Qismul Arab: Journal of Arabic Education
Volume 5 Issue 1 Desember 2025, Page 11-28
ISSN: 2827-9476 (Online)
Journal Homepage: https://journal.staisyaichona.ac.id/index.php/qismul_arab/index

Taṭwīr Taṭbīq Mufradāt al-Lugah al-'Arabiyyah al-Qā'im 'alā Kānfā lil-Mubtadi'īn: Dirāsah Taṭwīr Taṭbīq Lugatī

تطوير تطبيق مفردات اللغة العربية القائم على كانفا للمبتدئين :دراسة تطوير تطبيق لغتي

Mochammad Fachturrahman Spama Putra
Riza Nurlaila
University Of Darussalam Gontor
University Of Darussalam Gontor
mochammadfachturrahmanspamaputra90@student.pba.unida.gontor.ac.id
rizanurlaila@unida.gontor.ac.id

DOI: https://doi.org/10.62730/qismularab.v4i01.123

Corresponding author*:
[mochammadfachturrahmanspamaputra90@student.pba.unida.gontor.ac.id]

Article Info

الكلمات المفتاحية:
مفردات اللغة العربية، تطبيق باستخدام كانفا، البحث والتطوير.

Abstrak

يهدف هذا البحث الى تطوير تطبيق لغوتي المبني على منصة كانفا بوصفه وسيلة رقمية تفاعلية لتعليم مفردات اللغة العربية للمبتدئين، وذلك باستخدام نموذج البحث والتطوير لبورغ وغال في المراحل من واحد الى خمسة. وتشمل مراحل التطوير تحليل الاحتياجات والتخطيط وتصميم المنتج والتحقق من الخبراء ثم مراجعة المنتج. وتبين من نتائج التحقق ان التطبيق حصل على درجة صلاحية بلغت 85% من خبير المادة و93% من خبير الوسائل، ليبلغ متوسط الصلاحية ضمن فئة "جيد جدا"، وتشير هذه النتائج الى ان تطبيق لغوتي قد استوفى المعايير التربوية 89% واللغوية والبصرية وقدم محتوى مفردات منظما مدعوما بخاصية الصوت والصور السياقية والتمارين التفاعلية التي تسهم في تعزيز اكتساب المفردات لدى المبتدئين، كما يوفر التطبيق ،مرونة في الوصول ويتناسب مع خصائص التعلم لدى الجيل الرقمي. وبناء على هذه النتائج يوصى باستخدام تطبيق لغوتي كوسيلة رقمية بديلة للمعلمين والمؤسسات التعليمية في تعليم مفردات اللغة العربية للمستوى المبتدئ، ويوصى كذلك بتطوير مستويات اعلى من المفردات لتشمل المستوى المتوسط والمتقدم وتحسين خاصية التقييم التلقائي وتعزيز عناصر الوسائط المتعددة، ويمكن للدراسات اللاحقة اجراء اختبار ميداني لقياس فعالية التطبيق في تحسين اكتساب المفردات لدى المتعلمين في بيئة التعليم الحقيقية

Keywords:

Arabic Vocabulary, Canva Based Application, Research and Development

Abstract

This study aims to develop the Canva-based Lughotii application as an interactive digital medium for Arabic vocabulary learning for beginners using the Research and Development (R&D) model of Borg and Gall at stages 1–5. The development process includes needs analysis, planning, product design, expert validation, and product revision. The results of validation showed that the application achieved a feasibility score of 85% from the material expert and 93% from the media expert, with an average feasibility score of 89%, categorized as "very good." These findings indicate that Lughotii meets pedagogical, linguistic, and visual standards and provides systematically organized vocabulary materials accompanied by audio pronunciation features, contextual images, and interactive exercises that support the improvement of beginners' vocabulary mastery. In addition, the application offers flexible accessibility and aligns with the learning characteristics of the digital generation. Based on these results, the Lughotii application is recommended as an alternative digital medium for teachers and educational institutions in teaching Arabic vocabulary at the beginner level. Further development is suggested to expand vocabulary levels to intermediate and advanced stages, enhance automated assessment features, and enrich multimedia elements. Future research may involve field testing to measure the effectiveness of the application in improving learners' vocabulary mastery in real learning contexts.

المقدمة

تعد مهارة امتلاك المفردات اساسا مهما في تعلم اللغة الثانية، بما في ذلك اللغة العربية. وبالنسبة للمتعلمين المبتدئين، فإن القدرة على فهم المفردات الاساسية واستخدامها تعد شرطا لبناء بقية المهارات اللغوية مثل القراءة والكتابة والاستماع والتحدث. وقد اكد نيشن 2001 ان المفردات هي العنصر الاهم في عملية التواصل، لان ضعف رصيد المتعلم من المفردات يجعله يجد صعوبة في فهم الرسائل او التعبير عن افكاره بشكل واضح. وفي سياق اللغة العربية، تزداد اهمية هذا الامر بسبب تعقيد النظام الصرفي، وانماط الاشتقاق، وتعدد المعاني بحسب السياق، مما يجعل تعلم مفردات اللغة العربية للمبتدئين يحتاج الى اسلوب منظم وجذاب وسهل المتابعة.

من جانب اخر، اسهم تطور التكنولوجيا الرقمية في تغيير اساليب تعلم الجيل الحالي. فالمتعلمون في هذا العصر يميلون الى استخدام وسائل تعليمية بصرية وتفاعلية وسهلة الوصول، وتوفر تجربة تعلم ممتعة. اما الاساليب التقليدية مثل قوائم الحفظ او جداول المفردات او الملاحظات الورقية فلم تعد فعالة في الحفاظ على دافعية المتعلمين او مساعدتهم على تذكر المفردات على المدى الطويل. وتوضح العديد من الدراسات ان الوسائط التعليمية الجامدة تقلل من تفاعل الطلاب ولا تدعم التعلم المستمر، خاصة بالنسبة للمبتدئين الذين يحتاجون الى محفزات بصرية وسمعية بشكل دائم.

على الرغم من توفر العديد من تطبيقات تعلّم مفردات اللغة العربية، إلا أن كثيرا منها طوّر دون اتباع خطوات منهجية لتطوير الوسائط التعليمية القائمة على البحث العلمي. إذ تكتفي بعض هذه التطبيقات بعرض قوائم مفردات بصورة تقليدية، دون تصميم تربوي واضح أو إطار نظري يدعم اكتساب المفردات بشكل فعّال، كما أنها لم تمرّ بمراحل التحكيم العلمي من قبل الخبراء. إضافة إلى ذلك، تفتقر العديد من التطبيقات إلى الخصائص التفاعلية التي تدعم التعلّم القائم على الخبرة، وهو ما يعدّ عنصرا أساسيا في تنمية

الكفاءة اللغوية لدى المتعلمين، خاصة في مرحلة تعلم المفردات (Nation, 2001). وتشير نتائج بعض الدراسات الحديثة إلى أن ضعف التصميم التعليمي في وسائل تعلم المفردات يسهم في زيادة صعوبات اكتساب المفردات لدى المتعلمين، كما هو الحال لدى طالبات بعض المؤسسات التعليمية (Aswani, 2025). فكثير من التطبيقات تكتفي بعرض قوائم مفردات بدون تصميم تربوي واضح، ولم تمر بمرحلة التحكيم من قبل الخبراء، كما تفتقر الى الخصائص التفاعلية التي تدعم التعلم القائم على الخبرة. بالاضافة الى ذلك، تركز اغلب الدراسات السابقة على اختبار فعالية المنتج بعد اكتماله، ولا تهتم بعملية تطوير المنتج نفسه ليكون صحيحا وموثوقا ومناسبا لخصائص المبتدئين. وتشير هذه الفجوة الى الحاجة لابتكار وسائل جديدة لا تقتصر على توفير وسائط تعليمية رقمية، بل تضمن ايضا الالتزام بمعايير البحث والتطوير حتى يمكن استخدامها بشكل أوسع.

ومن الفرص المهمة في هذا المجال استخدام منصة كانفا وسيلة لتطوير تطبيقات التعلم. فكانفا تتميز بسهولة الاستخدام والمرونة، وتسمح بدمج العناصر البصرية والصوتية والروابط التفاعلية، مما يجعلها مناسبة جدا لتعلم مفردات اللغة العربية التي تعتمد على ربط الكلمة بالصورة والنطق. ومع ذلك، ما تزال الدراسات التي تستخدم كانفا اساسا لتطوير تطبيقات تعلم اللغة العربية قليلة جدا، خاصة تلك التي تركز على مفردات المبتدئين. كما ان قلة الادبيات التي تدرس استخدام كانفا كمنصة لبناء التطبيقات تعد فجوة بحثية مهمة تحتاج الى معالجة.

ومع ذلك، تكشف المراجعة المتأنية للأدبيات والدراسات الحديثة عن وجود مشكلة بحثية واضحة تتمثل في غياب وسيلة تعليمية رقمية تعتمد على منصة كانفا ومخصّصة لتعليم مفردات اللغة العربية للمبتدئين بصورة منهجية. فحتى الآن لا تتوفر تطبيقات تعليمية مبنية على أسس تربوية معتمدة، ولم تخضع لعمليات التحكيم من قِبَل الخبراء، ولا تتضمن خصائص تفاعلية متكاملة تجمع بين الصوت والصورة والتمارين، الأمر الذي يجعل عملية تعلّم المفردات أقل جاذبية وأضعف قدرة على دعم الاحتياجات الأساسية للمتعلمين في المراحل الأولى.[1] وتمثل هذه الفجوة التربوية والتقنية دافعا أساسيا للقيام بهذا البحث.

وبناء على هذه الاهمية، يقوم هذا البحث بتطوير تطبيق لغتي المعتمد على كانفا بوصفه وسيلة تعليمية تفاعلية لمساعدة المبتدئين على تعلم مفردات اللغة العربية بشكل فعال. وقد تم تصميم هذا التطبيق باستخدام نموذج البحث والتطوير لبورغ و غال في المراحل من واحد الى خمسة، والتي تشمل تحليل الاحتياجات، التخطيط، تطوير المنتج الاول، تحكيم الخبراء في الوسائط والمحتوى، ثم اجراء المراجعة. وتضمن هذه الخطوات ان يكون التطبيق الناتج جذابا من الناحية البصرية، وصحيحا من حيث المحتوى، ومناسبا من الجانب التربوي والتقني.

تتمثل جدة هذا البحث في اربعة جوانب رئيسية. اولا يركز تطبيق لغتي على مفردات اساسية يتم ترتيبها بشكل تدريجي حسب مستوى الصعوبة وبما يناسب احتياجات المبتدئين. ثانيا يستخدم التطبيق منصة كانفا كاساس للتطوير، وهي منصة نادرا ما تستخدم في تصميم تطبيقات تعلم اللغة العربية. ثالثا تم دمج خصائص

[1] Ferry Maulana Firdaus and Muhammad Tareh Aziz, "Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab: Mengubah Cara Belajar Di Era Digital," *Journal of Practice Learning and Educational Development* 4, no. 4 (November 2024): Hal.277.

تفاعلية مثل الصوت للنطق الصحيح، والصور السياقية، والتمارين القائمة على الالعاب التعليمية وفق مبادئ التعلم اللغوي الحديثة. رابعا تم تطوير المنتج من خلال تحكيم الخبراء، مما يجعل جودته مضمونة من الناحية العلمية.

ومن الناحية العملية يفيد هذا البحث المعلمين والمؤسسات التعليمية ومتعلمي اللغة العربية. حيث يمكن لتطبيق لغتي ان يكون وسيلة تعليمية بديلة سهلة الاستخدام وجذابة، ويمكن الوصول اليها عبر اجهزة مختلفة وخاصة الهواتف المحمولة التي تعد جزءا من الحياة اليومية للمتعلمين. اما من الناحية النظرية، فيسهم هذا البحث في اثراء الدراسات المتعلقة بتطوير وسائل التعلم المعتمدة على التكنولوجيا، كما يقدم اضافة علمية في مجال تطوير التطبيقات باستخدام كانفا كوسيلة لتعلم اللغة العربية.

وبناء على ما سبق، يهدف هذا البحث إلى تطوير تطبيق لغتي المعتمد على منصة كانفا، بحيث يكون تطبيقا تفاعليا وفعّالا ومبنياً على أسس تربوية سليمة، ومصمّماً خصيصا لتلبية احتياجات المتعلمين المبتدئين في تعلّم مفردات اللغة العربية. ويسعى البحث إلى إنتاج وسيلة تعليمية تمتاز بصحتها العلمية وجاذبيتها البصرية وسهولة استخدامها، بعد إخضاعها لتحكيم الخبراء ومراجعة جودة المحتوى والوسائط قبل تطبيقها على الفئة المستهدفة.

منهج البحث

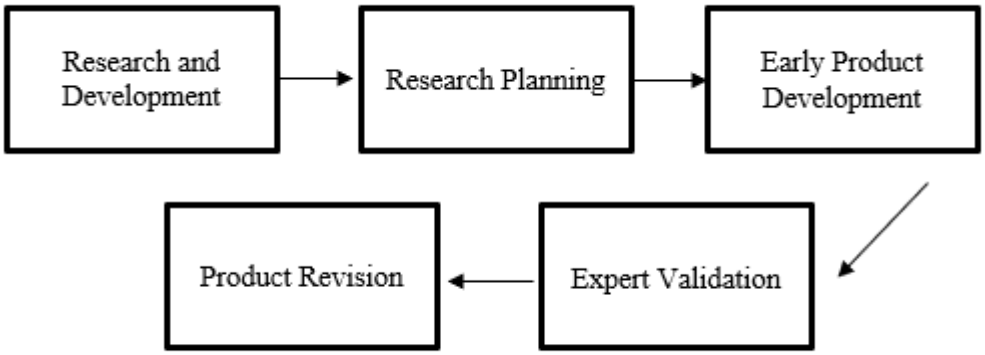
يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير بالاعتماد على نموذج بورغ و غال في المراحل من واحد الى خمسة. وتم اختيار هذا النموذج لانه يقدم خطوات تطوير منهجية ومجربة لانتاج وسائل تعليمية تعتمد على التكنولوجيا،[2] بما في ذلك التطبيقات التعليمية المبنية على منصة كانفا. ويهدف هذا البحث إلى إنتاج تطبيق لغتي بوصفه وسيلة تعليمية لتعلّم مفردات اللغة العربية للمبتدئين، بحيث يكون تطبيقا صحيحا من حيث المحتوى، وصالحا من حيث التصميم، وجاهزًا للاستخدام في العملية التعليمية.

وفي إطار تقويم المنتج المطوَّر، استخدم الباحث أداة الاستبانة للتحكيم من قبل الخبراء، حيث اشتملت استبانة التحقق من الصلاحية على 15 بندًا تم إعدادها وفق مقياس ليكرت الرباعي، الذي يتدرج من جيّد جدّا إلى ناقص جدّا. وقد صُمِّمت هذه البنود لقياس مدى ملاءمة التطبيق من الجوانب التربوية واللغوية والتقنية، بما يضمن تحقيق معايير الجودة في الوسائط التعليمية الرقمية.

وتشمل خطوات نموذج بورغ وغال من المرحلة الأولى إلى الخامسة ما يلي: تحليل الاحتياجات، التخطيط، تطوير المنتج، التجربة المحدودة (التحكيم الخبراء)، ثم مراجعة المنتج. ويمكن توضيح هذه

[2] Sri Aprilia Nur Larasati et al., "Literature Review: The Application of the Borg & Gall Development Model in Science Learning," *Indonesian Journal of Educational Innovation* 1, no. 1 (May 2025): P.4.

الخطوات كما يأتي:



الصورة 1. المراحل 1-5 لنموذج البحث والتطوير لبورغ وغال

يستخدم هذا البحث نموذج البحث والتطوير لبورغ و غال الذي تم تبسيطه في المراحل من واحد الى خمسة. وتشمل المرحلة الاولى جمع المعلومات وتحليل الاحتياجات، حيث يقوم الباحث بتحديد احتياجات المتعلمين المبتدئين في تعلم مفردات اللغة العربية.[3] وفي هذه المرحلة يراجع الباحث الادبيات المتعلقة بمشكلات تعلم المفردات واستخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية، كما يراجع الدراسات السابقة التي تناولت تطوير التطبيقات التعليمية المبنية على كانفا. وتشكل هذه المعلومات اساس التخطيط لتطوير التطبيق.

أما المرحلة الثانية فهي مرحلة التخطيط، وفيها يقوم الباحث بتصميم خطة التطبيق الذي سيتم تطويره. وتشمل هذه المرحلة تحديد قائمة المفردات الاساسية المناسبة للمبتدئين، وصياغة الاهداف التعليمية المراد تحقيقها، وتحديد التصميم البصري للتطبيق بما يتناسب مع خصائص المتعلمين في العصر الحالي. كما يتم اختيار الوسائط المساندة مثل الصور التوضيحية، الصوت للنطق الصحيح، القاموس الرقمي، وانواع التمرينات التفاعلية. ويعد هذا التخطيط مرجعا اساسيا في بناء نموذج التطبيق. وتأتي المرحلة الثالثة وهي تطوير المنتج الاولي، حيث يبدأ الباحث بصنع النموذج الاول لتطبيق لغتي على منصة كانفا بناء على الخطة السابقة. وتشمل هذه المرحلة اعداد صفحات المفردات، وإضافة الصور المناسبة لكل كلمة، وتضمين ميزة الصوت للنطق الصحيح، وتصميم التمارين التفاعلية على شكل اختبارات او العاب تعليمية بسيطة، وكذلك اعداد قاموس رقمي للكلمات العربية المستخدمة يوميا. ويعد هذا المنتج الاول نموذجا اساسيا قبل اختباره من قبل الخبراء.

وتتمثل المرحلة الرابعة في التحكيم من قبل الخبراء، حيث يتم اختبار المنتج الاولي من قبل نوعين من الخبراء: خبير في المحتوى وخبير في الوسائط التعليمية. يقوم خبير المحتوى بتقييم دقة اللغة وصحة اختيار

[3] Ketut Kemahyasa, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Model Borg And Gall Untuk Pelajaran Produktif Menggabungkan Fotografi Digital Ke Dalam Sajian Multimedia Di Smk Negeri 3 Singaraja," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 1, no. 2 (September 2012): P.2.

المفردات ومدى مناسبتها للمبتدئين، بينما يقوم خبير الوسائط بتقييم التصميم البصري للتطبيق ودرجة تفاعله وسهولة استخدامه. ويتم التقييم باستخدام قائمة معايير تشمل صلاحية المحتوى والمظهر والوظائف. وتشكل ملاحظات الخبراء اساسا مهما لإجراء التحسينات. أما المرحلة الخامسة فهي مرحلة مراجعة المنتج، حيث يقوم الباحث بتحسين التطبيق بناء على نتائج التحكيم. وقد تشمل المراجعة تعديل المحتوى ودقة المفردات، وتحسين التصميم البصري ليكون اكثر جاذبية، وضبط جودة الصوت، وتطوير التمارين التفاعلية لتناسب المتعلمين المبتدئين. وينتج عن هذه المرحلة تطبيق لغتي بشكل افضل واكثر جاهزية للاستخدام او للانتقال الى مراحل تطوير اخرى.

تم تحليل البيانات في هذا البحث بطريقة وصفية اعتمادا على نتائج التقييم التي قدمها خبراء المادة وخبراء الوسائل التعليمية للتطبيق لغتي *Lughotii* المبني على منصة كانفا *Canva*. وتشمل البيانات التي تم تحليلها جودة المنتج وصلاحيته من حيث المحتوى واللغة والمظهر البصري وكذلك درجة التفاعل في التطبيق. يقدم كل خبير درجات التقييم وفق استمارة التحقق المعدة مسبقا، ثم يقدم تعليقات وانتقادات ومقترحات لتحسين جودة التطبيق.

في مرحلة التحليل، جمع الباحث جميع نتائج التقييم من الخبراء. تستخدم درجات التقييم لتحديد مستوى الصلاحية الأولي للمنتج، بينما يتم تحليل التعليقات والمقترحات لتحديد الجوانب التي استوفت المعايير والجوانب التي تحتاج الى تطوير. ويُحلَّل جانب المحتوى من خلال دقة اختيار المفردات، ومناسبة المادة لمستوى المبتدئين، ووضوح عرض المعاني والأمثلة. كما يُحلَّل جانب اللغة من حيث صحة التراكيب العربية، ووضوح الصوت في النطق، ومناسبة أسلوب اللغة لقواعد التعلم. اما جانب المظهر البصري والوسائط فيتم تحليله من خلال تناسق الألوان، وتنظيم العناصر، وجودة الصور المساندة، وسهولة التنقل بين الصفحات. يتم حساب نتائج التقييم من الخبراء من قبل الباحث لمعرفة مستوى صلاحية هذا التطبيق، وذلك باستخدام قيم التقييم والمعادلة الحسابية على النحو الآتي:

معيار النتيجة			
4	3	2	1
جيد جدّا	جيد	ناقص	ناقص جدّا

الجدول 1. تقييم مقياس ليكرت في استبانة التقييم

نتائج الاستبانة وبيانها، كما في المعاير الآتية

النسبة المؤية (%)	البيان (%)
0 - 25 (%)	ناقص جدّا
26 - 50 (%)	ناقص

51 - 75 (%)	جيد
76 - 100 (%)	جيد جدّا

الجدول 2. التقييم في نتائج ورقة التحقق

بخلال الحساب التالي :

المعدل العام = مجموعة الإجابة × نتيجة كل من البند المختار × 100%

مجموعة نتائج جميع البنود

البحث ونتائج مناقشة

يهدف بحث تطوير تطبيق لغتي المبني على كانفا لتعلم مفردات اللغة العربية للمبتدئين. ويتمثل الهدف الرئيس من هذا البحث في معرفة مدى صلاحية التطبيق من خلال تقييم خبير المادة وخبير الوسائل التعليمية المشاركين في عملية التقييم. وتم تنفيذ تطوير التطبيق وفقا لنموذج البحث والتطوير لبروج وغال بعد تعديله حتى المرحلة الخامسة، وهي تحليل الاحتياجات، التخطيط، تطوير المنتج الاولي، تقييم الخبراء، وتعديل المنتج. اما مراحل التنفيذ فهي كما يلي:

1. تحليل الاحتياجات

في مرحلة تحليل الاحتياجات، لم يقم الباحث بتحديد صعوبات المتعلمين بشكل مباشر، بل اعتمد على دراسة الادبيات والابحاث السابقة والتقارير الاكاديمية المتعلقة بتعلم مفردات اللغة العربية للمبتدئين. ومن خلال نتائج هذه الدراسة، تبين أن تعلم المفردات في المستوى الاساسي ما زال يواجه عددا من التحديات، وخاصة بسبب قلة الوسائل التعليمية التي تركز على تعليم العربية للمبتدئين، كما ان الوسائل المتوفرة غالبا تكون تقليدية ولا تستخدم العناصر البصرية والتفاعلية بشكل كاف. وتشير معظم الدراسات السابقة الى ان استخدام طريقة الحفظ والقوائم في الكتب الدراسية لا يكون فعالا في تقوية حفظ المفردات لدى المتعلمين المبتدئين.[4] بالاضافة الى ذلك، فان كثيرا من الوسائل الرقمية المطورة سابقا لم تتبع خطوات البحث العلمي بشكل منظم، مما يؤدي الى ضعف جودة المحتوى، وعدم دقة المفردات، وعدم مناسبة التصميم البصري.

وتشير نتائج دراسة الادبيات الى الحاجة الى تطوير وسيلة تعليمية اكثر جاذبية وسهولة للوصول وملائمة للمبتدئين. ويعد كانفا منصة تصميم رقمية مرنة يمكن استخدامها لتطوير تطبيق لتعلم المفردات، لانه يوفر عناصر بصرية وصوتية وتفاعلية تساعد في اكتساب المفردات بشكل افضل. ولذلك، فإن نتائج تحليل الاحتياجات المعتمدة على الادبيات اصبحت اساسا قويا للباحث في تطوير

[4] Muh Arif, "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab," *`A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 9, no. 1 (June 2020): Hal.11.

تطبيق لغهوتي كوسيلة حديثة ومبتكرة لتعلم مفردات اللغة العربية بما يناسب خصائص المتعلمين المبتدئين.

2. التخطيط

في مرحلة التخطيط، بدأ الباحث في إعداد هيكل محتوى التعلم من خلال اختيار المفردات الاساسية المرتبطة بالحياة اليومية. وشمل التخطيط ايضا تصميم واجهة التطبيق، وتنظيم التنقل بين الصفحات، وتحديد الالوان والرسوم الداعمة، وكذلك إعداد الصوت الخاص بنطق كل مفردة. بالاضافة الى ذلك، صمم الباحث تمارين تفاعلية بسيطة على شكل اختبارات وانشطة مطابقة بين الصور والكلمات لتعزيز الفهم. وتم تصميم جميع هذه المكونات بما يناسب خصائص المتعلمين المبتدئين الذين يحتاجون الى محفزات بصرية وصوتية لدعم عملية اكتساب المفردات. وفيما يلي جدول موضوعات المفردات اليومية التي اختارها الباحث ورتبها:

الرقم	الموضوع
١	في الفصل
٢	في البيت
٣	في الحجرة
٤	في المطبخ
٥	في السوق
٦	في المسجد
٧	في المطار
٨	في الحمّام
٩	في المكتبة
١٠	في البستان

الجدول 3. موضوعات المفردات اليومية في تطبيق لغتي

3. تطوير المنتج الأولي

في مرحلة تطوير المنتج الاولي عن إعداد نموذج أولي لتطبيق لغهوتي المبني على كانفا، ويتكون من عدة صفحات رئيسية، وهي الصفحة الرئيسة، صفحة القائمة، ميزة مغامرة القصة لمادة

المفردات، ميزة تمارين الاختبار، ميزة القاموس الرقمي، ولوحة عرض الدرجات. في هذه المرحلة، جمع الباحث بين تصميم بصري بسيط، والوان هادئة، وتنسيق سهل الفهم لزيادة راحة المستخدم. وتم عرض كل مفردة بصورة مناسبة وصوت واضح للنطق، مما يسهل على المتعلم التعرف على شكل الكلمة ومعناها وطريقة نطقها في الوقت نفسه.

أ) الصفحة الرئيسة

الصورة 1. الخصائص الرئيسية لتطبيق لغتي

ب) صفحة القائمة

الصورة 3. قائمة ميزات تطبيق لغتي

ج) ميزة مغامرة القصة لمادة المفردات

1) الصفحة الأولى

الصورة 4. الصفحة الاولى لفيديو تعلم اللغة العربية

2) فيديو مقدمة التعلم

الصورة 5. عرض فيديو المقدمة للتعلم

3) فيديو تعلم المفردات

الصورة 6. عرض فيديو تعلم مفردات اللغة العربية

د) ميزة تمارين الاختبار

1) عرض تمارين الاختبار

الصورة 7. عرض فيديو تعلم مفردات اللغة العربية

2) عرض اذا كانت الاجابة صحيحة

الصورة 8. عرض عند كون الاجابة صحيحة

3) عرض اذا كانت الاجابة خاطئة

الصورة 9. عرض عند كون الاجابة خاطئة

هـ) القاموس الرقمي

الصورة 10. عرض القاموس الرقمي في تطبيق لغتي

4. مقابلة مع الخبراء

بعد الانتهاء من النموذج الاولي تم تنفيذ عملية التقييم من قبل خبير المادة في اللغة العربية وخبير الوسائل التعليمية. واشارت نتائج تقييم خبير المادة الى ان المفردات المختارة مناسبة لمستوى المبتدئين ودقيقة من الناحية اللغوية ومناسبة من حيث سياق استخدامها. كما قدم خبير الوسائل التعليمية تقييما ايجابيا لجانب التصميم البصري وتنظيم الصفحات وتناسق الالوان وسهولة التنقل بين الصفحات. وقد تم تقديم بعض الملاحظات للتحسين مثل تطوير بعض الصور التوضيحية لبعض المفردات وضبط حجم الخط وتحسين جودة الصوت ليكون اكثر وضوحا وتناسقا. وبشكل عام قيم الخبيران تطبيق لغهوتي بانه "جيد جدا" وصالح للانتقال الى مرحلة التعديل. وفيما يلي البيانات التي تم الحصول عليها بعد تقييم الخبراء:

الرقم	بنود التقويم	نتيجة التقييم		
		المجموع	المعدل المعنوي	الدرجة
1	المادة اللغوية مناسبة لمستوى المبتدئين	4	%100	جيد جدّا
2	المفردات المختارة مرتبطة بالحياة اليومية	4	%100	جيد جدّا
3	المادة تشمل المفردات الأساسية اللازمة للمتعلمين المبتدئين	3	%75	جيد جدّا
4	أمثلة استخدام المفردات مناسبة للسياق الصحيح	3	%75	جيد جدّا
5	ترتيب عرض المادة من الأسهل إلى الأصعب	3	%75	جيد جدّا
6	المفردات مكتوبة بالأسلوب العربي الصحيح وفق القواعد	3	%75	جيد جدّا
7	ترجمة المفردات إلى اللغة الإندونيسية صحيحة ولا تسبب	3	%75	جيد جدّا

	الغموض			
8	التسجيل الصوتي يعكس النطق الصحيح للغة العربية للمستوى المبتدئ	4	%100	جيد جدّا
9	لا توجد أخطاء لغوية أو إملائية في التطبيق	3	%75	جيد جدّا
10	الصور المستخدمة مناسبة لمعاني المفردات المعروضة	4	%100	جيد جدّا
11	عرض المادة واضح وسهل الفهم للمتعلمين المبتدئين	3	%75	جيد جدّا
12	عرض المادة يساعد على تعزيز فهم المفردات	3	%75	جيد جدّا
13	التمارين أو الاختبارات مناسبة للمفردات المعروضة	3	%75	جيد جدّا
14	التمارين تساعد على زيادة القدرة على تذكر المفردات	4	%100	جيد جدّا
15	بشكل عام، المادة في تطبيق لغتي صالحة لاستخدامها في تعلم مفردات اللغة العربية للمبتدئين	4	%100	جيد جدّا

الجدول 4. نتائج تقويم الخبير لمجال المحتوى

فقد تبين من خلال نتائج تقويم الخبير لمجال اللغة العربية التي تم تطويرها حصلت على درجة جيد جدّا بمعدل 85% وذلك من خلال الحساب:

المعدل المعنوي = نتيجة كل من البند المختار × 100%

مجموعة نتائج جميع البنود

دل المعنوي = 51 × 100%

60

المعدل العام = 85%

الرقم	بنود التقويم	نتيجة التقييم

		المجموع	المعدل المعنوي	الدرجة
1	واجهة تطبيق لغتي جذابة ومناسبة لموضوع تعلم اللغة العربية	3	%75	جيد جدّا
2	اختيار الالوان والايقونات والرسوم في التطبيق يدعم اهتمام المتعلم	4	%100	جيد جدّا
3	نوع الخط وحجمه سهل القراءة للمستخدم المبتدئ	3	%75	جيد جدّا
4	ترتيب العناصر البصرية منسق ومتناسب وغير مربك	4	%100	جيد جدّا
5	الصور والرسوم مناسبة لمعاني المفردات المعروضة	4	%100	جيد جدّا
6	التنقل داخل التطبيق سهل الفهم والاستخدام للمبتدئين	4	%100	جيد جدّا
7	تنظيم القوائم والميزات في التطبيق يسهل على المستخدم العثور على المفردات المطلوبة	4	%100	جيد جدّا
8	صوت نطق المفردات واضح ومناسب لمعايير اللغة العربية للمبتدئين وسهل المتابعة	3	%75	جيد جدّا
9	محتوى التطبيق متسق من حيث الصور والنصوص والصوت في كل وحدة تعليمية	3	%75	جيد جدّا
10	تطبيق لغتي مناسب لاحتياجات متعلمي مفردات اللغة العربية من المستوى المبتدئ	4	%100	جيد جدّا
11	التطبيق يعمل بشكل جيد	4	%100	جيد جدّا

12	الميزات التفاعلية مثل الاختبارات والتمارين والصوت والقاموس المصور تعمل بشكل جيد	4	%100	جيد جدّا
13	التطبيق سهل الوصول	4	%100	جيد جدّا
14	التطبيق سهل التطوير في المستقبل	4	%100	جيد جدّا
15	بشكل عام، تطبيق لغتي صالح للاستخدام كوسيلة لتعلم مفردات اللغة العربية المعتمدة على التكنولوجيا	4	%100	جيد جدّا

الجدول 5. نتائج تقويم الخبير لمجال الوسائط

فقد تبين من خلال نتائج تقويم الخبير لمجال الوسائل التعليمية التي تم تطويرها حصلت على درجة جيد جدّا بمعدل 93% وذلك من خلال الحساب:

المعدل المعنوي = نتيجة كل من البند المختار × 100%

مجموعة نتائج جميع البنود

دل المعنوي = 56 × 100%

60

المعدل العام = 93%

بناء على نتائج التقييم التي اجراها خبير المادة و خبيرة الوسائل التعليمية، تم الحصول على متوسط درجات يدل على ان مستوى صلاحية المنتج يقع في فئة جيد جدا. وقد اظهر تقييم خبير المادة ان تطبيق لغتي لمفردات اللغة العربية للمستوى المبتدئ حصل على درجة صلاحية بلغت 85%، وهي ضمن فئة جيد جدا. وتشير هذه النتيجة الى ان الجوانب اللغوية، ودقة اختيار المفردات، وصلاحية المحتوى، وملاءمة مستوى المبتدئين، ووضوح عرض مواد المفردات قد تحققت وكانت مناسبة.

وفي الوقت نفسه، اظهرت نتائج تقييم خبيرة الوسائل التعليمية درجة صلاحية عالية ايضا بلغت

93%، وهي كذلك ضمن فئة جيد جدا. وتوضح هذه النتيجة ان تصميم التطبيق، وجودة الوسائط، والوظائف التفاعلية، وملاءمة الوسيلة لتعلم مفردات اللغة العربية للمبتدئين كلها قد تمت مراعاتها بصورة جيدة. وبناء على هذين التقييمين، يمكن حساب متوسط درجة الصلاحية العامة للمنتج على النحو التالي:

$$\frac{\%93 + \%85}{2}$$

$$= \%89$$

وبذلك بلغ مستوى صلاحية المنتج بشكل عام نسبة 89%، وهو ضمن فئة جيد جدا. وتدل هذه النتيجة على ان تطبيق لغتي المبني على كانفا لتعلم مفردات اللغة العربية للمستوى المبتدئ قد استوفى معايير الصلاحية من حيث المحتوى واللغة والجوانب الاعلامية.

5. تعديل المنتج

تمت عملية مراجعة المنتج استنادا الى ملاحظات شاملة قدمها الخبراء. وقد قام الباحث بإجراء عدد من التحسينات، منها تعديل الصور التوضيحية التي كانت اقل تمثيلا، وتغيير بعض رموز التنقل لتكون اكثر وضوحا وسهولة في الاستخدام، وزيادة تنوع التمارين التفاعلية، وتصحيح بعض الاخطاء الكتابية في المفردات العربية، وكذلك تحسين جودة الصوت لضمان وضوح النطق بما يتوافق مع معايير التعلم للمبتدئين. وقد اسهمت هذه المراجعات في انتاج تطبيق اكثر نضجا واتساقا من الناحية البصرية واسهل استخداما للمتعلمين المبتدئين. ويعد المنتج بعد هذه المراجعات الشكل النهائي لتطبيق لغوتي الجاهز للاختبار في المراحل اللاحقة اذا تم استكمال البحث.

بالاضافة الى ذلك، قدم خبراء المادة وخبراء الوسائل التعليمية عددا من المقترحات للتطوير المستقبلي. فقد اوصوا بان لا يقتصر التطبيق على مستوى المبتدئين، بل يتم توسيعه ليشمل المستوى المتوسط والمستوى المتقدم، مما يوسع دائرة المستفيدين منه. كما اقترح الخبراء زيادة

تنوع المفردات وتطويرها بما يتناسب مع احتياجات المتعلمين في مختلف المراحل، ليصبح تطبيق لغوتي وسيلة تعليمية اكثر شمولية وتدرجا واستمرارية.

توضح مناقشة نتائج البحث ان تطبيق لغوتي المبني على كانفا يعد صالحا للاستخدام، وذلك بناء على نتائج التقييم التي اجراها الخبراء. فقد حصل التطبيق على نسبة صلاحية قدرها 85% من خبير المادة، وعلى نسبة 93% من خبير الوسائل التعليمية، وعند جمع النتيجتين بلغت نسبة الصلاحية العامة 89% ضمن فئة ممتازة. كما تكشف النتائج ان الجمع بين العناصر البصرية والصوتية داخل التطبيق يشكل استراتيجية فعالة في تعزيز فهم المفردات لدى المتعلمين المبتدئين. ان التوافق بين احتياجات المتعلم وتصميم الوسيلة والمبادئ التربوية يجعل هذا التطبيق واحدا من الوسائل التعليمية الصالحة والعملية والمبتكرة في تعليم المفردات للمستوى المبتدئ.

خاتمة

توصل هذا البحث الى تطوير تطبيق لغوتي المبني على منصة كانفا بوصفه وسيلة تعليمية لتعلم مفردات اللغة العربية للمبتدئين، وذلك بالاعتماد على نموذج البحث والتطوير لبورغ وغال في المراحل من واحد الى خمسة. وقد حصل التطبيق في عملية التحقق على درجة 85% من خبير المادة ودرجة 93% من خبير الوسائل التعليمية، ليبلغ متوسط الصلاحية 89% ضمن فئة "جيد جدا". وتشير هذه النتائج الى ان تطبيق لغوتي قد استوفى معايير الصلاحية من حيث اللغة والمحتوى والتصميم البصري والتفاعلية، كما نجح في تلبية احتياجات المتعلمين المبتدئين من خلال عرض مفردات منظمة وجذابة وسهلة الاستخدام. وقد اسهمت خاصية الصوت والصور السياقية والتمارين التفاعلية في تعزيز فهم المفردات بشكل اكثر فعالية بما يتناسب مع خصائص المتعلمين في العصر الحديث.

وبناء على هذه النتائج، يوصى باستخدام تطبيق لغوتي كوسيلة بديلة في تعليم مفردات اللغة العربية للمبتدئين، سواء من قبل المعلمين او المؤسسات التعليمية التي تحتاج الى وسائط رقمية عملية وذات جودة عالية. ويوصى كذلك بتطوير مستويات اعلى للتطبيق تشمل المستوى المتوسط والمتقدم، وتوسيع نطاق المفردات، واضافة خاصية التقييم التلقائي لجعل عملية التعلم اكثر شمولية. كما يقترح ان تتضمن الدراسات اللاحقة تجريب التطبيق ميدانيا لمعرفة مدى فعاليته في تحسين اكتساب المفردات لدى المتعلمين بشكل مباشر.

المراجع

Ferry Maulana Firdaus and Muhammad Tareh Aziz, "Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab: Mengubah Cara Belajar Di Era Digital," *Journal of Practice Learning and Educational Development* 4, no. 4 (November 2024): Hal.277.

Sri Aprilia Nur Larasati et al., "Literature Review: The Application of the Borg & Gall Development Model in Science Learning," *Indonesian Journal of Educational Innovation* 1, no. 1 (May 2025): P.4.

Ketut Kemahyasa, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Model Borg And Gall Untuk Pelajaran Produktif Menggabungkan Fotografi Digital Ke Dalam Sajian Multimedia Di Smk Negeri 3 Singaraja," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 1, no. 2 (September 2012): P.2.

Muh Arif, "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab," *`A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 9, no. 1 (June 2020): Hal.11.