



Naskah diterima: 23-12-2022

Direvisi: 26-03-2023

Disetujui: 31-03-2023

TAHLİL WASĀIT *LECTORA INSPIRE* FĪ TATHWĪR TA'LĪM LUGHAH 'ARABIYYAH

Salma Izza Zidni¹, Kamila Maryam Kotta², Amirotnun Nabila³, Abul Ma'ali⁴

¹²³⁴ Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia

Email: ¹salmaizzazidni@gmail.com, ²kamilakotta@gmail.com,

³amirotnunnabila999@gmail.com, ⁴el buma@uin-malang.ac.id

Abstract

In this era of globalization, there have been many rapid developments in all human activities. The influence of this all-digital era forces all experts to switch and focus on technology. From the economic, the social to the education. In learning teachers are required to be able to create innovative and more interesting learning in learning, one way to create innovative and interesting learning is to use learning media. One of the learning media currently being developed by the world of education is interactive multimedia Lectora Inspire. This study aims to explain the use of Lectora Inspire media in learning Arabic for class XII at Madrasah Aliyah Negeri. This study used the library research method. The result of this research is that learning using the Lectora Inspire media becomes more interactive because it is able to use text, sound, video and animation in one unit. Then be able to visualize abstract material.

Keywords: Arabic Language Learning, Lectora Inspire, Multimedia

مستخلص البحث

في هذا عصر العولمة، هناك العديد من التطورات السريعة في جميع الأنشطة البشرية. يجبر تأثير هذا العصر الرقمي جميع الخبراء على التبدل والتركيز على التكنولوجيا. من الاقتصادية والاجتماعية والتعليمية. في عملية التعلم، يُطلب من المعلمين أن يكونوا قادرين على إنشاء تعلم أكثر إبداعًا وإثارة للاهتمام في التعلم، تتمثل إحدى طرق إنشاء تعلم مبتكر ومثير للاهتمام في استخدام وسائط التعلم.

إحدى الوسائط التعليمية التي يتم تطويرها حالياً من قبل عالم التعليم هي الوسائط المتعددة التفاعلية *Lectora Inspire*. تهدف هذه الدراسة إلى شرح استخدام وسائط *Lectora Inspire* في تعلم اللغة العربية للفصل الثاني عشر في مدرسة العالية الحكومية. استخدمت هذه الدراسة أسلوب البحث في المكتبات (بحث المكتبي). نتيجة هذا البحث هو أن التعلم باستخدام وسائط *Lectora Inspire* أصبح أكثر تفاعلية لأنه قادر على استخدام النص والصوت والفيديو والرسوم المتحركة في وحدة واحدة. ثم تكون قادرة على تصور المواد المجردة. الكلمات الرئيسية: تعلم اللغة العربية ، *Lectora Inspire* وسائط التعليمية المتعددة

Abstrak

Di era globalisasi ini, terjadi banyak perkembangan pesat dalam segala aktivitas manusia. Pengaruh era yang serba digital ini memaksa para ahli untuk beralih dan fokus pada teknologi. Mulai dari ekonomi, sosial hingga pendidikan. Dalam pembelajaran guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran, salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang saat ini sedang dikembangkan oleh dunia pendidikan adalah multimedia interaktif *Lectora Inspire*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan media *Lectora Inspire* dalam pembelajaran bahasa Arab kelas XII di Madrasah Aliyah Negeri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan media *Lectora Inspire* menjadi lebih interaktif karena mampu menggunakan teks, suara, video dan animasi dalam satu kesatuan. Kemudian mampu memvisualisasikan materi abstrak.

Kata kunci: *Lectora Inspire*, Multimedia, Pendidikan Bahasa Arab

المقدمة

تعلم اللغة العربية في القرن الحادي والعشرين مطلوب لمواكبة التطورات التكنولوجية المتزايدة السرعة سواء من حيث تصميم التعلم وعملية التعلم والتقييم. لا يقتصر تدريس اللغة العربية على إلقاء المحاضرات والوقوف أمام

الفصل ولكن ما هي أساليب المعلم واستراتيجياته في توصيل مواد الدرس أو الرسائل وهو أحد مفاتيح التدريس الناجح إذا كان لدى المعلم وسائط تعليمية قابلة للتطبيق على الطلاب ويتقنون منهجية التدريس بشكل جيد. ومع ذلك في الحقائق الموجودة في هذا المجال لا يزال تعلم اللغة العربية يستخدم طريقة القواعد والترجمة. إن استخدام هذه الطريقة ليس خطأ لكن هذه الطريقة تكون أقل فاعلية عند تطبيقها لتعلم اللغة العربية في عصر مليء بالرقمنة مثل اليوم.¹

المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة والتي يمكن استخدامها في التعلم وخاصة في دروس اللغة العربية هي *Lectora Inspire Software* و هذا التطبيق عبارة عن برنامج أداة تأليف لتطوير محتوى التعلم الإلكتروني في التعلم.² و هذا التطبيق فعال للغاية في صنع وسائط التعلم لأن الميزات الواردة فيه سهلة الفهم للغاية وقد تم تصميم القوائم في التطبيق دون الحاجة إلى استخدام لغة برمجة.³

سبب آخر لاستخدام هذه الدراسة لبرنامج *Lectora Inspire Software* كوسيلة تعليمية هو أنه يمكن أن يسهل على المعلمين إنشاء وسائط تعليمية تفاعلية وممتعة. في ذلك يمكنك أيضا لإضافة الرسوم المتحركة والصوت والفيديو بسهولة و سريعة. بالإضافة إلى ذلك هناك ميزات تقييم تختلف من الاختيار من

¹ Sulfiana, "Desain Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab," 2009, 1-11.

² Arief Fauzani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Tamrin Lughah Pada Siswa Kelas VIII MTs Ibnul Qoyyim Putra," 2017, 1-16.

³ Adam Mudinillah, "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Penelitian IPTEKS* 4, no. 2 (2019): 248-58.

متعدد والصواب أو الخطأ والإدخالات القصيرة والمطابقة أو المطابقة وسحب الأسئلة ووضعها وأسئلة تحديد الموقع. إلى جانب ذلك هناك العديد من الألعاب التعليمية التي يمكن أن تجعل جو التعلم في الفصل أكثر إمتاعاً.⁴

هناك بعض الدراسات التي سبقت هذه الدراسة منها أولاً: دراسة رزقة أميني وآخرون (٢٠٢٢) دلت نتائج هذه الدراسة أن الدروس التفاعلية باستخدام *Lectora Inspire* عن مادة الأنسجة الحيوانية لصف المدرسة الثانوية طلاب الحادي عشر مضبوط وعملي للغاية. ثانياً: ودراسة فوران (٢٠١٧) دلت نتائج هذه الدراسة أن استخدام *Lectora Inspire* يعطي أثر إيجابي على تعلم اللغة العربية. وأيضاً من الممكن استخدامه في عملية التعلم كاختيار آخر حتى لا يشعر الطلاب بالملل أثناء عملية التعلم. ثالثاً يعني دراسة حامدة نورسيديك (٢٠١٨) دلت نتائج أن وسائل التعليمية التفاعلية باستخدام *Lectora Inspire* على مواد العلاقات والوظائف من الفئة X التي تم تطويرها باستخدام *Brog and Gall* والتي تم تعديلها بواسطة *Sugiyono*، تم مناسبة للاستخدام.

بناءً على الشرح التالي فيما يتعلق بالواقع عن المشاكل مصادفة في تعلم اللغة العربية و المواد التعليمية و هي وسائل التعليمية المتعددة التي يمكن استخدامها كحل لهذه المشاكل لذلك ككان الغرض من كتابة هذه الدراسة هو

⁴ Desy Mandasari, Kholilur Rahman, and Riza Faishol, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire," *TARBIYATUNA: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2020): 37, <https://doi.org/10.36835/tarbiyatuna.v13i1.608>.

شرح كيفية تطبيق *Lectora Inspire* في تعلم اللغة العربية للصف الثاني عشر في المدرسة العالية.

منهج البحث

تستخدم الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة طريقة أو منهج البحث في المكتبات ويمكن تفسير دراسات الأدب أو الأدب على أنها سلسلة من الأنشطة المتعلقة بأساليب جمع بيانات المكتبة وقراءة وتسجيل المواد البحثية ومعالجتها.⁵ يوجد في البحث الأدبي الدراسي أربع خصائص رئيسية على الأقل يجب على الكتاب الانتباه إليها: أولاً، أن الكاتب أو الباحث يتعامل مباشرة مع النص (النص) أو البيانات العددية وليس مع المعرفة المباشرة من المجال. ثانياً، بيانات المكتبة "جاهزة للاستخدام" مما يعني أن الباحثين لا يذهبون مباشرة إلى الميدان لأن الباحثين يتعاملون مباشرة مع مصادر البيانات في المكتبة. ثالثاً، تعد بيانات المكتبة عموماً مصدراً ثانوياً، بمعنى أن يحصل الباحثون على مواد أو بيانات من جهة ثانية وليست بيانات أصلية من البيانات الأولى في المجال. رابعاً، أن حالة بيانات المكتبة لا تقتصر على المكان والزمان.⁶

⁵ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004).

⁶ Zed.

نتائج البحث

تطوير المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة

قبل الخوض في مناقشة الوسائط المتعددة ، يجب أن يعرف المرء المبادئ التي يجب مراعاتها عند تطوير المواد التعليمية. يجب أن يعتمد إعداد وتطوير المواد التعليمية على مبادئ معينة حتى تصبح المواد التعليمية مراجع مناسبة لظروف وحالات الطلاب.^٧ مبادئ تطوير المواد التعليمية لا بد مراعاته فيما يلي:

١. المبادئ الاجتماعية والثقافية

اللغة هي وعاء للثقافة ، الشخص الذي يدرس لغة ولا يدرس ثقافتها لن يكون قادرا على فهم تلك اللغة بشكل كامل. تشمل النقاط المهمة في فهم المبدأ الاجتماعي والثقافي ما يلي: فهم للثقافة عامة والثقافة الإسلام على وجه الخصوص ، الخصائص الثقافية ، وفهم علاقات الثقافية مع تطوير المواد التعليمية.^٨

٢. المبادئ النفسية

المبادئ التي لا تفلت يجب أن يأخذها المعلم في الاعتبار قبل تطوير المواد التعليمية من أجل زيادة تحفيز الطلاب.^٩ على النحو التالي:

⁷ Dicky Iqbaluddin and Aulia Aisa, "Asas Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab (Sosial Budaya, Psikologis, Kebahasaan)," *El-Wasathiyah: Jurnal Studi Agama* 8, no. 1 (2020): 112, <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/wasathiyah/article/view/3933>.

⁸ Muhammad Syaifullah and Nailul Izzah, "Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019): 127, <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>.

⁹ Tina Zulfa Suryani, "Prinsip Dalam Pembuatan Inovasi Bahan Ajar Bahasa Arab," *Qolamuna* 10, no. 2 (2017): 15-25,

- أ. يجب أن تكون المواد التعليمية مناسبة لقدرات الطلاب الفكرية
- ب. معرفة فروق الفردية بين طلاب
- ج. قدرة على تحفيز قوة تفكير الطلاب بحيث يمكن أن تساعد عملية تعلم واكتساب اللغة العربية
- د. المواد مخصصة مع مستوى الإعداد والقدرة على التحدث باللغة العربية
- هـ. مع الانتباه إلى المستوى العمري للطلاب ، فكل مادة تعليمية مخصصة لعمر معين ، لأن كل عمر يتطلب معاملة مختلفة
- و. المادة قادرة على تحفيز الطلاب على استخدام اللغة العربية بطريقة فعالة خبرة
- ز. يوجد تكامل بين كتب الطلاب وكتيبات المعلم وغيرها
- ح. مواد تعليم اللغة العربية قادرة على خلق توجهات ومعايير متوقع من قبل الطلاب
٣. المبادئ اللغوية
- المبدأ اللغوي المعني هو الاهتمام باللغة التي سيتم تدريسها للطلاب بما في ذلك العناصر والمهارات اللغوية ، بحيث تتوافق المواد المقدمة مع الأهداف التي تم تحديدها.^{١٠}

<https://scholar.archive.org/work/2jgoyuqycza2nb6yjcd4ruyg7e/access/wayback/http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/qalamuna/article/download/3346/2491>.

¹⁰ Mohammad Zaki, "Bahasa Arab Dan Bahan Pembelajarannya," *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 6, no. 1 (2022): 109–22.

٤. المبادئ التعليمية

المبادئ التربوية أو التعليمية هي أمور تتعلق بالنظرية التربوية في تطوير المواد التعليمية ، مثل المواد التي تبدأ من السهل إلى الأكثر تعقيدًا ، من الملموس إلى المجرد ، من التفاصيل إلى المفهوم ، أو العكس من المفهوم إلى تفاصيله.^{١١}

استخدام الوسائط المتعددة كوسائط تعليمية

إن تطوير وسائط التعلم الحالية يسهل بشكل كبير عملية التعلم ، ويمكن الآن لوسائط التعلم أن تكون مرنة دون معرفة المكان والزمان. يعتبر استخدام وسائط التعلم باستخدام أنواع الوسائط المرئية أيضًا قادرًا على تقديم أنماط تعلم ممتعة وفعالة للطلاب.^{١٢} يحتاج التربويون في التدريس إلى طرق تدريس ووسائل تعليمية لتسهيل العملية التعليمية.^{١٣} مع وسائط التعلم الصحيحة ، إلى جانب القدرة على تسهيل تعلم الطلاب ، سيتم أيضًا تحفيز الطلاب للشعور بالسعادة في التعلم باستخدام الوسائط الممتعة. حتى لا يشعر الطلاب بالملل بسرعة في أنشطة التدريس والتعلم.^{١٤}

¹¹ Zaki.

¹² Muhammad Afiq Aminullah, Fadilah Al Azmi, and Darul Jalal, "Pembelajaran Bahasa Arab Mandiri Melalui Platform Aplikasi Tiktok Sebagai Tren Belajar Masa Kini," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2022): 283, <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1219>.

¹³ Amrina Amrina et al., "Pemanfaatan Aplikasi Audacity Pada Pembelajaran Istimā' Untuk Madrasah Ibtidaiyyah Negeri Satu Sungai Tarab," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 1 (2022): 117, <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.729>.

¹⁴ Umi Hijriyah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā' Kelas 8 Smp," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2022): 239, <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>.

يتم تعريف الوسائط على أنها الكلمة اللاتينية *medius* والتي تعني حرفياً "وسيط" أو "مقدمة". تعمل الوسائط التعليمية داخل وخارج الفصل الدراسي كأداة تعليمية.^{١٥} قبل ظهور العصر الرقمي كما هو عليه الآن ، كان تعلم اللغة العربية لا يزال يركز على الوسائط التقليدية مثل السبورة والطباشير وأقلام التحديد والكتب المطبوعة وما إلى ذلك. ثورة وسائل الإعلام لها تأثير سريع للغاية في جميع مجالات الحياة،^{١٦} لا سيما في مجال التعليم ، فإن ثورة وسائل الإعلام هي علامة على تقدم العلم والمعرفة. تم تطبيق استخدام الوسائط التفاعلية في تعلم اللغة العربية في جميع أنحاء العالم ، ومن الأمثلة على ذلك تطبيق *Lectora Inspire*^{١٧}.

وفقاً لفوغان (٢٠٠٤) يُعرّف الوسائط المتعددة على أنها مزيج من النص والفن الصوتي والصور والرسوم المتحركة والفيديو الذي يتم تسليمه باستخدام جهاز كمبيوتر أو يتم التلاعب به رقمياً ويتم تسليمه أو التحكم فيه بشكل تفاعلي.^{١٨} ووفقاً لسوطافا قال إن الوسائط المتعددة تتضمن بين النص والرسومات بالإضافة إلى الرسوم المتحركة والصوت، لذلك لا يمكن لمستخدمي الوسائط المتعددة

¹⁵ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009).

¹⁶ Zamroni Muhamad, "Perkembangan-Teknologi-Komunikasi-Dan-Dampaknya Terhadap Kehidupan," *Jurnal Dakwah*, 2009, <https://media.neliti.com/media/publications/77248-ID-perkembangan-teknologi-komunikasi-dan-da.pdf>.

¹⁷ Toto Wijoyo, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS APLIKASI LECTORA INSPIRE UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB SISWA MTs KELAS VIII," *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016): 5-10.

¹⁸ Kokom Komalasari, "Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning," *International Journal of Instruction* 12, no. 1 (2019): 113-26.

الاستماع إلى التفسيرات فحسب بل يمكنهم أيضاً عرض الرسوم المتحركة وقراءة الشروحات في شكل نصي.^{١٩} بمعنى آخر ، الوسائط المتعددة هي تكامل اثنين أو أكثر من تنسيقات الوسائط المتكاملة مثل النص والصور والرسومات والصوت والرسوم المتحركة والفيديو لإدخال المعلومات في نظام الكمبيوتر.^{٢٠}

تم استخدام الوسائط المتعددة بنجاح في التعلم في مختلف مجالات التعليم وجلبت فوائد مختلفة ، خاصة في إندونيسيا لجعل عملية التعلم للأطفال أكثر سلاسة.^{٢١} يعد استخدام الوسائط المتعددة في التعلم خطوة لحل المشكلات ومجهوداً لخلق تعلم أفضل، التعلم القائم على الوسائط المتعددة خلق ظروف تعليمية أكثر فاعلية وسهلة الفهم، مع وجود عناصر الوسائط المتعددة، سيتم إنشاء جو الفصل الدراسي أكثر ملاءمة من استخدام وسيط واحد فقط.^{٢٢} فيما يلي وصف لعناصر الوسائط أو مكوناتها المتعددة وهي:

١. النص

عناصر النص هي أبسط العناصر ، وغالبًا ما يستخدم النص لتقديم المحتوى والتوضيحات والتعليقات التوضيحية وغيرها. يحتوي النص على الكثير من الخطوط ، في محتوى التعلم من الأفضل استخدام خطوط واضحة

¹⁹ Arieto Hadi Sutopo, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia* (Jakarta, 2008).

²⁰ Komalasari, "Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning."

²¹ Luh Sukariasih, Erniwati Erniwati, and Agus Salim, "Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6," *International Journal for Educational and Vocational Studies* 1, no. 4 (2019): 322–29, <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i4.1454>.

²² Munir, *Multimedia (Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan)* (Bandung: CV. Alfabeta, 2012).

وغير مرتبطة ومستقيمة.²³

٢. الصوت

يتم تعريف الصوت على أنه مجموعة متنوعة من الأصوات بأشكال مختلفة رقمي مثل الصوت والموسيقى. يمكن للصوت أيضًا تحسين الذاكرة ويمكن أن تساعد المستخدمين الذين لديهم نقاط ضعف في البصيرة.²⁴

٣. الرسومات

الصور هي إيصال المعلومات في شكل مرئي. يمكن أن تكون الصور أيضًا بمثابة ملفات رمز ، والذي عند دمجها مع النص ، يكون خيارًا / تحديدًا ما يمكن القيام به ، عادةً ما تحتوي الصور على مساحة تخزين كبيرة بحيث يتم تخزينها على وسائط تخزين كبيرة بدرجة كافية أيضًا.

٤. الرسوم المتحركة

الرسوم المتحركة هي عرض يجمع بين الوسائط النصية والرسومات والصوت في نشاط الحركة. يمكن تنفيذ الرسوم المتحركة بعدة أشكال: الرسوم المتحركة مع السرد الصوتي ، والرسوم المتحركة مع النص التوضيحي ، والرسوم المتحركة بدون نص والسرد.

²³ Herman Dwi Sujono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017).

²⁴ Munir, *Multimedia (Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan)*.

٥. والفيديو

الفيديو كوسيلة رقمية توضح ذلك ترتيب أو تسلسل الصور المتحركة ويمكن يعطي أوهام / خيال. يستخدم الفيديو على الوسائط المتعددة لوصف شيء ما نشاط أو عمل. توفر مقاطع الفيديو مصدرًا ثريًا والحياة لتطبيقات الوسائط المتعددة.

في تشغيل الوسائط المتعددة بحيث تعمل بشكل جيد ، يحتاج المعلم إلى متابعة إجراءات تطوير تعلم الوسائط المتعددة^{٢٥} :

١. تحليل احتياجات وخصائص الطلاب

٢. صياغة الأهداف تعليمي

٣. صياغة العناصر المادية

٤. تطوير أدوات قياس النجاح

٥. كتابة نص الوسائط

٦. إجراء الاختبارات والمراجعات

تحليل الوسائط *Lectora Inspire* في تطوير تعليم اللغة العربية

إن تطور عالم التكنولوجيا يجعل المبرمجين المطورين يتنافسون لإنشاء أنواع مختلفة من البرامج، لذلك يجب أن يكون المعلم قادرًا على اختيار وفرز البرامج التي تم توفيرها بحيث يمكن استخدامها وتطويرها إلى وسيط للتعليم

²⁵ A Marjuni and Hamzah Harun, "Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah* 3, no. 2 (2019).

التفاعلي. هناك الكثير من البرامج المنتشرة في عالم الإنترنت ويمكن تطويرها لوسائط التعلم التفاعلية ولكن بعض هذه البرامج تستخدم للعروض التقديمية للوسائط وبعضها للتقييم فقط بالطبع كعلمين يجب أن نكون قادرين على اختيار التطبيقات مناسبة وفعالة في جعل الوسائط التعليمية تفاعلية. تمثل الوظيفة الأساسية لوسائط التعلم في نقل المواد التعليمية من مصادر التعلم إلى الطلاب.

يعد استخدام وسائط التعلم التفاعلية إحدى الطرق التي يمكن للمدرسين استخدامها لتحسين تحصيل الطلاب. من المتوقع أن يساعد استخدام وسائط التعلم التفاعلية الطلاب على فهم وقبول عملية التعلم التي يقوم بها المعلم. يمكن لوسائط التعلم التفاعلية أن تمثل ما لا يستطيع المعلم نقله وستكون عملية التعلم أكثر فعالية وكفاءة. من خلال تطبيق Lectora inspire ، يمكن للمعلم بسهولة تطوير وسائط التعلم التفاعلية الخاصة به ، بحيث يمكن تكيفها مع بيئة الطلاب ووضعهم وظروفهم.²⁶

إذا كانت الإشارة إلى العناصر الرئيسية لتصميم التعلم العربي في شكل تحديد الأهداف والمواد أو الاستراتيجيات أو الوسائط وتقييماتها²⁷ من خلال

²⁶ Norma Dewi Shalikhah, "Cakrawala, Vol. XI, No. 1, Juni 2016 101," *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif XI*, no. 1 (2016): 101-15, google scholar.

²⁷ Siti Norkhofifah and Syahabuddin Nur, "Desain Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Di Era New Normal," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.908>.

استخدام هذا التطبيق يمكن أن يسهل المعلم في تصميم التعلم العربي بالميزات التي تم توفيرها فيها.

على الرغم من وجود العديد من المزايا لهذا التطبيق ، إلا أن هناك أيضًا قيودًا تعيق عملية التحرير ، وبالتحديد يتطلب *Lectora Inspire* برامج أخرى كدعم، أحدها هو *Microsoft Direct X 9, flash player 8.0, Microsoft Internet Explorer 6.0, Firefox 1.0, Safari 1.2, Google Chrome* وغيرها.²⁸

في إندونيسيا نفسها ، لا يزال استخدام تطبيق *lectora* نادرًا في تطوير مواد تعليم اللغة العربية لعدة أسباب أساسية ، أي أن استخدام هذا التطبيق يتطلب الكثير من التيار الكهربائي وبعض الميزات الداعمة في هذا التطبيق لا تزال مدفوعة الأجر وعدم إدراكها تطوير التطبيقات التي تجعل من السهل تصميم التعلم العربي. لذلك ، لا يزال هذا التطبيق أقل شعبية بين المعلمين الإندونيسيين.

يقدم المؤلف هنا تطبيقًا للمساعدة في تطوير المواد التعليمية في تعلم اللغة العربية، وهي *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* هي أداة تأليف لتطوير محتوى التعلم الإلكتروني الذي طوره شركة *Trivantis*. كان مؤسسها *Timothy D. Loudermilk* في سينسيناتي، أوهايو، الولايات المتحدة الأمريكية في عام 1999.²⁹

²⁸ Muhammad dan Abdul Munip Ediyani, "At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah Pengembangan Materi Pembelajaran," *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah* 6, no. 2 (2017).

²⁹ Muhammad Mas'ud, *Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora* (Yogyakarta: Shonif, 2012).

بالنسبة لبعض المعلمين الذين يرغبون في العمل بسرعة وعلى وجه التحديد دون قضاء وقت طويل في إنشاء وسائط عرض تقديمي تعليمي بالإضافة إلى وسائط التقييم التفاعلية فإن تطبيق *Lectora Inspire* هو التطبيق الصحيح والفعال والفعال للإجابة على هذا التحدي. أحد البرامج القادرة على صنع وسائط تعليمية هو برنامج تطبيق *Lectora Inspire*. تتمثل ميزة *Lectora Inspire* في أنها سهلة الاستخدام (سهلة الاستخدام) في صنع وسائط التعلم. تم إنشاء *Lectora Inspire* في الأصل لتلبية احتياجات التعلم الإلكتروني. يمكن استخدام *Lectora Inspire* لاحتياجات التعلم سواء عبر الإنترنت أو في وضع عدم الاتصال والتي يمكن إجراؤها بسرعة وسهولة. يوفر تطبيق *Lectora Inspire* قوالب جاهزة للاستخدام لإدخال المواد التعليمية والقوالب في تطبيق *Lectora Inspire* يمكن تغييرها بأكثر قدر ممكن من الإبداع ، إلى جانب أنه يوجد بالفعل في مكتبة *Lectora Inspire* العديد من الصور والرسوم المتحركة والشخصيات المتحركة التي توفرها يمكن استخدامها. وصلت *Lectora Inspire* الآن إلى الإصدار ١٨ مع مجموعة متنوعة من الميزات الإضافية المثيرة للاهتمام بشكل متزايد. فيما يلي عرض باستخدام *Lectora Inspire* 17 باستخدام تصميم قالب منفصل والخلفية مصممة باستخدام تطبيق *Coreldraw* في تعلم اللغة العربية. أمثلة على وسائل التعليمية على النحو:



يمكن استخدام *Lectora Inspire* للجمع بين الفلاش وتسجيل الفيديو والجمع بين الصور والتقاط الشاشة. هناك العديد من البرامج في حزمة التثبيت *Lectora Inspire*، بما في ذلك:

١. يستخدم *Flypaper* لدمج الصور ومقاطع الفيديو والفلاش والرسوم المتحركة الانتقالية وذكريات اللعبة. يمكن لهذا البرنامج إنشاء ملفات *swf* بحيث يمكن دمجها بسهولة مع *Lectora Inspire* بسهولة.

٢. يتم استخدام *Camtasia* لتسجيل الخطوات التي نتخذها على شاشة العرض. يمكن أيضاً استخدام هذا البرنامج لتحرير مقاطع الفيديو ويمكن نشره في تنسيقات الفيديو القياسية.

٣. *Snagit* يستخدم لالتقاط شاشة العرض. هذه تقنية شاشة طباعة. عادةً إذا استخدمنا شاشة طباعة ، فيجب إدخال الصورة في برنامج الرسم أولاً حتى تستغرق وقتاً طويلاً. باستخدام هذا العقدة ،

يمكنك التقاط الصور وتحريرها على الفور. يمكن استخدام *Snagit* لدمج عدة صور في صورة واحدة ويمكن نشرها بتدسيقات ملفات صور مختلفة. إذا واجهنا صعوبة في تصميم وسائط التعلم ، فإن *Lectora Inspire* يوفر نموذجاً موجوداً ، وعلينا فقط إدخال المواد التعليمية. يوجد في مكتبة *Lectora Inspire* بالفعل الكثير من الصور والرسوم المتحركة والشخصيات المتحركة التي يمكننا استخدامها مباشرة.³⁰

مزايا وسائط *Lectora Inspire*

١. نظام التعلم أكثر تفاعلية
٢. قدرة على استخدام النص والصوت والفيديو والرسوم المتحركة في وحدة واحدة.
٣. قدرة على تصور المواد المجردة.
٤. وسائط تخزين سهلة ومرنة نسبياً.
٥. حمل أشياء كبيرة جداً أو خطيرة في بيئة الفصل الدراسي.

الغرض من استخدام وسائط *Lectora Inspire* في دروس اللغة العربية

إن المادة العربية المجردة بطبيعتها غالباً ما تجعل الطلاب لا يعرفون معنى المادة وهدفها والغرض منها لذا فإن مفهوم التعلم في القرن الحادي والعشرين المتعلم تقنياً يجب أن يجعل المعلمين مبدعين في تصميم التعلم. يبدو أن تطبيق

³⁰ Muhammad Mas'ud.

Lectora Inspire يوفر ابتكارًا جديدًا للمعلمين ليكونوا قادرين على إنشاء التعلم التفاعلي وتطويره. يجب أن يكون اختصاصيو التوعية قادرين على فهم المواد التعليمية والقيام بها والتفاعل معها والتفكير فيها حتى تكون التكنولوجيا مفيدة في عالم التعليم. في دعم تطوير التعلم التفاعلي القائم على الوسائط لدروس اللغة العربية يكون دور *Lectora Inspire* كما يلي: ١. التعلم المصمم للتعلم المستقل بحيث يمكن استخدامه في أي وقت وفي أي مكان. ٢. ابتكار جديد في نظام التعلم يُعرف بالتعلم التفاعلي بحيث يكون تعلم اللغة العربية مطلوبًا بشدة من قبل الطلاب. ٣. قدرة على الجمع بين العديد من النصوص والأصوات والفيديو والرسوم المتحركة في وحدة واحدة لإزالة المواد المجردة. ٤. قدرة على مساعدة المعلمين على إكمال التقييمات بسهولة ودون الحاجة إلى وقت طويل. ٥. تخزين الوسائط في وقت النشر سهل ومرن للغاية ويمكن استخدامه على أي جهاز كمبيوتر. ٦. يمكن للمدرسين إنشاء وتقديم مواد تعليمية دون الحاجة إلى البرمجة. يمكن أن تكون المواد في شكل نص ورسومات ورسوم متحركة وفيديو وصوت. ٧. يمكن للمدرس اختبار المادة التعليمية المقدمة في أشكال مختلفة من الاختبارات مثل صح أو خطأ والاختيار من متعدد والمطابقة (الرياضيات) والسحب والإفلات والنقاط الساخنة والإدخالات القصيرة (املاً الفراغ). ٨. يمكن للمدرسين إدارة استخدام ونشر مواد التدريس أو الاختبار.

الخاتمة

لقد توصل الباحث إلى أن تحليل الوسائط *Lectora Inspire* في تطوير تعليم اللغة العربية يسهل المدرس في صناعة مواد تعليمية. أما بالنسبة للاستفادة من هذه الوسائط هي اجعل من السهل الوصول إلى المواد التعليمية في أي مكان وزمان والتعلم أكثر تفاعلية ووجود المرئيات والصوت يجعل من السهل على الطلاب فهم المواد التعليمية وعملية التعلم ليست مملة. بالإضافة إلى ذلك، يُطلب من المعلمين أن يكونوا أكثر إبداعًا في إنشاء مواد التدريس التي سيتم استخدامها في التدريس وخاصة في تعلم اللغة العربية. على الرغم من أن هذا التطبيق ملائم في تطوير المواد التعليمية، خاصة في تعلم اللغة العربية، إلا أنه لا يستبعد احتمال أن يكون لهذا التطبيق عيوب أيضا.

المراجع

- Aminullah, Muhammad Afiq, Fadilah Al Azmi, and Darul Jalal. "Pembelajaran Bahasa Arab Mandiri Melalui Platform Aplikasi Tiktok Sebagai Tren Belajar Masa Kini." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2022): 283. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1219>.
- Amrina, Amrina, Melisa Rezi, Adam Mudinillah, Chintia Geofani, and Durrotul Hikmah. "Pemanfaatan Aplikasi Audacity Pada Pembelajaran Istimā' Untuk Madrasah Ibtidaiyyah Negeri Satu Sungai Tarab." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 1 (2022): 117. <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.729>.
- Ediyani, Muhammad dan Abdul Munip. "At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah Pengembangan Materi Pembelajaran." *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah* 6, no. 2 (2017).
- Fauzani, Arief. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire*

- Dalam Pembelajaran Tamrin Lughah Pada Siswa Kelas VIII MTs Ibnul Qoyyim Putra," 2017, 1–16.
- Hijriyah, Umi, Syarifudin Basyar, Koderi Koderi, Erlina Erlina, Muhammad Aridan, and Muhammad Subkhi Hidayatullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā' Kelas 8 Smp." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2022): 239. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>.
- Iqbaluddin, Dicky, and Aufia Aisa. "Asas Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab (Soasial Budaya, Psikologis, Kebahasaan)." *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 8, no. 1 (2020): 112. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/washatiya/article/view/3933>.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.
- Komalasari, Kokom. "Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning." *International Journal of Instruction* 12, no. 1 (2019): 113–26.
- Mandasari, Desy, Kholilur Rahman, and Riza Faishol. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire." *TARBIYATUNA: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2020): 37. <https://doi.org/10.36835/tarbiyatuna.v13i1.608>.
- Marjuni, A, and Hamzah Harun. "Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran." *Jurnal Idaarah* 3, no. 2 (2019).
- Mudinillah, Adam. "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Penelitian IPTEKS* 4, no. 2 (2019): 248–58.
- Muhammad Mas'ud. *Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora*. Yogyakarta: Shonif, 2012.
- Munir. *Multimedia (Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Bandung: CV. Alfabeta, 2012.
- Norkhofifah, Siti, and Syahabuddin Nur. "Desain Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Di Era New Normal." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.908>.
- Shalikhah, Norma Dewi. "Cakrawala, Vol. XI, No. 1, Juni 2016 101." *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif* XI, no. 1 (2016): 101–15. google scholar.
- Sujono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.

- Sukariasih, Luh, Erniwati Erniwati, and Agus Salim. "Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6." *International Journal for Educational and Vocational Studies* 1, no. 4 (2019): 322–29. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i4.1454>.
- Sulfiana. "Desain Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab," 2009, 1–11.
- Suryani, Tina Zulfa. "Prinsip Dalam Pembuatan Inovasi Bahan Ajar Bahasa Arab." *Qolamuna* 10, no. 2 (2017): 15–25. <https://scholar.archive.org/work/2jgoyuqycza2nb6yjcd4ruyg7e/access/wayback/http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/qalamuna/article/download/3346/2491>.
- Sutopo, Arieto Hadi. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia*. Jakarta, 2008.
- Syaifullah, Muhammad, and Nailul Izzah. "Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019): 127. <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>.
- Wijoyo, Toto. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs KELAS VIII." *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016): 5–10.
- Zaki, Mohammad. "Bahasa Arab Dan Bahan Pembelajarannya." *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 6, no. 1 (2022): 109–22.
- Zamroni Muhamad. "Perkembangan-Teknologi-Komunikasi-Dan-Dampaknya Terhadap Kehidupan." *Jurnal Dakwah*, 2009. <https://media.neliti.com/media/publications/77248-ID-perkembangan-teknologi-komunikasi-dan-da.pdf>.
- Zed, Mestika. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004.

