Tatsqifiy
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
p-ISSN 2721-155X | e-ISSN 2721-5121
ojs.unida.ac.id/tatsqifiy

تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية "ماكيبا" ***(Makiba)*** في تعليم مهارة الكتابة لتلاميذ الصفّ الخامس بالمدرسة الإبتدائية الإسلاميّة

Developing interactive multimedia "Makiba" in teaching writing skills to fifth-grade students at the Islamic Elementary School

Ananda Dzikri Laila, Nuryani, Kojin
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

الملخص: الغرض من هذه الدراسة هو تطوير والتحقق من صلاحية وفعالية الوسائط المتعددة التفاعلية ماكيبا *(Makiba)* في تعليم مهارة الكتابة لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية. استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D). واستخدمت هذه الدراسة نموذج *ADDIE* الذي يتضمن مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. تم جمع البيانات من خلالالملاحظة والمقابلات والتوثيق والاستبيانات والاختبارات. أظهرت نتائج الدراسة أن تصميم الوسائط المتعددة التفاعلية ماكيبا تم تطويره وفق نموذج *ADDIE* لدعم تعليم مهارة الكتابة من خلال الجمع بين العناصر المرئية والصوتية وتمارين الكتابة التفاعلية. دلت نتائج التحقق من صحة الخبراء على أن الوسائط ماكيبا مناسبة جدًا للاستخدام في التعليم، بنسبة 92٪ من خبراء المواد و94٪ من خبراء الوسائط. دلت نتائج اختبار الفعالية أنها بقيمة N-Gain بلغت 0.56(الفئة المتوسطة) وأن فعالية استخدام وسائلط ماكيبا تساوي 56.10% (درجة الكفاية)، ما يدل على أن الوسائط المتعددة التفاعلية ماكيبا فعّالة بدرجة معتدلة في تحسين مهارة الكتابة دى طلاب الصف الخامس. وتسهم هذه الدراسة في توفير نموذج وسائط تعليمية تفاعلية يمكن توظيفه لدعم تعليم مهارة الكتابة في المرحلة الابتدائية الإسلامية.

المجلد 7 نومور 1
19-29 :2026يناير
دوى: 10.30997/tjpba.v7i1.21909

تاريخ المادة
التقديم: *12-10-2025*
تمت المراجعة: *12-01-2026*
مقبول: *25-01-2026*
تاريخ النشر: *28-01-2026*

الكلمات الرئيسية:
الوسائط المتعددة التفاعلية، ماكيبا، مهارة الكتابة، المدرسة الابتدائية الإسلامية

Keywords:
Interactive Multimedia, Makiba, Writing Skills, Elementary School Students.

مراسلة:
(Ananda Dzikri Laila)
(08155158494)
(*dzikrinnd@gmail.com*)

Developing interactive multimedia "Makiba" in teaching writing skills to fifth-grade students at the Islamic Elementary School

Abstract: The purpose of this study is to develop and examine the validity and effectiveness of Makiba interactive multimedia in teaching writing skills to fifth-grade students at an Islamic elementary school. This study employed a Research and Development (R&D) approach and adopted the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The results indicate that the Makiba interactive multimedia was developed in accordance with the ADDIE model to support writing instruction by integrating visual and audio elements with interactive writing exercises. Expert

Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. Copyright @ 2026 Universitas Djuanda. All Rights Reserved p-ISSN 2721-155X | e-ISSN 2721-5121

validation results show that Makiba multimedia is highly suitable for instructional use, with validity scores of 92% from subject-matter experts and 94% from media experts. The effectiveness test results reveal an N-Gain value of 0.56 (moderate category) and an effectiveness level of 56.10% (sufficient level), indicating that Makiba interactive multimedia is moderately effective in improving the writing skills of fifth-grade students. This study contributes an interactive instructional media model that can be utilized to support the teaching of writing skills in Islamic elementary education.

ومقاطع الفيديو في بيئة تعليمية متكاملة، مما يعزز الفهم ويزيد من مشاركة المتعلمين.(Siska, 2018) وقد أثبتت دراسات سابقة أن توظيف من خلال هذا الدمج تتمتع الوسائط المتعددة التفاعلية بإمكانيات كبيرة لزيادة فعالية التعليم، خاصة في تعليم اللغات الأجنبية مثل اللغة العربية.(حسين, 2020)

وعلى الرغم من تعدد الدراسات التي تناولت استخدام الوسائط المتعددة في تعليم اللغة العربية، إلا أن معظمها لم يركّز بشكل خاص على تطوير وسائط تفاعلية موجهة لتنمية مهارة الكتابة العربية في المرحلة الابتدائية، ولا سيما من خلال نموذج تطوير تعليمي منظم يجمع بين الجوانب النظرية والتطبيقية والتقويمية في وسائط واحدة متكاملة. ويُعد هذا الجانب فجوة بحثية تستدعي إجراء دراسات تطويرية تلبي احتياجات المتعلمين في هذه المرحلة التعليمية.

وانطلاقًا من ذلك، قامت الباحثة بتطوير وسائط تعليمية تفاعلية متعددة تحمل اسم ماكيبا (Makiba) ، صُمِّمت خصيصًا لدعم تعليم مهارة الكتابة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية التاسعة بليتار. وتتميّز هذه الوسائط بتكامل محتواها التعليمي الذي يشمل المادة النظرية، والتمارين التفاعلية، والتقويم، والقاموس، إلى جانب توفير تغذية راجعة مباشرة تسهم في تحسين أداء المتعلمين وزيادة دافعيتهم للتعلم.(Ulya Sa'idah et al., 2025)

مقدمة

تُعَدُّ اللغة العربية من اللغات ذات أهمية كبيرة في إندونيسيا، خاصة في مجال التعليم الإسلامي في مختلف المراحل الدراسية، ابتداءً من المرحلة الابتدائية وحتى الجامعية. ولا تُستخدم اللغة العربية للتواصل فحسب، بل تستخدم أيضًا وسيلة لفهم ودراسة المصادر الدينية الأساسية مثل القرآن الكريم والحديث. (Lasawali, 2020) ومن بين المهارات الأساسية التي ينبغي التركيز عليها في تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية هي مهارة الكتابة، لما لها من دور محوري في تمكين الطلاب من التواصل الفعّال باللغة العربية. ومن أهميتها أنها تكون مصدرا ومنبعا مهما للعلوم والتعاليم الدينية والأمور التربوية والاقتصادية وكذلك في التعامل الاجتماعي و الثقافي. (Abdelhadi et al., 2020)

ومع ذلك، يواجه تعليم مهارة الكتابة في المدارس تحديات متعددة، من بينها الاعتماد على أساليب تعليمية تقليدية رتيبة، وافتقار الوسائط التعليمية إلى عناصر الجذب والتشويق، فضلاً عن محدودية دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية. وتؤدي هذه التحديات إلى انخفاض مستوى تفاعل المتعلمين ودافعيتهم نحو التعلم، مما يؤثر سلبًا في اكتسابهم لمهارة الكتابة العربية. (Kieft et al., 2006)

إن التطورات المتسارعة في تقنيات المعلومات والاتصالات فتحت آفاقًا جديدة في التعليم من خلال إدخال الوسائط المتعددة التفاعلية بوصفها أحد الحلول التعليمية الحديثة، التي تجمع بين النصوص والصور والأصوات

المستخدمة للتحقق من صحة الوسائط المتعددة التفاعلية يهدف تحليل (Retnawati, 2015)على مقياس ليكرت. الفعالية في هذه الدراسة إلى تحديد مدى قدرة وسائل التعلم المطورة على تحسين نتائج التعلم لدى الطلبة. ولتحقيق هذه الغاية، تم استخدام أسلوب تحليل المكسب الطبيعي *(N-Gain*، الذي يعمل على قياس ((Wahab et al., 2021 الزيادة في القيمة من الاختبار الأولي إلى الاختبار النهائي بشكل متناسب مع الحد الأقصى للدرجة..

النتائج والمناقشة

ستركز نتائج هذه الدراسة على تطوير نظام ماكيبا للوسائط المتعددة التفاعلية لتحسين مهارات الكتابة. وتشمل نتائج هذه الدراسة: 1) تصميم تطوير المنتج؛ 2) جدوى المنتج؛ 3) فعاليته.

تصميمُ وسيطِ "ماكيبا" (*Makiba*)

وقد أدى هذا البحث والتطوير إلى إنتاج منتج في شكل وسائط متعددة تفاعلية في شكل برنامج تطبيق أندرويد (*Android*) كوسيلة تعليمية تعمل على أجهزة الهواتف الذكية (*smartphone*). يحتوي هذا التطبيق على محتوى داعم موجود في كتاب الطالب بحيث يأمل المعلم من خلال هذه الوسائط المتعددة التفاعلية أن يتمكن من زيادة فهم الطلاب للمواد التي يقدمها المعلم.(Hamdani et al., 2022) في هذه الدراسة، تم تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية ماكيبا باتباع نموذج وتتضمن خمس مراحل هي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. ويتم تنفيذ في كل مرحلة بشكل منهجي لإنتاج وسائل تعليمية تتناسب مع احتياجات الطلاب والمعلمين.

يبدأ تطوير المنتج في هذا البحث من التحليل. مرحلة التحليل هذه إلى تحديد احتياجات المستخدم وخصائص التعلم. تظهر نتائج التحليل ما يلي: 1) تحليل المنهج: نفذت المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية التاسعة بليتار المنهج المستقل كأساس لتطبيق التعلم، 2) تحليل الاحتياجات: ذكر المعلمون أن الوسائط المتعددة التفاعلية ضرورية للغاية لتحسين حماس الطلاب للتعلم والمهارات

ويهدف هذا البحث إلى تطوير وسائط تعليمية تفاعلية متعددة ماكيبا وفق نموذج ADDIE، والتحقق من صلاحيتها من خلال تقييم الخبراء، واختبار فعاليتها في تحسين مهارة الكتابة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية التاسعة بليتار، بما يسهم في تقديم إضافة علمية وتطبيقية في مجال تعليم اللغة العربية، ويتلاءم مع متطلبات التعليم في العصر الرقمي.

طريقة

تستخدم هذه البحث والتطوير *(R&D)*. البحث والتطوير هي عملية أو مجموعة من الخطوات لتطوير منتج جديد أو تحسين منتج متاح. (Sukmadinata, 2005) للتمكن من إنتاج منتجات معينة، يتم استخدام البحث في طبيعة تحليل الاحتياجات لاختبار فعالية المنتج حتى يتمكن من العمل في المجتمع الأوسع، لذلك هناك حاجة إلى البحث لاختبار فعالية المنتج.

نموذج البحث والتطوير المستخدم في هذا البحث هو نموذج تصميم تطوير *ADDIE*. يتكون نموذج البحث والتطوير *ADDIE* وتتضمن خمس مراحل هي التحليل والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. (Sugiyono, 2011) تم اختيار هذا النموذج لأن نموذج ADDIE يستخدم غالبًا لوصف المنهج المنهجي للتطوير التعليمي.

تتمثل تقنيات جمع البيانات في هذا البحث هي المقابلات، والملاحظة، والاستبيانات، والاختبارات، والوثائق.(Mazhar, 2021) و أدوات البحث هي أدوات البحث هي المرافق التي يستخدمها الباحثون للحصول على البيانات التي من المتوقع أن تجعل عملهم أسهل والنتائج أفضل، بمعنى أن تكون أكثر دقة واكتمالاً ومنهجية بحيث تكون أسهل.

هذا البحث تقنيات تحليل البيانات هي تقنيات تحليل تقنيات تحليل بيانات .بيانات الصحة و تحليل الفعالية الصحة هي الخطوات أو الإجراءات التي يستخدمها الباحث لتحليل البيانات التي تم جمعها كشيء يجب اتباعه قبل استخلاص النتائج. تعتمد تقنية تحليل بيانات أداة التحقق

5 إلى *Android*. بعد إنشاء الوسائط ، يتم إجراء اختبار داخلي للتحقق من الوظيفة (الأزرار، الصوت، التنقل). المراجعة الأولية بناءً على ردود الفعل من المشرف والزملاء. ويتم بعد ذلك إعداد الوسائط لاختبار الجدوى من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام.

في تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية المستندة إلى نظام أندرويد والتي يمكن للمعلمين والطلاب استخدامها على أجهزة الهواتف الذكية. نتائج تصميم الوسائط المتعددة التفاعلية:

ويأتي مظهر هذه الصفّحة التمهيدية على شكل عرض خلفية متحركة وفي منتصف الصفّحة يوجد شعار التطبيق. يمكن رؤية نتائج تصميم عرض صفحة المقدمة في الصورة التالية:.

التكنولوجية، 3) خصائص الطلاب: يتمكن طلاب الصفّ الخامس الذين تتراوح أعمارهم بين 9 و10 سنوات من التفكير بشكل منهجي وفهم المواد الملموسة، و4) تحليل التكنولوجيا: تمتلك المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية التاسعة بليتار مرافق تكنولوجية كافية لدعم تنفيذ الوسائط المتعددة التفاعلية المستندة إلى نظام أندرويد (*Android*) تم إجراء التحليل من خلال المقابلات مع المعلمين ودراسات المناهج والملاحظات المباشرة في الفصول الدراسية.

في مرحلة التطوير، يتم تطوير الوسائط تقنيًا باستخدام: 1)كأساس لإنشاء شرائح تفاعلية، 2) لإضافة ميزات تفاعلية مثل أزرار التنقل والاختبارات والصوت والرسوم المتحركة،(Setiawan et al., 2023) و3) *APK Builder Pro* لتحويل *Website 2 HTML*

صورة 1 عرض الصفّحة التمهيدية

على الدخول إلى صفحة القائمة. يمكن رؤية عرض صفحة العنوان في الصورة التالية:

تظهر صفحة العنوان بعد صفحة مقدمة الوسائط التعليمية. يبدأ العرض برسوم متحركة لنص عنوان الوسائط التعليمية التفاعلية وزر تسجيل الدخول الذي يعمل

صورة 2 عرض صفحة العنوان

الزر، فإنه سيصدر صوتًا. يمكنك رؤية نتائج تصميم في هذه الصفّحة، يوجد خيار القائمة الموجود في عرض صفحة القائمة الرئيسية في الصورة التالية: منتصف الصفّحة. عندما يكون كل زر مؤشر الماوس على

صورة 3 عرض صفحة القائمة الرئيسية

تصميم عرض صفحة التعليمات في الصورة التالية: تحتوي هذه الصفّحة على شرح للأزرار المستخدمة لتشغيل وسائل التعلم التفاعلية هذه. يمكن رؤية نتائج

صورة 4 عرض صفحة التعليمات

صفحة التعليمات في الصورة التالية: تحتوي هذه الصفّحة على شرح للمعلومات حول وسيلة التعلم التفاعلية هذه. يمكن رؤية نتائج تصميم عرض

صورة 5 عرض صفحة المعلومات

صفحة المحتوى في الصورة التالية: تحتوي هذه الصفّحة على محتويات المواد التعليمية حول منزلي. يمكن رؤية نتائج تصميم عرض

صورة 6 عرض صفحة المواد

نتائج تصميم عرض القاموس في الصورة التالية: تحتوي هذه الصفّحة على قاموس لمفردات المادة الموجودة في هذه الوسيلة التعليمية التفاعلية. يمكن رؤية

صورة 7 عرض صفحة القاموس

يمكن رؤية نتائج تصميم في الصورة التالية: تحتوي هذه الصفّحة على قائمة تدريب في شكل تدريب الإملاء، وتدريب إنسيا، والألعاب، والتقييمات.

صورة 8 عرض صفحة قائمة التمارين

يمكن رؤية نتائج تصميم في الصورة التالية: تحتوي هذه الصفّحة على تمارين حول الإملاء بما في ذلك إملاء المنقول، وإملاء المنذر، وإملاء الاستما.

صورة 9 عرض صفحة الإملاء

التدريب في الصورة التالية: تحتوي هذه الصفّحة على معلومات حول ممارسة الإنشاء. يمكن رؤية نتائج تصميم عرض صفحة

صورة 10 عرض صفحة الإنشاء

في الصورة التالية: تحتوي هذه الصفّحة على معلومات حول الألعاب. يمكنك رؤية نتائج تصميم عرض صفحة اللعبة

صورة 11 عرض صفحة اللعبة

التالية: تحتوي هذه الصفّحة على شرح للتقييم. يمكن رؤية نتائج تصميم عرض صفحة التقييم في الصورة

صورة 12 عرض صفحة التقييم

من صحة منتجات الوسائط المتعددة التفاعلية من قِبل عدة جهات تحقق، وهي جهات التحقق من صحة الخبراء في المواد وجهات التحقق من صحة الخبراء في الوسائط.

بناءً على نتائج التحقق من صحة المعلومات التي قدمها خبراء المواد وخبراء الإعلام. حصلت نتائج بيانات التحقق من صحة المواد على متوسط درجة 4.7 بنسبة 92% والتي تندرج ضمن فئة "صالحة". و حصلت نتائج بيانات التحقق من صحة الوسائط على متوسط تقييم 4.8 بنسبة 94% والتي تندرج ضمن فئة "صالحة". بناءً على النتائج المتوسطة من المحققين المكونين من المحققين الماديين والمحققين الإعلاميين، يمكننا أن نستنتج أن الوسائط المتعددة التفاعلية "ماكيبا" تندرج ضمن معايير "الممكن" وهي جاهزة للاختبار.

فَعَالِيَّةِ استخدام الوسائط المُتعددة التفاعُلِيّة "ماكيبا" في تعليم مهارة الكتابة لتلاميذ الصفّ الخامس بالمدرسة الإبتدائيّة الإسلامية الحكومية التّاسعة بليتار

تم استخدام إجمالي 32 طلاب الصفّ الخامس كمستجيبين وطلب من الطلاب استخدام وسائل ماكيبا وملء استبيان بعد ذلك. وأظهرت نتائج الاستبيان أن الطلبة أعطوا استجابات إيجابية للغاية تجاه مختلف جوانب وسائل الإعلام.

وتم تنفيذ مرحلة التنفيذ على شكلين: 1) تجارب محدودة (تجارب مجموعات صغيرة) في الصفّ الخامس المتوسط لمعرفة ردود أفعال الطلاب الأولية تجاه وسائل الإعلام، و2) الاستخدام المباشر في التعلم خلال عدة لقاءات لقياس أثر ذلك على مهارات الكتابة لدى الطلاب. يتم تقديم التوجيهات للمعلمين حول استخدام الوسائط ، ويتم توجيه الطلاب للتدرب بشكل مستقل وفي مجموعات. وتُستخدم عملية التنفيذ أيضًا كوسيلة للملاحظة المباشرة لمدى فعالية وسهولة استخدام الوسائط .

في مرحلة التقييم، يتم ذلك في شكلين: 1) التقييم التكويني: يتم إجراؤه في كل مرحلة لضمان الجودة (مع مدخلات من الخبراء والمستخدمين الأوائل)، و2) التقييم النهائي: يتم إجراؤه بعد التنفيذ، في شكل: أ) تقييم الجدوى من قبل خبراء المواد وخبراء الوسائط ، ب) استبيانات استجابة المعلم والطالب، ج) مقارنة نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد استخدام ماكيبا (اختبار أولي واختبار لاحق). تظهر نتائج التقييم أن الوسائط المتعددة التفاعلية ماكيبا تلبي معايير الجدوى وهي قادرة على تحسين مهارات الكتابة بشكل كبير لدى طلاب الصفّ الخامس المتوسط.

التَحَقُّقُ مِن صَلَاحِيَّةُ منْتجِ

قبل اختبار المنتج، يجب أن يمر المنتج بعملية التحقق التي يقوم بها العديد من المحققين لتحديد ما إذا كان المنتج الذي يتم تطويره قابلاً للتطبيق أم لا. يهدف التحقق إلى تقييم جدوى المنتج المُنتَج، بحيث يُمكن معرفة ما إذا كان المنتج المُنتَج قابلاً للاختبار أم لا. في هذه الحالة، يتم التحقق

نتائج قياس اهتمام الطلاب بالتعلم باستخدام اختبار G

علاج	نتيجة
متوسط درجات الاختبار الأولي	*57.97*
متوسط درجات ما بعد الاختبار	*80.16*
N-Gain	*0.56*

متدرجة، وأنشطة إملائية، وتغذية راجعة مباشرة، مما أسهم في تحسين أداء المتعلمين ورفع مستوى دافعيتهم نحو تعلم الكتابة باللغة العربية.

كما تتوافق نتائج هذه الدراسة مع عدد من الدراسات السابقة التي أكدت فاعلية الوسائط المتعددة التفاعلية في تعليم اللغات الأجنبية، ولا سيما في تنمية المهارات الإنتاجية مثل مهارة الكتابة. فقد أظهرت دراسات سابقة أن دمج النصوص والصور والصوت والأنشطة التفاعلية يسهم في زيادة فهم المتعلمين، وتحسين مشاركتهم في عملية التعلم، ورفع نتائجهم التعليمية. وتؤكد نتائج هذه الدراسة ما توصلت إليه تلك الدراسات، حيث أظهرت وسائط «ماكيبا» فاعلية متوسطة (N-Gain = 0.56) في تحسين مهارة الكتابة لدى تلاميذ الصف الخامس، مما يدل على أن توظيف الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على نموذج تطوير تعليمي منظم مثل ADDIE يُعدّ خيارًا مناسبًا لتعليم مهارة الكتابة في المرحلة الابتدائية.

خاتمة

تم تطوير تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية ماكيبا باستخدام نموذج البحث والتطوير *(R&D)* وفق نهج *ADDIE*الذي يشمل مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم، حيث بدأت العملية بتحليل احتياجات الطلاب وتصميم المواد وتطوير المحتوى الرقمي التفاعلي باستخدام *PowerPoint* و*iSpring Suite* و *Website APK Builder Pro* وصولًا إلى إنتاج وسيلة تعليمية منظمة وجذابة تدعم مهارات الكتابة باللغة العربية عبر دمج العناصر البصرية والصوتية والأنشطة التفاعلية. أظهرت نتائج التحقق من صحة الخبراء أن الوسيلة مناسبة للاستخدام في عملية التعلم، حيث حصلت على درجة 92% في التحقق من جانب خبير المادة ودرجة

وبناءً على البيانات في الجدول أعلاه أنه من بين 32 طالبًا خاضوا الاختبار الأولي والاختبار اللاحق، حصلت درجة الاختبار الأولي على متوسط 57.97 وحصلت درجة الاختبار اللاحق على متوسط 80.16. لذا، يمكن ملاحظة أنه كانت هناك زيادة في الدرجات بعد استخدام الوسائط التفاعلية ماكيب. كان متوسط N-Gai*n* الذي تم الحصول عليه 0.56 أو ما يعادلها من الفعالية 56.10% مما يعكس زيادة في نتائج التعلم في الفئة معتدل. إن استخدام وسائل التعلم ماكيبا فعال للغاية في تحسين مهارات الكتابة. لدى طلاب الصفّ الخامس بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية التاسعة بليتار.

توضح نتائج الاختبار أن الوسيلة التفاعلية ماكيبا فعّالة في تحسين نتائج التعلم وزيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم في الصفّ، وذلك بفضل ميزاتها التفاعلية مثل التمارين والتقييمات التلقائية التي جعلت عملية التعلم أكثر جذبًا وفاعلية. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن ماكيبا تمثل أداة تعليمية مناسبة وفعّالة في تعليم مهارة الكتابة لطلاب الصفّ الخامس في مدرسة مين 9 بليتار، بما يتوافق مع مبادئ توظيف التكنولوجيا التعليمية لتحسين جودة التعلم.

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نظريات تعليم مهارة الكتابة التي تؤكد أن الكتابة مهارة إنتاجية معقدة تتطلب تدريبًا مستمرًا، وتدرجًا في الأنشطة، وتغذية راجعة فورية. إذ يرى خبراء تعليم اللغة أن تنمية مهارة الكتابة لا تتحقق من خلال الشرح النظري فقط، بل تحتاج إلى ممارسات تطبيقية متنوعة تجمع بين الإملاء والإنشاء والتقويم المستمر. وقد وفّرت وسائط «ماكيبا» بيئة تعليمية تفاعلية تدعم هذه المبادئ من خلال تقديم تمارين كتابية

94% في التحقق من جانب خبير الوسائط، مما يدل على توافق محتواها وتصميمها مع خصائص طلاب المرحلة الابتدائية ومعايير تطوير الوسائط التعليمية. كما أثبتت اختبارات الفعالية باستخدام تصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة أن ماكيبا ساهمت في تحسين مهارة الكتابة لدى الطلاب، إذ بلغ متوسط *N-Gain* قيمة *0.56* ضمن الفئة المتوسطة، مما يعكس تأثيرها الإيجابي في رفع نتائج التعلم وخلق بيئة تعليمية أكثر متعة وتفاعلية.

قائمة فهرس

حسين, ن. (2020). حسين، فعالية ستخدام المحاكاه التفاعلية عبر استخدام السبورة الذكية في تدريس الخزف لطلاب المرحلة الإعدادية، مجلة بحوث التربية النوعية، عدد 64 أكتوبار 2021م، ص. 137 و أيضا في: فخري محمد فريد أحمد و غيره، أثر الوسائط المتعددة التفاعلية على تنمية مهارات القراء. *مجلة كلية التربية بالغردقة-جامعة جنوب الوادى*, *3*.(2)

Abdelhadi, R., Hameed, L., Khaled, F., & Anderson, J. (2020). Creative Interactions with Art Works: An Engaging Approach to Arabic Language-and-Culture Learning. *Innovation in Language Learning and Teaching*, *14*(3), 273–289. https://doi.org/10.1080/17501229.2019.1579219

Hamdani, S. A., Prima, E. C., Agustin, R. R., Feranie, S., & Sugiana, A. (2022). Development of Android-based Interactive Multimedia to Enhance Critical Thinking Skills in Learning Matters. *Journal of Science Learning*, *5*(1), 103–114. https://doi.org/10.17509/jsl.v5i1.33998

Kieft, M., Rijlaarsdam, G., & Bergh, H. van den. (2006). Writing as a learning tool : Testing the role of students ' writing strategies. *European Journal of Psychology of Education*, *21*(1), 17–34. https://doi.org/10.1007/BF03173567

Lasawali, A. A. (2020). Bahasa Arab: "Ruh" Pendidikan Islam. *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, *1*(2), 11. https://doi.org/10.36915/la.v1i2.14

Mazhar, S. A. (2021). Methods of Data Collection: A Fundamental Tool of Research. *Journal of Integrated Community Health*, *10*(01), 6–10. https://doi.org/10.24321/2319.9113.202101

Retnawati, H. (2015). Perbandingan Akurasi Penggunaan Skala Likert Dan Pilihan Ganda Untuk Mengukur Self-Regulated Learning. *Jurnal Kependidikan*, *45*(2), 156–167.

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2023). Development of interactive powerpoint learning media based on information and communication technologies to improve student learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *9*(1), 75–86. https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i1.20056

Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI* (Cet. ke-1). Garudhawaca.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sukmadinata, S. N. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosda Karya.

Ulya Sa'idah, Q., Zulfa, N. A., Luthfi, E., & Ahsani, F. (2025). Jurnal Karya Ilmiah Pendidik dan Praktisi SD&MI (JKIPP) Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Touching Geometry Pada Materi Bangun Ruang Kelas II SDN 4 Ngembal Kulon. *Jurnal Karya*

Ilmiah Pendidik Dan Praktisi SD&MI (JKIPP), *4*(1), 1. https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/jkipp

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI [Effectiveness of Educational Statistics Learning Using the N-Gain Improvement Test in PGMI]. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1039–1045.

.