِيْعُ أَنْ .... اللغَةَ العَرَبِيَّةَ

أ- نَتَكَلَّمَ ب- نَتَكَلَّمِ ج- نَتَكَلَّمُ د- نَتَكَلَّمْ

١٥- البائِعُ يُرِيدُ أنْ .... إلى السوقِ لِيَبِيعَ البضَائِع

أ- أذْهَبَ ب- نَذهَبُ ج- يَذْهَبَ د- تَذهَبِ

Soal Post-Test
Maharah Istima', MTs Kelas VIII

اِسْتَمِعْ جَيِّدًا! ثُمَّ اخْتَرْ إِجَابَةً صَحِيْحَةً مِن الأَجْوِبَةِ المَوْجُوْدَةِ!

١. أُنْظُرْ إِلَى الصُّوْرَة!

مَا مِهْنَتُهُ؟

أ- مُدَرِّسٌ ب- طَبِيْبٌ ج- شُرْطِيٌّ د- فَلاَّحٌ

٢. أُنْظُرْ إِلَى الصُّوْرَة!

مَا مِهْنَتُهُ؟

أ- فَلاَّحٌ ب- شُرْطِيٌّ ج- مُهَنْدِسٌ د- كَنَّاسٌ

٣. أُنْظُرْ إِلَى الصُّوْرَة! مَنْ هَذا، وَمَاذَا يَعْمَل؟

أ- هَذا فَلاَّحٌ، هُوَ يَزْرَعُ النَّبَاتَات

ب- هَذا مُدَرِّسٌ، هُوَ يُعَلِّم الطُّلاَب وَالطَّالِبَات

ج- هَذا كَنَّاسٌ، هُوَ يَكْنُسُ الشَّوَارِع

د- هَذا طَبَّاخٌ، هُوَ يَطْبَخُ الطَّعَامَ

٤. فَوْزَان : أَيْنَ يَعْمَلُ الطَّبِيْب، يَا حَسَن؟

حَسَن : هُوَ يَعْمَلُ فِي....

أ- المدْرَسَةِ ب- البَيْتِ ج- المسْتَشْفَى د- السُّوْقِ

٥. الشُّرْطِي يَعْمَلُ فِي....

أ- المدْرَسَةِ ب- السُّوْقِ ج- المسْتَشْفَى د- مَرْكَزُ الشُّرْطِيِّ

٦. عُمَر يَذْهَبُ إِلَى المدْرَسَةِ كُلَّ يَوْمٍ. هُوَ يُعَلِّمُ الطُّلاب وَالطَّالِبَات.

مَا مِهْنَةُ عُمَر؟

أ- طَبِيْبٌ ب- فَلاَّحٌ ج- مُهَنْدِسٌ د- مُدَرِّسٌ

٧. الشُّرْطِيُّ يُنَظِّمُ المرُوْرَ فِي الشَّوَارِع.

مَا مَعْنَى الشُّرْطِيّ؟

أ- polisi ب- dokter ج- pilot د- insinyur

اِسْتَمِعْ إِلَى هَذا النَّص جَيِّدًا، ثُمَّ اخْتَرْ إِجَابَةً صَحِيْحَةً!

المِهْنَة

إِسْمِي زَيْدٌ. أَنَا تِلْمِيْذٌ بِإِحْدَى المدْرَسَةِ المتَوَسِّطَةِ بِجاكرتا. كُلّ يَوْمٍ أَذْهَبُ إِلَى المدْرَسَةِ مَشْيًا عَلَى الأَقْدَامِ. أَبِي اسْمُهُ حَسَن. هُوَ يَعْمَلُ فِي المسْتَشْفَى. كُلّ يَوْمٍ يَذْهَبُ إِلَى المسْتَشْفَى لِيُعَالِجَ المرْضَى.

٨. كَيْفَ يَذْهَبُ زَيْدٌ إِلَى المدرَسَةِ؟

أ- يَذْهَبُ بِالحَافِلَة

ب- يَذْهَبُ مَعَ أَبِيْهِ

ج- مَشيًا عَلَى الأَقْدَامِ

د- يَذهَبُ بِالسَّيَّارَةِ

٩. مَا اسْمُ أَبِ زَيْد؟

أ- أَحْمَد ب- حَسَن ج- عُمَر د- حُسَيْن

١٠. مَا مِهْنَةُ أَبِيْهِ؟

أ- طَبِيْبٌ ب- فَلاَّحٌ ج- تِلْمِيْذٌ د- مُدَرِّسٌ

١١. أَيْنَ يَذْهَبُ أَبِيْهِ كُلَّ يَوْمٍ؟

أ- المدْرَسَةُ ب- السُّوْقُ ج- المسْتَشْفَى د- المزْرَعَةُ

١٢. مَن يَبْنِي الشوَارِع وأَجْسُر؟

أ- كَنَّاسٌ ب- مُدَرِّسٌ ج- مُهَنْدِسٌ د- فَلاَّحٌ

١٣. أَحْمَد يُرِيْدُ أَنْ .... إِلَى المسْتَشْفَى

أ- يَذْهَبُ ب- يَذْهَبِ ج- يَذْهَبَ د- يَذْهَبْ

١٤. المدَرِّسُ يُحِبُّ أنْ .... طُلاَّب وطَالِبَات

أ- يُعَلِّمُ ب- يُعَلِّمَ ج- يَتَعَلَّمَ د- يَتَعَلَّمُ

١٥. حسن يستطِيْع أنْ .... اللغةَ العربِيّةَ

أ- أتَكَلَّمُ ب- نَتَكَلَّمَ ج- يَتَكَلَّمَ د- تَتَكَلَّمُ

الصور الفوتوغرافية