

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ. تطوير المواد التعليمية السمعية والبصرية

١. مبادئ أو معايير تطوير المواد التعليمية

يستشهد تاريحان بغيرين وبيتي اللذين صاغا عشرة معايير للمواد التعليمية

الجيدة بما في ذلك:

- أ. جذب اسأل الطلاب الذين يستخدمونه.
- ب. تحفيز الطلاب الذين يستخدمونها.
- ج. يحتوي على رسوم توضيحية تجذب قلوب الطلاب الذين يستخدمونها.
- د. النظر في الجوانب اللغوية بحيث تكون متوافقة مع قدرات الطلاب الذين يستخدمونها.
- هـ. ترتبط ارتباطا وثيقا بالدروس الأخرى ويمكن أن تدعمها بطريقة مخططة بحيث يمكن أن تكون كاملة وموحدة.
- و. يمكن أن تحفز وتحفز الأنشطة الشخصية للطلاب الذين يستخدمونها.
- ز. تجنب المفاهيم الغامضة وغير العادية حتى لا تربك الطلاب.
- ح. لديك وجهة نظر واضحة وثابتة بحيث يمكن أن تكون وجهة نظر مستخدميها المخلصين.
- ط. قدرة على تعزيز والتأكيد على قيم الطلاب.
- ي. نقدر الاختلافات الشخصية للطلاب الذين يرتدونها.^{١٣}

¹³ Kosasih, "Pengembangan Bahan Ajar", (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020), hal. 45

أما أخلاقان حسين، فقد صاغ أصدقاؤه أيضا معايير المواد التعليمية الجيدة في إحدى عشرة نقطة منها:

- أ. أن يكون لديك أساس ومبادئ ووجهات نظر تقوم عليها المادة التعليمية ككل. يمكن أن تكون هذه نظريات من علم النفس واللغة وما إلى ذلك.
- ب. يجب أن تكون المفاهيم المستخدمة واضحة ولا لبس فيها. يجب تجنب الغموض والغموض حتى يتمكن الطلاب أو القراء من اكتساب الوضوح والفهم والفهم.
- ج. المواد التعليمية مكتوبة للاستخدام في المدارس. لذلك، يجب أن تكون المواد التعليمية وفقا للمناهج الدراسية المطبقة في المدارس.
- د. نظرا لأن المواد التعليمية مكتوبة للطلاب، يجب على المؤلف مراعاة اهتمامات الطلاب الذين سيستخدمونها من أجل توفير جاذبية للمواد التعليمية.
- هـ. الدافع يعني خلق ظروف مثالية بحيث يريد الشخص ويريد ويستمتع بفعل شيء ما. المواد التعليمية الجيدة هي مواد تعليمية يمكن أن تحفز أو تجعل الطلاب يريدون ويريدون ويستمتعون بفعل ما يتم توجيهه في المواد التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، من المتوقع أيضا أن تعزز المواد التعليمية الدافع الجوهرى للطلاب.
- و. يتم تكييف المواد التعليمية مع مفهوم أساليب التعلم النشط للطلاب (CBSA)، أي المواد التعليمية التي تحفز وتتحدى وتحفز الأنشطة الطلابية. بالإضافة إلى الغرض والمواد، فإن عامل الطريقة هو أيضا حاسم للغاية في هذا الصدد.

ز. يجب أن تكون المواد التعليمية مصحوبة برسوم توضيحية ذات صلة ومثيرة للاهتمام لتوفير الجاذبية وتوضيح ما يتم نقله.

ح. يجب أن يفهم الطلاب المواد التعليمية بسهولة كمستخدمين. يمكن أن يتأثر الفهم بالتواصل السليم، أي استخدام اللغة كعامل رئيسي. لذلك، يجب أن تكون اللغة المستخدمة:

(١) وفقا للغة المستخدمة من قبل الطالب،

(٢) باستخدام جمل فعالة،

(٣) ليس له معنى مزدوج،

(٤) بسيط،

(٥) مؤدب،

(٦) سحب.

ط. ترتبط المواد التعليمية بالمعرفة الأخرى. يمكن تحقيق ذلك من خلال الخطاب أو قراءة الدروس التي تتحدث عن المعرفة الأخرى. على سبيل المثال ، المواد التعليمية إندونيسية ولكن القراءة في شكل تاريخي واقتصادي وجغرافي وفي رياضي وغيرها.

ي. المواد التعليمية لا تبالغ في الاختلافات بين بعض الأفراد. هذه الاختلافات في شكل القدرات والمواهب والاهتمامات والاقتصادية والاجتماعية والثقافية لكل فرد ليست موضع نزاع ولكنها مقبولة كما هي.

ك. تسعى المواد التعليمية إلى تعزيز القيم السائدة في المجتمع. يمكن تجنب الأوصاف التي تحتوي على اهتزاز القيم السائدة في المجتمع.^{١٤}

¹⁴ Kosasih, "Pengembangan Bahan Ajar", (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020), hal. 46

٢. مواد تعليمية للتعلم

يجادل روسمان بأن الوسائط السمعية والبصرية هي وسائط تستخدم مزيجاً من الوسائط السمعية والبصرية أو تسمى وسائط الاستماع إلى العرض. تجادل أسراء بأن وسائل الإعلام السمعية والبصرية هي وسيلة يمكن استخدامها في التعلم من خلال إشراك السمع والرؤية في نفس الوقت في نشاط واحد، ويمكن أن تكون في شكل أفلام صوتية ومقاطع فيديو وتلفزيون وشرائح صوتية.^{١٥} بالإضافة إلى ما ذكر إذا كان هناك وسائط تتضمن الصوت والمرئي أو الصوت والصور.

الخصائص السمعية والبصرية التي اقترحها أرشاد لها طبيعة خطية، ومرئيات ديناميكية حالية، ويستخدمها الصانع بطريقة محددة مسبقاً، ويمكن أن توفر صورة مادية للأفكار الحقيقية أو المجردة، ويتم تطويرها وفقاً للسلوكية النفسية والمبادئ المعرفية وموجهة نحو المعلم مع مستوى منخفض من الرؤية التفاعلية للطلاب.^{١٦} يمكن أن يساعد استخدام الوسائط السمعية والبصرية في عملية التعلم بشكل فعال. ما تراه العين وتسمعه الأذن، هو أسرع وأسهل في التذكر مما يقرأ أو يسمع ببساطة. بالإضافة إلى ذلك، يتمتع السمع البصري أيضاً بمزايا أخرى، وهي:

- أ. التغلب على قيود المسافة والوقت،
- ب. الرسالة التي تريد نقلها سريعة وسهلة التذكر،
- ج. تطوير خيال المتعلمين،
- د. توضيح الأشياء المجردة وإعطاء صورة أكثر واقعية،

¹⁵ Paramita Candra Devi dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks", Jurnal Diglosia, Vol. 1 No. 2 (Agustus 2018), hal. 108

¹⁶ Paramita Candra Devi dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks", Jurnal Diglosia, Vol. 1 No. 2 (Agustus 2018), hal. 108-109

- هـ. يقوي مشاعر المرء،
 و. تعزيز الاهتمام والدافع للتعلم،
 ز. قدرة على وصف الأحداث التي وقعت بشكل واقعي في وقت قصير ،
 ح. يمكن لجميع المتعلمين التعلم من السمعية والبصرية سواء الذكية أو الأقل ذكاء ،
 ط. إحضار الأطفال من بلد إلى آخر ومن وقت إلى آخر ،
 ي. يمكن تكرارها إذا لزم الأمر لإضافة الوضوح ،
 ك. ممتاز لشرح العملية والمهارة ،
 ل. تنمية عقول وآراء الطلاب.^{١٧}

ب. وسائط متعددة التفاعلية

١. التعريف

حسب نيكن أرياني وهاريانتو، الوسائط المتعددة التفاعلية هي وسائل متعددة الوسائط مجهزة بأدوات تحكم يمكنها اختيار ما يُراد للمعالجة فيما بعد. وبحسب فوهان، عندما تسمح لمستخدمي المشروعات المتعددة الوسائط بالتحكم في ماذا ومتى سترسل عناصرها، يُطلق عليها الوسائط المتعددة التفاعلية. وحسب ديليانيس، يُستخدم مصطلح "الوسائط المتعددة التفاعلية" لوصف مجال البحث العلمي والإبداعي في الوسائط المتعددة الذي يدعم التعبير أو التواصل عبر وسائط متعددة بقدرته على التأثير وتغيير محتواها وسياقها. وبحسب سوهندي، الوسائط المتعددة التفاعلية هي وسائط

¹⁷ Ernanida dan Rizki Al Yusra, "Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI", Jurnal Pendidikan Islam Murabby, Vol. 2 No. 1 (April 2019), hal 109.

متعددة الوسائط مجهزة بأدوات تحكم يمكن تشغيلها من قبل المستخدم، مما يُمكن المستخدم من اختيار ما يُراد للمعالجة فيما بعد.^{١٨}

حسب ما نقله في مجلة، فإن تعريف الوسائط المتعددة التفاعلية وفقاً لريانا هو أداة أو وسيلة تعليمية تحتوي على مواد، وأساليب، وقيود، وطرق تقييم مصممة بشكل منهجي وجذاب لتحقيق الكفايات / الكفايات الفرعية المتوقعة لمادة دراسية معينة وفق مستوى تعقيدها. وبحسب "دليل وصف المصادر المكتوبة للوسائط المتعددة التفاعلية"، فإن الوسائط المتعددة التفاعلية هي مزيج من وسائط (صوتية، نصية، رسومات، صور، رسوم متحركة وفيديو) يتم تلاعب بها من قبل المستخدم للتحكم في الأوامر أو السلوك الطبيعي لعرض معين.^{١٩} وفقاً ل أنجاني (٢٠١٣)، فإن الوسائط المتعددة التفاعلية هي وسيلة إعلامية معقدة للغاية تجمع بين عدة عناصر من الوسائط مثل النص، الرسومات، الصور، الفيديو، والرسوم المتحركة بشكل دوري لتشكيل مجموعة جذابة وقادرة على جذب انتباه الجمهور لمشاهدتها. ومن جانبه، يشير هوفستيتير في روسمان وآخرين (٢٠١٢) إلى أن الوسائط المتعددة التفاعلية هي استخدام الحاسوب لدمج النص، الرسومات، الصوت، الصور المتحركة (الفيديو والرسوم المتحركة) في وحدة واحدة مع روابط وأدوات مناسبة تمكن مستخدمي الوسائط المتعددة من التنقل، التفاعل، الإبداع، والتواصل.^{٢٠}

طبقاً لريدي وميشرا في مونير (٢٠١٢)، الوسائط المتعددة التفاعلية هي دمج عناصر وسائط متعددة (صوت، فيديو، رسومات، نص، رسوم متحركة، وغيرها) في وحدة متناغمة ورمزية تنتج فوائد أكبر للمستخدم. استناداً إلى هذه التعاريف، تستنتج نوفي

¹⁸ Suhendi, "Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D", (Jakarta Selatan: Nurul Fikri Press, 2022)

¹⁹ Novi Niarti, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Menyimak untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar", Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, 2017, hal 33-35.

²⁰ *ibid*, hal 33

نيارتي أن الوسائط المتعددة التفاعلية هي وسيلة متعددة الوسائط يستخدمها المستخدم للحصول على معلومات أو ردود فعل وفقاً للإجراءات أو التنقلات التي يختارها، وتستخدم هذه المعلومات مجموعة متنوعة من صيغ البيانات مثل النصوص، والرسومات، والصور، والفيديو، والرسوم المتحركة لجعلها جاذبة.^{٢١}

٢. خصائص الوسائط المتعددة التفاعلية

تتسم الوسائط المتعددة التفاعلية بخصائص المكونات التي يجب مراعاتها عند استخدامها، وهي: الأهداف، والمواد الاستراتيجية، وتقييم التعلم، وبحسب داربانو فإن خصائص الوسائط المتعددة التفاعلية تشمل

- أ. تحتوي على أكثر من وسائط، على سبيل المثال الجمع بين العناصر السمعية والبصرية،
- ب. لها خصائص تفاعلية، أي لديها القدرة على استيعاب استجابات المستخدم،
- ج. لها خصائص مستقلة، وهي توفير الراحة واكتمال المحتوى بحيث يمكن للمستخدمين استخدامه دون مساعدة.

كما أشارت ديني دارماوان إلى خصائص التعلم التفاعلي متعدد الوسائط على النحو التالي:

- أ. يحتوي على محتوى مادي تمثيلي في شكل مواد مرئية ومسموعة وسمعية وبصرية،
- ب. وسائط اتصال متنوعة في استخدامه،
- ج. يتمتع بقوة لغة الألوان ولغة دقة الكائنات،

²¹ Novi Niarti, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Menyimak untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar", Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, 2017, hal 33-35.

- د. أنواع متنوعة من التعلم،
 هـ. استجابات متنوعة للتعلم والتعزيز،
 و. تطوير مبدأ التقييم الذاتي في قياس عملية التعلم ونتائجها،
 ز. يمكن استخدامها بشكل كلاسيكي أو فردي،
 ح. يمكن استخدامه دون اتصال بالإنترنت أو عبر الإنترنت.^{٢٢}

وفقاً لمحمد مفتاح، فإنه من الضروري عند تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية الانتباه إلى عدة مبادئ رئيسية، حتى يمكن استخدام البرنامج من قبل الطلاب الأفراد، ويوفر نتائج تعليمية فعالة ومثلى. هذه المبادئ هي

- أ. تكيف الوسائط المتعددة التفاعلية مع العملية النفسية لتعلم الطالب،
 ب. تستخدم بشكل فردي،
 ج. تفاعلي،
 د. توفر تغذية راجعة فعالة،
 هـ. تتوافق مع تحكم الطالب في التعلم.^{٢٣}

علم نفس التعلم كتخصص هو فرع من فروع علم النفس، الذي يدرس دراسته لمشكلة التعلم، فعلم نفس التعلم له نطاق يدور حول مشكلة التعلم. ويمكن تقسيم نطاق علم نفس التعلم إلى ثلاثة مواضيع، وهي مشاكل التعلم، وعمليات التعلم، ومواقف التعلم.

²² Nurul Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen", Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, Hal 36

²³ Mohamad Miftah, "Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran", (Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022), hal 70.

موضوع التعلم: نظريات التعلم؛ ومبادئ التعلم؛ وطبيعة التعلم؛ وأنواع التعلم؛ وأنشطة التعلم؛ وتقنيات التعلم الفعّالة؛ وخصائص التغيرات في نتائج التعلم؛ ومظاهر سلوك التعلم؛ والعوامل المؤثرة في التعلم.

موضوع عملية التعلم: مراحل فعل التعلم، والتغيرات العقلية التي تحدث أثناء التعلم، وتأثير خبرة التعلم على سلوك الفرد، وتأثير الدافعية على سلوك التعلم، وأهمية الفروق الفردية في سرعة معالجة الانطباعات عن محدودية الفرد في التعلم، ومشكلات عملية النسيان وقدرة الأفراد على معالجة مكتسباتهم من خلال نقل التعلم.

موضوع مواقف التعلم: جو وحالة البيئة المادية وغير المادية والاجتماعية وغير الاجتماعية. وهكذا، فإن دراسة علم نفس التعلم تتعلق بالتعلم وعملية التعلم ومواقف التعلم أو كل ما يتعلق بالتعلم.^{٢٤}

٣. الملازمة

استنادًا إلى نتائج بحث ماير وماك كارثي ووالتون في سيدو (٢٠١٠)، فإن استخدام الوسائط المتعددة في التعلم يمكن أن يزيد من نتائج التعلم بنسبة ٥٦٪، والاتساق في التعلم بنسبة ٥٠-٦٠٪ أفضل، والمقاومة في الذاكرة بنسبة ٢٥-٥٠٪ أعلى. وفقًا لمنير (٢٠١٢)، تتمتع الوسائط المتعددة التفاعلية بعدة مزايا، وهي كالتالي

أ. نظام التعلم أكثر تفاعلية وتواصلية.

ب. سيكون المعلمون مطالبون دائمًا بالابتكار الخلاق في إيجاد اختراقات تعليمية مبتكرة.

²⁴ Afi Parnawi, "Psikologi Belajar", (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hal 15.

- ج. القدرة على الجمع بين النصوص والصور والصوت والموسيقى والصور المتحركة ومقاطع الفيديو في وحدة واحدة تدعم بعضها البعض لتحقيق أهداف التعلم.
- د. زيادة دافعية الطلاب أثناء عملية التعليم والتعلم حتى يتم الحصول على أهداف التعلم المرجوة.
- هـ. القدرة على تصور المواد التي يصعب شرحها إلا بالشرح التقليدي أو الدعائم التقليدية.

و. تدريب الطلاب على أن يكونوا أكثر استقلالية في اكتساب المعرفة.^{٢٥}

يرى داريانتو (٢٠١٣) أنه إذا تم اختيار الوسائط المتعددة للتعلم وتطويرها واستخدامها بشكل مناسب وجيد، فإنها ستوفر فوائد هائلة للمعلمين والطلاب. وبصفة عامة، تتمثل الفوائد التي يمكن الحصول عليها في أن عملية التعلم تكون أكثر تشويقاً وأكثر تفاعلية، ويمكن تقليل الوقت المستغرق في التدريس، وتحسين جودة تعلم الطلاب، وإجراء عملية التعليم والتعلم في أي مكان وزمان، وتحسين اتجاهات الطلاب التعليمية.^{٢٦}

ج. ملخص عن مهارة الاستقامة

يقول سياف مستوفا، هناك ثلاث مهارات يجب مراعاتها في المهارة الإستماع وهي:

١. القدرة على تحديد صوت الكلمات العربية بشكل صحيح،
٢. القدرة على تقليد ما يُسمع،
٣. القدرة على فهم ما يُسمع.

وفي حين أن أهداف تعلم الاستماع هي:

²⁵ Novi Niarti, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Menyimak untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar", Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, 2017, hal 43.

²⁶ Suhendi, "Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D", (Jakarta Selatan: Nurul Fikri Press, 2022)

- ١ . التقليد,
- ٢ . الحفظ,
- ٣ . تلخيص النقاط الرئيسية,
- ٤ . فهم المحتوى.^{٢٧}

²⁷ Syaiful Mustofa, “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif”, (Malang:UIN Maliki Press,2017), hal 115-116