Al Manar: English and Arabic Journal *e-ISSN: 2714-6200, p-ISSN:2086-4841*
DOI: 1024014/al-manar.v *v13.i2.36115* Vol.16. No.2 Mei-Agustus 2025

نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على سكراتش (*Scratch*)

Ihwan Rahman Bahtiar[1], Ahmad Murodi[2], Akmaludin Tahir[3], Khotimatun Nafi'ah[4], Siti Masyitoh[5], Mia Mutmainah[6]

[1,2,3,4,5,6]Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
e-mail: ihwanrb@unj.ac.id, ahmad.murodi@unj.ac.id,
akmalludinthahir_1205620017@mhs.unj.ac.id, khotimatunnafiah@unj.ac.id,
siti.masyitoh@unj.ac.id, mia.mutmainah@unj.ac.id

Received : *09-03-2025* *Revised* : *03-06-2025*
Accepted : *09-07-2025* *Publication* : *09-07-2025*

AlManar English and Arabic Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License

Abstract

This study aims to develop a Scratch-based learning media product for pronouns material in Arabic language learning at SMA As-Syafi'iyah 02. The method used in this research is the Research and Development with the ADDIE Model (Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate). The five steps taken are: (1) Analyzing, (2) Designing, (3) Developing, (4) Implementing, and (5) Evaluating. The Scratch-based learning media was developed along with media testing by material and media experts. Based on the material expert questionnaire results, a score of 96% was obtained for the category "very good," and the media expert evaluation questionnaire obtained a score of 98% for the category "very good." The implementation of the Scratch-based learning media was carried out with 29 eleventh-grade students at SMA As-Syafi'iyah 02. The evaluation results through the questionnaire distributed to students received a percentage of 87% with the category "very good." Thus, the Scratch-based learning media is suitable for use in pronouns mate-rial in Arabic language learning at SMA As-Syafi'iyah 02.

Keywords: *Arabic language, learning media, pronouns, scratch*

ملخص

يهدف هذا البحث إلى تطوير الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على سكراتش (Scratch). والطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم). هناك خمس خطوات تم اتباعها: (1) تحليل الاحتياجات، (2) التصميم، (3) التطوير، (4) التنفيذ، (5) التقييم. تم تنفيذ تطوير نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على سكراتش بجانب اختبار الوسيلة التعليمية من قبل خبير المواد وخبير الوسيلة التعليمية. بناءً على نتائج الاستبيانات، حصل

تقييم خبير المواد على نسبة 96% في فئة "لائق جدا"، وحصل تقييم خبير الوسيلة على نسبة 98% في فئة " لائق جدا ". تم تنفيذ الوسيلة التعليمية القائمة على Scratch على 29 طالبًا في الصف الحادي عشر من المدرسة الثانوية الشافعية الثانية، نتيجة التقييم من خلال الاستبيان الذي وزعه الباحث على الطلبة حصلت على نسبة 87% في فئة " لائق جدا". وبالتالي، فإنَّ الوسيلة التعليمية القائمة على سكراتش (Scratch) تُعَدُّ مناسبة جداً لمادة الضمائر في تعلم اللغة العربية.

الكلمات الاساسية: *اللغة العربية، وسيلة التعليمية، الضمائر، سكراتش*

مقدمة

اسم الضمير هو أحد المواضيع المهمة في تعليم اللغة العربية. استخدام اسم الضمير أمر مهم لمنع تكرار الكلمات، لأن كثيراً ما يتم استخدام كلمة واحدة تشير إلى الإنسان أو الشيء في سياق متكرر، وبذلك يأتي اسم الضمير كأداة تساعد على تجنب التأثيرات السلبية لهذا التكرار.[1]

الأخطاء في استخدام اسم الضمير ستسمح بسوء فهم معنى الجملة أو القصد منها وقواعدها، مما يجعل من الصعب على المستمع أو القارئ فهم ما ينقله المتحدث. على سبيل المثال، بناءً على بحث أجراه ألدي وآخرون الذين ذكروا أن هناك أمثلة على الأخطاء في استخدام اسم الضمير. المثال الأول "أنا نقرأ القرآنَ"، في هذه الجملة خطأ، وهو في اللفظ " أنا". الجملة الصحيحة هي "نحن نقرأ القرآنَ". مثال آخر "ولا خوف عليهم ولا أنتم يحزنون"، في هذه الجملة يوجد خطأ، وهو في اللفظ " أنتم"، الجملة الصحيحة هي "ولا خوف عليهم ولا هم يحزنون".[2] من هذين المثالين للأخطاء يمكننا أن نستنتج أن عدم فهم محتويات اسم الضمير سيؤدي إلى فهم خاطئ للمعنى والنحو في الجملة استنادًا إلى الأمثلة السابقة، يتضح أن إدراك الضمائر في اللغة العربية يلعب دورًا مهمًا في تحسين فعالية التواصل سواء كان شفويا أو تحريريا.

يُعَدُّ فهم ومعرفة الطلبة بشأن استخدام الضمائر أمرًا مهمًا في تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية، حيث يُستخدم الضمير بشكل متكرر في كتب دراسية اللغة العربية في المدرسة، سواء كانت الجمل قصيرة أم طويلة. ومع ذلك، غالبًا ما لا يتضمن الكتاب المدرسي مناقشة وافية حول الضمائر، مما يجعل الطلبة غير قادرين في كثير من الأحيان على فهم كيفية استخدام الضمائر في الجملة. على سبيل المثال، أظهرت نتائج الاختبار اليومي للغة العربية أن العديد من

[1] Ulfa Humaira, Muhammad Singgih, dan Muhammad Irham, "Analisis Kontrastif Isim Dhomir dalam Bahasa Arab Dan Kata Ganti dalam Bahasa Indonesia Serta Langkah-Langkah Pembelajarannya," *Al Mitsali Jurnal Penelitian dan Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2023): 11.

[2] Aldi Rahardian MS, Fatkhul Ulum, dan Muhammad Anwar, "Analisis Kesalahan Penggunaan Dhomir Mudzakkar dan Muannats dalam Kalimat Sederhana Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Takwa Kecamatan Bontonompo," *Al-Fashahah: Journal of Arabic Education, Linguistics, and Literature* 2, no. 2 (2022): 175, https://doi.org/10.59562/al-fashahah.v2i2.40462.

الطلبة لم يتمكنوا من الإجابة على الأسئلة المتعلقة بالضمائر بشكل صحيح. حيث لم يتمكنوا من تحديد نوع الضمة الواردة في الجملة في هذه الأسئلة.

قد يؤدي الفهم الخاطئ لمادة الضمائر إلى استخدام غير صحيح للضمائر بحيث لا يكون المعنى مطابقًا للمقصود. لذلك، قام الباحث بإجراء مراقبة ومقابلات مع المعلمين وعدد من الطلبة لتحديد العوامل والأسباب وراء هذه المشكلة.

هناك عدة عوامل تسبب في نقص فهم الطلبة لمادة اللغة العربية في الصف، خاصة في موضوع الضمائر، ومن بين هذه العوامل: (1) طريقة تدريس اللغة العربية في الفصل، حيث يعتمد المعلمون عادة على الدروس المحاضرة، ونادرًا ما يستخدمون أساليب أخرى مثل النقاش أو الألعاب، مما يجعلهم غير فعّالين في التحضير ويؤدي إلى تضييع الوقت الدراسي. (2) المواد التعليمية المستخدمة في المدرسة يعني كتب اللغة العربية للمرحلة الابتدائية، وهذا الأمر يهدف إلى تبسيط المواد لأن كثير من الطلبة في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية يأتون من خارج المدارس الدينية أو المدارس الحكومية، ولذا فإنهم يدرسون اللغة العربية لأول مرة، وتحتوي هذه الكتب على شرح مبسط للضمائر، ولكنه غير منظم وغير واضح بما يكفي، مما يؤدي إلى عدم فهم الطلبة لها بشكل جيد. بالإضافة إلى ذلك، تحتوي بعض الكتب على أخطاء في كتابة قواعد الضمائر وأمثلتها، مما يؤدي إلى سوء فهم الطلبة لاستخدام الضمائر في عملية التعلم. (3) قلة التفاعل بين الطلبة في عمليات التعلم، حيث يجعل استخدام الدروس المحاضرة الروتينية الطلبة يشعرون بعدم المشاركة في التعلم، مما يجعلهم ينشغلون بسهولة بأنشطة أخرى مثل النوم، استخدام الهواتف النقالة، الكلام، والضحك وغيرها من الأنشطة.

بناءً على هذه العوامل، يرى الباحث أنه من الضروري تقديم ابتكار يمكنه حل المشكلات الموجودة في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية، وخاصة في موضوع الضمائر. لذا، يعتبر دور المعلم هنا أمرًا بالغ الأهمية من خلال تصميم عملية تعلم تبدو ممتعة وتسهل على الطلبة فهم المواد المقدمة.

من أجل تعزيز فعالية وكفاءة عملية التعلم، من الضروري تطوير نماذج تعليمية مبتكرة وإبداعية. يجب القيام بهذا لكيلا يظهر عملية التعلم بشكل غير جذاب وممل، مما قد يعوق نقل المعرفة. لذلك، يصبح دور وسائل الإعلام أمرًا مهمًا في عملية التعلم لأنها تجعل عملية التعلم متنوعة وغير مملة.[3]

قال مهيمين، نقلاً عن كتاب أرشد أزهر، أن حماليك (Hamalik) أشار إلى أن استخدام الوسيلة التعليمية في عملية التعلم يمكن أن يثير رغبات واهتمامات جديدة، ويعزز الدافع والحفز

[3] Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 8, no. 2 (1 Desember 2010): 1, https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949.

للأنشطة التعليمية، ويؤثر حتى على النواحي النفسية للطلاب. استخدام وسائل التعليم في مرحلة توجيه التعلم سيساعد بشكل كبير في تفعيل عملية التعلم ونقل الرسائل والمحتويات التعليمية في ذلك الوقت.[4]

هناك أساسان قانونيان يمكن استخدامهما كمرجع للمعلمين ليتمكنوا من تنفيذ التعلم الممتع، وهما اللائحة الحكومية رقم 19 لعام 2005 والقانون رقم 20 لعام 2003، وقد ورد في هذين الأساسين أن كل معلم ملزم بخلق أنشطة تعليمية ممتعة وممتعة. أحد أساليب التعلم التي يمكن أن تستوعب ذلك هو التلعيب. التلعيب هو استراتيجية تعليمية تطبق عناصر الألعاب على أشياء غير الألعاب بهدف إشراك المستخدمين وتحفيزهم على حل مشكلة ما.[5]

من الناحية النفسية، يمكن أن يكون وجود التعليقات في التلعيب أحد الاعتبارات للمعلمين في تطبيق التلعيب في تعلم مادة الضمير. غالبا ما تتضمن أنظمة التلعيب آليات التعليقات الفورية، والتي يمكن أن تعزز التعلم وتزيد من الدافع.[6] في تعلم اللغة العربية، يمكن أن يكون للتعليقات في الوقت المناسب على القواعد لها تأثير كبير على ثقة المتعلمين واستعدادهم للمشاركة بنشاط في عملية التعلم.[7]

استخدام الألعاب كوسيلة للتعلم هو نهج واعد لأنه يمكن أن يساعد في التدريس وتعزيز المعرفة والمهارات. اللعبة لها تأثيرات مذهلة في زيادة دافعية تعلم الطلبة، حيث تحتوي على تأثيرات تشجع الطلبة على المشاركة في اللعبة، في كثير من الأحيان بدون أي مكافأة، سوى للمتعة وتحقيق الانتصارات.[8]

قال ويناتا (Winata) و أرينينجسيه (Ariningsih)، نقلاً عن أري (Ari) في بحثه، ذكر عدة نقاط إيجابية حول استخدام الألعاب في التعلم، منها: الألعاب يمكن أن تجعلنا نتجسد في مهن مختلفة، مما يتيح لنا فرصة لاستكشاف الرؤى بأقصى حد وفهم كيفية أداء العمل بشكل صحيح وفعّال؛ الألعاب ليست مجرد رضا للاعبين في استخدام أوقات فراغهم، بل تجعل الأشخاص أكثر ذكاءً من

[4] Muhaemin Muhaemin dan Anggreni Sri Wahyuni, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia pada Pembelajaran Bahasa Arab Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang," *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 4, no. 1 (2021): 1, https://doi.org/10.24256/jale.v4i1.2504.

[5] Komang Redy Winatha dan Kadek Ayu Ariningsih, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 17, no. 2 (2020): 266, https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010.

[6] John Hattie dan Helen Timperley, "The power of feedback," *Review of Educational Research*, 2007, https://doi.org/10.3102/003465430298487.

[7] Karl M.Kapp, "The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook_ Ideas into Practice," *Case study research in practice*, 2009.

[8] Ridho Firdaus dan Muhammad Faisal, "Pengabdian Pada Perguruan Tinggi: Publikasi Gamifikasi Dalam Pendidikan," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2021): 20, https://doi.org/10.34306/adimas.v2i1.472.

خلال المهام والمهام المتاحة في اللعبة؛ وأخيرًا، Gamification يشمل الجانب الإدراكي والحركي للأفراد، مما يعني أن الألعاب تحاكي مهارات الإدراك والحركة للاعبين.[9]

أحد وسائل التعلم المبنية على (Gamification) التي يمكن استخدامها هو تطبيق .Scratch Scratch هو إحدى لغات البرمجة الجديدة التي تسهل على الجميع إنشاء قصص تفاعلية، وألعاب تفاعلية، ورسوم متحركة، ومشاركة أعمالهم مع الآخرين عبر الإنترنت.[10] السبب الذي دفع الباحث لاختيار *Scratch* لاستخدامه في تعليم الضمائر هو: (1) سهولة الوصول إلى Scratch عبر الإنترنت في أي وقت وفي أي مكان عبر رابط الموقع؛ (2) قدرته على تحفيز الطلبة أكثر في عملية التعلم بفضل التفاعل الذي يوفره؛ (3) سهولة استخدامه من قبل المعلمين لأنه يتمتع بواجهة بسيطة، ولا يتطلب فهماً عميقاً للغة البرمجة المعقدة؛ (4) Scratch هو تطبيق مجاني.

استخدام تطبيق Scratch كوسيلة للتعلم يمكن أن يساعد المعلم في تقديم مادة دراسية سهلة الفهم وجذابة، ويمكن أن يزيد من دافعية تعلم الطلبة. تم توثيق هذا في الأبحاث السابقة التي قامت بها لطفية وآخرون. كانت البحث تجريبي، بينما الباحث هو بحث تطويري. الوسيلة المستخدمة هي Scratch، وكان موضوع البحث يتعلق بمادة الرياضيات. أسفرت البحث عن استنتاج أن استخدام *Scratch* يمكن أن يعزز من دافعية وقدرات التفكير لدى الطلبة في تعلم الرياضيات.[11]

أُجريَت بحوث مماثلة سابقًا أيضًا من قبل مهيمين وواهيوني (Wahyuni). في هذا البحث، تم استخدام موضوع مماثل يتعلق بموضوع الضمائر في تعلم اللغة العربية. بالاختلاف عن الباحث الذي استخدم نموذج ADDIE، استخدمت هذا البحث منهج البحث والتطوير المقدم من بورغ وغال (Borg & Gall) والذي يتألف من 10 مراحل، لكن تم تنفيذ 3 مراحل فقط. وبالنسبة لوسيلة العرض المستخدمة، فقد كانت مختلفة حيث استخدمت Scratch Macromedia. ومع ذلك، في هذا البحث، تم اختبار الوسيلة البصرية فقط من قبل خبراء الوسيلة وخبراء الموضوع ولم يتم اختبارها بعد على الطلبة، لذا لم يُعرف بعد كفاءتها.[12]

بالإضافة إلى ذلك، هناك بحث أخرى قامت بها يانتي. في هذه البحث، كان الموضوع المستخدم مختلفًا عن الباحثين الآخرين وهو تصميم الرسوم البيانية. بالإضافة إلى ذلك، كانت هذه البحث

[9] Redy Winatha dan Ariningsih, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran," 266.

[10] Nadia Satriana, Yusran Yusran, dan Basrul Abdul Majid, "Perbandingan Penggunaan Aplikasi Scratch dan Macromedia Flash 8 Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia di SMK Negeri 1 Mesjid Raya," Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi 3, no. 1 (2019): 14, https://doi.org/10.22373/cj.v3i1.4722.

[11] Riska Zulfa Luthfiyyah dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (2023): 31.

[12] Muhaemin dan Wahyuni, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia pada Pembelajaran Bahasa Arab Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang," 1–7.

تجريبي، مما يعني أن المراحل التي تمت مختلفة عن الباحث الذي استخدم نموذج ADDIE في دراسته للتطوير. الوسيلة المستخدمة في البحث هي نفسها، وهي Scratch. من البحث، يمكن استنتاج أن استخدام Scratch يؤثر بشكل كبير على اهتمام الطلبة بمادة تصميم الرسوم البيانية.[13]

استنادًا إلى هذه الأبحاث، لم يتم العثور على دراسات سابقة تناولت استخدام Scratch لتعزيز فهم الطلبة وتحفيزهم في تعلم اللغة العربية، خاصة في مادة الضمائر. لذا، قرر الباحث إجراء بحث تطويري بعنوان " نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على Scratch ".

منهجية البحث

طريقة البحث المستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير. بحسب Sugiyono، فإن طريقة البحث والتطوير أو باللغة الإنجليزية *Research and Development* هي طريقة البحث التي ستتم استخدامها لإنتاج منتج معين واختبار فعالية المنتج. بمعنى آخر يمكن استخدام هذه الطريقة كطريقة علمية للبحث والتصميم والإنتاج واختبار صلاحية المنتجات التي تم إنتاجها.[14]

نموذج التطوير المستخدم هو نموذج *ADDIE* الذي وضعه Dick و Carey الذي يتضمن خمس مراحل، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم اختيار تطوير الوسيلة التعليمية باستخدام نموذج *ADDIE* لأن هذا النموذج فعالية وكفاءة في تطوير المنتجات التعليمية ومن بينها الوسيلة التعليمية.[15]

تتكون البيانات التي جمعها الباحث في هذا البحث من بيانات نوعية وبيانات كمية. البيانات النوعية في شكل معلومات لفظية أو كلمات، يتم الحصول عليها من تحليل احتياجات الطلبة والمقابلة مع المعلم وكذلك الاقتراحات والتعليقات من الخبراء، وهم خبير المواد وخبير الوسيلة.

وأما البيانات الكمية في شكل معلومات يتم التعبير عنها في شكل أرقام يمكن معالجتها وتحليلها باستخدام الأنظمة الإحصائية. تم الحصول على هذه البيانات من نتائج الاستبيانات وتحليل الاحتياجات والتقييم من خبير المواد وخبير الوسيلة.

[13] Fitri Yanti M, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Darul Ihsan" (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023), https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/30673.
[14] Rahayu Wati Sulistyo, Allen Margaretta, dan Puji Ayurachmawati, "Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD," Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 8, no. 1 (2023): 75–82, https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8557.
[15] Nada Aldoobie, "ADDIE Model Analysis phase," *American International Journal of Contemporary Research* 5, no. 6 (2015): 68–72.

تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من الدرجات في شكل نسبة مئوية باستخدام الصيغة التالية:

$$P = \frac{f}{N} x100\%$$

ملاحظة:

f: النسبة المئوية للاستبيان

P: تواتر الإجابات

N: عدد العينات المجيبة

بعد حصول الباحث على نسبة إجابات المجيبين، يتم تقديم تفسير أو تقييم النتائج البحث واستخدمت الباحث منهج التفسير وفقا ل Arikunto، كما في الجدول التالي:

الجدول 1 - نتائج نسبة إجابات المجيبين

فترات	فئة
%100 - %81	لائق جدا
%80 - %61	لائق
%60 - %41	مقبول
%40 - %21	غير لائق
%20 - %0	غير لائق جدا

نتائج البحث ومناقشاتها

تطوير نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على سكراتش (Scratch)

تطوير نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على Scratch يطبق نموذج التطوير ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: التحليل (Analysis) والتصميم (Design) والتطوير (Development) والتنفيذ (Implementation) والتقييم (Evaluation). وكذلك البيانات الخاصة بتشكيلها كالتالي:

تحليل الاحتياجات

في مرحلة تحليل الاحتياجات، أولًا يقوم الباحث بإجراء مقابلة غير منظمة مع المعلم، وثانيًا، توزيع استبيانات على الطلبة لمعرفة المشكلات التي يوجهها الطلبة لمادة الضمائر في تعليم اللغة العربية وما هي الوسيلة التعليمية المطلوبة. قام الباحث بتوزيع استبيان عبر نماذج (Google Form) على 29 طالبا باستخدام تطبيق واتساب (WhatsApp). يتكون هذا الاستبيان من ١٠ أسئلة واختيارين للإجابة البديلة والتي تم تكييفها مع الأسئلة باستخدام مقياس جوتمان (Gutman) للحصول على النتائج التالية المعروضة في شكل جدول.

الجدول 2 - نتائج تحليل الاحتياجات الطلبة

رقم	الأسئلة	نعم	لا
.1	هل تم نقل مادة اسم الضمير في تعليم اللغة العربية في الفصل بشكل جيد؟	%62،1	%37،9
,2	هل تواجه صعوبات عند تعلم اللغة العربية خاصة لمادة اسم الضمير في الفصل؟	%89،7	%10،3
.3	هل استخدم المعلم وسائل التعلم التفاعلية عند تدريس مادة اللغة العربية؟	%55،2	%44،8
.4	هل تجد أنه من الأسهل فهم مادة اللغة العربية عندما يقوم المعلم بالتدريس باستخدام طريقة المحاضرة فقط؟	%27،6	%72،4
.5	هل أنت مهتم أكثر بتعلم اسم الضمير في تعليم اللغة العربية باستخدام الوسائل التفاعلية بدلاً من استخدام الكتب فقط؟	%79،3	%20،7
.6	هل تحتاج إلى ابتكارات جديدة في تعليم اللغة العربية؟	%89،7	%10،3
.7	هل تريد تعلم اسم الضمير في تعليم اللغة العربية عن طريق الألعاب؟	%86،2	%13،8
.8	هل تعرف عن تطبيق Scratch؟	%31	%69

.9	هل أنت مهتم بتعلم اللغة العربية باستخدام مادة اسم الضمير باستخدام Scratch مثل الصورة التالية؟	%89،7	%10،3
.10	هل أنت توافق على تعلم اللغة العربية خاصة لمادة اسم الضمير باستخدام تطبيق Scratch؟	%93،1	%6،9

تصميم المنتج

أ) تصميم المواد التعليمية

في هذه المرحلة، المادة التعليمية المستخدمة من قبل الباحث للوسيلة التعليمية لمادة الضمائر في تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية هي من كتاب "النحو الواضح في قواعد اللغة العربية للمرحلة الابتدائية 2" التي جمعه علي الجارم ومصطفى أمين رحمهما الله.

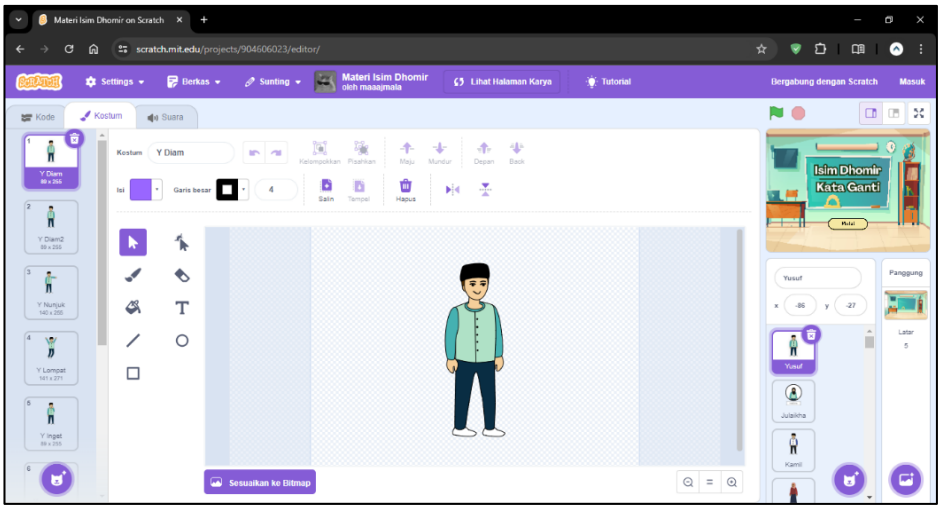
اختار الباحث هذا الكتاب لأن الكتاب المقدم من المدرسة لا يوضح بشكل جيد لمادة الضمائر. ومادة الضمائر في هذا الكتاب تُعد سهلة الفهم نسبيًا، لأنها تحتوي على شرح القواعد وأمثلة عليها.

قد أخذ الباحث من هذا الكتاب ثلاثة مباحث، وهي: قواعد الضمائر والأمثلة والأنواع، قواعد الضمير المنفصل والأمثلة، قواعد الضمير المتصل والأمثلة. وبهذا يهدف الباحث إلى مساعدة الطلبة على فهم مادة الضمائر من خلال تقديمها في الوسيلة التعليمية القائمة على *Scratch*.

ب) تصميم الوسيلة التعليمية القائمة على Scratch

تحتوي هذه المرحلة على أنشطة لتصميم الوسيلة التعليمية القائمة على Scratch تتضمن عملية التصميم، إنشاء مخطط وإنشاء القصص المصورة.

أولاً، قام الباحث بإنشاء تصاميم الشخصيات عبر موقع Scratch. في الواقع، يحتوي موقع *Scratch*على قوالب جاهزة للشخصيات، لكن كان على الباحث تعديلها قليلاً لتتناسب مع المادة والاحتياجات. بالإضافة إلى ذلك، استخدم الباحث أداة تصميم رسوم جرافيك لإنشاء شخصيات تحتوي على جمل باللغة العربية، لأن الجمل باللغة العربية لا تظهر بوضوح إذا تم تصميمها عبر موقع Scratch.



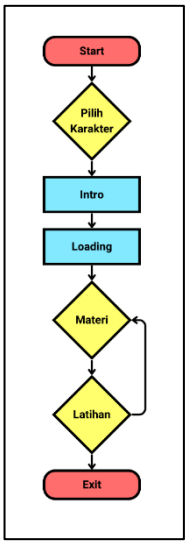
الرسم 1 - عرض تحرير شخصية على الموقع سكراتش

ثم قام الباحث بإنشاء ملفات صوتية لكل شخصية حتى تكون الوسيلة التعليمية التي تم إنشاؤها غير مملة. أولاً، استخدم الباحث بعض قوالب الصوت المدمجة في موقع *Scratch* نفسه للتأثيرات والخلفيات الصوتية. بالإضافة إلى ذلك، استخدم الباحث تطبيق تحرير الصوت لإنشاء ملفات صوتية باللغة العربية وترجماتها، حيث يمكن لهذا الموقع تحويل النص إلى صوت وفقاً لما نريده

ثم قام الباحث بإنشاء مخطط انسيابي ولوحة القصة يحتوي على سير استخدام هذه الوسيلة ولوحة القصة التي تحتوي خطوات استخدام الوسيلة. بدءًا من البداية، ثم يمكن للطلاب اختيار شخصية إخوان أو أخوات. بعد ذلك المقدمة والتحميل. ثم وتظهر واجهة تحتوي على المادة، هناك مناقشتان للمادة يمكن دراستهما، يمكن للطلاب النقر على بعض الأزرار هناك لرؤية المناقشة التالية، هناك أيضًا رسوم متحركة عندما يتم النقر على هذه الأزرار. ثم أنشأ الباحث المخططات الانسيابية والقصص المصورة. تعتبر المخططات الانسيابية بمثابة نظرة عامة على تقدم البرنامج من عملية إلى أخرى، ومن البداية إلى النهاية. ومن ناحية أخرى، فإن القصص المصورة عبارة عن لمحات عامة عن كل صفحة ستُعْرَض على الوسائط. في الصفحة الأولى، سيجد المستخدم صفحة تحتوي على زر البدء. في الصفحة الثانية، يُطلب من المستخدم اختيار شخصية لتؤدي دورًا في الوسيلة. بعد ذلك، ستُقَدَّم المواد المتعلقة بالضمير للمستخدم في الصفحات التالية.

بعد الانتهاء من المواد، سيظهر زر التدريب الذي سينقل الطلبة إلى التمارين. هناك 4 تمارين بدرجات صعوبة متفاوتة، التمرين 1 للمستوى 1، التمرين 2 للمستوى 2، وهكذا حتى التمرين 4. بعد كل تمرين، يمكن للطلاب رؤية النتيجة التي يمكن استخدامها كمؤشر على ما إذا كانوا قد فهموا المادة أم لا. إذا لم يفهموا، يمكن للطلاب النقر على زر المادة للعودة إلى المادة ودراستها مرة أخرى، وإذا

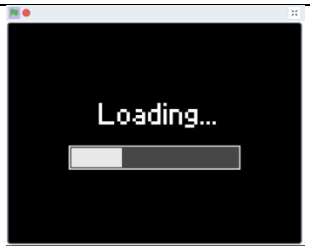
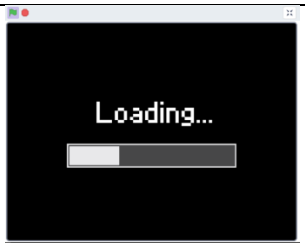
فهموا، يمكنهم النقر على زر المستوى التالي للانتقال إلى التمرين أو المستوى التالي. بعد أن يصل الطلبة إلى التمرين الأخير، سيكون هناك زر خروج لإنهاء المادة واللعبة، ويمكن للطلاب البدء من جديد.

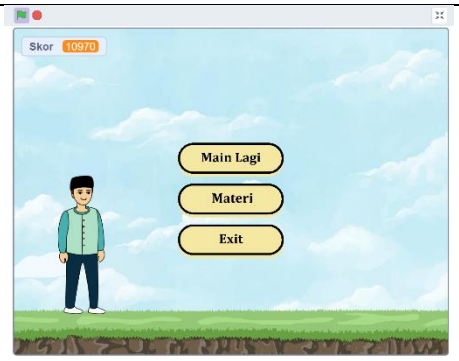


الرسم 2 - مخطط انسيابي

الجدول 3 - لوحة القصة

وصف	الصورة
لاستخدام *Scratch*، يكفي أن يفتح الطلبة الرابط الذي أرسله المعلم عبر هواتفهم. سيؤدي الرابط إلى موقع *Scratch*، ويمكن للطلاب الوصول إليه دون الحاجة إلى تسجيل الدخول. ولبدء اللعبة، اضغط على العلم الأخضر.	
بعد بدء اللعبة، ستكون هناك خياران للشخصيات، وهذا يهدف إلى تمكين الطلبة من اختيار الشخصية أو الجنس الذي يناسبهم. شخصية الإخوان سيمثلها يوسف، وشخصية الأخوات ستمثلها جوليخا.	

	ثم ستكون هناك مقدمة أو تعريف بالشخصيات، المادة التي سيتم دراستها اليوم، وتنبيه بوجود لعبة في النهاية.
	قبل الدخول إلى المادة، ستكون هناك رسوم متحركة للتحميل لتعطي انطباعًا بأنها لعبة لجعل الطلبة أكثر اهتمامًا وتشوقًا.
	المادة الأولى تتكون من شرح مختصر عن اسم الضمير، وتقسيمه إلى ضمير المتكلم، وضمير المخاطب، وضمير الغائب. ويوجد شرح بداخلها عند النقر على الأزرار.
	ثم ستحتوي المادة الثانية على تقسيم الضمير إلى نوعين، وهما الضمير المنفصل والضمير المتصل، ويوجد شرح بداخلها عند النقر على الأزرار.
	بعد ذلك، ستتغير الواجهة إلى رسوم متحركة للتحميل، يستعد الطلبة لأنهم سيقومون بتدريب على اسم الضمير من خلال لعب لعبة القفز.
	هناك 4 تمارين في اللعبة نفسها ولكن بمستويات صعوبة مختلفة، فكلما ارتفع المستوى زادت صعوبة العوائق.

ستستمر اللعبة في كل مستوى لمدة دقيقة واحدة، وبعد ذلك سيتمكن الطلبة من رؤية النتيجة بناءً على إجاباتهم أثناء اللعبة.	
بعد ذلك، ستظهر ثلاث خيارات، حيث يُمنح الطلبة الحرية في اختيار ما إذا كانوا يريدون إعادة اللعبة في ذلك المستوى إذا لم يكونوا راضين عن درجاتهم، أو إذا أرادوا دراسة المادة مرة أخرى، أو إذا أرادوا الانتقال إلى المستوى التالي.	
في المستوى الأخير، لا يوجد زر للانتقال إلى المستوى التالي، يمكن للطلاب إنهاء اللعبة عن طريق النقر على زر الخروج.	

تطوير المنتج

أ) عملية تطوير المنتج

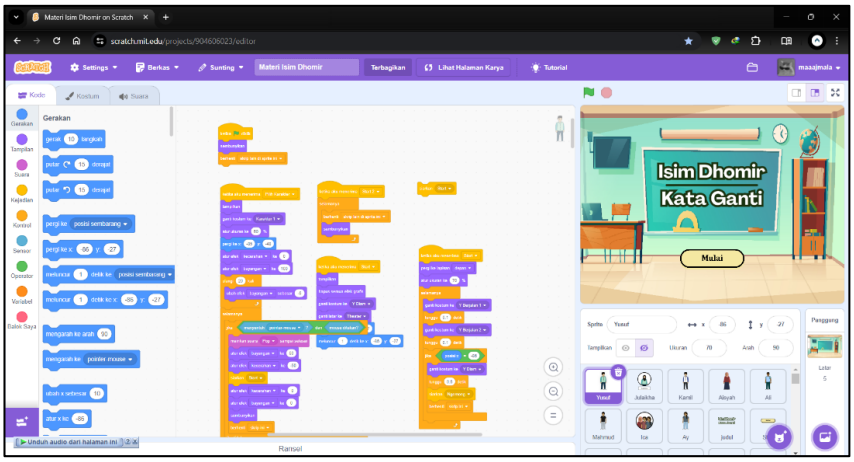
في هذه المرحلة، بدأ الباحث في تطوير الوسيلة التعليمية بإنشاء مواد الرموز والمواد عبر كانفا. بالإضافة إلى ذلك، يقوم الباحث بإنشاء الملفات الصوتية اللازمة لنقل المواد من تطبيق تحرير الصوت.

بعد أن تكون الخامات جاهزة لتجميع الوسيلة التعليمية، يتوجه الباحث إلى موقع *Scratch*. لإنشاء مشروع أو عمل في *Scratch*، يُطلب من كل مستخدم جديد إنشاء حساب أولاً على موقع *Scratch*. إن إنشاء الحساب يُعتبر سهلًا نسبيًا، حيث يكفي فقط اسم المستخدم وكلمة المرور.

بعد الحصول على حساب *Scratch*، يبدأ الباحث في استكشاف محتوى موقع *Scratch* للحصول على أفكار من أعمال المستخدمين الآخرين. هناك العديد من الأعمال الجذابة مثل الرسوم المتحركة

والألعاب من مختلف المستخدمين. لرؤية هذه الأعمال، يمكن للمستخدم النقر على زر "استكشاف". كما هو موضح في الصورة التالية.

بعد الحصول على الفكرة، بدأ الباحث بإنشاء مشروع جديد عن طريق النقر على زر "إنشاء" وانتقل مباشرةً إلى صفحة المشروع الجديد. في هذه الصفحة، بدأ الباحث في إنشاء وسائل تعليمية لمادة اسم الضمير.



الرسم 1 - البدء في إنشاء مشروع جديد على الموقع سكراتش

قام الباحث بترتيب كتل الشيفرة المتوفرة في موقع *Scratch* لإنشاء رسوم متحركة ولعبة يمكن أن تتحرك وفقًا للشيفرة المنظمة تبعاً لسير العمل ولوحة القصة التي تم إعدادها.

بعد الانتهاء من إنشاء وسائل التعلم، يمكن للمستخدم مشاركتها مع الآخرين عن طريق الانتقال من صفحة المشروع إلى صفحة العمل ثم النقر على زر "نسخ الرابط" لنسخ الرابط إلى وسائل التعلم.

ب) تقييم الخبراء

1) تقييم خبير المواد

تم إجراء تقييم الخبير المواد من قبل الأستاذ محمد رفلي رمضان ريفيل كالمعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية. وعقد الباحث اجتماعًا خاصًا في ٢٦ مارس ٢٠٢٤ في المدرسة. الاقتراحات والتعليقات المقدمة من خبير المواد هي التحقق مرة أخرى من دقة عرض المثال. ومن نتائج التقييم في الجدول أعلاه، إن القيم التي تم الحصول عليها هي:

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

بناءً على النتائج المذكورة أعلاه، أعطى خبير الوسيلة درجة إجمالية قدرها ٩٦٪ يمكن توفير معايير التحقق بنطاق مئوي من ٨٠ إلى ١٠٠٪، مع حالة "لائق جدًا".

لذلك، من نتائج التحقق من خبير الوسيلة، يمكن استنتاج أن الوسيلة التعليمية القائمة على *Scratch* لمادة الضمائر في تعليم اللغة العربية مفيدة جدًا من حيث جانب المادة وجانب التعليم. مع الاستنتاج المنتج يستحق الاختبار.

2) تقييم خبير الوسيلة

تم إجراء تقييم الخبير المواد من قبل الدكتور رادين أحمد برناباس الماجستير كالمحاضر في قسم تعليم اللغة العربية جامعة جاكرتا الحكومية. تم التحقق من صحة الوسيلة التعليمية في هذا البحث في ٢٧ مايو ٢٠٢٤. وقد اتصل الباحث بخبير الوسيلة عبر واتساب، وقدم استبيانات التحقق مباشرة في الجامعة. الاقتراحات والتعليقات المقدمة من خبير الوسيلة هي التحقق مرة أخرى قبل الاختبار. ومن نتائج التقييم في الجدول أعلاه، إن القيم التي تم الحصول عليها هي:

$$\mathrm{P} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

بناءً على النتائج المذكورة أعلاه، أعطى خبير الوسيلة درجة إجمالية قدرها ٩٨٪ يمكن توفير معايير التحقق بنطاق مئوي من ٨٠ إلى ١٠٠٪، مع حالة "لائق جدًا".

لذلك، من نتائج التحقق من خبير الوسيلة، يمكن استنتاج أن الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch* مفيدة جدًا من حيث جانب العرض وجانب الإبداعي. مع الاستنتاج المنتج يستحق الاختبار.

تنفيذ المنتج

المرحلة التالية هي تنفيذ المنتج. في هذه المرحلة، يقوم الباحث باختبار المنتج الذي تم تطويره والتحقق منه من قبل خبير المواد وخبير الوسيلة. يشارك الباحث طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية. يتم الاختبار أثناء حصة اللغة العربية في الفصل.

أما المراحل فهي كالتالي:

المقدمة
1. يفتتح المعلم الدرس بالتحية والدعاء والشكر
2. يقوم المعلم بالتحقق من حضور الطلبة
3. ينقل المعلم أهداف وفوائد التعلم عن المادة التي سيتم تقديمها
الأنشطة الأساسية
1. يعطي المعلم تعليمات حول كيفية استخدام وسائط *Scratch*
2. يطلب المعلم من الطلبة فتح موقع *Scratch* الذي تم إرساله للمجموعة عبر هواتفهم المحمولة
3. يدعو المعلم الطلبة إلى دراسة المادة وحل التمارين على موقع *Scratch*
الخاتمة
1. يفكر المعلم والطلبة في الدرس
2. يطلب المعلم من أحد الطلبة اختتام المادة التي تمت مناقشتها
3. يختم المعلم الدرس بالدعاء والتحيات

بناءً على الاختبار الذي تم إجراؤه، وجد الباحث عدة نتائج منها:

أ) كان الطلبة متحمسين وفضوليين تجاه الوسيلة التعليمية التي أعدها الباحث. هذا لأن الباحث عمد إلى عدم إخبارهم بنوع اللعبة الموجودة في الوسيلة التعليمية لكي يشعروا بالفضول والحماس عند تجربتها.

ب) شارك جميع الطلبة بنشاط في التعليم. وهذا لأن الوسيلة التعليمية المستخدمة جعلت الطلبة يشعرون بالمشاركة في التعليم، وليس مثل طريقة التعليم التقليدية بالمحاضرات.

ج) تمكن الطلبة من فهم المادة بسهولة، لأن المادة مرتبة بطريقة خفيفة وسهلة الفهم. بالإضافة إلى ذلك، هناك رسوم متحركة في تقديم المواد.

د) ازداد تحفيز وحماس الطلبة عند تجربة الوسيلة التعليمية، وذلك لأن هناك تدريبات بمستويات صعوبة مختلفة مما يحفزهم على التنافس للحصول على أعلى الدرجات.

تقييم المنتج

المرحلة النهائية هي تقييم المنتج. قام الباحث بتقييم نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch* الذي تم تطويرها واختباره لطلاب في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية. يتم تنفيذ هذه المرحلة لمعرفة نتائج استجابات الطلبة وتحديد مستوى جدوى المنتجات التي تم تطويرها وتصبح مادة لتقييم المنتج من أجل تحسين جودة المنتج.

في هذه المرحلة، يستخدم الباحث وسائل الاستبيان للتقييم. يتكون هذا الاستبيان من عشرة أسئلة بـ ٥ (خمسة) خيارات إجابة باستخدام مقياس ليكرت (Likert). يحتوي هذا استبيان التقييم على العديد من إجابات الطلبة تصل إلى ٣١ طالبا في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية. فيما يلي نتيجة الجدول للمشاركين في تقييم المنتج:

الجدول 7 - نتائج تقييم استجابات الطلبة

الرقم	المؤشر	عدد الطلبة	التقييم			
			1	2	3	4
1	هذا الوسيلة التعليمية جعلتني أكثر اهتمامًا بتعلم الضمائر في اللغة العربية.	29	1	2	14	12
2	أشعر أن الوسيلة التعليمية هذه سهلة الاستخدام في عملية التعلم.		0	2	11	16
3	أشعر أن سير عمل الوسيلة التعليمية هذه واضح وسهل الاستخدام.		0	4	7	18
4	توفر الوسيلة التعليمية هذه تجربة تعلم تفاعلية، ممتعة، ومسلية.		0	2	14	13
5	استخدام الوسيلة التعليمية هذه ساعدني في فهم مفهوم الضمائر أكثر من الأساليب التقليدية للتعلم.		0	3	11	15
6	المواد التي تُقدم في هذه الوسيلة التعليمية سهلة الفهم وتدعم عملية تعلمي حول الضمائر.		0	1	9	19
7	تظهر الوسيلة التعليمية هذه نهجًا إبداعيًا ومبتكرًا في تعلم اللغة العربية.		1	0	9	19
8	توفر الوسيلة التعليمية هذه لي الراحة في التعلم بشكل مريح في أي وقت وفي أي مكان.		1	1	10	17

9	الوسيلة التعليمية هذه تقدم لي تغذية راجعة مفيدة وتساعد في تقييم فهمي لمفهوم الضمائر.		0	2	9	18
10	بشكل عام، أنا سعيد وراضٍ عن هذه الوسيلة التعليمية.		0	1	8	20
مجموعة القيمة الإجابة المحصولة			3	18	102	167
			3	36	306	668
مجموعة القيمة الأقصى			1160			

$$P = \frac{1013}{1160} \times 100\% = 87\%$$

بناء على تقييم استجابات الطلبة لهذه الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch* بنسبة إجمالية قدرها 87٪ بشكل عام. يمكن إعطاء معايير التحقق من الصحة مع نطاق درجة مئوية من ٨٠ إلى ١٠٠ مسندا "لائق جدا". والخالصة من تحليل بيانات التقييم في الجدول التالي:

الجدول 8 - نوع الإجابة لتقييم من استجابات الطلبة

فترات	فئة
%100 - %81	لائق جدا
%80 - %61	لائق
%60 - %41	مقبول
%40 - %21	غير لائق
%20 - %0	غير لائق جدا

مناقشة

استخدام وسائل التعلم في النحو قد شهد العديد من الابتكارات لتحسين فهم الطلبة، مثل تطوير تطبيقات التعلم. أحد التطبيقات الواعدة هوScratch ، الذي يمكن تطبيقه لجعل تعلم النحو أكثر تفاعلية وجاذبية. تظهر الأبحاث أن Scratch يمكن أن يساهم في تفاعل الطلبة مع التعلم بحيث يمكنهم التعلم في أثناء اللعب بطريقة ممتعة.[16]

يمكن لوسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا أن تساعد الطلبة في تطبيق قواعد النحو، بما في ذلك الضمائر، الذي يعتبر غالبًا صعبًا[17]. لقد ثبت أن استخدام الوسائط الرقمية، مثل تطبيقات الهاتف المحمول والمنصات الأخرى، يزيد اهتمام الطلبة بالتعلم. تظهر الأبحاث أن تطبيقات التعلم يمكن أن تجذب اهتمام الطلبة لفهم النحو بشكل أفضل.[18] كما تظهر الاختبارات التفاعلية القدرة على تحفيز الطلبة لفهم مادة النحو بشكل أكثر فعالية.[19] ظهرت الأبحاث أن تطبيقات التعلم يمكن أن تجذب اهتمام الطلبة لفهم مادة الضمائر بشكل أفضل والقدرة على تحفيز الطلبة لفهم مادة الضمائر بشكل أكثر فعالية.

علاوة على ذلك، ينعكس دور التكنولوجيا في تعلم النحو أيضًا في دمج طرق أكثر نشاطًا ومشاركة. تسهل طرق التعلم التفاعلية، مثل استخدام تطبيقScratch ، على الطلبة استكشاف مفاهيم النحو بطريقة أكثر واقعية وقابلة للتطبيق. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام التكنولوجيا في التعليم يعزز من تفاعل العملية التعليمية، ويساعد الطلاب على استكشاف مفاهيم النحو بطريقة واقعية وقابلة للتطبيق، تظهر الأبحاث أن تطبيق طرق تتضمن مهارات التفكير النقدي والإبداعي ضرورياً في تعلم القرن الحادي والعشرين، و Scratchكمنصة يمتلك مثل هذه القدرات.[20]ومن ثم، فإن تطبيق Scratch هو أداة وجسر لتحسين مهارات اللغة العربية من خلال ممارسات ممتعة وذات مغزى.

---

[16] Erna R Kusumawati, "Efektivitas Media Game Berbasis Scratch Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 1500, https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220.

[17] Chakam Failasuf, Ihwan Rahman Bahtiar, dan Andri Ilham, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Sintaksis Arab Berbasis Android Terintegrasi Keterampilan Memecahkan Masalah," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 1 (9 Februari 2022): 158, https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1822.

[18] Andi Taufik dan Fattya Ariani, "Perancangan Mobile Learning Untuk Meningkatkan Dan Menarik Minat Belajar Ilmu Nahwu Berbasis Android," *Satin - Sains Dan Teknologi Informasi* 6, no. 1 (2020): 34, https://doi.org/10.33372/stn.v6i1.588.

[19] Ana Mualimah, Henry Praherdhiono, dan Eka P Adi, "Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill and Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang," *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2019, 203, https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p203.

[20] Nurul S Shamsuddin dan Abdul H Abdullah, "Pengajaran Dan Pembelajaran Konsep Matematik Menggunakan Perisian Aplikasi Scratch: Kajian Literatur Bersistematik," *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (Mjssh)* 8, no. 12 (2023): e002639, https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i12.2639.

ومن ثم، فإن الجمع بين وسائل التعلم المبتكرة مثل Scratch والطرق الموجهة سياسيا في تعلم النحو يمكن أن يوفر تجربة تعلم أكثر فعالية، ويزيد دافعية الطلبة، ويعزز في النهاية قدرتهم على إتقان اللغة العربية. الجهود التعاونية بين المعلمين والطلبة لخلق بيئة تعلم تفاعلية ضرورية لنجاح تعلم النحو في هذا العصر الرقمي.[21]

الخاتمة

بناءً على نتائج البحث حول نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*، خلص الباحث إلى ما يلي:

من نتائج استبيان تحليل احتياجات طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية، والبالغ عددهم 29 طالبًا، تبيَّن أن 18 من 29 طالبًا أو بنسبة 62.1% قد أشاروا إلى أن مادة الضمائر قد تم تقديمها بشكل جيد في الصف، ولكن 26 من 29 طالبًا أو بنسبة 89.7% يجدون صعوبة في فهم هذه المادة. ويعود السبب في ذلك إلى قلة استخدام الوسيلة التعليمية أو تنوع أساليب التدريس، وهو ما أكده 21 من 29 طالبًا أو بنسبة 72.4% الذين أشاروا إلى صعوبة فهم المادة عندما يكون تعليم اللغة العربية مقتصرًا على طريقة المحاضرة فقط. بالإضافة إلى ذلك، 26 من 29 طالبًا أو بنسبة 89.7% أعربوا عن حاجتهم إلى الابتكار في تعليم اللغة العربية. لذلك، اقترح الباحث وسيلة تعليمية القائمة على الألعاب عبر *Scratch* ، وأبدى 27 من 29 طالبًا أو بنسبة 93.1% موافقتهم على استخدام لعبة عبر *Scratch* لمادة الضمائر. بناءً على هذه النتائج، قرر الباحث تطوير نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch*.

وللإجابة على المشكلات التي وردت في تحليل الاحتياجات، قام الباحث بتصميم الوسيلة التعليمية التي سيتم تطويرها باستخدام *Scratch*. وقام الباحث بإعداد المادة التعليمية باستخدام كتاب "النحو الواضح 2" وإعادة صياغتها بشكل يسهل فهمها ويكون ملائمًا للوسيلة التعليمية المستخدمة. كما قام الباحث بإعداد المخطط الانسيابي ولوحة القصة في هذه المرحلة لتقديم تصور أولي لمسار استخدام الوسيلة التعليمية.

بدأ الباحث في تطوير الوسيلة التعليمية في المرحلة التالية، حيث تم إدخال المواد التي تم إعدادها وترتيبها بشكل يتماشى مع المخطط الانسيابي ولوحة القصة المصممة مسبقًا. بعد ذلك، قام الباحث بإجراء اختبار للمواد والوسيلة التعليمية من قبل الخبراء. حصل الباحث من خبير المواد

[21] Ahmad Muklason dkk., "Pembuatan Media Pembelajaran Digital Interaktif Untuk Materi Pembelajaran Bahasa Arab (Nahwu Dan Shorof) Untuk Santri Milenial," *Sewagati* 7, no. 3 (2023), https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i3.505; Yeniati Ulfah, "Manfaat Penggunaan Media Youtube Untuk Pembelajaran Nahwu," *Tadris Al-Arabiyat Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2022): 190, https://doi.org/10.30739/arabiyat.v2i2.1539.

على نسبة 96% في جانب المادة والتعليم، ومن خبير الوسيلة حصل على نسبة 98% في جانب العرض والإبداع. هذه النتائج تشير إلى أن الوسيلة التعليمية المطورة "لائق جدًا " لتجربتها مع الطلبة.

ثم في 28 مايو 2024، قام الباحث بتجربة الوسيلة التعليمية في المدرسة الثانوية الشافعية الثانية بشكل مباشر خلال حصص اللغة العربية. من خلال هذه التجربة، لاحظ الباحث ردود فعل إيجابية عديدة من الطلبة حول الوسيلة التعليمية المطورة، حيث أشاروا إلى أنها تجعل أسهل الفهم، وأنها ممتعة وجذابة، كما شعروا بالتحدي لإكمال اللعبة حتى النهاية. بجانب ذلك، قدم بعض الطلبة اقتراحات لتحسين هذه الوسيلة التعليمية.

في المرحلة الأخيرة، قام الباحث بتقييم الوسيلة التعليمية من خلال استبيان آراء الطلبة حول نموذج الوسيلة التعليمية بعد تجربتها. حصل الباحث من الاستبيان على نسبة 87%. بناءً على هذه النتائج، يعتبر نموذج الوسيلة التعليمية للغة العربية في مادة الضمائر القائمة على *Scratch* في فئة " لائق جدًا" لاستخدامه في تعليم اللغة العربية.

REFERENCES

Aldoobie, Nada. "ADDIE Model Analysis phase." *American International Journal of Contemporary Research* 5, no. 6 (2015).

Failasuf, Chakam, Ihwan Rahman Bahtiar, dan Andri Ilham. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Sintaksis Arab Berbasis Android Terintegrasi Keterampilan Memecahkan Masalah." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 1 (9 Februari 2022): 157–63. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1822.

Firdaus, Ridho, dan Muhammad Faisal. "Pengabdian Pada Perguruan Tinggi: Publikasi Gamifikasi Dalam Pendidikan." *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2021). https://doi.org/10.34306/adimas.v2i1.472.

Hattie, John, dan Helen Timperley. "The power of feedback." *Review of Educational Research*, 2007. https://doi.org/10.3102/003465430298487.

Humaira, Ulfa, Muhammad Singgih, dan Muhammad Irham. "Analisis Kontrastif Isim Dhomir dalam Bahasa Arab Dan Kata Ganti dalam Bahasa Indonesia Serta Langkah-Langkah Pembelajarannya." *Al Mitsali Jurnal Penelitian dan Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2023): 10–17.

Karl M.Kapp. "The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook_ Ideas into Practice." *Case study research in practice*, 2009.

Kusumawati, Erna R. "Efektivitas Media Game Berbasis Scratch Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 1500–1507. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220.

Luthfiyyah, Riska Zulfa, Juliana Nurhikmah, Najayanti Najayanti, Sani Irsalina, Sarah Nabilah, dan Afridha Laili Alindra. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (2023).

MS, Aldi Rahardian, Fatkhul Ulum, dan Muhammad Anwar. "Analisis Kesalahan Penggunaan Dhomir Mudzakkar dan Muannats dalam Kalimat Sederhana Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Takwa Kecamatan Bontonompo." *Al-Fashahah: Journal of Arabic Education, Linguistics, and Literature* 2, no. 2 (2022). https://doi.org/10.59562/al-fashahah.v2i2.40462.

Mualimah, Ana, Henry Praherdhiono, dan Eka P Adi. "Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill and Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang." *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2019, 203–12. https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p203.

Muhaemin, Muhaemin, dan Anggreni Sri Wahyuni. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia pada Pembelajaran Bahasa Arab Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang." *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 4, no. 1 (2021). https://doi.org/10.24256/jale.v4i1.2504.

Muhson, Ali. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (1 Desember 2010). https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949.

Muklason, Ahmad, Edwin Riksakomara, Faizal Mahananto, Arif Djunaidy, Retno A Vinarti, Wiwik Anggraeni, Raras T Nurita, dkk. "Pembuatan Media Pembelajaran Digital Interaktif Untuk Materi Pembelajaran Bahasa Arab (Nahwu Dan Shorof) Untuk Santri Milenial." *Sewagati* 7, no. 3 (2023). https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i3.505.

Redy Winatha, Komang, dan Kadek Ayu Ariningsih. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 17, no. 2 (2020): 265–74. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010.

Satriana, Nadia, Yusran Yusran, dan Basrul Abdul Majid. "PERBANDINGAN PENGGUNAAN APLIKASI SCRATCH DAN MACROMEDIA FLASH 8 TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 MESJID RAYA." *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 3, no. 1 (2019). https://doi.org/10.22373/cj.v3i1.4722.

Shamsuddin, Nurul S, dan Abdul H Abdullah. "Pengajaran Dan Pembelajaran Konsep Matematik Menggunakan Perisian Aplikasi Scratch: Kajian Literatur Bersistematik." *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (Mjssh)* 8, no. 12 (2023): e002639. https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i12.2639.

Taufik, Andi, dan Fattya Ariani. "Perancangan Mobile Learning Untuk Meningkatkan Dan Menarik Minat Belajar Ilmu Nahwu Berbasis Android." *Satin - Sains Dan Teknologi Informasi* 6, no. 1 (2020): 28–36. https://doi.org/10.33372/stn.v6i1.588.

Ulfah, Yeniati. "Manfaat Penggunaan Media Youtube Untuk Pembelajaran Nahwu." *Tadris Al-Arabiyat Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2022): 186–98. https://doi.org/10.30739/arabiyat.v2i2.1539.

Wati Sulistyo, Rahayu, Allen Margaretta, dan Puji Ayurachmawati. "PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS MIND MAPPING PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023). https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8557.

Yanti M, Fitri. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Darul Ihsan." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/30673.