Ihya Al-Arabiyah; Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab
P-ISSN: 2442-8353 | E- ISSN: 2685-2209

DEVELOPMENT OF ARABIC VOCABULARY FLIPBOOK MEDIA BASED ON THE HEYZINE FLIPBOOK PLATFORM FOR EIGHTH GRADE STUDENTS AT MTsS UMMI LUBUK PAKAM

Siti Mahrami Ivlatia, Harun Alrasyid
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia
Corresponding E-mail: sitimahramiivlatia@gmail.com

ABSTRACT

The vocabulary learning media used by Arabic language teachers at Madrasah Tsanawiyah UMMI Lubuk Pakam still rely on the whiteboard and printed textbooks. This condition causes students to become easily bored when learning Arabic vocabulary and contributes to their limited vocabulary mastery. Therefore, the researcher innovated by developing an interactive digital medium containing Arabic vocabulary. This study aims to develop an interactive learning medium that integrates technology in the form of an Arabic vocabulary flipbook based on the Heyzine Flipbook platform on the topic of hobbies, which can be practically used in eighth-grade learning at Madrasah Tsanawiyah UMMI Lubuk Pakam. The research method employed was Research and Development (R&D) using the 4D model, which consists of four stages: analysis, design, development, and dissemination. The media expert validation results showed a percentage of 80% categorized as "feasible" (valid), while the subject matter expert validation reached 88% categorized as "feasible" (valid). Furthermore, the results of the student response questionnaire in the field trial obtained a percentage of 98.2% categorized as "very feasible," whereas the Arabic teacher's response questionnaire yielded 84% categorized as "feasible."

Keywords: *Arabic Language, Flipbook Media, Heyzine Flipbook.*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

المقدمة

استنادا إلى نتائج المقابلة التي أجرتها الباحثة مع معلم اللغة العربية للصف الثامن بمدرسة تسناوية أمي لوبوك باكام، تبين أن مستوى تمكن التلاميذ من مفردات اللغة العربية ما زال منخفضا. وما تزال الوسائل التعليمية التي يستخدمها المعلم في تعليم المفردات تقتصر على السبورة، حيث يقوم بكتابة المفردات المراد تعلمها. كما يعد الكتاب المدرسي المقرر المادة التعليمية الرئيسة لتعلم مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ. وتستخدم وسائط الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في عملية التعلم، غير أنها تستخدم نادرا، وغالبا ما يقتصر استخدامها على مرحلة تقويم المادة التعليمية (Faisal, 2025). ووفقا لعبد المطلب، فإن إحدى الاستراتيجيات الجاذبة التي تسهم في تمكين التلاميذ من اكتساب المفردات وإتقانها هي المنافسة في تعريف معاني المفردات العربية بسرعة ودقة من خلال استخدام ألعاب إلكترونية تعليمية على شكل قاموس تفاعلي .(Muthalib, 2017) ويعد التدرب المستمر على نطق المفردات في الأنشطة الصفية أحد الأساليب الفعالة في تحسين مستوى إتقان التلاميذ للمفردات. وإلى جانب ذلك، فإن تنمية دافعية التلاميذ وميولهم نحو تعلم اللغة العربية تعد من الوسائل المهمة لجعلهم أكثر إقبالا على استخدام اللغة العربية في حياتهم اليومية.

تعد الوسائل التعليمية أمرا بالغ الأهمية ينبغي على المعلم تطبيقه في عملية التعليم، ولا سيما في ظل واقع المتعلمين في العصر الحديث الذين ترتبط أنشطتهم اليومية ارتباطا وثيقا بالتكنولوجيا. ويتوافق ذلك مع ما توصلت إليه دراسة سيندي، التي أشارت إلى أن المعلمين في الوقت الراهن يواجهون جيل «ألفا» أو «الجيل المليّنيالي»، وهو جيل لا ينفصل في مختلف أنشطته عن الأجهزة الذكية أو غيرها من التقنيات الرقمية المتصلة بشبكة الإنترنت.(Tolinggi, 2021)

وفي هذا الإطار، قامت الباحثة بتطوير منتج تعليمي على هيئة كتاب تفاعلي *(Flipbook)* لمفردات اللغة العربية، بهدف توفير السهولة والمرونة للمعلم في تدريس المفردات، وتيسير تعلمها وإتقانها لدى التلاميذ بمدرسة تسناوية أمي لوبوك باكام. وقد أثبت استخدام الـ*Flipbook* في عملية التعلم فاعليته في زيادة دافعية التلاميذ للتعلم وتعزيز قدرتهم على تذكر المواد التعليمية المقدمة (Rahmawati et al., 2017) كما أن ظروف المرافق المدرسية تعد داعمة لهذا التوجه، إذ تتوفر شبكة اتصال بالإنترنت *(Wi-Fi)* يمكن للتلاميذ الوصول إليها، إضافة إلى سماح إدارة المدرسة للتلاميذ بإحضار الأجهزة الذكية بإذن رسمي عند الحاجة إلى استخدامها في عملية التعلم، على أن يقتصر استخدامها على وقت الحصة الدراسية فقط،

ثم تجمع بعد انتهاء الدرس لدى إدارة المدرسة، وذلك للحيلولة دون الاستخدام غير المنضبط خارج أوقات التعلم. ويسهم هذا الإجراء في تحقيق آثار إيجابية لدى التلاميذ، من بينها تنمية وعيهم التكنولوجي وتجنب الأمية الرقمية.أما كتاب المفردات التفاعلي الذي تسعى الباحثة إلى تطويره، فيتضمن مفردات مادة الهوايات المقررة في الفصل الدراسي الأول لتلاميذ الصف الثامن بمدرسة تسناوية. ويعد دمج التكنولوجيا في عملية التعلم أسلوبا فعالا في تحسين جودة التعليم، إذ يمكن المربين من خلال التكامل التقني الملائم من إنشاء بيئة تعليمية جاذبة وتفاعلية ومتوافقة مع احتياجات المتعلمين في العصر الحالي (Setiadi et al., 2024)

تتكون الملتيميديا من عدة عناصر، من بينها النصوص، والصوت، والصور، والرسوم المتحركة، والفيديو (Naji Hasan, 2016) ويسهم استخدام منصة هيزين فليب بوك في جعل تصميم القاموس الرقمي لمفردات اللغة العربية أكثر تفاعلية ومتعدد الوسائط، إذ تتيح هذه المنصة عرض مقاطع الفيديو، والمواد الصوتية، والروابط التشعبية (الهايبرلينك).

ويسهم إدراج الصوت في الفليب بوك في تنمية مهارة الاستماع لدى التلاميذ لمفردات اللغة العربية، كما تسهم الروابط التشعبية في تسهيل وصول المعلم والمتعلمين إلى ألعاب أونلاين التي سيقوم الباحث بإعدادها. وتمتاز منصة هيزين فليب بوك بسهولة استخدامها دون الحاجة إلى امتلاك مهارات البرمجة، إذ يمكن الوصول إليها مباشرة عبر الموقع الإلكتروني أو من خلال تطبيقات داعمة مثل كانفا. ويتميز الفليب بوك بعدة مزايا، من أبرزها قدرته على تقديم المادة التعليمية في صورة كلمات وجمل وصور جذابة، وإمكانية توظيف الألوان المختلفة بما يزيد من جذب انتباه التلاميذ، فضلا عن انخفاض تكلفته، وسهولة حمله واستخدامه في أي مكان، إضافة إلى دوره في تنشيط نشاط التعلم لدى التلاميذ(Rahmawati et al., 2017)

كما يسهم استخدام منصة هيزين فليب بوك إسهاما فاعلا في دعم الباحث لتطوير وسيلة فليب بوك لمفردات اللغة العربية، نظرا لما تتمتع به من درجة عالية من التفاعلية، والتي تعد توجها حديثا في تعليم مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ. وتعد الاستجابات الإيجابية الصادرة عن التلاميذ والمعلمين ومحكمي الوسائط التعليمية معيارا أساسيا للحكم على مدى صلاحية وسيلة فليب بوك المفردات التي تم تطويرها.

منهج البحث

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير، وهو أحد المناهج البحثية التي تُستعمل لإنتاج وتطوير المنتجات التعليمية واختبار فاعليتها ميدانيًا. وقد طُوِّر هذا المنهج ونُشِر استخدامه بصورة منهجية في مجال التربية على يد بورغ وغال .ويرى بورغ وغال أن البحث التطويري هو عملية بحث تهدف إلى تطوير منتج تعليمي

ثم التحقق من فاعليته من خلال التجربة العلمية (Okpatrioka, 2023)، كما يوضح مارينو أن هذا المنهج يركّز على إنتاج منتج تعليمي عبر مراحل تبدأ باكتشاف المشكلات المحتملة، ثم تصميم المنتج وتطويره ليكون الحلّ الأنسب لتلك المشكلات(Waruwu, 2024)

واعتمد هذا البحث على نموذج الفور-دي (4D) في إجراءات التطوير، والذي يتكوّن من أربع مراحل متتابعة، هي: مرحلة التحديد، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة النشر. ففي مرحلة التحديد، يقوم الباحث بتحليل المشكلات التعليمية الموجودة في الميدان تحليلًا دقيقًا. ثم في مرحلة التصميم، يعمل الباحث على تخطيط وتصميم المنتج التعليمي المقترح بوصفه حلًّا للمشكلات التي تم تحديدها سابقًا. أما مرحلة التطوير، فيتم فيها تحسين المنتج من خلال التحكيم من قبل الخبراء، ثم إجراء التجربة الميدانية للتأكد من صلاحيته للاستخدام. وأخيرًا، في مرحلة النشر، يقوم الباحث بنشر المنتج التعليمي الذي تم تطويره ليستفيد منه المستخدمون على نطاق أوسع (Abadi, 2022)

وقد أُجري هذا البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الأهلية أُمّي الواقعة في شارع سوبراتمان رقم ١٦، ناحية لوبوك باكام، محافظة ديلي سيردانغ، إقليم سومطرة الشمالية .واعتمد البحث في تحليل البيانات على أسلوبين، هما التحليل النوعي والتحليل الكمي .فقد استُخدم التحليل النوعي الوصفي لتحليل البيانات المستخلصة من التعليقات والملاحظات والاقتراحات التي قدّمها الخبراء والمعلمون والطلاب، وذلك لتقويم مستوى الصدق وقابلية التطبيق للكتاب الإلكتروني التفاعلي الخاص بمفردات اللغة العربية. أما التحليل الكمي، فقد استُمدّ من درجات تقييم جودة المنتج، ثم حُوِّلت تلك الدرجات إلى نِسَبٍ مئوية تُبيّن مستوى صلاحية المنتج للتطبيق.(Anafi et al., 2021)

يتضمّن هذا البحث نوعين من تحليل البيانات وفقًا للبيانات التي تم جمعها، وهما تحليل صدق المنتج وتحليل قابليته للتطبيق .ويُجرى تحليل صدق المنتج من خلال تقويم كتاب الفليب بوك باستخدام أداة التحكيم المقدَّمة من قِبَل المحكِّمين الخبراء، مع تقديم الملاحظات والاقتراحات اللازمة لتحسين المنتج. ويُستخدم في هذا التحليل مقياس ليكرت الخماسي، حيث تُحدَّد درجات التقويم على النحو الآتي: (١ = غير جيّد، ٢ = ضعيف، ٣ = مقبول، ٤ = جيّد، و٥ = جيّد جدًّا) .وتُعالَج نتائج تقويم الخبراء باستخدام أسلوب النِّسَب المئوية، وذلك بالاعتماد على المعادلة الآتية (Sugiyono, 2020)

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

التوضيح:

P : نسبة الملاءمة

∑X : مجموع الدرجات الكلي لإجابات المُقَيِّمين

∑Xi : مجموع الدرجات المثالية

وبحسب (Sugiyono, 2020))، فإن الدليل المستخدم لتقييم صلاحية المنتج يتضمن المعايير التالية: صالح جدًا، صالح، صالح إلى حد ما، غير صالح، وغير صالح تمامًا. وإذا لم يستوفِ المنتج المعايير، فسيتم إجراء مراجعات متكررة حتى يحصل المنتج على معيار يُعتبر صالحًا للاستخدام. أما النسب المئوية لكل معيار فهي كما يلي:

الجدول ١. معايير تقييم الصلاحية

التوضيح	معيار الصلاحية	النسبة المئوية (%)
لا حاجة إلى مراجعة	جدير جدًا	90-100
لا حاجة إلى مراجعة	جدير	75-89
بحاجة إلى مراجعة	مقبول إلى حدٍّ ما	65-74
بحاجة إلى مراجعة	قليل الجدارة	55-64
بحاجة إلى مراجعة شاملة	غير جدير	0-54

أمّا تحليل قابلية تطبيق المنتج، فيُجرى من خلال توزيع الاستبيانات على المتعلمين والمعلمين بعد استخدام المنتج في عملية التعلّم. ثم تُحلَّل البيانات الناتجة باستخدام التحليل الكمي الوصفي في صورة نِسَبٍ مئوية .ويُعتمد في تحليل استجابات المتعلمين على مقياس غوتمن، حيث تقتصر بدائل الإجابة على خيارين فقط، وهما :موافق وغير موافق (Sugiyono, 2020)وتُستخدم المعادلة الآتية لقياس مستوى قابلية تطبيق المنتج:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

التوضيح :

p = النسبة المئوية للتقييم

n = مجموع الدرجات المحصلة

N = مجموع الدرجات القصوى

يُعدّ المنتج المطوَّر صالحًا إذا حصل على نسبة استبيان تبلغ ≥٦١٪. ويتم توضيح معايير مستوى التحقيق المستخدمة في التطوير في الجدول التالي:

الجدول٢. فئات تقييم مدى عملية المنتج

رقم	التوضيح	النسبة المئوية
.١	مناسب جدًا ولا يحتاج إلى تعديل	81% - 100%
.٢	مناسب ولا يحتاج إلى تعديل	61% - 80%
.٣	غير مناسب بدرجة كافية ويحتاج إلى تعديل	41% - 60%
.٤	غير مناسب ويحتاج إلى تعديل	21% - 40%

نتائج البحث و مناقشاتها

التحديد

الوسائط التعليمية التي يستخدمها المعلم لتعليم المفردات ما زالت بسيطة، حيث يكتفي بكتابتها على السبورة. وقد ثبت ذلك من خلال الملاحظة وتوزيع الاستبيان، حيث أبدى ٧٢٪ من الطلاب شعورهم بالملل عند تعلم المفردات بالوسائط المستخدمة حالياً. كما أن الطلاب لا يزالون غير معتادين على مصطلح "فليب بوك"، وكل ما يعرفونه هو الكتب الإلكترونية العادية.

يفضّل الطلاب تعلم المفردات باستخدام وسائل مرئية ملونة مثل الصور أو الرسوم المتحركة، ويحبذون استخدام الاختبارات التفاعلية (الاختبارات الإلكترونية) لتعزيز ذاكرتهم للمفردات. كما يبدون اهتمامًا أكبر إذا تم تقديم القاموس المفرداتي مصحوبًا بأمثلة جمل وحوارات. ومن خلال استخدام منصة "*Heyzine Flipbook*"، سيتمكن الباحث من إنشاء وسيلة تعليمية تفاعلية تتضمن مقاطع فيديو وصوتيات وروابط ، مما يسهل على الطلاب الوصول مباشرةً إلى روابط الاختبارات التفاعلية المتوفرة. وقد جمع الباحث المفردات من الكتاب المدرسي، ودفتر الأنشطة، ومصادر أخرى، بما يتناسب مع موضوع القاموس، وهو "الهوايات". كما أن إدراج الملفات الصوتية في الفليب بوك سيساعد الطلاب على تنمية مهارة الاستماع لديهم في مفردات اللغة العربية. أما الروابط التفاعلية *(Hyperlinks)* فستسهل على المعلم والطلاب الوصول إلى الألعاب الإلكترونية التي سيعدّها الباحث.

التصميم

تُعدّ المرحلة الثانية من هذا النموذج مرحلة تصميم المنتج التعليمي .ففي هذه المرحلة، يقوم الباحث بتصميم وسيلة تعليمية لمفردات اللغة العربية بما يتوافق مع مادة اللغة العربية للصف الثامن في الفصل الدراسي الأول. وقد جُمِعت المفردات الواردة في القاموس من الكتاب المدرسي، وأوراق عمل الطلاب، ومصادر تعليمية أخرى ذات صلة بموضوع القاموس، وهو الهوايات.

وقبل إنتاج كتاب المفردات في صورة فليب بوك، حدّد الباحث النظام العام لعرض المحتوى، وذلك من خلال ترتيب مكوّناته على النحو الآتي: الغلاف، ودليل الاستخدام، وعرض الأهداف التعليمية، ثم عرض المفردات اللغوية المقدَّمة في أشكال متعددة، تشمل النصوص المكتوبة، والمقاطع الصوتية، والروابط التشعبية، ومقاطع الفيديو.

وقد تم تصميم فليب بوك مفردات اللغة العربية باستخدام تطبيق *Canva* لتنظيم الصور والمفردات اللغوية. وبعد الانتهاء من تصميم القاموس في صيغة PDF، قام الباحث بتحويله إلى فليب بوك تفاعلي عبر منصة *Heyzine Flipbook*، وذلك من خلال إدراج مقاطع الفيديو، والروابط التشعبية، والمقاطع الصوتية، إلى جانب إضافة تأثير تقليب الصفحات ليحاكي طريقة تصفّح الكتاب المطبوع. وفيما يلي تصميم منتج الفليب بوك الذي أُنشئ باستخدام تطبيق *Canva* قبل تحريره على منصة *Heyzine Flipbook* وقبل إجراء عملية المراجعة والتعديل

بعد ذلك، يتم تحويل التصميم إلى كتاب تفاعلي *(Flipbook)* باستخدام منصة *Heyzine Flipbook*. وتمتاز هذه المنصة بإمكانية ربطها مباشرة بتطبيق *Canva* دون الحاجة إلى فتح الموقع الإلكتروني للمنصة، مما يسهّل على أي شخص إنشاء فليب بوك تفاعلي بطريقة عملية وسهلة. وبعد الدخول إلى منصة *Heyzine Flipbook*، يتم تحرير الفليب بوك التفاعلي من خلال الخطوات الآتية:

أولًا، إدراج الروابط التشعبية *(Hyperlinks)* التي تعمل على الربط بمواقع أو روابط معيّنة، حيث تُستخدم الروابط التشعبية في كتاب الفليب *(Flipbook)* للوصول إلى الألعاب الإلكترونية مثل لعبة *Frog Jump*. ثانيًا، إدراج الأزرار *(Buttons)* التي تُسهّل الانتقال إلى صفحات محددة دون الحاجة إلى تقليب صفحات الفليب بوك صفحةً تلوَ أخرى. ثالثًا، إدراج مقاطع الفيديو، وذلك من خلال رفع الفيديوهات إلى منصة *Heyzine Flipbook*، حيث يكفي أن ينقر المتعلم على الصورة داخل الإطار المصمَّم لعرض الفيديو، وقد صُمِّمت مقاطع الفيديو لتظهر بملء الشاشة حتى يتمكن المتعلمون من مشاهدتها بوضوح. رابعًا، إدراج الملفات الصوتية، وذلك برفع المقاطع الصوتية إلى منصة *Heyzine Flipbook*، حيث يكفي أن ينقر المتعلم على صورة المفردات العربية أو نصّها للاستماع إلى الصوت. وقد صُمِّم ذلك لتمكين المتعلمين من سماع

النطق الصحيح للمفردات أو الجمل العربية، وكذلك لتدريبهم على قراءتها قراءةً سليمة. خامسًا، مشاركة الفليب بوك التفاعلي، إذ لا يمكن مشاركته إلا عبر رابط إلكتروني، حيث يكفي النقر على الرابط للاتصال بالفليب بوك التفاعلي، ويمكن الوصول إليه عبر أجهزة الحاسوب المحمولة والمكتبية، والهواتف الذكية بنظام أندرويد، والأجهزة اللوحية، غير أنّ الوصول إليه يتطلب توفر اتصال بالإنترنت.

وفيما يلي تصميم فليب بوك المفردات التفاعلي بعد إجراء عملية التحرير باستخدام منصة *Heyzine Flipbook*.

الصورة ١. واجهة الكتاب الإلكتروني بعد تحريره باستخدام *Heyzine Flipbook*

الصورة ٢. صفحة فيديو المحادثة

الصورة ٣. الألعاب الإلكترونية

التطوير

مرحلة التطوير هي المرحلة التي يتم فيها إنتاج المنتج من خلال إجراء تحكيم الخبراء. في هذه المرحلة سيتم تقويم المنتج من قبل المحكمين. أما المحكمون الذين سيقومون بتحكيم الوسيلة فهم خبير الوسائط التعليمية وخبير المادة التعليمية. ويستخدم تحليل الصدق في هذه الدراسة مقياس ليكرت الخماسي (١ = غير جيد، ٢ = أقل من الجيد، ٣ = جيد إلى حد ما، ٤ = جيد، ٥ = جيد جدا). وفيما يلي نتائج التحكيم من خبير الوسائط التعليمية.

الجدول ٣. حساب نتائج التحقق من خبير الوسائط

رقم	الملاحظات	القيمة	جوانب التقييم
.١	جيد	4	الشكل المادي
.٢	جيد	4	الجوانب البصرية
.٣	جيد	4	سهولة الوصول والاستخدام
	صالح	٨٠٪	**المتوسط**

استنادا إلى البيانات التي تم جمعها وحسابها وفقا للمعادلة، أفاد خبير الوسائط التعليمية بأن كتاب القلاب لمفردات اللغة العربية لموضوع الهوايات «صالح» للتجريب بنسبة صلاحية بلغت ٨٠٪ ضمن فئة «صالح». أما نتائج التقويم من خبير المادة التعليمية فهي على النحو الآتي.

الجدول ٤. حساب نتائج التحقق من خبير المادة

رقم	الملاحظات	القيمة	جوانب التقييم
.١	جيد	4.4	الشكل المادي
.٢	جيد جدا	4.6	قابلية الاستخدام
.٣	جيد	4.3	دقة الوسائط المتعددة المعروضة
	صالح	٨٨%	**متوسط الدرجات**

أما خبير المادة التعليمية فقد قدّم تقييما يفيد بأن كتاب القلاب لمفردات اللغة العربية لموضوع الهوايات «صالح» للتجريب بنسبة صلاحية بلغت ٨٨٪ ضمن فئة «صالح». ومع ذلك، وُجدت بعض التعديلات الطفيفة من خبير المادة التعليمية تتعلق بالقواعد اللغوية المستخدمة في أمثلة المفردات داخل كتاب القلاب.

مرحلة النشر

مرحلة النشر هي المرحلة الأخيرة من نموذج ، وتُجرى لتجريب المنتج على المستخدمين بهدف معرفة فاعلية استخدام المنتج المطوّر. وقد تم تنفيذ هذا التجريب على المتعلمين ومعلمي اللغة العربية لرصد نتائج

استجاباتهم تجاه استخدام المنتج من خلال استبانة. أما اختبار المنتج من خلال استجابات المتعلمين فتم عبر توزيع استبانة مكوّنة من ٢٠ عبارة تتعلق بمدى صلاحية المنتج باستخدام مقياس غوتمن القائم على خيارَي «موافق» و«غير موافق.»

وأظهرت نتائج تحليل إجابات المتعلمين أن ٢٠ طالبا قدّموا استجابات صحيحة بالكامل، وذكر ٥ طلاب أن الصوت في كتاب القلاب غير واضح بما فيه الكفاية، كما أشار ٣ طلاب إلى عدم موافقتهم على أن عرض المفردات في كتاب القلاب أفضل من عرضها في ورقة العمل .وفيما يلي نتائج حساب استبانة استجابات المتعلمين.

الجدول ٥. حساب نتائج استجابات الطلاب

إجمالي الدرجات	570
نسبة الصلاحية	$\mathbf{P} = \frac{n}{N} \times 100\%$ $= \frac{\mathbf{570}}{\mathbf{580}} \times \mathbf{100\%}$ $= \mathbf{98{,}2\%}$
الفئة	صالح جدًا

تُظهر الحسابات المذكورة أعلاه أن نسبة نتائج استبانة استجابات المتعلمين بلغت ٩٨,٢٪ ضمن فئة «مناسب جدا». أما تقويم معلم اللغة العربية لكتاب القلاب لمفردات الهوايات باللغة العربية فقد تم باستخدام مقياس ليكرت الخماسي (١ = غير جيد، ٢ = أقل من الجيد، ٣ = جيد إلى حد ما، ٤ = جيد، ٥ = جيد جدا). وفيما يلي نتائج تقويم المعلم للمنتج.

الجدول ٦. نتائج حساب استجابة المعلم

رقم	الملاحظات	القيمة	جوانب التقييم
.١	جيد جدا	4.8	صلاحية المادة
.٢	جيد	4.3	التصميم وسهولة التشغيل
.٣	جيد	3.6	قابلية الاستخدام
	صالح	٨٤٪	متوسط الدرجات

وبناءً على بيانات الحساب الواردة أعلاه، قرّر معلّم اللغة العربية أن فليب بوك مفردات اللغة العربية لموضوع الهوايات يُعدّ صالحًا للاستخدام، حيث بلغت نسبة الصلاحية ٨٤%، وهي ضمن فئة صالح .ومع ذلك، قدّم معلّم اللغة العربية بعض الملاحظات والاقتراحات، ومن بينها أن الاختبار الإلكتروني *(Quiz Online)* الوارد في الفليب بوك بصيغة الاختيار من متعدد أقلّ ملاءمة لمستوى المدرسة المتوسطة الإسلامية

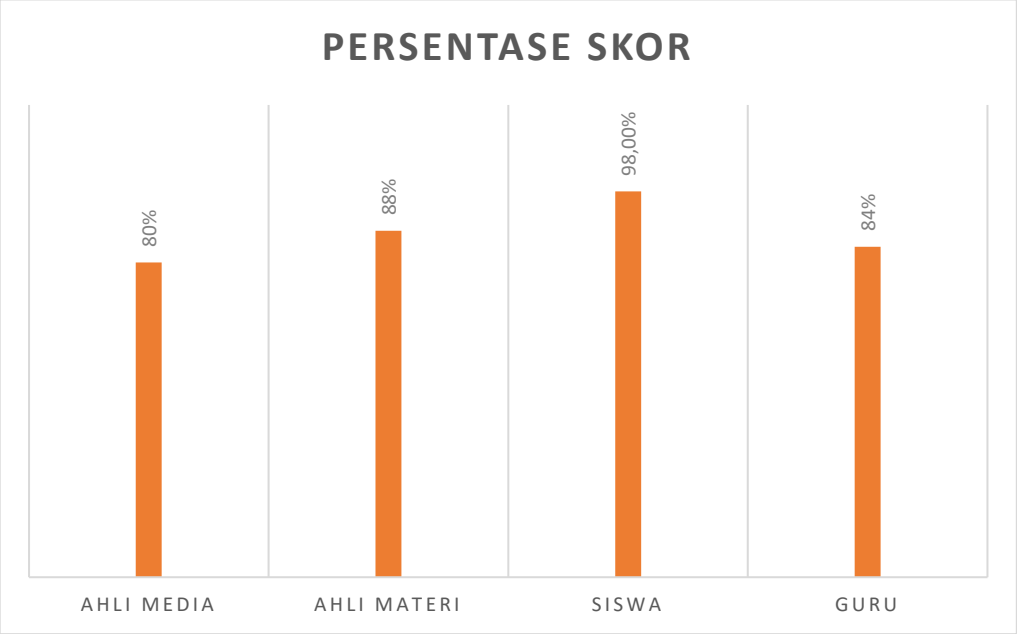
(المرحلة المتوسطة)؛ وذلك لأن عدد بدائل الإجابة يقتصر على ثلاثة خيارات، في حين يُفترض في هذا المستوى أن تكون أربعة بدائل للإجابة.

وقد خضع تقويم وسيلة فليب بوك مفردات اللغة العربية لموضوع الهوايات إلى تقييم شامل من قبل خبير الوسائط التعليمية، وخبير المادة التعليمية، والطلاب، ومعلّم اللغة العربية .وفيما يلي نتائج إعادة تلخيص تقويم الوسيلة التعليمية في جميع مراحلها، كما هو موضّح في الجداول والرسوم البيانية أدناه.

الجدول ٧. ملخص نتائج التحقق من الوسائط

المُحكِّم	نتائج التحقق	
	النسبة المئوية	الفئة
خبير الوسائط	80%	صالح
خبير المادة	88%	صالح
استجابة الطلاب	98,2%	صالح جدا
ستجابة معلم اللغة العربية	84%	صالح

الصورة ٤. مخطط النسبة المئوية للدرجات



وبالاستناد إلى الجداول والرسوم البيانية الواردة أعلاه، تم الحصول على نسبة المثالية لخبير الوسائط التعليمية بلغت 80%، وهي ضمن فئة صالح للاستخدام .(Valid) كما حصل خبير المادة التعليمية على نسبة 88%، وهي كذلك ضمن فئة صالح للاستخدام .(Valid) أما نتائج استبيان استجابات المتعلمين في التجربة الميدانية، فقد بلغت 98,2%، وهي ضمن فئة صالح جدًّا للاستخدام .في حين أظهرت نتائج استبيان استجابات معلّم اللغة العربية تجاه الوسيلة التعليمية نسبة 84%، وهي ضمن فئة صالح للاستخدام.

الخاتمة

اجرى هذا البحث وانتج منتجا على شكل وسيلة تعليمية عبارة عن فليب بوك لمفردات اللغة العربية في موضوع الهوايات، قائم على منصة هيزين فليب بوك، وقد تم تجريبه على طلاب الصف الثامن بمدرسة امّي المتوسطة الإسلامية بلوبوك باكام. وقد اسفر استخدام وسيلة فليب بوك للمفردات عن استجابات ايجابية من قبل الطلاب، حيث افاد الطلاب بان هذه الوسيلة جذابة للاستخدام في تعلم مفردات اللغة العربية لما تتميز به من تفاعلية من خلال الصوتيات ومقاطع الفيديو والالعاب الالكترونية التي يمكن للطلاب الوصول اليها مباشرة عبر موقع هيزين فليب بوك، كما وفرت لهم اسلوب تعلم جديدا قائما على المنصات الرقمية. ويرجو الباحث من استخدام هذا الفليب بوك ان يسهم في زيادة دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية، ولا سيما في تنمية اتقان مفردات اللغة العربية. وقد اسفرت نتائج تقويم خبراء الوسائط عن نسبة قدرها ٨٠٪ ضمن فئة صالح للاستخدام، في حين حصل تقويم خبراء المادة على نسبة قدرها ٨٨٪ ضمن فئة صالح للاستخدام. كما اظهرت نتائج استبانة استجابات المتعلمين في التجربة الميدانية نسبة قدرها ٩٨,٢٪ ضمن فئة صالح جدا، بينما بلغت نسبة استجابات معلم اللغة العربية تجاه هذه الوسيلة ٨٤٪ ضمن فئة صالح. ويقترح الباحث في الدراسات اللاحقة تطوير فليب بوك للمفردات بموضوعات مختلفة، وكذلك اعداد مواد صوتية باستخدام تطبيقات خاصة بتسجيل الصوت او الاستعانة بمواقع اخرى، بحيث تكون جودة الصوت اوضح ومسموعة بشكل افضل من قبل الطلاب.

المراجع

Abadi, F. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi:

Anafi, K., Wiryokusumo, I., Leksono, I. P., Komputer, P. K., & Education, J. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ADDIE MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D*. *9*(4), 433–438.

Faisal, M. (2025). *Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Arab MTsS UMMI Lubuk Pakam*.

Muthalib, A. (2017). نموذج تعليم المفردات باستخدام لعبة القاموس التعليمية والترفيهية علي أساس الروبوت في المدارس الابتدائية. *العربية: مجلة تعليم اللغة العربية*, ٣ (٢), ١–٢٢.

Naji Hasan, ’Abbas. (2016). *الوسائط المتعددة في الإعلام الإلكتروني*. DAR SAFA Publishing.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1).

Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK PADA MATERI GERAK BENDA DI SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, *06*.

Setiadi, A. H., Aziz, M. H., Ainin, M., & Rosyid, A. W. (2024). Design Of Heyzine Flipbook Based Arabic E-Module as an Alternative Teaching Material for Basic’s Level. *An-Nabighoh*, *26*(2), 195–216.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Tolinggi, S. O. R. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia Pada Era Revolusi Teknologi Tak Terbatas (Strengths, Weaknesses, Opportunities, And Threats). *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, *23*(1), 33. https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.2231

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141