Tathwīru Wasīlah Ta'Līmiyyah Raqamiyyah Tafā'uliyyah "al-Miftāh al-'Araby" li-Tahsīn Mahārat al-Qirā'ah

Meilina Husna Adiebah*[1], Muhammad Alfan[2], Moch. Wahib Dariyadi[3], Binti Chopipah[4], Ravida Chauria Shavir[5]
[1,2,3]Arabic Language Education State University of Malang, Indonesia.
[4]Thursina International Islamic Boarding School Malang, Indonesia.
[5]Department of Ushuluddin and Da'wah Academy of Islamic studies University of Malaya, Malaysia.
Correspondence Address: meilinadiebah@gmail.com

Received: 05-12-2025	Revised: 04-02-2026	Accepted: 06-02-2026

Abstract

The limited availability of interactive and student-centered digital media has become one of the challenges in developing Arabic reading skills, particularly in silent reading (*qirā'ah ṣāmitah*). This study aims to develop an interactive digital learning medium called *Miftahul Aroby* to enhance students' Arabic reading skills (*maharah al-qirā'ah*) and to examine its feasibility and effectiveness. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which involved needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through expert validation, student questionnaires, and pretest–posttest assessments. The results demonstrate that *Miftahul Aroby* is feasible for use, as confirmed through expert validation covering linguistic accuracy, content relevance, interface design, and pedagogical suitability. The effectiveness of the media implementation was statistically verified through a pretest–posttest design. The Shapiro–Wilk test showed that the pretest scores were not normally distributed (Sig = 0.000 < 0.05), while the posttest scores followed a normal distribution (Sig = 0.130 > 0.05). The homogeneity test indicated non-homogeneous variances (Sig = 0.005 < 0.05); therefore, the Mann–Whitney test was applied. The results revealed a significant difference between pretest and posttest scores (U = 162.000, Z = –3.014, p = 0.003 < 0.05). These findings confirm a significant improvement in students' reading comprehension, particularly in vocabulary mastery, identification of main ideas, and understanding of explicit and implicit meanings, along with increased learning motivation during the implementation phase. In conclusion, *Miftahul Aroby* contributes positively to Arabic reading instruction by providing an engaging and systematic digital learning experience. This study offers a practical contribution to the development of interactive digital media in Arabic language learning and suggests future research to explore its implementation on a wider scale and in different educational contexts.

Keywords: Arabic Language Learning, Interactive Digital Media, Maharah Qirā'ah

ملخص

تُعَدُّ محدودية توافر الوسيلة الرقمية التفاعلية والمتمركزة حول المتعلّم من أبرز التحديات في تنمية مهارة القراءة باللغة العربية، ولا سيما القراءة الصامتة. وتهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية رقمية تفاعلية تُسمّى مفتاح العربي لتحسين مهارة القراءة باللغة العربية (مهارة القراءة)، وكذلك إلى التحقق من مدى صلاحيتها وفاعليتها. اعتمدت هذه الدراسة على منهج البحث والتطوير باستخدام نموذجأدي الذي يشتمل على مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم. وتم جمع البيانات من خلال تحكيم الخبراء، واستبيانات الطلاب، والاختبارات القبلية والبعدية. وأظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة مفتاح العربي صالحة للاستخدام بناءً على نتائج تحكيم الخبراء التي شملت دقة اللغة، وملاءمة المحتوى، وتصميم الواجهة، والملاءمة التربوية. كما تم التحقق من فاعلية الوسيلة إحصائيًا من خلال تصميم الاختبار القبلي والبعدي؛ حيث بيّنت نتائج اختبار شابيرو ويلك أن بيانات الاختبار القبلي غير موزعة

توزيعًا طبيعيًا (Sig = 0.000 < 0.05)، في حين كانت بيانات الاختبار البعدي موزعة توزيعًا طبيعيًا (Sig = 0.130 > 0.05). وأظهر اختبار التجانس أن قيمة الدلالة بلغت (Sig =0.005 < 0.05)، مما يدل على عدم تجانس التباين، ولذلك استُخدم اختبار مان ويتني. وقد أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي (U = 162.000، Z = –3.014، p = 0.003 <.0.05) وتؤكد هذه النتائج حدوث تحسّن ملحوظ في فهم المقروء لدى الطلاب، ولا سيما في إتقان المفردات، وتحديد الفكرة الرئيسة، وفهم المعاني الصريحة والضمنية، إلى جانب ارتفاع دافعية التعلم أثناء مرحلة التطبيق. وفي الختام، تُسهم وسيلة مفتاح العربي إسهامًا إيجابيًا في تعليم القراءة باللغة العربية من خلال تقديم تجربة تعلم رقمية تفاعلية ومنظمة. وتقدّم هذه الدراسة إسهامًا عمليًا في تطوير الوسيلة الرقمية التفاعلية في تعليم اللغة العربية، كما تقترح إجراء دراسات مستقبلية لتطبيقها على نطاق أوسع وفي سياقات تعليمية مختلفة.

الكلمات المفتاحية: تعليم اللغة العربية، الوسيلة الرقمية التفاعلية، مهارة القراءة

© 2026 Meilina Husna Adiebah, Muhammad Alfan, Moch. Wahib Dariyadi, Binti Chopipah, Ravida Chauria Shavir
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

المقدمة

تُعدّ اللغة أداة أساسية للتواصل ونقل الأفكار والمشاعر بين الفرد ومجتمعه، وهي وسيلة تُعبّر من خلالها الأمم عن أغراضها وخصوصياتها الثقافية.[1] وتُعدّ اللغة العربية من أبرز اللغات العالمية، لما لها من مكانة خاصة بوصفها لغة القرآن الكريم، وأداةً رئيسة لفهم العلوم الشرعية والتراث الإسلامي،[2] لذلك، يُعَدّ إتقان مهارات اللغة العربية، ولا سيما مهارة القراءة، حاجةً أساسية للمتعلمين. وتُسهم مهارة القراءة بدور محوري في تمكين الطلاب من فهم النصوص واستخراج المعاني الصريحة والضمنية، غير أن واقع تعليم اللغة العربية في المرحلة المتوسطة ما يزال يواجه تحديات واضحة في هذا الجانب.[3]

[1] Machrup Eko Cahyono dkk., *"Peran Khitobah dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Bahasa Arab di Era Modern / The Role of Khitobah in Enhancing the Quality of Arabic Language Education in the Modern Era,"* Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab 5, no. 2 (2024): 223. DOI: https://doi.org/10.36915/la.v5i2.82

[2] Nurul Aisyah Salsabila Panjaitan dan Harun Al Rasyid, *"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva,"* Jurnal of Education Research 4, no. 2 (2023): 323. DOI: https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182

[3] Moh Aman, *"Bahasa Arab dan Bahasa Al-Qur'an,"* Tadarus Tarbawy 3, no. 1 (2021): 25. DOI: https://doi.org/10.62109/ijiat.v4i2.41

ومع التطور السريع في مجال التكنولوجيا، أصبح توظيف الوسائل الرقمية في التعليم ضرورة تربوية معاصرة، لما لها من دور في تبسيط المحتوى، وزيادة دافعية الطلاب، وتعزيز التفاعل في عملية التعلم،[٤] إذ أثبتت قدرتها على تبسيط المعلومة، وزيادة دافعية الطلاب، وتحسين التفاعل داخل الصف.[٥] إلا أن الواقع التعليمي في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة فاطي يُظهر أن مهارة القراءة لدى طلاب الصف التاسع تُعد من أضعف المهارات مقارنة ببقية المهارات اللغوية، وذلك نتيجة الاعتماد على الأساليب التقليدية وغياب الوسائل التعليمية المخصّصة لتدريب القراءة الصامتة وفهم النصوص.[٦] وقد كشفت الملاحظة الميدانية عن ضعف ثقة الطلاب أثناء القراءة، وصعوبة فهم النصوص غير المشكولة، مما يؤثر سلبًا في مشاركتهم داخل الصف.

وتشير الدراسات الحديثة إلى فعالية الوسيلة الرقمية التفاعلية في تطوير مهارة القراءة لدى الطلاب، إذ أثبتت وسائط الأندرويد التفاعلية كما في دراسة لطيفة وزملائها فعاليتها العالية في رفع كفاءة القراءة وتحقيق تحسّن كبير بين الاختبارين القبلي والبعدي.[٧] كما أوضحت دراسة أحسن الدين وزملائه أن الوسيلة المتعددة التفاعلية تساعد الطلاب على تحديد الفكرة الرئيسة وفهم المفردات بشكل أفضل.[٨] وأكدت دراسة فاطمة واتي أن دمج الصوت والصورة في الوسيلة الرقمية يعزّز الفهم القرائي، بينما بيّنت زهرة أن استخدام الوسيلة التفاعلية يسهم في تحسين دقة الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الثانوية.[٩] وأضافت دراسة أنديكا أن التعلم الرقمي التفاعلي يدعم تنمية مهارة القراءة من خلال التعلم الذاتي

[4] M Hujatul Islam dkk., *"EfektifitasAplikasi Arabic Listening Speaking dalam Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa: Studi Kasus di MA Al- Hidayah Pasuruan / The Effectiveness of Arabic Listening Speaking Application in Improving Students' Arabic Speaking Skills: A Case Study at MA Al-Hidayah Pasuruan*," Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab 6, no. 1 (2025): 293. DOI: https://doi.org/1036915/la.v6il.435

[5] Ahmad Muradi, "*Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) di Indonesia*," Al-Maqoyyis 1, no. 1 (2013): 234. DOI: https://doi.org/10.18592/jams.v1i1.182

[6] Azkia Muharrom Albantani, *Media Pembelajaran Bahasa Arab,* (Depok: PT. Raja Grafindo, 2022), hlm. 14.

[7] Latifah dkk., "*Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android dengan Teori Pembelajaran Interaktif,"* Al-Wasil 2, no. 1 (2024): 53–83. DOI: https://doi.org/10.30762/alwasil.v2i1.3540

[8] Mohammad Ahsanuddin dkk., "*Pemanfaatan Media Interaktif Bahasa Arab Berbasis Construct 2 untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Siswa Kelas 7 MTs/SMP*," Jurnal Singular: Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies 1, no. 2 (2024): 435. DOI: http://dx.doi.org/10.63011/js.v1i2.17

[9] Fatmawati, *"Efektivitas Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Arab Mahasiswa,*" Al Urwatul Wustqa: Kajian Pendidikan Islam 5, no. 1 (2016): 245. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul

والتغذية الراجعة.[١٠] وبالمقارنة مع هذه الدراسات، يركّز البحث الحالي على تكييف محتوى الكتاب المدرسي الرسمي في صورة وسيلة رقمية تفاعلية موجّهة خصيصًا لتدريب القراءة الصامتة، بما يعزّز ملاءمة التطبيق للواقع التعليمي داخل الصف.[١١] وقد دعمت هذه النتائج دراسات إضافية أكدت أن التعلم الرقمي أصبح ضرورة تعليمية معاصرة لما يقدمه من بيئة نشطة ومشوقة تتمحور حول الطالب.[١٢] وبناءً على هذه الحاجة التربوية، جاء تطوير الوسيلة الرقمية التفاعلية "المفتاح العربي" كحل مناسب لدعم تعليم مهارة القراءة من خلال تصميم جذاب، واستخدام الصوت والصورة، وتقديم تدريبات تفاعلية متوافقة مع منهج اللغة العربية، مع الحرص على سهولة الاستخدام وزيادة التفاعل بين الطلاب والمعلمين.[١٣] ويُتوقع أن تُسهم هذه الوسيلة في رفع دافعية الطلاب وتحسين قدرتهم على فهم النصوص ودعم جهود المدرسة لتحقيق رؤيتها التعليمية.[١٤]

وانطلاقًا من هذه الخلفية، يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية رقمية تفاعلية بعنوان "المفتاح العربي" لدعم تعليم مهارة القراءة باللغة العربية، وقياس مدى صلاحيتها وفعاليتها في تحسين الفهم القرائي لدى الطلاب. وتكمن أصالة هذا البحث في الجمع بين المحتوى المألوف للطلاب المأخوذ من الكتاب المدرسي الرسمي والتقنيات الرقمية التفاعلية التي تتيح الصوت، والتمارين التفاعلية، والتغذية الراجعة التلقائية، مما يوفّر تجربة تعلم منظمة ومناسبة لاحتياجات الطلاب. كما يرتكز هذا البحث على مبادئ التعلم بالوسيلة المتعددة والتعلم المتمحور حول الطالب، بما يسهم في تعزيز التفاعل والاستقلالية في التعلم.

---

[10] Ummul Syafiah dkk., *Media Pembelajaran Interaktif untuk Bahasa Arab,* (Padang: CV. Dunia Penerbitan Buku, 2025), hlm. 21.

[11] Naurah Nazhipah Amalia dan Farikh Marzuki Ammar*, "Tren Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Interaktif di Tingkat Sekolah Menengah : Systematic Literature Review*," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10 (2025): 773. DOI: https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.32076

[12] Irmansyah Irmansyah dkk., *"Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Savi (Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual)*," Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature 3, no. 01 (2023): 69–86. DOI: https://doi.org/10.30984/almashadir.v3i01.610

[13] Abdullah Muhammad Alfatih dkk., *"Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah*," SITTAH: Journal of Primary Education 5, no. 2 (2024): 128–41. DOI: https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710

[14] Erma Nidia dkk., *"Dampak Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Penghafal Al-Qur'an,*" Jurnal Basicedu 6, no. 4 (2022): 6012–22. DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3132

وبناءً على ما سبق، تتمحور أسئلة البحث حول كيفية تطوير وسيلة التعلم التفاعلية "المفتاح العربي" لتحسين مهارة القراءة، ومدى صلاحية استخدامها في تعليم مهارة القراءة، إضافة إلى مدى فعاليتها وسهولة استخدامها في تعزيز الفهم القرائي لدى الطلاب. وقد صيغت هذه الأسئلة لتكون إطارًا منهجيًا يوجّه عملية تطوير الوسيلة الرقمية وتقييم أثرها في تعلم الطلاب بصورة واقعية ومتكاملة.

منهج البحث

يعتمد هذا البحث على منهج البحث والتطوير، حيث يتوافق هذا المنهج مع الهدف الرئيسي للدراسة، وهو تطوير وسيلة تعليمية رقمية تفاعلية "المفتاح العربي" لتحسين مهارة القراءة لدى طلبة الصف التاسع "ب" مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة فاطي. ويستند التصميم البحثي إلى تعريف الذي يعرّف البحث والتطوير بأنه منهج يُستخدم لإنتاج منتج معين واختبار فعاليته.[١٥]

ويُقصد بالمنتج في هذا السياق وسائط تعليمية رقمية تعتمد على منصة باوربوينت، تهدف إلى تعزيز اهتمام الطلبة وفهمهم لمادة اللغة العربية خصوصا في تعليم مهارة القرءة. كما تستخدم هذه الدراسة نموذج تطوير أدي، الذي يتضمن خمس مراحل رئيسية: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم.[١٦]

تُنفَّذ عملية تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية وفق نموذج البحث والتطوير الذي يتكوّن من خمس مراحل متكاملة.[١٧] تبدأ مرحلة التحليل بدراسة احتياجات الطلاب وخصائصهم التعليمية بهدف تحديد محور التطوير ومتطلبات التعلم المناسبة.[١٨] ثم تليها مرحلة التصميم التي تُعنى بتخطيط المفهوم العام

[15] Hadi Wicaksono dkk., *"Pengembangan Multimedia Interaktif Model Simulasi Proses Pembuatan Batik Menggunakan Metode ADDIE," JEKIN* - Jurnal Teknik Informatika 5, no. 1 (2025): 150–61. DOI: https://doi.org/10.58794/jekin.v5i1.1009

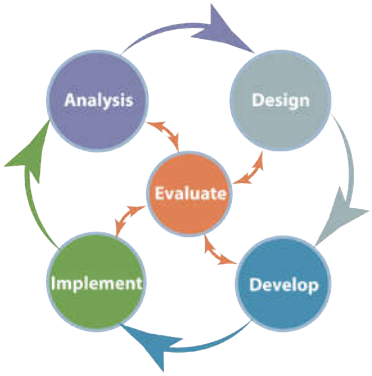
[16] Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D Research and Development - Penelitian dan Pengembangan,* (Malang: Literasi Nusantara, 2020), hlm. 31.

[17] Asep Sunarko dkk., *"Optimalisasi Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis AI Melalui Platform Quizizz,"* Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia 5, no. 5 (2025): 1334–44. DOI: https://doi.org/10.53866/jimi.v5i5.837

[18] Zef Risal dkk., *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development,* (Malang: Literasi Nusantara, 2023), hlm. 27.

للوسائط التعليمية من حيث المحتوى، والتسلسل، وطريقة العرض بما يتوافق مع أهداف التعلم.[١٩] بعد ذلك، تركز مرحلة التطوير على إنشاء المنتج الأولي للوسيلة التعليمية الرقمية، والذي يُعدّ أساسًا للتجربة الميدانية. وفي مرحلة التنفيذ، يتم تطبيق الوسيلة على الطلاب المستهدفين بهدف تقييم مستوى فعاليتها وسهولة استخدامها في عملية التعلم.[٢٠] وأخيرًا، تأتي مرحلة التقييم التي تتضمن مراجعة الوسيلة التعليمية وتحسينها استنادًا إلى نتائج التجربة الميدانية وآراء الخبراء، وذلك لضمان جاهزية المنتج النهائي للاستخدام في الصف الدراسي.[٢١]

تستند إجراءات التطوير في هذا البحث إلى نموذج أديالذي يتضمن خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقويم. يُعَدُّ نموذج أدي من نماذج تصميم التعليم المنهجية والمرنة، ويُستخدم على نطاق واسع في تطوير الوسيلة التعليمية نظرًا لتسلسله المنطقي وإمكانية إجراء التقييم المستمر في كل مرحلة من مراحل التطوير.[٢٢] وقد تم اختيار هذا النموذج بناءً على اعتبارات تتعلق بقدرته على تقديم إرشادات منظمة وشاملة، مما يجعله مناسبًا لإنتاج وسائط تعليمية لا تتميز فقط بجاذبيتها البصرية، بل أيضًا بفعاليتها في تحسين نتائج تعلم الطلاب. كما يتيح هذا النموذج للمطوِّر إجراء التعديلات اللازمة وفقًا لخصائص الطلاب، والأهداف التعليمية، والظروف الواقعية في الميدان.



صورة ١. نموذج البحث

[19] Hani Nur Fadila dkk., "*Literature Review: Aplikasi Mobile Fun Easy Learn Arabic dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*," Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab 7, no. 1 (2025): 37–51. DOI: https://doi.org/10.47435/naskhi.v7i1.3486

[20] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed., (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2024), hlm. 53.

[21] Marinu Waruwu, *"Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*," Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan 9, no. 2 (2024): 1220–30. DOI: https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

[22] Loso Judijanto, *Metodologi Research and Development, (Teori dan Penerapan Metodologi RnD),* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 43.

استنادًا إلى صورة ١، يتضح أن عملية تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية في هذا البحث تمت عبر خمس مراحل مترابطة، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم.[٢٣] ويبيّن هذا النموذج المسار المنهجي الذي اتبعته الباحثة لضمان أن المنتج التعليمي المطوَّر يستند إلى احتياجات حقيقية، ويُختبر من حيث الصلاحية والفعالية قبل استخدامه في البيئة الصفية. وبناءً على ذلك، فإن الشرح التفصيلي لكل مرحلة من مراحل نموذجأدي المطبقة في هذا البحث هو كما يلي.

تُعد مرحلة التحليل المرحلة الأولى في عملية التطوير، وتركز على تحليل الاحتياجات التعليمية للطلاب والمعلم في تعليم مهارة القراءة. في هذه المرحلة، قامت الباحثة بدراسة واقع تعليم مهارة القراءة لدى طلاب الصف التاسع "ب" في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة فاطي، وذلك بهدف الحصول على صورة شاملة عن المشكلات القائمة والاحتياجات الفعلية. وشمل التحليل تحديد صعوبات الطلاب في فهم المفردات وبنية الجمل في اللغة العربية، إلى جانب التعرف على احتياجات المعلم لوسائط تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية.[٢٤] كما تم تحليل البنية التحتية المدرسية، مثل توفر أجهزة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وشبكة الإنترنت، إضافة إلى دراسة خصائص الطلاب من حيث أساليب التعلم والدافعية.[٢٥] واستُكمل التحليل من خلال دراسة الوثائق التعليمية، مثل المنهج، وخطط الدروس، والكتب الدراسية المستخدمة. وقد جُمعت البيانات في هذه المرحلة عبر الملاحظة الصفية، والمقابلات مع معلم اللغة العربية، وتحليل الوثائق، وأصبحت نتائجها الأساس في توجيه تصميم الوسيلة التعليمية المطوَّرة.[٢٦]

تشمل هذه المرحلة صياغة التصميم الأولي للوسائط التعليمية التي سيتم تطويرها، وهدفها أما مرحلة التصميم، فتهدف إلى إعداد التصور الأولي للوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية من حيث المحتوى

[23] Rusdi, *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan,* (Depok: Rajawali Press, 2018), hlm. 41.

[24] Ruri Liana Anugrah dkk., *"Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Berbasis Digital Sebagai Upaya Pengembangan Kompetensi Siswa di SMA IT Imam Asy Syafii Pekanbaru,"* Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat 4, no. 1 (2025): 1–10. DOI: https://doi.org/10.56184/jpkmjournal.v4i1.433

[25] Made Tageh dkk., *Model Penelitian Pengembangan,* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 27.

[26] Sandy Hermawan dan Muhammad Nasir, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Model Intruksional Addie dalam Materi Hukum Kepler,*" Silampari Jurnal Pendidikan Fisika 7, no. 1 (2025): 763. DOI: https://doi.org/10.62112/sjpif.v7i1.187

والشكل وآلية العرض. في هذه المرحلة، قامت الباحثة بصياغة هيكل المحتوى التعليمي الذي يتضمن الموضوعات والكفاءات الأساسية المراد تحقيقها، مع مراعاة التدرج والانسجام مع المنهج المعتمد. كما تم تصميم المظهر البصري للوسائط من خلال اختيار الألوان والخطوط والتنسيق المناسب لخصائص طلاب المرحلة المتوسطة. إضافة إلى ذلك، أُعدّ مخطط مبدئي يوضح تسلسل المحتوى والعناصر التفاعلية داخل الوسيلة. واعتمد التصميم كذلك على اختيار الميزات المتاحة في منصة باوربوينت، مثل الرسوم التوضيحية، والأزرار التفاعلية، والصوت الخاص بنطق المفردات، والاختبارات القصيرة، بما يسهم في تعزيز الفهم القرائي. وقد استند هذا التصميم إلى مبادئ نظرية التعلم بالوسيلة المتعددة لضمان دعم العمليات المعرفية لدى الطلاب.[٢٧]

وتأتي مرحلة التطوير بعد اكتمال التصميم، حيث يتم تحويل المخطط المبدئي إلى منتج تعليمي رقمي ملموس. في هذه المرحلة، قامت الباحثة بإنتاج نموذج أولي للوسيلة التعليمية التفاعلية باستخدام باوربوينت وفقًا لهيكل المحتوى والتصميم المعد مسبقًا. وشمل التطوير دمج النصوص والصور والصوت والعناصر التفاعلية بطريقة متكاملة تهدف إلى تحسين فهم الطلاب للنصوص القرائية. كما خضعت الوسيلة لعملية التحقق من الصلاحية من قبل خبراء متخصصين، وهم خبير في مادة اللغة العربية وخبير في وسائط التعليم. وبناءً على الملاحظات والتوصيات المقدمة، أُجريت التعديلات اللازمة لتحسين جودة الوسيلة من حيث المحتوى، واللغة، والمظهر، والتفاعلية، بحيث تصبح جاهزة للتجربة الميدانية.[٢٨]

وفي مرحلة التنفيذ، تم تطبيق الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية في بيئة تعليمية حقيقية، وذلك في الصف التاسع "ب" بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة فاطي بمشاركة الطلاب والمعلم. نُفذت التجربة خلال عدة حصص دراسية، وركزت على ملاحظة استجابة الطلاب وحماسهم أثناء استخدام

[27] Judijanto, *Metodologi Research and Development, (Teori dan Penerapan Metodologi RnD),* (Jambi: PT: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 34.

[28] Ade Rahayu, "*Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan*," DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 4, no. 3 (2025): 459–70. DOI: https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092

الوسيلة، ومستوى تفاعلهم مع الأنشطة المقدمة، وقدرتهم على فهم المادة التعليمية.[٢٩] كما أُجريت مقابلات مع معلم اللغة العربية للحصول على آرائه حول سهولة استخدام الوسيلة، وملاءمة المحتوى، ودورها في دعم عملية التعلم. وتُعد هذه المرحلة أساسية لتقييم فاعلية الوسيلة من حيث التطبيق العملي داخل الصف.[٣٠]

أما مرحلة التقييم، فهي المرحلة الأخيرة في نموذجأدي، وتهدف إلى قياس مدى فاعلية الوسيلة التعليمية في تحسين الفهم القرائي لدى الطلاب وزيادة مشاركتهم في تعلم اللغة العربية.[٣١] تم تنفيذ التقييم بنوعيه، حيث شمل التقييم التكويني مراجعة الوسيلة خلال مراحل التطوير والتنفيذ من خلال آراء الخبراء والتجربة المحدودة، بينما ركز التقييم الختامي على جمع البيانات من استبيانات الطلاب والمعلمين، إضافة إلى نتائج تعلم الطلاب من خلال الاختبار القبلي والبعدي. واستخدمت الباحثة مقياس ليكرت لقياس آراء المستخدمين حول سهولة الاستخدام، ووضوح المحتوى، وجاذبية التصميم، ومستوى التفاعلية. وقد استُخدمت نتائج هذا التقييم كأساس لإجراء المراجعة النهائية للوسيلة قبل اعتمادها للاستخدام الأوسع، بما يضمن تحقيق أثر تعليمي فعلي وليس مجرد جودة شكلية.[٣٢]

نتائج البحث ومناقشتها

أ. تطوير الوسيلة الرقمية التفاعلية "المفتاح العربي"

تُظهر نتائج البحث أن تطوير الوسيلة الرقمية التفاعلية "المفتاح العربي" قد أثّر بشكل إيجابي في تعلّم مهارة القراءة. وتشمل هذه الوسيلة التفاعلية عرض نصوص قراءة باللغة العربية مرفقة بالمفردات

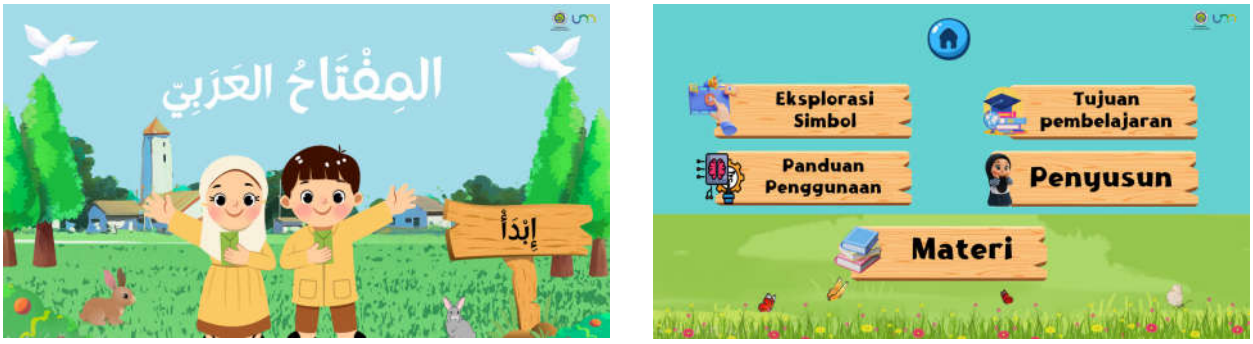
[29] Annisa Elita Rahmawati dan Umi Hijriyyah, *Development of the Quizizz Application Arabic for MTs | Pengembangan Alat Eval*, Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language 3, no. 2 (2023): 645. DOI: https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v3i2.3484

[30] Wicaksono dkk., *"Pengembangan Multimedia Interaktif Model Simulasi Proses Pembuatan Batik Menggunakan Metode ADDIE"*, JEKIN - Jurnal Teknik Informatika Vol 5 No 1(2025): 154. DOI: https://doi.org/10.58794/jekin.v5i1.1009

[31] Ainul Uyun dkk., *"Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Quizizz di Universitas Islam As'adiyah Sengkang / Development of Arabic Learning Media Quizizz-Based at Islamic University of As'adiyah Sengkang,"* Loghat Arabi 6, no. 1 (2025): 54. DOI: https://doi.org/10.36915/la.v6i1.407

[32] Waruwu, "*Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D),*" Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan vol 9 no 2 (2024): 1222. DOI: https://doi.org.10.29303/jipp.v9i2.2141

الداعمة، وتمارين لفهم المعنى الصريح والضمني، بالإضافة إلى اختبارات قصيرة تفاعلية ذات تغذية راجعة تلقائية، مع وجود أزرار تنقّل تساعد الطلاب على ممارسة القراءة الصامتة بشكل مستقل.



صورة ٢. الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية المفتاح العربي

استنادًا إلى الصورة ٢، تبيَّن أنَّ الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية صُمِّمت لتتكوَّن من أهداف التعلُّم، والمفردات، ونصوص القراءة، والتدريبات. وتُساعِد هذه المكوِّنات على دعم نشاط القراءة الصامتة من خلال استخدام العناصر الصوتية والبصرية وتفاعل المتعلِّمين.كما أن دمج الصوت، والصور التوضيحية، والتمارين القائمة على استجابات الطلاب ساعد في زيادة مشاركة المتعلمين، ورفع دافعيتهم، وتحسين قدرتهم على تذكّر المادة.[٣٣] وتتوافق فعالية هذه الوسيلة مع نتائج الدراسات السابقة التي تشير إلى أن الوسيلة الرقمية التفاعلية قادرة على تحسين فهم القراءة باللغة العربية في مستويات التعليم المختلفة، لأنها توفّر تجربة تعلم أكثر مرونة وتواصلاً.[٣٤]

تؤكّد الدراسات التربوية الحديثة أن الوسيلة الرقمية التفاعلية يجب أن تُصمَّم بما يتناسب مع احتياجات الطلاب، وخاصة في تعلّم مهارة القراءة التي تتطلّب قدرة على الفهم الذاتي للنصوص.[٣٥] وقد تم تطوير الوسيط الرقمي التفاعلي "المفتاح العربي" من خلال دمج نصوص قراءة متدرجة، وقائمة

[33] Rabiatun Adawiah dan Yahfizham Yahfizham, *"Penerapan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Arab,"* Jurnal Recoms 2, no. 1 (2025): 41–54. DOI: https://doi.org/10.59548/rc.v2i1.409

[34] Muhammad Rifqi Naufal Irsyad dkk., *"Tren Penelitian E-Learning pada Jurnal Terindeks SINTA di Indonesia,"* Information System for Educators and Professionals : Journal of Information System 7, no. 2 (2023): 117. DOI: https://doi.org/10.51211/isbi.v7i2.2030

[35] Sahrul Muhamad dkk., *"Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa / The Effectiveness of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media to Improve Students' Arabic Reading Skills,"* Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab 4, no. 2 (2023): 159. DOI: https://doi.org/10.36915/la.v4i2.76

مفردات، وتمارين لفهم المعنى، إضافةً إلى نظام تقييم تلقائي يساعد الطلاب على ممارسة القراءة الصامتة بطريقة منظمة وأكثر توجيهًا. ويتوافق هذا الأسلوب مع ما توصلت إليه الدراسات السابقة التي تؤكد أن الوسيلة التفاعلية التكيفية والمبنية على الاحتياجات قادرة على رفع فعالية تعلّم اللغة العربية بشكل كبير. تم تطوير وسائط "مفتاح العربي" باستخدام نصوص مأخوذة مباشرة من كتاب اللغة العربية الصادر عن وزارة الشؤون الدينية والمستخدم في صفوف الدراسة. وقد ساعد اختيار النصوص المطابقة لكتاب المدرسة على شعور الطلاب بالألفة مع المحتوى، لأن المادة الموجودة في التطبيق هي نفسها التي يتعلمونها داخل الفصل. ويسهّل ذلك عملية الفهم ويساعدهم على إتقان مهارات القراءة بسرعة وثبات.

كما عُرضت النصوص داخل التطبيق بطريقة أوضح وأكثر تفاعلية من خلال توفير الصوت، وتمارين فهم المفردات، وأسئلة تساعد الطلاب على استخراج الفكرة الرئيسة، والمعنى الظاهر، والمعنى الضمني. ومع وجود تصميم بصري جذّاب مقارنة بالكتاب الورقي، أصبح الطلاب أكثر تركيزًا أثناء القراءة، سواء في القراءة الجهرية داخل الصف أو القراءة الصامتة لفهم النص بشكل أعمق. إن الدمج بين محتوى كتاب وزارة الشؤون الدينية والخصائص التفاعلية لتطبيق "مفتاح العربي" أثبت فعاليته في زيادة دافعية الطلاب، وتسهيل مهمة المعلم في شرح الدرس، لأن التطبيق يعمل كوسيلة داعمة تعزّز ما تم دراسته في الحصص المباشرة.

وتُظهر الدراسات الحديثة فاعلية هذا النهج، فقد بيّنت دراسة أحسن الدين أن الوسيلة الرقمية التفاعلية تُحسّن قدرة طلاب المدارس على القراءة وفهم النصوص بشكل ملحوظ.[٣٦] كما وجد رفاعي وردة أن الوسيلة المتعددة التفاعلية أكثر فاعلية من الطرق التقليدية في تدريب الطلاب على استخراج الفكرة الرئيسة وفهم المفردات الجديدة.[٣٧] أن استخدام التعلم الإلكتروني التفاعلي يزيد من اهتمام الطلاب بالقراءة ويرفع جودة الفهم في تعلم اللغة العربية في المستوى الأساسي. بينما أشار أندكإلى أن

[36] Ahsanuddin dkk., "*Pemanfaatan Media Interaktif Bahasa Arab Berbasis Construct 2 untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Siswa Kelas 7 MTs/SMP*," Journal Singular: Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies Volume 01 No. 02, (2024): 80. DOI: http://dx.doi.org/10.63011/js.v1i2.17

[37] Warda Lathifah dan Ainur Rofiq Shofa, "*Peningkatan Kemampuan Membaca Kata dan Kalimat dalam Bahasa Arab Santri Musholla Al-Masykurin Melalui Metode Interaktif,*" AL-MUSTAQBAL: Jurnal Agama Islam 2, no. 1 (2025): 215–29. DOI: https://doi.org/10.59841/al-mustaqbal.v2i1.77

تمارين القراءة الرقمية تساعد الطلاب على تقوية مهارات التحليل من خلال خاصية التقييم الذاتي والأنشطة التفاعلية.[٣٨] وبذلك، يمتلك "مفتاح العربي" أساسًا علميًا قويًا كوسيلة رقمية فعّالة في تطوير مهارة القراءة عند الطلاب.

ب. صلاحية المنتج

تُعدّ مرحلةُ تقويم المنتج خطوةً أساسية في تطوير تطبيق المفتاح العربي، لأنها تحدد مدى صلاحيته للاستخدام في تعليم مهارة القراءة، من خلال فحص دقة المحتوى، وسلامة اللغة، وجودة التصميم، وسهولة الاستخدام. وقد أُنجزت عملية التطوير عبر سلسلة من الإجراءات التقنية، بدأت بإعداد المحتوى على شرائح باوربوينت، ثم تحويله إلى صيغة HTML باستخدام iSpring، وبعدها تحويله إلى تطبيق (APK) عبر Web2APK، مما أتاح وسيلة تعليمية رقمية قابلة للتشغيل بسهولة على الهواتف الذكية. ولضمان جودة التطبيق، استعان الباحث بخبيرة محتوى وخبير وسائط تعليمية.

الجدول ١. نتائج التصديق من خبير المحتوى

الجانب	الدرجة	الدراجة الكلية	النسبة	الفئة	القراق
مادة التعليم	٣٨	٥٠	٧٦%	صالح مع التعديل	يعدل
المجموع	٣٨	٥٠	٧٦%	صالح مع التعديل	تمّ التعديل

إسنادا إلى الجدول ١، تُبيّن النسبة الإجمالية البالغة ٧٦% أنّ محتوى التطبيق صالح للاستخدام، لكنه يتطلّب بعض التحسينات لضمان دقته وانسجامه مع معايير تعليم مهارة القراءة. حيث قامت الدكتورة ليلي مازية بتقييم المحتوى اللغوي، ومدى اتساق المفردات والنصوص مع منهج اللغة العربية المعتمد، إضافة إلى ملاءمة التمارين لمهارة القراءة. وأظهرت نتائج التقييم حصول التطبيق على نسبة

[38] Djian Ariska dkk., *Development of Stopmotion Video Animation Media in Qawa'id Learning for Class XI Madrasah 'Aliyah Students Stopmotion Video dalam Pembelajaran*, Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language 2, no. 1 (2022): 4. DOI: https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v2i1.1670

(٧٦%) مما يعني أنه صالح مع بعض التعديلات، خاصة في تحسين وضوح النصوص، وتنظيم التعليمات، وضبط المفردات.

الجدول ٢. نتائج التصديق من خبير الوسيلة التعليمية

الجانب	الدرجة	المجموع	النسبة	التصنيف	القرار
وسائل التعلّم	٣٩	٦٥	٦٠%	صالح مع التعديل	يُعدَّل
المجموع	٣٩	٦٥	٦٠%	صالح مع التعديل	اكتملت التعديلات

يُظهر الجدول ٢ أن جانب وسائل التعلّم حصل على (٣٩) درجة من أصل (٦٥)، بنسبة بلغت (٦٠٪)، مما يدلّ على أن التطبيق يقع في فئة صالح مع التعديل، ويتطلّب تحسينات إضافية لضمان جودة أعلى في الجوانب التقنية والبصرية. كما قام خبير الوسيلة التعليمية الدكتور مُحَمَّد أحسان الدين بتقييم الجوانب التقنية والبصرية للتطبيق، مثل التنقل بين الصفحات، ووظائف الأزرار، وجاذبية الواجهة. وقد بلغت نسبة التقييم (٦٠%) مما يشير إلى أن التطبيق صالح مع تعديلات تقنية ضرورية، بما في ذلك تحسين العرض البصري، وضبط الأزرار، وإضافة هوية التطبيق الرسمية.

بعد دمج التعديلات من كلا الخبيرين، أصبح التطبيق يمتلك خصائص أكثر نضجًا، مثل وضوح المحتوى، وتناسق التمارين مع مهارة القراءة، وسهولة التصفح، وجاذبية التصميم، وتوافقه مع كتاب اللغة العربية الرسمي.

الجدول ٣. الخلاصة النهائية للتصديق

المقيّم	النسبة	التصنيف	القرار
الخبير المادّي	٧٦%	صالح مع التعديل	اكتملت التعديلات
الوسيلة التعليمية	٦٠%	صالح مع التعديل	اكتملت التعديلات
المتوسط العام	٦٨%	صالح مع التعديل	جاهز للاستخدام

إسنادا إلى الجدول ٣، يشير المتوسط العام (٦٨%) إلى أن المفتاح العربي أصبح صالحًا للاستخدام بعد التعديلات، وأنه جاهز للتطبيق الميداني، بما يقدمه من تجربة تعليمية تفاعلية تدعم مهارة القراءة، وتتلاءم مع البيئة التعليمية الحالية التي تتجه نحو رقمنة التعلم.

ج. فعالية استخدام وسيلة تعليمية رقمية تفاعلية "المفتاح العربي"

تُظهر نتائج هذا البحث أن الوسيط الرقمي التفاعلي "مفتاح العربي" أثبت فعاليته في تنمية مهارة القراءة لدى طلبة الصف التاسع "ب" في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة فاطي وتظهر هذه الفعالية من خلال الارتفاع الملحوظ في نتائج الطلبة بعد استخدام الوسيط خلال خمس حصص تعليمية. ففي مرحلة الاختبار القبلي، كانت قدرات الطلاب في القراءة متفاوتة وغير متوازنة، حيث تراوحت الدرجات بين ٣٥ و٩٠ بمتوسط ٧١.٣٦ وانحراف معياري ١٣.٧٢٣، مما يدل على أن بعض الطلاب ما زالوا يواجهون صعوبة في فهم النص، خاصة في تحديد المعنى، واستخراج الفكرة الرئيسة، وفهم الترابط بين الجمل داخل النص.

ولكن بعد استخدام تطبيق "مفتاح العربي" الذي يحتوي على نصوص القراءة الرسمية من كتاب وزارة الشؤون الدينية، مرفقة بالصوت، والتمارين التفاعلية، وسهولة التنقل، والتصميم الجذاب أظهرت درجات الاختبار البعدي تحسنًا كبيرًا. فقد ارتفع الحد الأدنى للدرجات إلى ٧٠، وبلغ الحد الأعلى ٩٥، وارتفع المتوسط إلى ٨٢.١٦، وانخفض الانحراف المعياري بشكل واضح إلى ٦.٨٢٩. ويشير انخفاض الانحراف المعياري إلى أن نتائج التعلم أصبحت أكثر توازنًا وتجانسًا، ولم تعد الفجوة واسعة كما كانت سابقًا. وهذا يعني أن التطبيق لم يساعد الطلاب المتقدمين فقط، بل ساعد أيضًا الطلاب الذين كانت قدراتهم منخفضة في البداية.

الجدول ٤. اختبار T-Test

نتائج تطوير تطبيق مفتاح العربي	إحصاءات الاختبار
١٦٢.٠٠٠	قيمة مان—ويتني

٤٨٧.٠٠٠	قيمة ويلكوكسون
٣.٠١٤-	قيمة Z
٠.٠٠٣	مستوى الدلالة

يُظهر الجدول ٤ أن التحليل الإحصائي باستخدام اختبار مان ويتني عبر برنامج SPSS 16 دليلًا قويًا على أن هذا التحسن ذو دلالة إحصائية، حيث بلغت قيمة الدلالة ٠.٠٠٣، وهي أقل من ٠.٠٠٥. وهذا يدل على أن الفرق بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي ليس ناتجًا عن الصدفة، وإنما بسبب التأثير الفعلي لاستخدام الوسيط الرقمي التفاعلي "مفتاح العربي". كما تؤكد هذه النتيجة أن الوسيلة الرقمية التفاعلية تُسهم في زيادة تركيز الطلاب، وتحفيزهم، ورفع مستوى فهمهم للنصوص العربية.

وتزداد فعالية هذا التطبيق بفضل تصميمه الذي يقدم النصوص نفسها الموجودة في كتاب المدرسة، مما يجعل الطلاب يشعرون بالألفة مع المحتوى. لكن التميز الحقيقي يظهر في طريقة العرض داخل التطبيق؛ فالنصوص أكثر وضوحًا، ومزوّدة بالصوت، والصور التوضيحية، وتمارين الاختيار من متعدد، ومطابقة الكلمات، وإكمال الجمل، بالإضافة إلى الاختبارات القصيرة ذات التغذية الراجعة الفورية. وتساعد هذه المميزات الطلاب على فهم المفردات، والتعرف على تركيب الجمل، وفهم المعنى الظاهر والخفي للنص. كما أن الشكل التفاعلي الجذاب يجعل الطلاب أكثر نشاطًا وتركيزًا سواء في القراءة الجهرية أو الصامتة.

وتتوافق نتائج هذا البحث مع العديد من الدراسات السابقة التي تؤكد الأثر الإيجابي للوسائط الرقمية التفاعلية على مهارة القراءة في اللغة العربية. فقد أشارت دراسة فتمواتي إلى أن دمج الصوت والصور والتمارين التفاعلية يُحسّن الذاكرة ويزيد من ثبات المعلومات لدى الطلاب.[٣٩] كما أظهر بحث

[39] Friesca Adelia Riyadi dkk., *"Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Storrytelling untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*," Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang 11 (2025): 277-279. DOI: https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9541

أدوية أن الوسيلة الرقمية توفر فرص تعلم أكثر مرونة وفعالية لفهم النصوص العربية.[٤٠] وأكدت دراسة زهرة المنشورة في أن الوسيلة التفاعلية تساهم في تحسين الطلاقة والدقة في الفهم القرائي. وبذلك، يمتلك تطبيق "مفتاح العربي" أساسًا علميًا قويًا كوسيط فعال في تعليم القراءة.[٤١]

وبشكل عام، تثبت هذه الدراسة أن استخدام التطبيقات الرقمية التفاعلية مثل "مفتاح العربي" قادر على تحسين مهارة القراءة لدى الطلبة بشكل واضح، وتقليل الفجوة بين القدرات المختلفة، وتقديم تجربة تعلم أكثر جاذبية وفاعلية. كما أن هذا الوسيط لا يسهّل التعلم على الطلاب فحسب، بل يساعد المعلمين أيضًا من خلال عرض المادة بطريقة منظمة وبصرية وجذابة، دون تغيير محتوى الكتاب المستخدم في الصف.

الخاتمة

تخلص هذه الدراسة إلى أن تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية "المفتاح العربي" أسهم بشكل فعّال في تحسين مهارة القراءة لدى طلبة الصف التاسع "ب" بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة فاطي. وتكمن أهمية هذا البحث في تقديم حل عملي لمشكلة ضعف الفهم القرائي من خلال توظيف وسائط رقمية تفاعلية تتماشى مع خصائص المتعلمين واحتياجاتهم التعليمية، مما يعزز دافعية التعلم ويزيد من تفاعل الطلاب داخل الصف. وقد أثبتت نتائج الاختبارات الإحصائية وجود تحسن دال في أداء الطلبة بعد استخدام التطبيق، وهو ما يتفق مع نتائج دراسات سابقة تؤكد فاعلية الوسيلة الرقمية في تعليم مهارة القراءة. وبذلك، يُعد هذا البحث إضافة علمية مهمة في مجال تعليم اللغة العربية، ويقدّم نموذجًا قابلًا للتطبيق والتطوير في سياقات تعليمية أخرى، مع فتح المجال أمام دراسات مستقبلية لتوسيع نطاق الاستخدام واختبار فعاليته على مستويات تعليمية مختلفة.

---

[40] Rabiatun Adawiah dan Yahfizham Yahfizham, "*Penerapan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Arab*," Ha'iah Nusrotul Islam 2, no. 1 (2025): 41–54. DOI: https://doi.org/10.59548/rc.v2i1.409

[41] Fitri Sukmarini dkk., "*Interactive Arabic Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Increase Students' Motivation / Pemanfaatan Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa*," Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 7, no. 1 (2021): 106–21. DOI: https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-06

الشكر والتنويه

يتقدّم هذا البحث بخالص الشكر والتقدير إلى جامعة مالانج الحكومية بوصفها المؤسسة الأكاديمية التي وفّرت الدعم العلمي والإداري اللازم لإنجاز هذا البحث. كما تعبّر الباحثة الأولى، ميلينا حسنى، عن امتنانها العميق للأستاذ مُحَمَّد ألفان بصفته المشرف الأول، لما قدّمه من توجيه علمي وإشراف منهجي في مراحل التخطيط والكتابة، وللأستاذ مُحَمَّد وهيب دارويادي بصفته المشرف الثاني، على ملاحظاته الأكاديمية الدقيقة وإسهامه في تحسين جودة الصياغة العلمية للمقال. وتتوجّه بالشكر إلى بنتي خوبيفة على مساعدتها في ترجمة النصوص العلمية بما يضمن دقة المعنى وسلامة اللغة، كما تقدّم شكرها لرافيدا على دورها في مراجعة المقال وتصحيح الصياغة وفق متطلبات المجلة. ولا يفوت الباحثة أن تعبّر عن تقديرها لإدارة المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة فاطي، وللمعلمين والطلاب، على تعاونهم في تنفيذ البحث وجمع البيانات الميدانية. وقد أسهمت جهود جميع الأطراف، بشكل مباشر وغير مباشر، في إتمام هذا البحث بالصورة العلمية المطلوبة.

المراجع

Adawiah, Rabiatun, dan Yahfizham Yahfizham. *"Penerapan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Arab."* Ha'iah Nusrotul Islam 2, no. 1 (2025): 41–54. DOI: https://doi.org/10.59548/rc.v2i1.409

Ade Rahayu. "*Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan."* DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 4, no. 3 (2025): 459–70. DOI: https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092

Ahsanuddin, Mohammad, Moh Ainin, Moh Fauzan, Abd Rauf Hassan, Muhammad Ahsan Thoriq, dan Farika Riskiyah. *"Pemanfaatan Media Interaktif Bahasa Arab Berbasis Construct 2 untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Siswa Kelas 7 MTs/SMP."* Jurnal Singular: Pedagogical Language, Literature, And Cultural Studies Volume 01 No. 02 (2024): 80. DOI: http://dx.doi.org/10.63011/js.v1i2.17

Alfatih, Abdullah Muhammad, Hannatul Jannah, dan Raharjo Raharjo. "*Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah."* SITTAH: Journal of Primary Education 5, no. 2 (2024): 128–41. DOI: https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710

Amalia, Naurah Nazhipah, dan Farikh Marzuki Ammar. "*Tren Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Interaktif di Tingkat Sekolah Menengah: Systematic Literature Review."* Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10 (2025): 773. DOI: https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.32076

Aman, Moh. "Bahasa Arab dan Bahasa Al-Qur'an," Tadarus Tarbawy 3, no. 1 (2021): 25. DOI: https://doi.org/10.62109/ijiat.v4i2.41

Ariska, Djian, Ninik Indrawati, dan Ammar Zainuddin. *Development of Stopmotion Video Animation Media in Qawa'id Learning for Class XI Madrasah 'Aliyah Students Stopmotion Video dalam Pembelajaran*. Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language 2, no. 1 (2022): 4. DOI: https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v2i1.1670

Cahyono, Machrup Eko, Salma Fikria, Sari Uswatun Hasanah, Nurul Musyafaah, dan Muhammad Afthon Ulin Nuha. "*Peran Khitobah dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Bahasa Arab di Era Modern / The Role of Khitobah in Enhancing the Quality of Arabic Language Education in the Modern Era.*" LoghatArabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab 5, no. 2 (2024): 223. DOI: https://doi.org/10.36915/la.v5i2.82

Fatmawati. *"Efektivitas Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Arab Mahasiswa,"* Al Urwatul Wustqa: Kajian Pendidikan Islam 5, no. 1 (2016): 245. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul

Fitri Sukmarini, Lailatul Mauludiyah, Muhammad Ainur Roziqi, dan Talqis Nurdianto. *"Interactive Arabic Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Increase Students' Motivation / Pemanfaatan Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa."* Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 7, no. 1 (2021): 106–21. DOI: https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-06

Hermawan, Sandy, dan Muhammad Nasir. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Model Intruksional Addie dalam Materi Hukum Kepler,*" Silampari Jurnal Pendidikan Fisika 7, no. 1 (2025): 763. DOI: https://doi.org/10.62112/sjpif.v7i1.187

Irmansyah, Irmansyah, Muhammad Alfath Qaaf, dan YuslinaYuslina. *"Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Savi (Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual)."* Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature 3, no. 01 (2023): 69–86. DOI: https://doi.org/10.30984/almashadir.v3i01.610

Irsyad, Muhammad Rifqi Naufal, Wilis Arum Karunia, Alfiyo Rahmat Hidayat, dkk. *"Tren Penelitian E-Learning pada Jurnal Terindeks SINTA di Indonesia."* Information System for Educators and Professionals : Journal of Information System 7, no. 2 (2023): 117. DOI: https://doi.org/10.51211/isbi.v7i2.2030

Islam, M Hujatul, Mochamad Hasyim, dan Miftachul Taubah. *"Efektifitas Aplikasi Arabic Listening Speaking dalamMeningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa: Studi Kasus di MA Al-Hidayah Pasuruan / The Effectiveness of Arabic Listening Speaking Application in Improving Students' Arabic Speaking Skills: A Case Study at MA Al-Hidayah Pasuruan."* Loghat Arabi :Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab 6, no. 1 (2025): 293. DOI: https://doi.org/10.36915/la.v6i1.436

Judijanto, Loso. *Metodologi Research and Development, (Teori dan Penerapan Metodologi RnD).* PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2023.

Latifah, M. Syamsul Ma'arif, dan Moh. Sholeh Afyuddin. *"Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android dengan Teori Pembelajaran Interaktif."* Al-Wasil 2, no. 1 (2024): 53–83. DOI: https://doi.org/10.30762/alwasil.v2i1.3540

Liana Anugrah, Ruri, Resy Mulyani, dan Roihanah Zakiyah. *"Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Berbasis Digital Sebagai Upaya Pengembangan Kompetensi Siswa di SMA IT Imam Asy Syafii Pekanbaru*." Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat 4, no. 1 (2025): 1–10. DOI: https://doi.org/10.56184/jpkmjournal.v4i1.433

Muhamad, Sahrul, Alfarizi Farhan Mokoagow, dan Munirul Abidin. *"Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa / The Effectiveness of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media to Improve Students' Arabic Reading Skills."* Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab 4, no. 2 (2023): 159. DOI: https://doi.org/10.36915/la.v4i2.76

Muharrom Albantani, Azkia. *Media pembelajaran Bahasa Arab*. PT. Raja Grafindo. 2022.

Muradi, Ahmad. "*Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) di Indonesia*," Al-Maqoyyis 1, no. 1 (2013): 234. DOI: https://doi.org/10.18592/jams.v1i1.182

Nidia, Erma, Muh Haris Zubaidillah, dan M. Ahim Sulthan Nuruddaroini. *"Dampak Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Penghafal Al-Qur'an."* Jurnal Basicedu 6, no. 4 (2022): 6012–22. DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3132

Nur Fadila, Hani, Koderi Koderi, Ahmad Sodiq, dan Rumadani Sagala. *"Literature Review: Aplikasi Mobile Fun Easy Learn Arabic dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab."* Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab 7, no. 1 (2025): 37–51. DOI: https://doi.org/10.47435/naskhi.v7i1.3486

Panjaitan, Nurul Aisyah Salsabila, dan Harun Al Rasyid. *"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva,*" Jurnal of Education Research 4, no. 2 (2023): 323. DOI: https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182

Rahmawati, Annisa Elita, dan Umi Hijriyyah. *Development of the Quizizz Application Arabic for MTs | Pengembangan Alat Eval.* Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language 3, no. 2 (2023): 645. DOI: https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v3i2.3484

Risal, Zef, Rachman Hakim, dan Aminol Rosid. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development.* Malang: Literasi Nusantara. 2023.

Riyadi, Friesca Adelia, Alfi Laila, dan Vira Karunia Putri. "*Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Storrytelling untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar."* Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang 11 (2025): 54. DOI: https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9541

Rusdi. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan.* Depok: Rajawali Press. 2018.

Sa'adah, Risa Nur. *Metode Penelitian R&D Research and Development - Penelitian dan Pengembangan.* Malang: Literasi Nusantara. 2020.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed. Bandung: Penerbit Alfabeta. 2024.

Sunarko, Asep, Ikhfanul Chakiki, dan Luthfiyatuz Zuhriyah. *"Optimalisasi Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis AI Melalui Platform Quizizz."* Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia 5, no. 5 (2025): 1334–44. DOI: https://doi.org/10.53866/jimi.v5i5.837

Syafiah, Ummul, Putri Rahayunengsi, Iin Wahyuni, dan Emha Alfika. *Media Pembelajaran Interaktif untuk Bahasa Arab*. Padang: CV. Dunia Penerbitan Buku. 2025.

Tageh, Made, Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2014.

Uyun, Ainul, Darma Wati, dan Herdah Herdah. *"Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Quizizz di Universitas Islam As'adiyah Sengkang / Development of Arabic Learning Media Quizizz-Based at Islamic University of As'adiyah Sengkang."* Loghat Arabi 6, no. 1 (2025): 75. DOI: https://doi.org/10.36915/la.v6i1.407

Warda Lathifah dan Ainur Rofiq Shofa. *"Peningkatan Kemampuan Membaca Kata dan Kalimat dalam Bahasa Arab Santri Musholla Al-Masykurin Melalui Metode Interaktif*." AL-MUSTAQBAL: Jurnal Agama Islam 2, no. 1 (2025): 215–29. DOI: https://doi.org/10.59841/al-mustaqbal.v2i1.77

Waruwu, Marinu. "*Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan."* Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan 9, no. 2 (2024): 1220–30. DOI: https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Wicaksono, Hadi, Ina Sholihah Widiati, dan Muhammad Setiyawan. *"Pengembangan Multimedia Interaktif Model Simulasi Proses Pembuatan Batik Menggunakan Metode ADDIE*." JEKIN - Jurnal Teknik Informatika 5, no. 1 (2025): 150–61. DOI: https://doi.org/10.58794/jekin.v5i1.1009