AL IBRAH: JOURNAL OF ARABIC LANGUAGE EDUCATION
DECEMBER-2024, VOL.7, NO.2, PAGE.29-40
ISSN (P): 2622-4380; ISSN (E): 2622-6006
©2024PBA IAIN PALOPO. HTTP://EJOURNAL.IAINPALOPO.AC.ID/INDEX.PHP/IBRAH

تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية على مادة البيانات الشخصية باستخدام كانفا وبيكسلاب لطلاب الصف العاشر

[1]HURON MAHSYURAH KADIR, [2]ANDI ARIF PAMESSANGI
[123] INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
[1]E-MAIL: huronmahsyurah05@gmail.com

Abstract

This study aims to identify the development process and the validity level of the developed product. This type of research is research and development (R&D) by adapting the 4D development model, which consists of four stages: define, design, develop, and disseminate. The subjects of this study are tenth-grade students of MAN Palopo. Data collection techniques include observation, interviews, validation sheets, student response questionnaires, and documentation. The data were analyzed using qualitative and quantitative data analysis techniques. The result of this development research is an Arabic learning media on the topic of "al-bayanaat asy-syakhsiyyah" using Canva and Pixellab applications for tenth-grade students of MAN Palopo. The product validation test results showed that: 1) the material expert validation scored 81.81%; 2) the media expert validation scored 88.88%; and 3) the learning expert validation scored 89.41%. Based on the product validation test results by the three expert validators, it shows that the "al-bayanaat asy-syakhsiyyah" material using Canva and Pixellab applications is highly valid for implementation in Arabic learning.

Keywords: Learning Media, Canva, Pixellab

الملخص

يهدف هذا البحث إلى تحديد عملية التطوير ومستوى صلاحية المنتج المطور. نوع البحث هو البحث والتطوير (R&D) ستخدام نموذج تطوير 4D الذي يتكون من أربع مراحل وهي مرحلة التحديد، والتصميم، والتطوير، والانتشار. وحدات البحث هم طلبة الصف العاشر لمدرسة العالية الحكومية فالوفو.وأساليب جمع البيا ت المستخدمة هي الملاحظة والمقابلة وأوراق التحقق من الصحة واستبا ت استجابة الطلبة والو ثق. وتم تحليل البيا ت ستخدام أساليب تحليل البيا ت الكيفية والكمية. نتائج هذا البحث التطويري هي وسيلة تعليم اللغة العربية على مادة البيا ت الشخصية ستخدام Canva و Pixellab لطلبة الصف العاشر في المدرسة العالية الحكومية فالوفو. تظهر نتائج اختبار التحقق من صحة المنتج ما يلي: ١) حصل اعتماد خبير المواد على درجة ٨١ ٨١%؛ ٢) حصل خبير الإعلام على درجة ٨٨ ٨٨%؛ ٣) وحصلت صدقية التعلم الخبير على درجة ٤١ ٨٩%. بناءً على النتائج، يمكن استنتاج أن وسيلة التعليم المطورة صالحة جداً للتطبيق في تعليم اللغة العربية.

الكلمات الأساسية: وسيلة التعليم، Canva و Pixellab

المقدمة

أن يسهل توافر التكنولوجيا ز دة الكفاءة والفعالية والإنتاجية في نظام التعليم الذي يتكيف مع التطورات التكنولوجية. هناك حاجة ماسة لدور وسيلة التعليم وهام، بشكل عام يمكن أن يكون تقسيم وسيلة التعليم في شكل صور فوتوغرافية أو نماذج أو أدوات أخرى. يهدف هذا إلى توفير دافع التعلم وكذلك تعزيز استيعاب الإدراك لدى الطلبة. يمكن تفسير وسيلة التعليم بشكل عام كأداة في عملية التدريس والتعلم، أو أي شيء يمكن أن يحفز الإدراك المعرفي لدى الطلبة في عملية التدريس والتعلم .كما ورد في القرآن استخدام وسيلة التعليم:

ـيَّهْدِيْ بِهِ اللّٰهُ مَنِ ـتَّبَعَ رِضْوَانَهٗ سُبُلَ السَّلٰمِ وَيُخْرِجُهُمْ مِّنَ الظُّلُمٰتِ اِلَى النُّوْرِ ِذْنِهٖ وَيَهْدِيْهِمْ اِلٰى صِرَاطٍ مُّسْتَقِيْمٍ (سورة المائدة : ٦)

معنى سورة المائدة الآية ١٦ هو أن سبحانه وتعالى ذكر ثلاثة أنواع من استخدامات القرآن. يمكن أن يرتبط ذلك ستخدام الوسيلة في التعليم، لذلك يمكن ملاحظة أن الوسيلة تكون على شكل أدوات أو أشياء تستخدم فعليًا كوسيلة للتعلم. يجب أن تكون الوسيلة المستخدمة متوافقة مع قدرات المعلم، بحيث يمكن نقل الوسيلة المستخدمة بشكل جيد ويمكن للطلبة فهمها بسهولة.

من بين وسيلة التعليم الرقمية تطبيق Canva و .PixelLabكانفا هو موقع إلكتروني التصميم الجرافيكي الذي يساعد المستخدمين على تصميم التصاميم الإبداعية بطريقة سهلة متصل. تعتبر المزا المتنوعة المقدمة، مثل سهولة الوصول والمنظر الأمامي الجذاب وسهولة الاستخدام من اعتبارات الاختيار Canva لتطوير وسيلة التعليم. توافر إصدارات مختلفة كانفا كما أنه يسهل على الطلبة الوصول إلى وسيلة التعليم. في اللحظة كانفا نسخة متاحة موقع إلكتروني، وكذلك تطبيقات للمستخدمينهاتف ذكي android و .IOS

(٢) أسئلة البحث

بناءً على الخلفية الموضحة، يمكن صياغة العديد من صيغ المشكلات في هذه الدراسة، وهي على النحو التالي:

1. كيف عملية تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية على مادة "البيا ت الشخصية" ستخدام Canva و Pixellab لطلبة الصف العاشر لمدرسة العالية الحكومية فالوفو؟
2. ما مدى صلاحية وسيلة تعليم اللغة العربية على مادة "البيا ت الشخصية" ستخدام Canva و Pixellab لطلبة الصف العاشر لمدرسة العالية الحكومية فالوفو؟

(٣) أهداف البحث

بناءً على صياغة المشكلة أعلاه ، فإن أهداف هذه الدراسة هي:

1. لمعرفة عملية تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية على مادة "البيا ت الشخصية" ستخدام Canva و Pixellab لطلبة الصف العاشر لمدرسة العالية الحكومية فالوفو
2. لمعرفة صلاحية وسيلة تعليم اللغة العربية على مادة "البيا ت الشخصية" ستخدام Canva و Pixellab لطلبة الصف العاشر لمدرسة العالية الحكومية فالوفو

(٤) فوائد البحث

يمكن مراجعة فوائد هذا البحث نظرً وعمليًا وهي :

1. نظر .

من المأمول أن يتم استخدام نتائج هذه الدراسة لاحقًا كمدخلات في الاختلافات في استخدام الوسيلة في تعليم اللغة العربية لطلبة مدرسة العالية الحكومية فالوفو، ومن المتوقع أن توفر نظرة قبة للباحثين الآخرين لإجراء المزيد من البحوث ذات الصلة.

2. عمليا.

أ) للطلبة، من المأمول أن يكون لنتائج هذه الدراسة ثير إيجابي على التعليم في الفصول الدراسية وخلق ظروف صفية مواتية مصحوبة بمشاركة الطلبة في التعليم كأحد تجارب التعليم الممتعة للطلبة.

ب) للمعلمين، من المأمول أن يتم استخدام نتائج هذا البحث كمرجع للمعلمين في استخدام وسيلة التعليم القائمة على *canva* لتحسين تعليم اللغة العربية وخلق ظروف تعليمية ممتعة وممتعة.

ج) للمدارس، من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث مفيدة في إثراء الرؤى حول تطوير وسيلة التعليم القائمة على *canva*.

(٥) الدراسات السابقة المتعلقة لبحث

1. الرسالة جمعتها Adinda Putri Wiryani من جامعة Sriwijaya بعنوان "تطوير وسيلة التعليم القائمة على موقع *Canva* للتعليم عبر الإنترنت في مواضيع التاريخ في المدارس الثانوية". تهدف هذه الدراسة إلى إنتاج منتج وسيلة تعليمية صالح وفعال في SMA Negeri 14 Palembang. نتائج التحقق من صحة وسيلة هي ٤ ٢٥ مع فئة صالحة جدًا. نتائج التحقق من صحة خبير المواد ٣ ٨٨ مع فئة صالحة. نتائج التحقق من صحة خبراء التصميم التعليمي هي ٤ ٣٥ مع فئة صالحة للغاية. نتائج التحقق من صحة اللغويين هي ٤ ٥٤ مع فئة صالحة للغاية. متوسط نتيجة اختبار التحقق من الصحة في مرحلة اختبار ألفا هو ٤ ٢٥ مع فئة صالحة للغاية. حصلت نتائج مراحل الاختبار الميداني على قيمة كسب n طبيعية قدرها ٠ ٧٢ (فعالية فئة عالية).[1]

2. الرسالة التي أعدتها أسمينار سيريغار من جامعة ولاية شمال سومطرة الإسلامية ميدان بعنوان "تطوير وسيلة التعليم الر ضية على مادة نظام معادلة خطية متغيرة واحدة (SPLSV) ستخدام تطبيق *Canva* لز دة تحفيز الطلبة على التعليم في "SMP SWASTA IRA Medan". الغرض من هذا البحث هو كيفية تطوير وسيلة تعليم الر ضيات ستخدام تطبيق *Canva*. يُنظر إلى مستوى جدوى وسيلة التي تستخدم *Canva* من خلال تقييم الوسيلتين ومدققي المواد. بناءً على نتائج تقييم المدققين ، تم الحصول على متوسط درجة ٥ ٨٤٪ بفئة جيدة جدًا أو صالحة ، مما يعني أن وسيلة التعليم ستخدام تطبيق *Canva* ممكنة / صالحة لاستخدامها في التعليم. يزيد مستوى فعالية وسيلة التعليم ستخدام تطبيق *Canva* من تحفيز الطلبة على التعليم. حصل الدافع قبل استخدام وسيلة (الاختبار المسبق) وبعد استخدام وسيلة (الاختبار اللاحق) على فرق / قيمة مقارنة تبلغ ٥٠ و ٦٦. بناءً على نتائج المقارنة بين الاثنين ستخدام صيغة N-Gain التي حصلت على قيمة ٠ ٣٢ في فئة جيدة / كافية فعالة.[2]

3. مجلة بقلم زهرة كاملة وقوية من جامعة المحمدية أ.د. دكتور. HAMKA بعنوان "تطوير وسيلة التعليم التفاعلية المستندة إلى Canva على مواد الكسور لطلبة المدارس الابتدائية". تهدف هذه الدراسة إلى إنتاج وسيلة تفاعلية بمساعدة تطبيق *Canva* لمواد كسر SD

[1] Wiryani, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas"*(Universitas Sriwijaya 2021), 6.

[2]Asminar Siregar, "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP SWASTA IRA Medan"*, (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2021), 6.

من الفئة III تكون صالحة وعملية وفعالة. تستخدم هذه الدراسة أسلوب البحث والتطوير مع نموذج *ADDIE* الذي يتكون من ٥ مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم التحقق من صحة هذه وسيلة من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام وأجروا اختبار جدوى على طلبة الصف الثالث الابتدائي ، جمالي ٣١ طالبًا. حصلت نتائج التحقق من صحة خبراء المواد على درجة عرض تقديمي بلغت ٩٣٪ في الفئة المجدية للغاية ، وحصلت نتائج التحقق من صحة خبراء الإعلام على درجة عرض تقديمي بلغت ٩٣٪ في الفئة المجدية للغاية. بناءً على نتائج استجا ت الطلبة ، يمكن الحصول على نسبة ٨٩٪ بفئة جيدة جدًا.

(٦) اللإطار النظري

1. التطوير

يجادل سوجيونو ن طرق البحث والتطوير هي طرق بحث مستخدمة لإنتاج منتجات معينة ، واختبار فعالية هذه المنتجات. لتكون قادرًا على إنتاج منتجات معينة ، يتم استخدام بحث تحليل الاحتياجات (ستخدام المسح أو الأساليب النوعية) ولاختبار فعالية هذه المنتجات حتى تتمكن من العمل في المجتمع الأوسع، يلزم البحث لاختبار فعالية هذه المنتجات (تجريبية الطرق المستخدمة). في مجال التعليم، من المتوقع أن تؤدي المنتجات التي يتم إنتاجها من خلال أبحاث البحث والتطوير إلى ز دة الإنتاجية التعليم ، أي الخريجين ذوي العدد الكبير والمؤهلين وذوي الصلة لاحتياجات.

2. وسيلة التعليم

أصل الكلمة تي كلمة "وسيلة" من الكلمة اللاتينية *"medius"* والتي تعني وسيلة أو وسيلة أو المقدمة. وفي الوقت نفسه ، يعد التعلم نشاطًا لتنفيذ منهج مؤسسة تعليمية بحيث يمكن أن يؤثر على الطلبة لتحقيق أهداف تعليمية محددة مسبقًا. لنسبة لبريجز ، فقال إن وسيلة الإعلام التعليمية هي أداة لتوفير الحوافز للطلبة حتى تحدث عملية التعليم. وسيلة التعليم هي أي شيء يمكن استخدامه لتوجيه المعلومات والمواد التعليمية من مصادر التعليم أي المدرسين للطلبة وقادر على تحفيز الأفكار والحماس والاهتمام والفضول بحيث يشجع عملية التعلم الطلبة. أحد العناصر التي يمكن أن تساعد في تحقيق أهداف التعلم هو استخدام الوسائط في التعلم .

3. كانفا *(Canva)*

[3] Zahra Kamila dan Kowiyah, "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar*," Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika 7, no. 1 (2022) : 72.

[4] Sri Haryati, "*Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam*," Academia 37, no. 1 (2012): 13.

[5] Andi Arif Pamessangi, *Media dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*, ed. oleh Munir Yusuf (Gowa: Penerbit Aksara Timur, 2021), 14.

[6] Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, ed. oleh Resa Awahita (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 13.

[7] *R Jennah, "Media Pembelajaran. In Media Pembelajaran," http://repository.uinsu.ac.id*, 2009, 5.

[8] Naidin Syamsuddin, Helmi Kamal, dan Izza Vithry Hayah, "Tathwir Wasilah Ta ' lim al-Lughah al-Arabiyyah al-Tafa ' uliyyah ' ala Asas al-Lu ' bah al-Ta ' limiyyah Quizizz fi Madah al-Mubtada ' wa al-Khabar li Tullab al-Saff al- ' Ashir bi al-Madrasah al- ' Aliyah al-Hukumiyyah Palopo ٧ "ةمدقم, no. 1 (2024): 29–41.

[9] Mawardi et al., "Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Resona : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat" 5, no. 2 (n.d.): 148–57.

تطبيق كانفا هو تطبيق تصميم عبر الإنترنت يحتوي على قوائم تحرير متنوعة لإنشاء أنواع مختلفة من التصميمات الرسومية مثل الملصقات والعروض التقديمية والكتيبات والرسومات واللافتات وتحرير الصور وغيرها. يمكن أن يساعد كانفا المعلمين في إنشاء وسيلة تعليم وتسهيل شرح المواد الدراسية على المدرسين. ستخدام هذا التطبيق ، يمكن للطلبة تعليم المواد التي يدرسها المعلم بسهولة أكبر لأن كانفا يمكنها عرض الكتابة والفيديو والصوت والرسوم المتحركة والصور والمخططات وغيرها حسب الحاجة ، كما أنها قادرة على المساعدة في ز دة تركيز الطلبة في أنشطة التعليم بسبب مظهرها الواضح . مثير للاهتمام. يمكن أن يساعدك تطبيق كانفا في إنشاء تصميمات دون الحاجة إلى تنزيل التطبيق وله ميزات متنوعة يمكن أن تجمع بين أشكال مختلفة من التصميم الفني [1].

4. بكسلاب *(Pixellab)*

بكسلاب هو تطبيق قائم على نظام *Android* لتحرير النصوص بسهولة تم تطويره بواسطة *App Holdings*. دعم الميزات في شكل إنشاء نص ، نص ثلاثي الأبعاد ، ثيرات نصية ، مئات الخطوط ، عمل ملصقات ، رموز تعبيرية شكال مختلفة تريدها. يمكن لهذا التطبيق أيضًا حفظ المشاريع وتصديرها بتنسيقات مختلفة ، مثل *pdf* و *jpeg* و *png*. تتمثل ميزة هذا التطبيق في أنه مدمج مع تطبيقات التصميم الأخرى المستندة إلى *Android*. بحيث يكون هذا التطبيق في استخدامه سهل الاستخدام وبسيط وسريع وفعال. يجعل تطبيق بكسلاب هذا من السهل التصميم، ويحتوي على شاشة عرض بسيطة، ويوفر نصًا وملصقات ثلاثية الأبعاد، ويقوم بتحرير الصور والنصوص مجاً . يجمع هذا التطبيق بين الصور والنص بطريقة أكثر إيجازًا ستخدام الهاتف الذكي فقط.

[1] Kamila dan Kowiyah, "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar*" (2021), 56.

[1] Aufia Aisa et al., *"Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Pixellab di Desa Sidomulyo"* no. 3 (2022): 3.

(٧) الإطار الفكري

تستخدم هذه الدراسة البحث والتطوير (R&D). في تطوير هذا البحث، استخدمت الباحثة نموذج D٤ ربع مراحل، وهي مرحلة التحديد والتصميم والتطوير والنشر. سيتم وصف المراحل في الإطار التالي:

صورة الإطار الفكري

(٨) منهج إلبحث

(١) نوع البحث

استخدمت الباحثة في هذا البحث طريقة البحث والتطوير (R&D). البحث والتطوير عملية تستخدم لتطوير المنتج التعليمي والتحقق من صحته. المنتج المطور هو وسيلة تعليم اللغة العربية على مادة البيا ت الشخصية لستخدام canva وpixellab من خلال

تكييف نموذج تطوير D٤ الذي يتكون من أربع مراحل، وهي التحديد والتصميم والتطوير والنشر.

(٢) موقع البحث

يتم إجراء هذا البحث في المدرسة العالية الحكومية فالوفو.

(٣) الموضوع والكائن البحث

الموضوع في هذا البحث هما الطلاب والطالبات من الصف العاشر. الكائن في هذا البحث هو وسيلة التعليم للغة العربية على مادة البيا ت الشخصية لستخدام canva وpixellab.

(٤) إجراءات التطوير

يستخدم إجراء البحث والتطوير لوسيلة التعليم ستخدام تطبيقات كانفا و بكسلاب نموذجًا ر عي الأبعاد يمر لمراحل الأربع التالية.

1. مرحلة التحديد

في هذه المرحلة ، أجرت الباحثة مقابلات ، وتحليل المناهج ، وتحليل الاحتياجات. في هذه المرحلة هناك ثلاث خطوات رئيسية ، وهي: التحليل النهائي الأولي ، وتحليل الطالب ، وتحليل المواد. ويتم استخدام نتائج هذه المرحلة كمواد يجب مراعاتها في تصميم وسيلة تعليم اللغة ستخدام تطبيقات كانفا و بكسلاب.

3. مرحلة التصميم

تتم مرحلة التصميم من خلال إعداد المواد التعليمية التي سيتم تحميلها في وسيلة الإعلام بناءً على منهج تعليم اللغة العربية. يتم تصميم المنتج عن طريق اختيار التنسيق الصحيح مع المواد وتصميم أدوات التقييم وفقًا لما هو مطلوب في الوسيلة التي يتم تطويرها.

4. مرحلة التطور

مرحلة التطوير هي مرحلة تحقيق المنتج. في هذه المرحلة ، يتم تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية ستخدام كانفا و بكسلاب وفقًا للتصميم. تشمل الأنشطة التي يتم تنفيذها في هذه المرحلة تطوير الوسيلة التعليم، والعناية الواجبة من قبل فريق التحقق من صحة الخبراء ، وتجارب المنتج ، والتقييمات ، والمراجعات.

5. مرحلة النشر

بعد اختبار الوسائط ومراجعتها ، تتمثل الخطوة التالية في نشر نتائج تطوير الوسيلة التعليمية للغة العربية ستخدام تطبيقي كانفا و بكسلاب.

(٩) تقنيات جمع البيا ت

(١) الملاحظة

تُستخدم الملاحظة للعثور على المشكلة الأولية وراء هذا البحث، كما يتم إجراء الملاحظة أيضًا لملاحظة جميع الأنشطة أو الظواهر التي تحدث أثناء عملية البحث.

(٢) المقابلة

المقابلات التي أجرتها الباحثة هي للحصول على البيا ت أساسي في إجراء البحث وجمع المعلومات والحقائق المتعلقة لمشاكل

الموجودة في عملية التعليم.

(٣) ورقة التحقق من الصحة

ورقة التحقق هي ورقة أنشأها الباحث واستشارها المشرف ثم أعطيت للمدقق للحصول على تقييم للوسيلة التي يتم تطويرها بناءً على عدة جوانب وهي معايير ما إذا كانت الوسيلة تعتبر مناسبة أم لا. ومن خلال ورقة التحقق هذه يمكن الحصول على مستوى صلاحية الوسيلة المطورة كمواد لتحديد مدى ملاءمة استخدام الوسيلة.

(٤) الاستبانة

يهدف إستبانة إلى تحديد تقييم المدقق واستجا ت طلبة للمنتج الذي يتم اختباره.

(٥) التوثيق

جمع البيا ت على شكل صور أثناء تجارب منتجات وسيلة تعليم اللغة العربية ستخدام كانفا و pixellab على مادة البيا ت الشخصية في الصف العاشر.

(١٠) تقنيات تحليل البيا ت

تحليل البيا ت هو نشاط يتم إجراؤه بعد تجميع بيا ت من جميع المستجيبين ومصادر البيا ت الأخرى. تقنيات تحليل البيا ت المستخدمة في هذه الدراسة هي تقنيات التحليل الوصفي النوعي والكمي لنسب المئوية.

1. تحليل البيا ت النوعية

لتحليل البيا ت الشفهية التي تم الحصول عليها من التعليقات والاقتراحات والمراجعات لأوراق التحقق من صحة الخبراء والاستبيا ت والمقابلات.

2. تحليل البيا ت الكمية

تستخدم لتحليل نتائج التحقق من صحة المنتج. يتم رؤية صلاحية المنتج من نتائج التحقق من صحة خبراء الوسيلة وخبراء المادة.

(١١) نتائج البحث والمناقشة

أ. النظرة إلعامة على موقع إلبحث

1. ريخ الموجز للمدرسة العالية الحكومية فالوفو

المدرسة العالية الحكومية فالوفو هي وظيفة نقل لتدريس معلمي الدين الحكومي فالوفو. سست هذه المدرسة أصلا في عام ١٩٦٠. ثم تم تحويلها إلى المدرسة العالية الحكومية فالوفو في عام ١٩٩٠. وذلك بناءً على قرار وزير الدين بجمهورية إندونيسيا رقم ٦٤ لسنة ١٩٩٠ بتاريخ ٢٥ أبريل ١٩٩٠. شهدت عتبارها إحدى المؤسسات التعليمية الرسمية التي تديرها وزارة الدين تطورات تتماشى مع احتياجات ومتطلبات المجتمع في فالوفو.

2. الرؤية والرسالة للمدرسة العالية الحكومية فالوفو

أ. الرؤية

خلق إنسان مؤمنين ومتقين وأذكياء ومتقنين للعلوم والتكنولوجيا وقادرين على المنافسة على المستوى المحلي والعالمي.

ب. الرسالة

1) تنمية تقدير قيم الإخلاص وممارستها في الحياة اليومية؛
2) تنفيذ التعلم والتوجيه بفعالية وكفاءة حتى يتمكن الطلبة من التطور على النحو الأمثل وفقًا لإمكا تهم؛
3) ز دة الدافع والثقة في التعلم سواء بشكل فردي أو في مجموعات؛
4) زراعة الانضباط وأخلاقيات العمل الفعالة.

(١٢) نتائج البحث

اعتمد هذا البحث وتطوير الوسيلة التعليمية على نموذج التطوير ٤D الذي يتكون من أربع مراحل وهي مرحلة التحديد (*define*)، ومرحلة التصميم (*design*)، ومرحلة التطوير (*development*)، ومرحلة النشر (*disseminate*).

(أ) مرحلة التحديد

النشاط الرئيسي الذي قامت به الباحثة في هذه المرحلة هو تحليل المشكلات الموجودة بحيث تصبح أساس الحاجة إلى التطوير. هناك ثلاث خطوات رئيسية في هذه المرحلة، وهي التحليل الأولي والنهائي (front-end analysis)، وتحليل الطلبة، وتحليل المفاهيم. وفي هذه المرحلة قامت الباحثة جراء الملاحظات والمقابلات مع معلمي اللغة العربية لمدرسة العالية الحكومية فالوفو.

(ب) مرحلة التصميم

مرحلة التصميم هي المرحلة الثانية من إجراءات التطوير. النشاط الرئيسي في هذه المرحلة هو تصميم أو وضع خطط تتعلق طار الوسيلة التي يتم تطويرها.

(١٣) المناقشة

(أ) عملية تطوير المنتج

تم تطوير وسيلة التعليم على مادة البيا ت الشخصية لستخدام Canva وPixellab ستخدام نموذج التطوير الر عي ٤D الذي يتألف من أربع مراحل: تحديد، تصميم، تطوير، ونشر. تبدأ المرحلة الأولى بتحديد مشكلات مختلفة تتعلق بتعلم اللغة العربية في صف العاشر في المدرسة العالية الحكومية فالوفو وتحليل خصائص الطلبة. ثم يقوم الباحثة بتحليل المواد التي يجب تطويرها لتصبح مادة البيا ت الشخصية، مع مراعاة الكفا ت الأساسية والمصادر التعليمية المستخدمة.

(ب) صلاحية المنتج المطور

يعد التحقق من الصحة أمرا مهما يجب القيام به قبل التجربة لمعرفة مستوى صلاحية المنتج. يتم التحقق من صحة المنتج من قبل خبير المادة وخبير الوسيلة وخبير التعليم. مدقق خبير المادة وخبير الوسيلة هما محاضرا الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو بينما مدقق خبير التعليم هو مدرس اللغة العربية من الفئة الصفل العاشر لمدرسة العالية الحكومية فالوفو.

نتائج التحقق من الصحة

المستجيب	الدرجة	الفئة
خبير المادة	٨١ ٨١%	صالح جدا
خبير الوسيلة	٨٨ ٨٨%	صالح جدا
خبير التعليم	٤١ ٨٩%	صالح جدا

(١٤) الخاتمة

أ. الخلاصة

بناءً على نتائج البحث والمناقشة المتعلقة بتطوير وسيلة التعليم الخاصة بمادة "البيا ت الشخصية" ستخدام تطبيقات Canva وPixellab في الصف العاشر في مدرسة العالية الحكومية فالوفو، يمكن أن نستنتج ما يلي:

1. تم تطوير وسيلة التعليم ستخدام Canva وPixellab سلوب البحث والتطوير، مع اعتماد نموذج التطوير الر عي D٤ والذي يتألف من تعريف الهدف، التصميم، التطوير، والنشر.
2. كدت صحة المنتج المستحصل من تقييم خبراء المجال بناءً على النتائج التالية: ١) حصول مادة الخبراء على نسبة ٨١ ٨١% مع تصنيفهلـك صحيحة جدًا؛ ٢) حصول خبراء الوسائط على نسبة ٨٨ ٨٨% مع تصنيفهلـك صحيحة جدًا؛ ٣) وحصول خبراء التعليم على نسبة ٤١ ٨٩% مع تصنيفهلـك صحيحة جدًا. بناءً على نتائج اختبار صحة المنتج من قبل الخبراء الثلاثة، يظهر أن مادة "البيا ت الشخصية" المعتمدة على تطبيقات Canva وPixellab صالحة للتطبيق في تعليم اللغة العربية.

ب. الاقتراحات

1. يمكن استخدام مادة البيا ت الشخصية المبنية على Canva و Pixellab كحافز في عملية التعليم، بمظهر جذاب ومدعمة لصوت الواضح حتى يتمكن الطلبة من معرفة ما يشكل الهوية الذاتية للغة العربية.
2. ينبغي استخدام مواد البيا ت الشخصية المبنية على Canva و Pixellab كعملية تعليمية للطلبة، حتى يتمكنوا من جعل الطلبة أكثر اهتمامًا وحماسًا للتعرف على ما تتضمنه البيا ت الشخصية في عملية التعليم.
3. يجب تطوير مواد البيا ت السيخسية المبنية على Canva وPixellab مع مواد أخرى، خاصة فيما يتعلق بتعليم اللغة العربية لجعل الطلبة أكثر حماساً لتعليم اللغة العربية.

(١٤) المراجع

بوزائد, سهام, دور الوسائل التعليمية في العملية النزبوية الكتاب المدرسي أنموذجاً, ٢٠٢٢. ص, ١٥.

جيني مرضياتي, تطوير وسيلة تعليم المفردات على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة لطلاب الصف العاشر في المدرسة العالية الحكومية سولوك, ٢٠٢٣. ص, ١١

جيني مرضياتي, تطوير وسيلة تعليم المفردات على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة لطلاب الصف العاشر في المدرسة العالية الحكومية سولوك, ٢٠٢٣. ص, ١٣.

جاندرا, ييسي إرليكا بوسبا, استخدام وسيلة فيديو في تعليم الإستماع لمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ تولونج اجونج للعام

الدرسي ٢٠١٤-٢٠١٥م

مقابلة الباحثة مع الووالدين الماجيستر مدرس اللغة العربية لمدرسة العالية الحكومية فالوفو، في ٦ فبرووارى ٢٠٣٢.

Aisa, Aufia, Moh Sholeh Afyuddin, Siti Sulaikho, dan Wanda Putri Noviati. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Pixellab di Desa Sidomulyo" 3, no. 3 (2022): 1–4.

Alfiani Wahid, Kartini, & Alfan Putra. (2023). Tathwir wasilat fidiu al-rasum al-mutaharika limawad al-istima' fi ta'lim al-lughah al-'arabiyah fi al-saff al-'ashir bil-madrasah al-'aliyah al-jihad Buanjin Luwu al-Shamaliyah. *AL IBRAH*: *Journal of Arabic Language Education*, 6(2), 47–60. https://doi.org/10.24256/jale.v6i2.2055

Aprilia, B., Syamsuddin, N., & Putra, A. (2020). فاعلية تطبيق لعبة الصور في تحسين إتقان المفردات العربية لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية . *AL IBRAH*: *Journal of Arabic Language Education*, 3(1), 35–48. https://doi.org/10.24256/jale.v3i1.5283

Bakri, M., Safira, R. Z., Putra, A., & Said, R. A. R. (2023). PENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB MELALUI MEDIA GAMBAR BERBANTUAN DESAIN TIPOGRAFI. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 3(3), 329-340. Retrieved from https://www.etdci.org/journal/jrip/article/view/2222

Firmansyah, O., M Zuhri Abu Nawas, & Alfan Putra. (2024). تطوير مادة تعليم النحو بالمنهج الاستقرائي في الندوة الأسبوعية بشعبة تدريس اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. *AL IBRAH*: *Journal of Arabic Language Education*, 7(2), 17–28. https://doi.org/10.24256/jale.v7i2.5294

Haryati, Sri. "Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam." *Academia* 37, no. 1 (2012): 13.

Jennah, R. "Media Pembelajaran. In Media Pembelajaran." *http://repository.uinsu.ac.id*, 2009, 234. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I.

Kamila, Zahra, dan Kowiyah. "Pengembangan MediazPembelajarankInteraktif Berbasis Canva padaiMateriiPecahan untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia* : *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2022): 72–83. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663.

Mawardi, Lisa Aditya, Dwiwansyah Musa, dan Idil Saptaputra. "PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS Resona : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat" 5, no. 2 (n.d.): 148–57.

Mustafa, Nur Alisa, dan 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.

Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Diedit oleh Resa Awahita. Sukabumi: CV Jejak, 2021.

Pamessangi, Andi Arif. *Media dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*. Diedit oleh Munir Yusuf. Gowa: Penerbit Aksara Timur, 2021.

Putra, A. (2023). Binyah Al Khabar Wa Al Insya Fi Majal Al-Alaqat Al-Ijtimaiyah Fi Al-Quran Al-Karim. *AL IBRAH*: *Journal of Arabic Language Education*, 6(1), 1–21. https://doi.org/10.24256/jale.v6i1.4823

Putra, A., & Mustafa, M. (2022). Jumu Al-Takstir Baina Al-Qillah Wa Al-Katsrah Fi Al-Haql Al-Ijtimaiyah Fi Al-Quran Al-Karim:Dirahsah Fi Al-Binyah Wa Al-Dilalah. *AL IBRAH*: *Journal of Arabic Language Education*, 5(2), 1–14. https://doi.org/10.24256/jale.v5i1.3794

Putra, A., Mawardi, & Izzatul Khalifah Kadir. (2024). Istikhdam Wasīlat al-Kurrah al-Dawwārah li-Taḥsīn Itqān al-Mufradāt al-'Arabiyyah li-Ṭālibāt al-Duf'ah al-Khāmisah bi-Ma'had Taḥfīẓ al-Qur'ān Dār al-Furqān bi-Fālūfū. *AL IBRAH*: *Journal of Arabic Language Education*, 7(1), 1–13. https://doi.org/10.24256/jale.v7i1.5167

Siregar, Asminar. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP SWASTA IRA Medan*. 2021 ed. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2021. http://repository.uinsu.ac.id/13365/1/SKRIPSI ASMINAR.pdf.

Syamsuddin, N., Mustafa, M., Putra, A., Pamessangi, A. A., Mawardi, M., Nurmiati, N., Anwar, M. A., & Usama, U. (2024). Perkemahan Bahasa Arab Berbasis Al-Fan Al-Araby di SMPIT Insan Madani Kota Palopo. *Madaniya*, 5(3), 771-781. https://doi.org/10.53696/27214834.847

Syamsuddin, Naidin, Helmi Kamal, dan Izza Vithry Hayah. "Tathwir Wasilah Ta ' lim al-Lughah al-Arabiyyah al-Tafa ' uliyyah ' ala Asas al-Lu ' bah al-Ta ' limiyyah Quizizz fi Madah al-Mubtada ' wa al-Khabar li Tullab al-Saff al- ' Ashir bi al-Madrasah al- ' Aliyah al-Hukumiyyah Palopo ٧ "ةمدقم, no. 1 (2024): 29–41.

Wiryani, Putri Adinda. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas*. *Edufortech*. Vol. 6. Universitas Sriwijaya, 2021.