JIPI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam) / *Jurnal Prodi Pendidikan Agama Islam UNIRA Malang*
Terbit 2 Kali Dalam Satu Tahun
Vol. 3, No. 1, April 2024
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipi

تطوير التطبيق اسم الإشارة باستخدام وسيلة أندرويد لتسهيل فهم قواعد اللغة العربية لدى طلاب المدرسة الابتدائية

Fakron Jamalin[1], Muhammad Fuadi[2], Moh Rozy Zamroni[3]

STIT Ibnu Sina Malang[1], STIT Ibnu Sina Malang[2],Universitas Negeri Malang[3]
jamalin@outlook.com[1], muhammadfuadi08@gmail.com[2],rozyzamroni11@gmail.com[3]

مستخلص البحث

يعد تعلم اللغة العربية على نظام أندرويد طريقة عملية لتعميق فهم اللغة العربية في هذا العصر الحديث. من المتوقع أن يكون تعلم اللغة العربية القائم على نظام الأندرويد قادرًا على الإجابة على المشكلات في عملية تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائيةالمحمدية ٢ سمبارفوجونج ، مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل في تعلم اللغة العربية، والذين لم يستخدموا حتى الآن سوى أدوات تعليمية أقل إثارة للاهتمام بحيث يميل الطلاب أن تشعر بالملل من تعلم اللغة العربية وتعتقد أن اللغة العربية صعبة و غير ممتعة. يهدف هذا البحث إلى إنماء تطبيق إسم الإشارة و نتيجة فعالية تطبيق إسم الإشارة للتعلم الطلاب بالمدرسة الإبتدائية 2 سمبار فوجونج. يستخدم هذا البحث منهج البحث بطريقة ADDIE, مار البحث خمسة فصول 1) التحليل، ٢) التصميم، ٣) التطوير، ٤) التنفيذ، ٥). الأخير وجد الباحث أن أن وسائط التطبيقات المبنية على نظام أندرويد بعد مرورها بعدة مراحل من التحقق والتقييم، وتحديداً من التحقق من قبل خبراء الإعلام، حصلت على نسبة 90% في فئة "جدير". حصل التحقق من قبل خبراء المواد على نسبة ٩٠،٩% في فئة "لائق". حصل التقييم الذي أجراه المستخدمون المحتملون أو معلمو الصف الرابع على نسبة ٩٧،٩% في فئة "جيد جدًا". وحصل تقييم الطالب على نسبة ٨٧،٩% في فئة "جيد جداً". بشكل عام، كان متوسط الحصول على ٩٣% في فئة "لائق"، بحيث يمكن استخدام وسائط التطبيقات المستندة إلى الأندرويد في التعلم.

الكلمات الدالت : أندرويد, وسائط التعليم, إسم إشارة, التطوير ADDIE

Abstrak

Pembelajaran bahasa arab berbasis android merupakan metode praktis untuk mendalami pemahaman Bahasa arab di era modern ini. Pembelajaran Bahasa arab berbasis android ini diharapkan mampu menjawab permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa arab di SD Muhammadiyah 02 Sumberpucung yang disebabkan siswa terasa bosan dalam belajar bahasa Arab yang selama ini hanya menggunakan perangkat Pelajaran yang kurang menarik sehingga siswa cenderung bosan belajar Bahasa arab dan berfikir bahwa Bahasa arab itu sulit dan tidak menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1).Mengetahui hasil pengujian kelayakan produk media Pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran Bahasa arab kelas IV SD Muhammadiyah 02 Sumberpucung. 2) 2).Mendiskripsikan sejauh mana kepraktisan dari pengembangan media Pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran Bahasa arab kelas IV SD Muhammadiyah 02 Sumberpucung. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang melalui 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi. Dari penelitian ini mengungkapkan bahwa media aplikasi berbasis android setelah melalui beberapa tahap validasi maupun penilaian yakni dari val idasi oleh ahli media yang mendapat presentase 90% dalam kategori “Layak”. Validasi oleh ahli materi mendapat presentase sebesar 95,9% dalam kategori “Layak”. Penilaian yang dilakukan oleh calon pengguna atau guru kelas IV mendapat presentase 97,9% dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian oleh siswa mendapat presentase sebesar 87,9% dalam kategori “Sangat Baik”. Secara keseluruhan rata-rata yang diperoleh mendapat presentase 93% dalam kategori “Layak”, sehingga media aplikasi berbasis android dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Android, Media Pembelajaran, Ism Isyarah, Pengembangan ADDIE

المقدمة

وجد الباحث العديد من المشكلات المتعلقة بكيفية عملية التدريس اللغة العربية نحو الطلاب الإندونيسية مما يشير إلى أن التلاميذ يوجهون مشاكل في الاهتمام والتحفيز في التعلم. هذه المشكلة تسبب من ناحية عديدة منها, عدم وجود الحافز للتعلم اللغة العربية[1] و بئة التعلم السيئية التي تئدي إلى إنخفاض كفاءة التعلم لدى طلاب [2]. لمشكلة الأولى تسبب بعدة العوامل, منها قلة التعرف عن منافع التعلم اللغة العربية للتلاميذ في المستقبل, و قوة التأثير اللغة الإنجليزية على اللغة الحديثة. و أمّا المشكلة الثانية, كثير من المدارس الإبتدائية لم تهتم بأهمية بئة التعلم الصناعية حتى يتعرف التلاميذ على اللغة العربية بطريقة ممتعة.

لقد ورد كثيرا من الباحثين عن إستخدام أندرويد للتدريس العلوم المتنوعة كالإقتصاد[3] ,الرياضية [4] , الفيزية [5], و الحاسوب [6]. من خلال البحث في اللغة العربية، توجد مجموعة متنوعة من التطبيقات التي

[1] Serena Lonardi et al., "Leveraging Minority Language in Destination Online Marketing: Evidence from Alta Badia, Italy," *Journal of Destination Marketing and Management* 31, no. February (2024): 100857, https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2024.100857.

[2] Samsul Haq, "Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Problematika Dan Solusi Dalam Pengembangan Media," *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 7, no. 1 (2023): 211–22, https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6937.

[3] Sri Wahyuni, Suarman Suarman, and Rr Sri Kartikowati, "Development of Android-Based Learning Media for Economics Learning," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 1181–93, https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2816.

[4] Wahyu Hidayat et al., "How Can Android-Based Trigonometry Learning Improve the Math Learning Process?," *Frontiers in Education* 7, no. January (2023): 1–13, https://doi.org/10.3389/feduc.2022.1101161.

[5] Wisnu Watin et al., "The Effectiveness of Android-Based Physics Learning Media Assisted by Smart Apps Creator to Improve Learning Outcomes," *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia* 5, no. 1 (2023), https://doi.org/10.29303/jppfi.v5i1.208.

[6] Dindin Abidin et al., "Development of Android-Based Interactive Mobile Learning to Learn 2D Animation Practice," *Jurnal Scientia* 12, no. 1 (2023): 138–42, http://infor.seaninstitute.org/index.php.

تستخدم للتسهيل تعلم اللغة العربية, منها canva, kahoot, quizziz, و من أي تطبيقات مطورة من أندرويد [7].

مقارنةً بالدراسات السابقة، لم يتم إجراء أي دراسات تركز على تعلم اسم الإشارة باستخدام أندرويد. لذلك، يهدف هذا البحث إلى معرفة كيفية استخدام تطبيق أندرويد لتعليم اسم الإشارة وكيف يقيم الطلاب فوائد أندرويد لتسهيل تعلم اسم الإشارة.

من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث في المستقبل مرجعًا في تطوير العلوم وتضيف إلى الفهم العلمي فيما يتعلق بتعلم اللغة العربية ، وخاصة إسْم اسيرة ويمكن أيضًا أن تكون مرجعا لمعلم أو باحث محتمل يأمل في استكشاف المزيد عن نظام تطوير التعلم القائم على نظام أندرويد. و يمكن أن يساعد الطلاب في إتقان اسم الإشارة إما في مجموعات أو بشكل فردي ، في الفصل أو في المنزل ، ويمكنه فتح التعلم بشكل متكرر باستخدام تطبيقات التعلم القائمة على ذكري المظهر.

تأتي كلمة " وسائط" جمع من وساطة أي تعني لغة وسط الشيئ ما بين طرفيه.في معنى الإصطلاحي الوسائط هي وسيلة لتوجيه الرسائل أو تعلم الأخبار التي يريد الرسالة تقديمها إلى الهدف أو المستلم. تعد الوسائط بالمعنى الضيق جزءًا من المادة وجزءًا من الأداة في نظام التعلم. بمعنى واسع ، تعني

[7] Yusra Al and Zughrofiyatun Najah, "Developmental Research : An Android-Based Arabic Language Learning Application as a Means to Improve Middle School Students ' Learning Outcomes Yusra Al Amin and Zughrofiyatun Najah Developmental Research : An Android-Based Arabic Language Learning Applic," no. June (2023): 52–64; Adam Ghozali and Reynaldo Suharto, "Development of Adobe Captivate-Based Arabic Reading Skill Learning Media for Students of Class X SMA," *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam* 06, no. 01 (2023): 110–20, https://doi.org/https://doi.org/10.37758/jat.v6i1.589; Moh Nurul Huda et al., "Applicative Arabic Language Learning Media : Innovations for Arabic Language Education Lecturers in Higher Education Arabi : Journal of Arabic Studies," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 8, no. 2 (2023): 136–47, https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v8i2.686; Nur Alisa and Andi Arif Pamessangi, "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan," *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 252–60; Syaiful Bakhri, Nabeela Himmatus Tsuroya, and Yanwar Pratama, "Development of Learning Media with QuickAppNinja Android-Based (Guess Image & Find Words) to Increase Elementary School Teachers' Digital Literacy," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 7 (2023): 4879–84, https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i7.3574; Tomi Enramika, Zakiyatunnia Al Mubarokah, and Putri Hardiyanti, "Development of Canva Application-Based Arabic Learning Media to Improve the Skills of 21st Century Educators," *NusantaraEducation* 2, no. 1 (2023): 34–39, https://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/Home%0ADEVELOPMENT.

وسائل الإعلام الاستفادة القصوى من جميع أجزاء النظام وموارد التعلم أعلاه لتحقيق أهداف تعليمية معينة. لذا فإن الوسائط هي أداة و / أو مادة و / أو جهاز في نظام التعلم كوسيلة لتوزيع الرسائل أو الأخبار التي يقدمها مصدر الرسالة أو المخبر (المعلم) إلى هدف الرسالة أو مستلم الرسالة (الطلاب) لتحقيق معين أهداف الدرس.

على الرغم من أن مصطلح الدرس أو التعليم ، محاولة يعلم الطلاب. التعلم يعني محاولة جعل شخص ما يتعلم. في محاولة للتعلم لإجراء اتصال بين الطلاب (الطلاب) والمعلمين أو الطلاب أو المعلمين (تم تطبيق تعبير أكثر شيوعًا من قبل) ، بحيث يكون تنفيذ مثل هذه الدروس أحد مكونات تنفيذ التواصل بين البشر (في هذه الحالة ، بين الطلاب والطلاب). لذا فإن الدرس هو تنفيذ التعلم الذي يحدث التواصل والتفاعل بين المعلمين والطلاب.

فإن وسائط التعلم لها وظيفة لتحفيز التعلم من خلال: (١) توفير أشياء حقيقية وأشياء خطوة بخطوة. (٢) ازدواجية الكائن الفعلي. (٣) مفاهيم من المفاهيم المجردة إلى الملموسة. (٤) تقديم تصور أو فكرة مشتركة. (٥) تجاوز حواجز المكان والزمان والمسافة والعدد. (٦) أعد صياغة المعلومات باستمرار. (٧) جو التعلم ممتع ومريح وممتع وغير مضغوط ، وذلك لتحقيق أهداف التعلم.

وسائل الإعلام التعليمية لها فوائد بما في ذلك:

أ. وضح الرسالة بحيث لا تكون لفظية أكثر من اللازم.

ب. التغلب على قيود الزمان والمكان والقوة الحسية.

ج. زيادة الحماس للتعلم ، والمزيد من التفاعل المباشر بين الطلاب ومصادر التعلم.

د. يسمح للطلاب بالتعلم بشكل مستقل وفقًا لقدراتهم ومواهبهم البصرية والسمعية والحركية.

هـ. التسبب في نفس الحافز ومساواة الخبرة وإحداث نفس التصور.

يعرف اسم الإشارة يعين مدلولة تعيينا مقرونا بإشارة حسية و اسم الإشارة مبنيا إلا إذا دل على المثنى مذكره ومؤنثه, فإنه حينئذ في تلك الحالة يعرب مثنى وبالتالي يرفع بالألف و ينصب ويجر بالياء.

تتكون أسماء الإشارة من ثلاثة أقسام و هي: ما يشار به إلى المفرد, وما يشار به إلى المثنى, وما يشار به إلي الجمع, وتنقسم هذه الثلاثة أقسام إلى مذكر ومؤنث. من جهة القريب و البعيد, اللغة العربية يستخدم كلمتين, هذا و ذالك. هذا إسم الإشارة للقريب مكون من ها التنبيه وذا وهو اسم الإشارة الأصلي, ثم ذالك اسم الإشارة للبعيد وهو مكون من ذا ولام البعد و كاف الخطاب. هذين إسمين لها نوعين جنسين للمذكر و مؤنث, هذا وهذه, ذالك و تلك.

رأى نزر الدين أن أندرويد نظام التشغيل المستخدم على الهواتف المحمولة المستندة إلى نظام Linux . لإختراع التطبيقات, المخترعون يستخدمون منصة مفتوحة لدى أندرويد للإستغال في عدد من الأجهزة المتحركة. ويكون أندرويد منصة مفتوحة حتى يستطيع جميع المطورون يصنعون التطبيقات سهلا بدون رموز المعقدة.

وسائط تعليم بأندرويد تشير إلى التطبيقات التي تم تطويرها بإستخدام نظام التشغيل أندرويد مع محتوى متعدد الواسائط. هناك الوسائط بالنص, بالصور, الصوت, الفيديو, وما أصبح ذالك تصبح وسائل الإعلام التفاعلية القائمة على Android أكثر أهمية في عالم اليوم. حيث أن الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية أصبحت أكثر شيوعًا، أصبح لدى المستخدمين إمكانية الوصول إلى المزيد من المحتوى التفاعلية. يمكن أن تكون وسائل الإعلام التفاعلية طريقة رائعة للتعليم والترفيه والتواصل.

منهجية البحث

الطريقة المستخدمة في هذا البحث التطويري هي نموذج التطوير ADDIE. يتكون نموذج ADDIE من خمس خطوات[8]، وهي 1) التحليل، 2) التصميم، 3) التصميم، 3) التطوير، 4) التنفيذ، 5) التقييم، وفيما يلي وصف لكل مرحلة. 1) التحليل، في هذه المرحلة يتم إجراء تحليل لمشكلة

[8] R.M. Branch, *Instructional Design : The ADDIE* (London: Springer, 2009).

الحاجة إلى التطوير. وتتضمن مرحلة التحليل تحليل المنهج، وتحليل شخصية المعلم، وتحليل شخصية الطالب، وتحليل استخدام الوسائط.

يمكن إجراء تحليل التعلم من خلال تحليل التعلم المستخدم في المدرسة الابتدائية. هذا مرجع أساسي لمعرفة التعلم الذي سيتم استخدامه أثناء التطوير. يقوم التحليل التالي بتحليل شخصية المعلم عندما يتم التعلم. ويتم تحليل الطالب أثناء التعلم في المدرسة الابتدائية في الصف الرابع الابتدائي. التحليل الأخير هو تحليل استخدام الوسائط الذي يتم إجراؤه لمعرفة استخدام الوسائط المستخدمة أثناء التعلم. 2) التصميم، يتم في هذه المرحلة تحديد مكونات وسائط التعلم. يتم في هذه المرحلة إعداد التصميم الأولي للوسائط بخطوات حسب الحاجة. في هذه المرحلة، يتم في هذه المرحلة إعداد أدوات تقييم وسائط التعلم في شكل استبيانات. يتم التوافق بين الوسائط والأدوات بشكل متبادل من خلال الاهتمام بالتقييم وفقًا لبرنامج 3 .BSNP 2008) التطوير، هذه المرحلة هي مرحلة التحقق من صحة المواد من قبل خبراء المواد وخبراء الوسائط والمستخدمين المحتملين. في هذه المرحلة، إذا كانت هناك اقتراحات للمراجعة، سيتم إجراء المراجعات كاقتراحات تم تقديمها للباحثين. سيتم إجراء عملية التحقق من الصحة حتى يتم الإعلان في النهاية عن صلاحية الوسائط. 4) التنفيذ، بعد إعلان صلاحيتها، يتم اختبار الوسائط على طلاب الصف الرابع الابتدائي في مدرسة محددة مسبقًا. في هذه المرحلة، تم ملء استبيان استجابة من قبل الطلاب. يهدف استبيان الاستجابة هذا إلى تحديد مستوى التطبيق العملي للوسائط التي تم تطويرها. بعد ذلك ستتم معالجة البيانات التي تم الحصول عليها وتحليلها. 5) التقييم، في هذه المرحلة لا يقوم الباحث في هذه المرحلة بإجراء تقييم لأن الباحث يركز على اختبار الجدوى واختبار التطبيق العملي.

يتم إجراء تجارب المنتج لجمع البيانات التي يمكن استخدامها كأساس لتحديد مدى صلاحية المنتج الذي سيتم إنتاجه. يمكن وصف تجارب المنتج على النحو التالي: تصميم التجربة في تطوير وسائط التعلم القائمة على نظام أندرويد هو تجربة محدودة. كان هناك 4 أشخاص للاختبار، وهم خبراء وسائل

الإعلام، وخبراء المواد، والمستخدمون المحتملون، وطلاب الصف الرابع في مدرسة SD المحمدية 2 سومبربوتوكونغ. نوع البيانات في بحث تطوير وسائل الإعلام القائمة على الروبوت هو البيانات النوعية والكمية. البيانات النوعية في شكل نقد واقتراحات واستجابات متعلقة بوسائط التعلم القائمة على الأندرويد. بينما يتم الحصول على البيانات الكمية من تقييمات الاستبيان التي تم إعطاؤها للمحققين والمستخدمين المحتملين واستجابات الطلاب. تم إجراء بحث حول تطوير وسائط التعلم القائمة على نظام أندرويد في الفصل الدراسي الزوجي من عام 2023/2022. أُجري موقع هذا البحث في الفصل الرابع في الصف الرابع في مدرسة SD المحمدية 2 سومبيربوتوكونغ، محافظة مالانج.

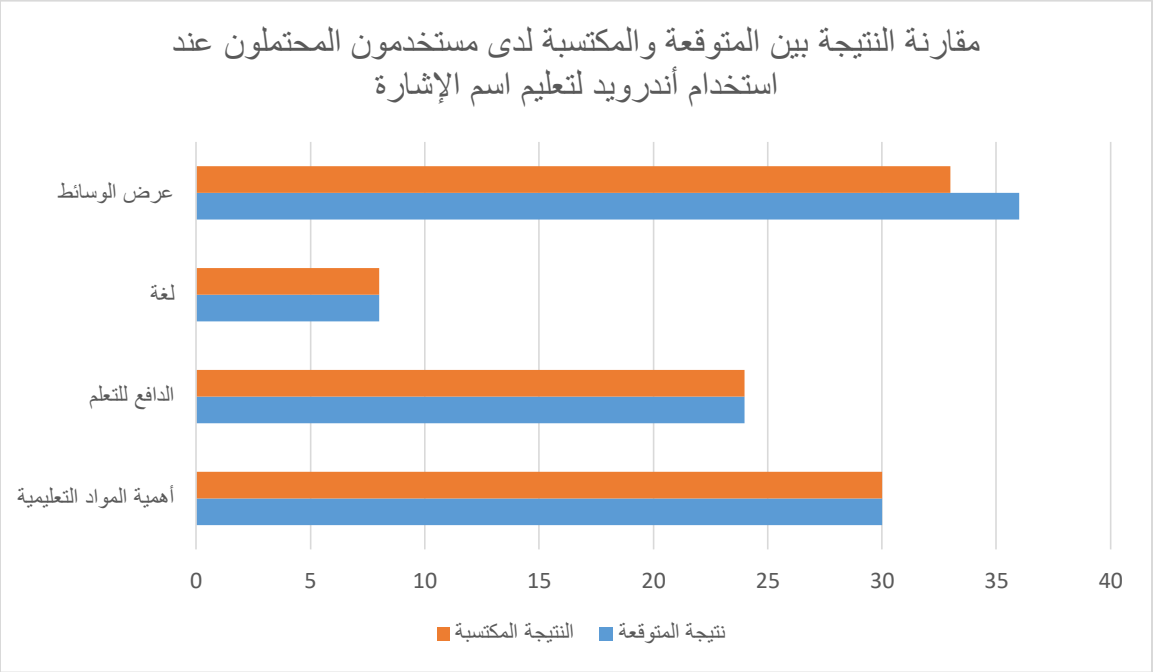
أدوات جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة كانت: 1) تم تعديل استبيان التقييم وفقًا للخطة الوطنية للتقييم المعدلة BSNP. أُعطي الاستبيان لخبراء الإعلام وخبراء المواد (لمعرفة جدوى وسائل الإعلام) كمرجع للمراجعة قبل التجربة. بينما الاستبيان للطلاب والمعلمين (لمعرفة جدوى الوسائط) مقابل الوسائط التي تم تطويرها. 2) يكون التوثيق في هذه الدراسة على شكل صور فوتوغرافية وخطط دراسية من أنشطة تطوير الوسائط التعليمية القائمة على نظام الأندرويد بهدف تعزيز جمع البيانات من نتائج البحث.

بعد تحديد أداة جمع البيانات التالية هي تقنية تحليل البيانات. البيانات الكمية التي تم الحصول عليها من الاستبيان في هذه الدراسة، ثم تحليلها لتحديد جدوى وسائط التعلم القائمة على الأندرويد المطورة. يتم الحصول على تحليل الجدوى من بيانات تقييم المدقق. يتم الحصول على تحليل الجدوى العملية من تقييم المستخدمين المحتملين واستجابات الطلاب.

نتائج و مناقشة البحث

استخدم المدرسة المحمدية 2 سمبارفوجونج مالنج منهج 2013 للتدريس العلوم العربية. لا يزال معلمو الصف الرابع يستخدمون الأساليب القديمة في تدريس اللغة العربية دون استخدام وسائل تعليمية تفاعلية، ويعتمد مسار التدريس على المعلم لشرح المحتوى. بالإضافة إلى ذلك، يتمتع الطلاب بخلفيات

مختلفة، ومعظمهم لا يزالون غرباء عن اللغة العربية ويجدونها صعبة الفهم في مادة اسم الإشارة. بعد استخدام تطبيق أندرويد، زادت درجة سهولة فهم الطلاب للتعلم، وهذا يتوافق مع ما قدموه من قيم للتعلم القائم على أندرويد.



جدول 1. النسبة المئوية لاستجابات الطلاب

رقم	اسم	فصل	نتائج
1	A S	IV	٨٤،٥
2	A K	IV	٨٠،٥
3	A A	IV	٩٠،٤
4	A Z	IV	٨٦،٩
5	A M R	IV	٩٠،٤
6	A P	IV	٩٢،٨
7			
7	C R S	IV	٩٠،٤
8	D P	IV	٨٤،٢

9	E R	IV	٨٩،٢
10	F D	IV	٨٠،٩
11	H K	IV	١٠٠
12	J E S	IV	٨٢،١
13	K R	IV	٨٥،٢
14	M D	IV	١٠٠
15	M R	IV	٨٩،٢
16	M U	IV	٩٠،٦
17	N R	IV	٨٢،١
18	Q N	IV	٨٣،١
19	R B	IV	٨٠،٢
20	R H	IV	٨٩،٢
21	R D	IV	٨٩،٢
22	R Z	IV	٩٢،٨
23	S H	IV	٩٠،٢
24	T H	IV	٨٥
	متوسط		٨٧،٩ % (صالح للغاية)

من البيانات السابقة اتضح أن تم الحصول على متوسط إجمالي قدره ٩٧،٩٪ ، مما يعني أنه يمكن القول بأن وسائط التعلم المعتمدة على لأندرويد "جيدة جدًا" أو "صالحة" ، بحيث تكون وسائط التطبيق المستندة إلى لأندرويد مجدية للاختبار. لا توجد تعليقات أو اقتراحات من المستخدمين المحتملين ، لذلك يمكن القول أن وسائط التطبيق المستندة إلى لأندرويد ليس لها مراجعات أو أنها ممكنة. يتم دعم النتائج العملية أيضًا من خلال استجابات الطلاب في استخدامها. فيما يلي تقييم استجابات الطلاب في الجدول 1.

بالمقارنة مع البيانات في جدول 1 دلت استجابات الطلاب لوسائط التعلم القائمة على نظام لأندرويد جيدة جدًا ، حيث كانت نسبة٨٧،٩٪ في فئة "جيد جدًا" على تقييم المستخدمين المحتملين ، فقد حصلت على نسبة ٩٧,٩٪ ، مصنفة على أنها "جيدة جدًا". التقييمات التي أجراها الطلاب تحصل على نسبة ٨٧,٩٪ من التجارب في مجالات محدودة والتي تم تصنيفها على أنها "جيدة جدًا". بناءً

على هذا التقييم ، حصل متوسط تقييم المستخدمين المحتملين وإجابات الطلاب على نسبة ٩٢,٩٪ في فئة "جيد جدًا" ، بحيث يُقال إن الوسائط "عملية" في استخدامها.

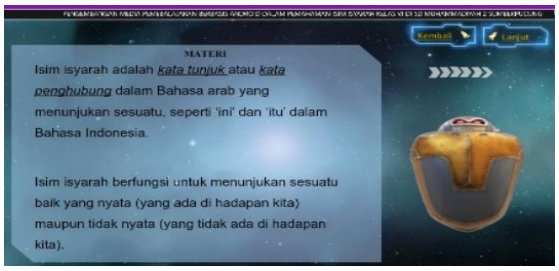
هناك عوامل تؤثر إلى وصول نتيجة جيد جد حيث معظم الطلبة يتعلمون اسم الإشارة بسهولة باستخدام الأندرويد. باستخدام تطبيق أندرويد، يمكن للطلاب تثبيته على هواتفهم الذكية حتى يتمكنوا من استخدامه في أي وقت وفي أي مكان. ويمكنهم اختيار مجموعة متنوعة من قوائم التعلم من مقدمة اسم الإشارة إلى تمارين اسم الإشارة حتى يتمكنوا من متابعة تقدمهم بشكل مباشر.

هناك عوامل تؤثر إلى وصول نتيجة جيد جد حيث معظم الطلبة يتعلمون اسم الإشارة بسهولة باستخدام الأندرويد. باستخدام تطبيق أندرويد، يمكن للطلاب تثبيته على هواتفهم الذكية حتى يتمكنوا من استخدامه في أي وقت وفي أي مكان. ويمكنهم اختيار مجموعة متنوعة من قوائم التعلم من مقدمة اسم الإشارة إلى تمارين اسم الإشارة حتى يتمكنوا من متابعة تقدمهم بشكل مباشر.

تلك العوامل اتباعا بكيفية تصميم أندرويد. تم تطوير تصميم الوسائط التعليمية المستندة إلى لأندرويد لدعم التعلم الذي يشير إلى تعلم اللغة العربية ، وموضوع اِسم إشارةالفصل الرابع. الوسائط باستخدام عرض تقديمي المستخرج إلى لأندرويد ، حيث يوجد العديد من القوائم مثل المؤشرات و ك د) (KD، وأهداف التعلم ، والمواد ، والتقييمات ، وفيديوهات التعلم.تم تطوير تصميمات المنتجات التالية

جدول 2. التطبيق أندرويد للتعلم إسم الإشارة:

تطبيق وسائط التعلم القائم على لأندرويد	صفحة رئيسية التطبيق

قائمة التطبيق	المثال بيان عن مادة اسم الإشارة
	
تسجيل دخول	مقاطع الفيديو المتحركة التعليمية

من تلك الأثر الإجابية لأندرويد أعطى المستخدمون نتيجة جيد جدا لسهولته في التعلم كما ورد في جدول 3. وسائط التطبيقات المستندة بأندرويد بعد المرور بعدة مراحل من التحقق من الصحة والتقييم ، وبالتحديد من تقييم خبراء الإعلام الذين حصلوا على نسبة ٩٠٪ في فئة "سهل". حصل التحقق من صحة خبراء المواد على نسبة مئوية من ٩٥،٨٪ في فئة "سهل". حصلت التقييمات التي أجراها المستخدمون المحتملون أو معلمو الصف الرابع على نسبة مئوية قدرها ٩٧،٩٪ في فئة "جيد جدًا". وحصلت التقييمات التي أجراها الطلاب على نسبة ٨٧،٩٪ في فئة "جيد جدًا". وبشكل عام ،

حصل متوسط النسبة المئوية التي تم الحصول عليها على نسبة مئوية قدرها ٩٣ ٪ في فئة "لائق" ، بحيث يمكن استخدام وسائط التطبيقات المستندة إلى لأندرويد في التعلم.

جدول 3. التقييم النهائي لجودة وسائط التعلم المعتمدة على لأندرويد

رقم	تقييم جودة الوسائط	نسبة مئوية
1	خبير إعلامي	٩٠%
2	خبير المواد	٩٥،٩%
3	مدرس اللغة العربية الصف الرابع	٩٧،٩%
4	طلاب الصف الرابع	٨٧،٩%
	النسبة المئوية متوسط	**٩٣%**

إن لإستخدام أندرويد أثر طيب لتسهيل فهم إسم الإشارة منها يمكن استخدام وسائط التطبيقات المستندة إلى لأندرويد في أي مكان وزمان.و يمكن لتطبيقات الوسائط المستندة إلى أندرويد تدريب مهارات التفكير والذاكرة وممارسة المهارات في مجال الإعلام. تطبيق الوسائط القائم على نظام لأندرويد عبارة عن وسائط عملية وسهلة التنفيذ في المدارس الابتدائية. يمكن لوسائط التطبيقات المستندة إلى أندرويد تغيير مفهوم أن التعلم ممل ، لأن هذه الوسائط ممتعة جدًا لجذب انتباه الطلاب.

في عصر الرقمي، يبدأ عالم التعليم في التحول من عصر التعلم التقليدي إلى عصر قائم على التكنولوجيا. وهذا يعني أن تعلم اللغة العربية يمكن الوصول إليه من قبل أي شخص وهو مناسب للطلاب الإندونيسيين، حيث أن معظم سكان إندونيسيا، حتى الأطفال الصغار في المدرسة الابتدائية، يمكنهم تشغيل الهواتف الذكية. إذا لم يتم إدراج تطبيقات التعلم المفيدة مثل تطبيقات تعلم اللغة العربية، فسوف ينجرفون في تطبيقات الألعاب الأخرى.

لكن للأسف عندما تطبيق أندرويد للفصل في الصف 4 في مدرسة محمدية, الطلبة يوجهون تحديات أخري. هناك قلة وصول الواي فاي غير الكافي أثناء تعلم اللغة العربية مما يجعل الطلاب يستخدمون بياناتهم الشخصية وقلة المعلمين الذين يفهمون التكنولوجيا الجديدة لمساعدة التعلم العربي.

الإختتام

تم تطوير وسائط التعلم القائمة على تطبيقات الأندرويد بشكل كبير، وهناك العديد من تطبيقات التعلم التي يمكن للمعلمين والطلاب في المدرسة الوصول إليها مجاناً. إن تطوير تطبيق أندرويد لتعليم اللغة العربية في المدرسة المحمدية الابتدائية يثبت فعاليته في تعلم اللغة العربية.

ومع ذلك، من المؤسف أنه لا يزال هناك العديد من الظروف المدرسية التي لا تستطيع توفير التسهيلات الكافية لاستخدام التكنولوجيا في التعلم. و نرجو بوجود تطوير أندرويد للتعلم اللغة العربية في المستقبال يستطيع لوصوله من جميع المدارس في المدينة أم في الدائرة.

المراجع

Abidin, Dindin, Nanny Mayasari, Abdullah Muamar, Erwinsyah Satria, and Firman Aziz. "Development of Android-Based Interactive Mobile Learning to Learn 2D Animation Practice." *Jurnal Scientia* 12, no. 1 (2023): 138–42. http://infor.seaninstitute.org/index.php.

Al, Yusra, and Zughrofiyatun Najah. "Developmental Research : An Android-Based Arabic Language Learning Application as a Means to Improve Middle School Students ' Learning Outcomes Yusra Al Amin and Zughrofiyatun Najah Developmental Research : An Android-Based Arabic Language Learning Applic," no. June (2023): 52–64.

Alisa, Nur, and Andi Arif Pamessangi. "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan." *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 252–60.

Bakhri, Syaiful, Nabeela Himmatus Tsuroya, and Yanwar Pratama. "Development of Learning Media with QuickAppNinja Android-Based (Guess Image & Find Words) to Increase Elementary School Teachers' Digital Literacy." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 7 (2023): 4879–84. https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i7.3574.

Branch, R.M. *Instructional Design : The ADDIE*. London: Springer, 2009.

Enramika, Tomi, Zakiyatunnia Al Mubarokah, and Putri Hardiyanti. "Development of Canva Application-Based Arabic Learning Media to Improve the Skills of 21st Century Educators." *NusantaraEducation* 2, no. 1 (2023): 34–39. https://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/Home%0ADEVELOPMENT.

Ghozali, Adam, and Reynaldo Suharto. "Development of Adobe Captivate-Based Arabic Reading Skill Learning Media for Students of Class X SMA." *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam* 06, no. 01 (2023): 110–20. https://doi.org/https://doi.org/10.37758/jat.v6i1.589.

Haq, Samsul. “Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Problematika Dan Solusi Dalam Pengembangan Media.” *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 7, no. 1 (2023): 211–22. https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6937.

Hidayat, Wahyu, Euis Eti Rohaeti, Ida Hamidah, and Ratu Ilma Indra Putri. “How Can Android-Based Trigonometry Learning Improve the Math Learning Process?” *Frontiers in Education* 7, no. January (2023): 1–13. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.1101161.

Huda, Moh Nurul, Salsabila, Misbahul Munir, and Mohamad Abdullah Alsaied. “Applicative Arabic Language Learning Media : Innovations for Arabic Language Education Lecturers in Higher Education Arabi : Journal of Arabic Studies.” *Arabi : Journal of Arabic Studies* 8, no. 2 (2023): 136–47. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v8i2.686.

Lonardi, Serena, Ursula Scholl-Grissemann, Mike Peters, and Nadine Messner. “Leveraging Minority Language in Destination Online Marketing: Evidence from Alta Badia, Italy.” *Journal of Destination Marketing and Management* 31, no. February (2024): 100857. https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2024.100857.

Wahyuni, Sri, Suarman Suarman, and Rr Sri Kartikowati. “Development of Android-Based Learning Media for Economics Learning.” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 1181–93. https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2816.

Watin, Wisnu, I Wayan Gunada, Husrin Fauzia, and Syahrial Ayub. “The Effectiveness of Android-Based Physics Learning Media Assisted by Smart Apps Creator to Improve Learning Outcomes.” *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia* 5, no. 1 (2023). https://doi.org/10.29303/jppfi.v5i1.208.