تصميم وسائط التعلم باللغة العربية باستخدام Plotagon

الرسالة العلمية

مقدمة إلى كلية التربية قسم اللغة العربية

لانجاز متطلبات الحصول على الدرجة الاجازة العالية في اللغة العربية

الباحثة:

كرنيا دوى فوطرى

رقم التسجيل: ١٩٦٠١٠١٠

قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية والتعليم

الجامعة الإسلامية والحكومية جوروب

٢٠٢٣

موافقة المشرفين

بعد الإطلاع على الرسالة تحت الموضوع" **تصميم وسائط تعليم باللغة العربية باستخدام PLOTAGON** ". للطالبة كرنيا دوى فطرى، رقم التسجيل: ١٩٦٠١٠١٠ فيرى مشرفان أنها مكملة بمقايس علمية ويوافقان على تقدمها للجنة الناقشة.

جوروب، يوليو ٢٠٢٣ م

وافق عليها

المشرفة الأولى

الدكتورة ريني الماجستيرة

رقم التوظيفة: ١٩٧٨٠٢٠٥٦٠١١٠١٢٠٠٣

المشرف الثانى

محمد عارف مصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٧٠٧٢٣٢٠١٥٠٣١٠٠٣

الإقرار

أنا الموقعة أدناه،

الإسم : كرنيا دوى فطرى

رقم التسجيل : ١٩٦٠١٠١٠

تخصص : اللغة العربية

الكلية : التربية والتعليم

أقر بأنني قد أعددت هذا البحث بكل أمانة ولم يسبق الشرح أو كتابة للحصول على أية درجة علمية فى أية جامعة إلاّ بعض الأجزاء التى تم اضطلاع مصادرها. وإذا ثبت-يوما- أن هذا البحث منتحل من عمل الغير،أنا مستعدة لقبول أية عقبات أكاديمية حسب ما تنصبه لوائح الجامعة.

جوروب، يوليو ٢٠٢٣م

الباحثة

كرنيا دوى فط

رقم التسجيل: ١٩٦٠١٠١٠

شكرا وتقديرا

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

الحمدلله، نحمده نشكره ونستعيده إلى الله تعالى الذى أعطى الصحة في الكتابة الرسالة العلمية بالموضوع " **تصميم وسائط التعلم باللغة العربية باستخدام plotagon** "، التي إحد من الشروط لإنتهاء الدرسة بجامعة الحكومية الإسلامية بجوروب. الصلاة والسلام على رسول الله صلى الله عليه وسلم المبعوث إلى كافة الأنام رحمة للعالمين بشيرا ونظيرا داعيا إلى الحق وسراجا منيرا وعلى آله وصحبه أجمعين. وهي شرط من الشروط لمقدمة إلى قسم التربية لإنجاز متطالبات الحصول على درجة الإنجازة العالية في اللغة العربية، فلهذا أشكر شكرا جزيلا إلى:

١. الوالدين المحبوبين الذين يدعوين ويعطين إشرافة ونصيحة حتى إنتهيت الرسالة العلمية.
٢. الأستاذ الدكتور إدي ورسه الماجستير،رئيس الجامعة الإسلامية الحكومية بجوروب.
٣. الدكتور هميعكوبونو الماجستير،عميد كلية التربية والتعليم للجامعة الإسلامية الحكومية بجوروب.
٤. هزور الماجستير، رئيس تخصص تعليم اللغة العربية للجامعة الإسلامية الحكومية بجوروب.
٥. الدكتورة ريني الماجستيرة المشرفة الأولى ومحمد عارف مصطفى الماجستير، المشرف الثاني، التي أعطى التوجيه والنصيحة أثناء الانتهاء من هذا البحث العلم.

٦. بارتوموان هاراهاب، ماجستير كان على استعداد ليكون مدققا ماديا لبحثي

٧. يويون يومأرتى ماجستيرة في الهندسة، وهي خبير تقني كان على استعداد ليكون مدقق الوسائط الخاص بي والذي كان مفيدا جدا لإكمال هذا البحث.

٨. هازوار الماجيستير،كمستشار أكاديمي قام بتحفيز المؤلف أثناء كلية فيالجامعة الإسلامية الحكومية بجوروب

٩. جميع أصدقائي المحبوبين فى تخصص اللغة العربية السنة الدراسة ٢٠١٩،مع النجاح فى كل أمورنا.

لعل الله يعطي لهم أجرا ويكتب عليهم عملا صالحا وكي تكون هذه الرسالة العلمية نافعة علينا "آمين".

جوروب، يوليو ٢٠٢٣م.

الباحثة

كرنيا دوى فطرى

رقم التسجيل: ١٩٦٠١٠١٠

التجريد

كرنيا دوى فطري، رقم التسجيل :١٩٦٠١٠١٠ تصميم وسائط تعليم باللغة العربية باستخدام PLOTAGON ، الرسالة العلميّة تخصص اللغة العربية كلية التربية و التعليم الجامعة الإسلاميّة الحكوميّة جوروب ٢٠٢٣

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد جدوى مقاطع فيديو الرسوم المتحركة القائمة على تطبيق Plotagon لزيادة الاهتمام بتعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن الأساسي مع مواد حوار الفصل الدراسي الثاني حول الرياضة و عيادة المرضى.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (البحث والتطوير). نموذج البحث والتطوير المستخدم هو Borg and Gall. المراحل المنفذة من واحد إلى خمسة تتكون من الإمكانات والمشاكل، وجمع البيانات، وتصميم المنتج، والتحقق من صحة التصميم، وتحسين التصميم. موضوعات هذه الدراسة هي مدقق مادة واحد ومدقق وسائط واحد.

حصلت نتائج التحقق من صحة خبير المواد على متوسط درجة ٤,٦٢ (جيد جدا) مع نتيجة اختبار جدوى بنسبة ٩٢,٥٪ مع معايير صالحة للغاية. بينما يحتوي التقييم من خبراء الإعلام على جوانب المظهر وجوانب البرمجة التي حصل على متوسط درجة ٤,٧٠ (جيد جدا) مع نتائج جدوى بنسبة ٩٤,١٩٪ بمعايير صحيحة جدا.

قائمة المحتويات

موافقة المشرفين ..... أ

الإقرار ..... ب

شكرا و التقديرا ..... ج

التجريد ..... هـ

قائمة الجداول ..... ط

قائمة الصورة ..... ي

الباب الأول : المقدّمة ١

أ. الدوافع لا ختيار الموضوع ١

ب. تعين المسائل ٦

ج. تحديد المسائل ٧

د. تعبير المسائل ٧

هـ. أغراض البحث ٧

و. فوائدة البحث ٧

الباب الثاني : الأساس بالنظرى ٩

أ. فهم تصميم تعلم اللغة العربية ٩
ب. أهمية تصميم تعلم اللغة العربية ١١
ج. مهارات كلام ١٤
د. أنواع وسائل التعلم ١٧
هـ. تطبيق (PLOTAGON) ٢١
و. وظائف وفوائد وسائل الإعلام التعليمية..... ٢٦

الباب الثالث : طريقة البحث ٣٢

أ. نوع البحث ٣٢
ب. مبدأ و أغراض البحث ٣٣
ج. نموذج تطوير البحث ٣٤
د. إجراءات البحث والتطوير..... ٣٦
هـ. نوع الوقائع ٣٩
و. خطوة جمع الوقائع ٤٠
ز. أدوات جمع الوقائع..... ٤١
ح. خطوة تحليل الوقائق..... ٤٣

الباب الرابع : نتائج البحث..... ٤٨

أ. إجراءات عمل وسائط تعلم اللغة العربية باستخدام **plotagon** ... ٤٨

ب. التحقق من صحة وسائط تعلم اللغة العربية بناء على **Plotagon**. ٦٠

الباب الخامس : الخاتمة **٧٥**

أ. الخلاصة ٧٥

ب. الاقتراحات..... ٧٦

المراجع

الملاحق

قائمة الجداول

الجدول ٣,١ مقياس استبيان التحقق من قبل خبراء وسائط الإعلام ٤٢

الجدول ٣,٢ مقياس استبيان التحقق من الصحة حسب خبير المواد ٤٣

الجدول ٣,٣ تحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية على مقياس من خمسة ٤٤

الجدول ٣,٤ دليل لتحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية ٤٦

الجدول ٣,٥ معايير نتائج الأهليةوسائط التعلم استنادا إلى مقاطع فيديو الرسوم المتحركة Plotagon..... ٤٧

الجدول ٤,١ نتائج التحقق من صحة خبراء المواد ٦١

الجدول ٤,٢ التحقق من صحة خبراء وسائل الإعلام..... ٦٤

الجدول ٤,٣ النسبة المئوية لخبراء المواد..... ٦٩

الجدول ٤,٤ نسبة الخبراء الإعلاميين..... ٧٢

قائمة الصورة

الصورة ٤,١ تنزيل تطبيق Plotagon ٥٢

الصورة ٤.٢ بدء إنشاء فيديو متحرك ٥٢

الصورة ٤,٣ اختيار المسح الضوئي ٥٣

الصورة ٤,٤ الأحرف المتحركة ٥٤

الصورة ٤,٥ تحديد موضع الشخصية ٥٥

الصورة ٤,٦ بدء محادثة ٥٥

الصورة ٤,٧ تسجيل الصوت ٥٦

الصورة ٤,٨ اختيار تعبير حرف ٥٦

الصورة ٤,٩ إعداد لقطة ٥٧

الصورة ٤,١٠ إعداد سمة جديدة ٥٧

الصورة ٤,١١ إعداد فحص جديد ٥٨

الصورة ٤,١٢ إدراج الموسيقى ٥٨

الصورة ٤,١٣ تصدير الفيديو ٥٩

الباب الأول

المقدّمة

أ. الدوافع لاختيار الموضع

مادة التعلم هي أنشطة التدريس التي يتم تنفيذها على النحو الأمثل من قبل المعلم بحيث يقوم الطلاب الذين يعلمهم مواد معينة بأنشطة التعلم بشكل جيد. بمعنى آخر، التعلم هو جهد يبذله المعلم في إنشاء أنشطة تعليمية لبعض المواد التي تفضي إلى تحقيق الأهداف. وبالتالي، فإن تعلم اللغات الأجنبية هو نشاط تعليمي يتم تنفيذه على النحو الأمثل من قبل المعلم بحيث يقوم الطلاب الذين يقومون بتدريس لغات أجنبية معينة بأنشطة تعليمية جيدة، بحيث يفضي إلى تحقيق هدف تعلم لغة أجنبية، مثل اللغة العربية[1].

اللغة العربية، بالإضافة إلى كونها لغة العرب، لغة العلم والثقافة، هي أيضا لغة الإسلام والمسلمين في جميع أنحاء الطبيعة. لأن القرآن وسنة الرسول هما المصدران الرئيسيان للإسلام وكلاهما يستخدم اللغة العربية. إلى جانب ذلك، كتبت علوم الإسلام كعمل للعلماء المسلمين السابقين باللغة العربية. ستكون دراسة العلوم الإسلامية أيضا أكثر محتوى وإقناعا إذا أخذت مراجع من الكتب العربية. وبالتالي فإن اللغة العربية، لها مكانة

[1] آسيب هيرماوان، منهجية تعلم اللغة العربية، (باندونغ: PT. الأحداث روزداكاريا ، ٢٠١١) ، ٣٢.

مهمة جدا في تطوير التعليم وغير التعليم. تظهر اللغة العربية إلحاحها في مختلف المجالات.[٢]

تعلم اللغة العربية هو عملية تحويل المعرفة والمواقف العقلية وسلوك اللغة العربية التي من المتوقع أن يتم تنفيذها بشكل احترافي وموجه نحو أهداف معينة. يمكن تحقيق أهداف اللغة العربية بشكل فعال إذا كانت تستند إلى رؤية ورسالة وتوجيه واضح للإجراءات المنفذة بناء على الاستراتيجيات والنهج والأساليب المناسبة وذات الصلة، وفي النهاية تنتج مخرجات مثالية ومرضية لكل من الطلاب والمعلمين والمؤسسات التعليمية والمجتمع الأوسع.[٣]

تعليم اللغة العربية في المؤسسات التعليمية التي تم تطبيقها في أنواع مختلفة من الوحدات التعليمية من المرحلة الابتدائية إلى المرحلة الجامعية، في أنشطتها يسمح للطلاب بإتقان مكون المهرة وظيفيا ومتناسبا. وذلك لأن اللغة العربية لا تعمل فقط كمتقبل ولكنها تعمل كمنتجة أو تعبيرية.[٤] حيث يتم تصنيف مهارات الاستماع والقراءة إلى مهارات استقبالية بينما يتم تصنيف مهارات التحدث والكتابة إلى مهارات إنتاجية.

---

[٢] أندرياني، "الحاجة الملحة لتعلم اللغة العربية في التربية الإسلامية"، ص ٥١-٥٢.

[٣] محبوب عبد الوهاب، نظرية المعرفة ومنهجية تعلم اللغة العربية، (جاكرتا: UIN جاكرتا بريس، ٢٠٠٨)، ص ١٤٧-١٤٨.

[٤] نورماسيثاه سيامون، "تعلم مهارة الكلام لتحسين مهارات التحدث لدى طلاب برنامج دراسة تعليم اللغة العربية، كلية التربية وتدريب المعلمين UIN Ar-Raniry Banda Aceh". مجلة علوم اللغة العربية وتعلمها ، المجلد ٤ ، العدد ٢ (٢٠١٥) ع ٣٤٥

بالإضافة إلى ذلك، فإن إتقان مهارات اللغة العربية هو أيضا رأس المال الفكري الأساسي لكل معلم لغة عربية في تطوير المواد التعليمية وطرق التعلم وتخطيط التعلم وتقييمه بحيث يمكن تنظيم التعلم أثناء تنفيذه. نظرا لأن المعلم المحترف مطلوب ليكون قادرا على عرض المهارات أمام الفصل، فإن أحد مكونات هذه المهارات هو القدرة على نقل الدروس إلى الطلاب. لكي يتمكن المعلمون من تقديم الدروس بفعالية وكفاءة، يجب أن يكونوا على دراية بأنواع مختلفة من وسائط التعلم بحيث يكون التعلم أكثر إثارة للاهتمام ويزيد من فضول الطلاب.

ومع ذلك، فإن الحقيقة هي أنه في أنشطة التدريس والتعلم لا يزال هناك العديد من المعلمين الذين يستخدمون طريقة المحاضرة ولا تزال عملية التعلم رتيبة. هذا يجعل عملية التعلم تشعر بالتشبع والملل. هذا التشبع يجعل الطلاب يفقدون التركيز على التعلم بحيث يجدون صعوبة في فهم المادة التي يقدمها المعلمون وسيؤدي إلى انخفاض نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب. من أجل تنفيذ التعلم الفعال والمثير للاهتمام، يجب أن تتضمن أنشطة التدريس والتعلم العديد من العناصر الداعمة. واحد منهم هو باستخدام وسائل الإعلام التعليمية.

وسائط التعلم هي أداة يستخدمها المعلمون لنقل رسالة تحتوي على مواد تعليمية للطلاب بحيث يسهل فهمها.[٥] سيؤثر استخدام وسائط التعلم على أنشطة الطلاب أثناء عملية التعلم. سيجذب التعلم باستخدام الوسائط انتباه المزيد من الطلاب حتى يتمكنوا من تعزيز اهتمامهم بالدروس.[٦]

قال Hamalik أن استخدام وسائط التعلم في عملية التعليم والتعلم يمكن أن يثير رغبات واهتمامات جديدة، ويثير الدافع وتحفيز أنشطة التعلم، وحتى إحداث تأثيرات نفسية على الطلاب. لجذب الانتباه وزيادة اهتمام الطلاب بالمشاركة في تعلم اللغة العربية، يمكن استخدام وسائط تعليمية مبتكرة في عملية التعلم.

أحد وسائط التعلم التي يمكن استخدامها للمساعدة في عملية التعليم والتعلم هو تطبيق Plotagon. تعد وسائط Plotagon أحد الحلول المناسبة لعدد من المعلمين لإنشاء تعلم جذاب للطلاب. يمكن لتطبيق plotagon إنشاء مقاطع فيديو متحركة بسهولة بحيث ينتج مقاطع فيديو مبتكرة تماما لأنه فقط بمساعدة القصة المكتوبة على النظام الأساسي،

---

[٥] تانتينا ميندريانينجسيه ، "تطوير وسائط الفيديو المتحركة القائمة على PLOTAGON و KINEMASTER في زيادة الاهتمام بتعلم طلاب المدارس الابتدائية". مجلد ٠٧، ٢٠٢١

[٦] خليل الله، إعلام تعلم اللغة العربية، يوجياكارتا: أسواجا بريسيندو.

يمكن لمستخدمي البرنامج النصي معرفة القصة التي كتبوها بالضبط على الفور.

لذلك مع هذه الرسوم المتحركة plotagon ، يمكن للمعلمين إنشاء مقاطع فيديو وفقا للشخصية المطلوبة، في الفيديو يمكن للمعلمين تحريك البيئة المحيطة لاستخدامها ككائنات دون فقدان محتوى المواد التعليمية. مع الأشياء والأشكال اليومية، سيشعر الطلاب بمزيد من الجو ويشعرون بالاهتمام بالفيديو التعليمي. بالإضافة إلى ذلك، يكون الطلاب أيضا أكثر حماسا لمشاهدة مقاطع الفيديو التي تحتوي على مواد يتم تعديلها وفقا لكفاءات أهداف التعلم. Plotagon هو تطبيق لإنشاء مقاطع فيديو متحركة يمكنه إضفاء الحيوية على جو التعليم.[٧]

Plotagon Story هو برنامج لإنشاء قصص الرسوم المتحركة 3D. النتائج المقدمة على تطبيق Plotagon هي في شكل مقاطع فيديو. Plotagon الرسوم المتحركة 3D مع مجموعة واسعة من الشخصيات والخلفيات والملابس والاكسسوارات والحركات. يمكن لرسامي الرسوم المتحركة اختيار الخلفيات وتسجيل أصواتهم الخاصة لإنشاء رسوم متحركة ويمكنهم إضافة مؤثرات صوتية وموسيقى، حتى يتمكنوا من إنشاء أفلامهم القصيرة أو ميزاتهم. فقط تحتاج إلى اتباع بعض الخطوات السهلة.

---

[٧] سيافيرا إيكا نورهورا ، زولفادوينا ، تأثير وسائط بلوتاجون على نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في المواد العلمية للمواد الحرارية في SDN CIBUNTU 01 ، مجلة التعليم ، المجلد ١١ ، العدد ٢ (٢٠٢٢) ص ١٥٣

وبناء على هذا العرض، صمم الباحثة وسيلة إعلامية على شكل فيديو رسوم متحركة عربي كوسيلة تعليمية بديلة، والتي من المتوقع أن تتغلب على مشاكل التعلم التي تواجهها في هذا المجال. وجود وسائط تعلم اللغة العربية تعتمد على تطبيق بلوتاجون، ومن المؤمل أن تتمكن أيضا من تحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية وكتعزيز في تحسين مهارة الكلام التي تم تدريسها، وذلك لتحقيق نتائج أفضل ويمكن للمعلمين إنشاء فصول شيقة بحيث يهتم الطلاب بتعلم اللغة العربية ومنع تشبع الطلاب في تعلم اللغة العربية.

بناء على هذه الخلفية، من خلال هذه الفرصة، أثار البحثة بحثا بعنوان " **تصميم وسائط تعليم باللغة العربية باستخدام PLOTAGON**"

ب. تعيين المسألة

بنا ء على الدوافع لاختيار الموضع، يرسم الباحث بعض تعريفات المشكلة على النحو التالي:

١. لا يزال تشبع الطلاب في تعلم اللغة العربية مرتفعا.
٢. لا يزال استخدام الأساليب وسائل الإعلام بسيطا.
٣. عدم الاهتمام بتعلم اللغة العربية.
٤. عملية التعلم رتيبة، لذا فإن أنشطة التدريس والتعلم التي تم تنفيذها حتى الآن لا تزال تبدو مملة.

٥. الخلط حول تصميم واختيار الوسائط المناسبة لتسهيل عملية أنشطة التعليم والتعلم.

ج. تعبير المسألة

١. ما هي إجراءات تصميم الوسائط التعليمية العربية باستخدام تطبيقات plotagon؟

٢. ما هي نتائج صلاحية وسائل الإعلام والمواد التي تم تطويرها؟

د. تحديد المسألة

ومن خلال التعرف على المشكلات المطروحة سيتم شرح المشكلة في هذه الدراسة وهي "تصميم وسائط تعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق plotagon في تعليم مدرسة مهارة كلام تساناويا الصف الثامن الفصل الدراسي الثاني".

هـ. أغراض البحث

١. معرفة إجراءات تصميم الوسائط التعليمية العربية باستخدام تطبيقات بلوتاغون.

٢. معرفة نتائج صلاحية الوسائط والمواد التي تم تطويرها.

و. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية

من المتوقع أن يضيف هذا البحث نظرة ثاقبة ومعرفة للقراء والباحثين حول استخدام تطبيق plotagon كوسيلة تعليمية لتقديم المواد بشكل

مثير للاهتمام. ومن المتوقع أيضا أن يكون هذا البحث مرجعا لمزيد من الباحثين في إجراء المزيد من البحوث.

٢. الفوائد العملية

أ. للطلاب

١. يمكن أن تساعد المتعلمين في إتقان وفهم اللغة العربية باستخدام وسائط مثيرة للاهتمام.

٢. زيادة اهتمام الطلاب بعملية تعلم اللغة العربية

ب. للمعلمين

زيادة معرفة المعلم ورؤيته في إنشاء وسائط تعليمية باستخدام تطبيق Plotagon.

ج. للمجتمع

اكتساب المعرفة حول تصميم وسائط تعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق بلوتاغون.

د. للكتاب

اكتساب الخبرة في تصميم تطبيقات التعلم المستندة إلى Android ومن المتوقع أن تساهم بالأفكار وكمدخلات للباحثين الآخرين.

الباب الثاني

الأساس بالنظرى

أ. الأساس النظريات

١. فهم تصميم تعلم اللغة العربية

بشكل عام، تصميم التعلم هو نظام ينظم تنفيذ برنامج التعلم. هذا التصميم مفيد لتحسين تعلم الطلاب (Reiser & Dempsey). يتم تعريف الفهم وفقال (Berger and Kam) على أنه تطوير منظم للتعلم، لضمان جودة التعلم يتطلب أساسا يشير إلى نظريات التعلم والتعلم. وتصميم التعلم وفقال (Smith and Ragan) هو عملية تعلم منهجية وعاكسة لتحديد مبادئ التعلم، والتي تتطلب خطة لأغراض عملية التدريس والتعلم وموارد التعلم والتقييم.[١] من التعريف الذي تم تقديمه ، يمكن فهم أن تصميم التعلم هو إجراء، يحتوي على تصميم تخطيطي فيما يتعلق بعملية التعليم والتعلم، والمراحل المستخدمة من أنشطة التعلم، ومصادر التعلم، والتقييم، لتحقيق هدف التعلم.

يجب أن يكون المعلمون كمعلمين قادرين على تكييف عملية التعلم مع ظروف الطلاب. تتطلب الأنشطة في الفصل الدراسي قرارات

---

[١] بوناجي سيتيوساري ، تصميم التعلم (شرق جاكرتا: PT Bumi Aksara، 2019) ، ص ١٧– ١٨

يتخذها اختصاصيو التوعية. لا يتحدث تصميم التعلم عن منهجية التعلم فحسب، بل يحتوي أيضا على فهم وتحسين وتطبيق أساليب التعلم.

بمعنى آخر، كشكل من أشكال النشاط المهني للمعلم، يتم تحديد تصميم التعلم للفرز بين طرق متنوعة، يجب أن تكون نتيجة اختيار هذه الطريقة مناسبة ومناسبة للمتعلم. يقدم التصميم الناتج موضوعا في شكل وصفة طبية توفر إرشادات حول الطريقة التي سيتم استخدامها في الموضوع.[٢]

اللغة هي رمز تعسفي في كل صوت يتم التحدث به له معنى لتبادل الأفكار في مجتمع بنفس اللغة. العرب هم سكان الدولة العربية. وبمزيد من العمق فإن تعريف اللغة العربية هو مستوى الأصوات أو الصوتيات التي يستخدمها العرب للتواصل، فمستوى الأصوات المنطوقة هو رمز لشيء ما متفق عليه في المجتمع. مع وجود اللغة، سيتمكن الناس من التعبير عن المشاعر والتعبير عن محتوى الأفكار التي يريدونها.

وبالتالي، يمكن فهم تصميم تعلم اللغة العربية بتصميم منظم بشكل منتظم فيما يتعلق بعملية تعلم اللغة العربية، يحتوي على المراحل

[٢] محمد علي الخلي، نموذج تعلم اللغة العربية (باندونغ: مطبعة رويان، ٢٠١٦)، ص. ١.

أو الخطوات المتخذة في تنفيذ التعلم الذي يتوقعه التصميم لتحقيق أهداف التعلم التي تم تحديدها.

٢. أهمية تصميم تعلم اللغة العربية

في تصميم التعلم، هناك ثلاثة مبادئ يجب مراعاتها من قبل المعلمين، وهي:[٣]

١. مبادئ التخطيط

يجب على المعلم أولا إعداد مواد الدرس التي سيتم إعطاؤها للطلاب قبل تنفيذ عملية التعلم. وبالتالي، سيتم نقل المواد التي يتم تدريسها بشكل جيد للغاية وسيتم تحقيق أهداف التعلم بسبب عملية التعلم المنظمة. لذلك، يجب أن يكون اختصاصيو التوعية قادرين على تحديد أولويات المواد التي سيتم تدريسها وأيها مجرد مناقشات. يقال أن المعلم الجيد هو المعلم الذي يعد دائما الديباجات والعروض التقديمية والمراجعات في كل موضوع من مواضيع المناقشة.

٢. مبادئ التنفيذ

فيما يتعلق بالمبدأ الثاني، فإن المادة المحددة بالفعل على مبدأ التخطيط اللاحق تولي اهتماما لما يلي:

---

[٣] ميجا بريمانينغتياس، "الكفاءة في تصميم تعلم اللغة العربية"، مجلة التواصل والتعليم الإسلامي ٦، العدد ٢ (٢٠١٧): ص. ١٣٢-١٣٥.

أ. مراحل المادة

بالنسبة للمعلم، وخاصة مدرس اللغة العربية، بالطبع، مع العلم أن اللغة العربية لها خصائص مختلفة مقارنة باللغات الأخرى، ومن الشائع أيضا أنه ليس لدى جميع الطلاب نفس القدرة على استيعاب المعرفة. مع الاختلاف في قدرات الطلاب، يجب على المعلمين ضبط المواد التي يتم تدريسها وفقا لقدراتهم.[٤] يتم تقديم المواد تدريجيا من خلال تقديم المواد على مستوى سهل أولا، متوسط، ثم إلى الصعب. يتم ذلك حتى يتمكن المتعلمون من فهم شرح المعلم بسهولة.

ب. الحافز

الشيء المهم الذي قد يتم تجاهله في كثير من الأحيان هو الدافع. في الواقع، الدافع هو محرك أو تعبئة ذاتية لتوليد حماس أعلى واهتمام بالتعلم. إن تحفيز شخص ما على القيام بأنشطة أمر مهم فيما يتعلق بالتعلم هو تهيئة الظروف لتشجيع المتعلمين على القيام بأنشطة التعلم. من هنا، سيتم عيش استمرارية أنشطة التعلم وتحقيق الأهداف المرجوة من الموضوع. وبالتالي، يمكن معرفة أن الدافع له دور مركزي إلى حد ما. بمجرد أن يأتي الدافع،

[٤] ساردیمان إيه إم ، تفاعل التدريس والتعلم (جاكرتا: PT Raja Grafindo Persada، 2007) ، ص ٧٥

هناك شعور بالرغبة في بذل المزيد من الجهد، مما يجعل الجهد أقوى والذي سيؤدي في النهاية إلى تحقيق ما تم السعي إليه.

ج. الثناء

اتضح أن الثناء مهم جدا أيضا لإعطاء الطلاب، ويجب أن يتم الثناء بشكل مناسب. إذا كان هناك طلاب يمكنهم إكمال المهام المعينة بشكل جيد، فمن الضروري الثناء. تقديرنا لما فعلته. الثناء هو ردود فعل إيجابية. المجاملات هي أيضا إحدى الطرق لتحفيز وتنمية جو لطيف بهذه الطريقة، ستجعل المتعلمين أكثر شغفا وتوقظ احترامهم لذاتهم.

٣. مبادئ التقييم

بعد إجراء التعلم، لقياس مدى نجاح عملية التعلم، يتم استخدام التقييم. تقديم تقييم لمعرفة جودة التعلم الذي تم تنفيذه. إذا كان ما يظهر من التقييم ينتج مشاركين نشطين وله تغييرات في اتجاه إيجابي، فإن عملية التعلم تعتبر ناجحة.

التخطيط في شكل تصميم التعلم له معنى مهم للغاية خاصة بالنسبة للمعلمين. بالنسبة للمعلمين، إنه مبدأ توجيهي يتم الاحتفاظ به ومطلوب للتدريس، وبهذه الطريقة سيحصل الطلاب

على شعور بالراحة لأنه في عملية التعلم يتم تنظيمه بشكل جيد. بالإضافة إلى ذلك، يمكن استخدام التصميم كأداة تحكم من قبل مؤسسة على تنفيذ التعلم الذي تم تنفيذه، بما في ذلك من حيث معرفة تحقيق نتائج التعلم.[٥]

٣. مهارات كلام

مهارة تعني المهارة أو القدرة. مهارة كلام هي نوع من المهارات اللغوية في شكل مهارات الكلام التي يجب على الطلاب تحقيقها في تعلم اللغة العربية. وفي الوقت نفسه ، يتم تعريف التحدث (كلام) نفسه على أنه الوسيلة الرئيسية لأفعال الكلام في التواصل مع اللغة كوسيلة أو وسيط.[٦]

مهارة كلام هي القدرة على التعبير عن الأصوات أو الكلمات المفصلية للتعبير عن الأفكار في شكل أفكار أو آراء أو رغبات أو مشاعر إلى "الشريك المتحدث".[٧] في جوهرها، مهارة كلام هي مهارة استخدام لغة معقدة. ترتبط هذه المهارة بالتعبير عن ثمرة الأفكار والمشاعر بكلمات وجمل صحيحة ودقيقة. لذا، فإن مهارات التحدث (مهارة كلام) لها علاقة بمشكلة ثمرة العقل أو التفكير فيما يجب قوله.

---

[٥] منير، تخطيط نظام تدريس اللغة العربية (جاكرتا: PT Fajar Interpratama Mandiri، 2016)، ص. ٣.

[٦] جوهر علي، "التعلم النشط في أوراق ذات صلة بتعلم اللغة العربية"، بدون تاريخ، ص. ٢٠

[٧] أسيب هيرماوان ، ميتودولوغولولي تعلم اللغة العربية (باندونغ: PT Remaja Rosdakarya Offset، 2014) ، ص. ١٣٥

بالإضافة إلى ذلك، ترتبط المهارات أيضا بموقف القدرة على قول ما تم التفكير فيه وإدراكه بلغة جيدة وصحيحة ومناسبة. لذلك، ترتبط المهارات ارتباطا وثيقا بقدرة الأنظمة المعجمية والنحوية والدلالية والصوتية.[٨]

تعلم مهارة كلام في الفصل له جانبان اتجاهيان للتواصل، وهما بين الشخص الذي يتحدث والشخص الذي يتم التحدث إليه بشكل متبادل. من خلال تعلم المهرة هذا، يهدف إلى جعل الطلاب قادرين على التعبير عن أقوالهم والتعبير عما يدور في أذهانهم. لذلك، قبل تعلم هذه المهرة، يجب أن يكون لدى الطلاب السمع الأساسي والنطق وإتقان المفرودات التي تسمح للطلاب بالتعبير أو التواصل.

تشمل أهداف مهارة كلام ما يلي:[٩]

أ. بالنسبة للمستوى الأساسي، تهدف مهارة كلام إلى تدريب الطلاب على التعود على حفظ العبارات و المفرودات والإجابة على الأسئلة شفهيا.

ب. بالنسبة للمرحلة الإعدادية، تهدف هذه المهرة إلى تدريب الطلاب على سرد القصص باللغة العربية.

---

[٨]أحمد عزان، منهجية تعلم اللغة العربية (باندونغ: العلوم الإنسانية، ٢٠٠٤)، ص ١٣٨.

[٩]نوردي سانرا ، "تأثير استخدام وسائط الصور على تحسين طلاب مهارة الكلام من الصف العاشر مدرسة علياء نيجيري (رجل) ماموجو." شوط العربية ٦، العدد ١ (٢٠١٨): ٥٠، https://doi.org/10.24252/saa.v6i1.5710 ، ص.٥٦

ج. بالنسبة للمستويين المتوسط والعالي، تهدف مهارة كلام إلى تدريب الطلاب على إلقاء الخطب ولعب الأعمال الدرامية أو فنون الأداء العربية.

تشمل مبادئ تدريس مهارة كلام ما يلي:

أ. يجب أن يكون المعلم قادرا على إتقان مهارات التحدث (مهارة كلام).

ب. يجب أن يكون المعلم قادرا على الانتباه إلى مراحل تدريس مهارة كلام، أي عن طريق بدء مفرودات بسيطة إلى مفرودات أكثر تعقيدا.

ج. يجب على المعلمين التركيز على تدريس مهارة كلام والتي تشمل:

١. تعليم كيفية نطق الأصوات وفقا للمخرج الصحيح.

٢. تعليم كيفية التعبير عن الأصوات مع مراعاة القويد أو قواعدها الصحيحة.

٣. التدريس حول كيفية بدء الاتصال وكيفية إنهائه.

٤. القيام بالتمارين المتعلقة بمهارات التحدث (مهارة كلام).

د. يجب أن يكون المعلمون قادرين على اختيار الوسائط المناسبة والمثيرة للاهتمام لتسهيل فهم الطلاب لدرس مهارة كلام.

٤. أنواع وسائل التعلم

بشكل عام، يمكن تمييز وسائل الإعلام إلى ثلاث مجموعات كبيرة على النحو التالي:

أ. مجموعة وسائط تعليمية لا يمكن رؤيتها إلا (بصريا).

ب. مجموعات من وسائل التعلم التي لا يمكن سماعها إلا (صوتية).

ج. مجموعة وسائط تعليمية لا يمكن سماعها ورؤيتها إلا (سمعية بصرية).[١٠]

استنادا إلى أنواع وسائط التعلم المذكورة أعلاه، يتم تضمين الوسائط التي تم تطويرها في هذه الدراسة في نوع الوسائط السمعية والبصرية، والتي هي في شكل فيديو رسوم متحركة 3D. الوسائط السمعية والبصرية أكثر إثارة للاهتمام من مجرد استخدام الوسائط الصوتية أو الوسائط المرئية. إذا كانت وسائط التعلم التي يستخدمها المعلم مثيرة للاهتمام، فسيكون الطلاب أكثر تحفيزا للاهتمام بالتعلم. الأمل هو أن تتحسن نتائج التعلم أيضا.

تشمل الوسائط التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة العربية المتعلقة بمهارات التحدث (مهارة كلام) ما يلي:

---

[١٠] م. الرملي ، (٢٠١٢). الإعلام وتكنولوجيا التعلم. مطبعة إيان أنتاساري.

أ. صور السلسلة

تسمى هذه الوسيلة أيضا عربة التدفق أو الصورة المكدسة. الوسيط مصنوع من ورق مانيلا عريض يحتوي على عدة صور. ترتبط الصور بصور أخرى، وبالتالي تشكل سلسلة من القصص. يتم ترقيم كل صورة بالترتيب وفقا للقصة. هذه الوسيلة مناسبة لممارسة مهارات التعبير الكتابي (التأليف /الإنشاء) ومهارات التحدث.

ب. بطاقات فلاش

هذه الوسيلة على شكل بطاقات صغيرة من ٣٠ إلى ٤٠ قطعة. تمتلئ كل بطاقة بصورة على شكل عصا، وهي صورة على شكل خطوط بسيطة، ولكنها توضح بالفعل رسالة واضحة. هذه الصورة غير مصحوبة بأي كتابة. هذه الوسيلة مناسبة لممارسة مهارات التحدث التلقائي باستخدام أنماط جمل معينة.

ج. بطاقات الصور

هذه الوسيلة مصنوعة من بطاقات صغيرة بقياس 9 X 6 سم. تحتوي كل بطاقة على صور تم الحصول عليها عن طريق لصق قصاصات من الصور من المجلات أو من غيرها. البطاقات لا تقول

أي شيء. عدد البطاقات حوالي ٥٠ قطعة. تعمل هذه الوسيلة على ممارسة مهارات التحدث.

د. فكاهي

القصص المصورة هي نوع من الوسائط التي يتم تضمينها في نوع الوسائط المرئية التي تؤكد على حاسة البصر لدى الطلاب في تلقي المعلومات التي ينقلها المعلم في شكل قصة يسهل فهمها. يمكن لهذه الوسيلة أن تخلق تعلما جذابا.

هـ. فيلم

يمكن استخدام الأفلام ذات الأشكال المختلفة كوسيلة لتعلم اللغة العربية، سواء كانت ثابتة أو متحركة، بالأبيض والأسود أو ملونة، قصيرة أو طويلة المدة، وكلها يمكن استخدامها للمهارات اللغوية. الخطوات التي يجب على المعلمين اتخاذها عند استخدام الفيلم كوسيلة لتعلم مهارات التحدث هي عرض الفيلم أولا للطلاب ثم يسألون شفهيا عن عنوان الفيلم، ومن هو الجاني، وما هي القصة، وأين هي الذروة، وكيف تكون النهاية. أو بخطوة أخرى، على سبيل المثال، يطلب من الطلاب التعبير عن عبارات مثيرة للاهتمام وفقا له، أو يطلب منهم سرد القصص لفترة وجيزة.

و. فيديو رسم متحركة

التعلم باستخدام وسائط الفيديو المتحركة، الطلاب مدعوون لرؤية والانتباه وسماع الفيديو مباشرة الذي يحتوي على العديد من الرسائل والمعلومات. تحتوي وسائط الفيديو المتحركة على أشكال من صور الرسوم المتحركة بحيث تكون الرسائل والمعلومات المنقولة أكثر جاذبية للطلاب، ويمكن للطلاب فهم المفهوم ككل وبشكل ملموس، ليس فقط كمعرفة عامة ولكن أيضا تطبيقها في أنشطة عملية التعلم وفي الحياة اليومية. [١١]

استخدام مقاطع الفيديو المتحركة كوسيلة تعليمية له عدة مزايا كما أوضح منير، وهي:

١. سيصبح تسليم المواد أسرع وأكثر فعالية.

٢. يمكن تكرار المناقشة حول مواد معينة.

٣. يمكن أن تقدم مقاطع الفيديو حدثا وعملية حقيقية ومفصلة.

٤. الوسائط المتحركة أكثر متانة ولها درجة منخفضة من الضرر، لذلك يمكن استخدامها بشكل متكرر.

---

[١١] بوربا، ر. أ.، تامرين، أ. ف.، مبول ، إ. ب. ر. ، روفيكي، إ.، ميتانفوان، ت.، سيمارماتا، م. جانر، جوليانا، إيراوان، إي، أرديانا، دي بي يودي. (٢٠٢٠). تكنولوجيا التعليم. الأساس الذي، ص ٦٦

٥. إضافة خبرات جديدة وتحسين المهارات الأساسية للمتعلمين.

٦. وسائط الرسوم المتحركة ذات صلة بالمناهج الدراسية بالإضافة إلى أهداف التعلم التي تركز التعلم على المتعلمين.

لتسهيل إنشاء مواد تعليمية باستخدام وسائط فيديو متحركة، عادة ما يستخدم المعلم تطبيقا موجودا.

٥. تطبيق (PLOTAGON)

Plotagon هو برنامج إنشاء فيديو بديهي للغاية يمكن استخدامه في عالم التعليم، لأنه يمكنه إنشاء أفلام أو مقاطع فيديو باستخدام نص فقط.[١٢] Plotagon هي أداة يمكن استخدامها لإنشاء أفلام أو مقاطع فيديو متحركة ثلاثية الأبعاد مع مجموعة متنوعة من الشخصيات والإعدادات المتاحة. يمكن بدء تشغيل أفلام (3D) التي تم إنشاؤها باستخدام تطبيق plotagon من البداية أو تحريرها أو تعديلها، وذلك لإنشاء أفلام أو مقاطع فيديو القصيرة نفسها. ما عليك سوى اتباع

[١٢] جاميز ، دي واي جي ، وسيولار ، جي إيه إم (٢٠١٩). استخدام Plotagon لتعزيز مهارة الكتابة الإنجليزية لدى طلاب المدارس الثانوية. الملف الشخصي: قضايا التدريس. البروفيسور ديف ، ٢١ (١) ، ١٤٣

بعض الخطوات السهلة.[١٣] يمكن تنزيل Plotagon مجانا على موقع https://plotagon.com أو على playstore على الهواتف الذكية.

لا يتطلب إنشاء مقاطع فيديو متحركة باستخدام Plotagon إمكانات رسوم متحركة خاصة، ولا يستغرق الأمر سوى بعض الوقت لإنشاء مقاطع فيديو متحركة مذهلة.[١٤] هناك طريقتان لإنشاء مقاطع فيديو متحركة باستخدام تطبيق plotagon، وهما اختيار شخصية متاحة مسبقا وإنشاء شخصيتك الخاصة عند الحاجة. ثم قم بإعداد المحادثة وحركة الشخصية.

في تطبيق بلوتاجون هذا، هناك العديد من المشاهد (مثل الفصول المدرسية، ومناظر الشارع، والغرف المنزلية المختلفة، والمكتبات، والمطاعم، والمقاهي) وإعتام عدسة العين التي يمكن اختيارها والتي يمكن تعديلها ووضعها في حوار مع الآخرين، وإن كان ذلك مع تفاعل محدود بينهم (على سبيل المثال، المصافحة، الربتات).

ومع ذلك، هناك عروض جيدة لتعبيرات مختلفة تتعلق بالمزاج والعواطف (على سبيل المثال، سعيد، موافق، مرتاح، فخور، خائف، ملل، محرج، ساخر، حزين) ومؤثرات صوتية قابلة للتحديد (مثل رنين

---

[١٣] شوليهاتين ، ل. (٢٠٢٠). تطوير وسائط تعلم اللغة العربية على أساس تطبيق بلوتاجون في طلاب ماجستير NU Petung Panceng Gresik. وقائع المؤتمر الوطني السادس للغة العربية، ٣٢٠-٣٢٦.

[١٤] الوسيلة ، س. س. (٢٠١٩). إنشاء قصصك المتحركة باستخدام Plotagon: تنفيذ التعلم القائم على المشاريع في الكتابة السردية. المجلة الدولية للتعلم والتعليم والبحوث التربوية ، ١٨ (١٢) ، ٣٣٣-٣٤٩.

الهاتف الخلوي، وأجهزة الإنذار، وأصوات الحشود، ولوحات مفاتيح الكمبيوتر) التي يمكن أن تساعد في إنشاء سيناريوهات واقعية. مع إضافة أصوات أخرى (مثل الأصوات المتعلقة بالمفاجآت والحالات المزاجية والموسيقى) والمؤثرات المرئية (مثل خطوط الألوان الأسود والأبيض والبني الداكن) وانتقالات المناظر الطبيعية، يمكن إنشاء قصة قابلة للتصديق باستخدام عناصر الواقع والخيال. يمكن تصدير مقاطع الفيديو التي تم إنشاؤها من تطبيق plotagon هذا بتنسيق فيديو MP4.[١٥]

مزايا plotagon مقارنة مع غيرها من تطبيقات صنع الرسوم المتحركة 3D، وهي:

أ. يمكن تنزيلها مجانا من قبل المستخدم. تحتاج العديد من تطبيقات صانع الرسوم المتحركة 3D مثل Maya و Blender إلى شرائها بسعر باهظ إلى حد ما.

ب. لا يطلب من رسامي الرسوم المتحركة امتلاك مهارات خاصة مثل الرسم والرسوم المتحركة. هذا لأن رسامي الرسوم المتحركة يقومون ببساطة بإنشاء برنامج نصي يتم إدخاله في مربع الحوار، وتحديد الأحرف، والإعدادات المتوفرة بالفعل. يمكن أيضا تحرير المتجر على

[١٥] مارتزوكو ، ك. (٢٠٢٠). "مادي أون لاين" : سلسلة رسوم متحركة تعليمية حول محو الأمية الرقمية والمرونة للأطفال. مجلة البحوث في التعليم والتعلم المبتكر. https://doi.org/10.1108/JRIT-06-2020- 0031

plotagon حسب الحاجة، بينما في صانعي الرسوم المتحركة 3D الآخرين، يحتاج رسامو الرسوم المتحركة إلى رسم كل عنصر في القصة المتحركة وتحريك هذه العناصر واحدة تلو الأخرى.

ج. لا يستغرق الأمر وقتا طويلا لصنعه. لأنه يحتوي فقط على برنامج نصي أو نص، فإن إنشاء رسوم متحركة 3D لا يستغرق وقتا طويلا.

د. بالنسبة للتطبيقات المجانية، تعد رسومات plotagon أكثر واقعية مقارنة بالتطبيقات الأخرى. عند مقارنتها ب Muvizu، تبدو رسومات plotagon أكثر تناسبا وواقعية.

هـ. هناك ميزة الترجمة، بحيث يمكن عرض الحوار الذي تم إدخاله على القصة المتحركة، لذلك ليست هناك حاجة لإضافة نص مع تطبيقات أخرى.[١٦]

في حين أن عيب تطبيق plotagon هذا هو أنه لا يوجد صوت متاح باللغة الإندونيسية. لذلك علينا أن نسجل أصواتنا. إذا كانت اللغة متاحة، فسيكون ذلك أسهل لأننا نكتب البرنامج النصي فقط وسيقوم الحرف بتحويل البرنامج النصي الخاص بنا إلى صوت تلقائيا. ولكن مرة أخرى، الميزة ليست متاحة بعد باللغة الإندونيسية، لذا يتعين علينا تسجيل الصوت يدويا. ومع ذلك، لا يزال Plotagon يجعل الأمر أسهل

---

[١٦] سلامة ، ف. س. (٢٠١٨). تطوير وسائط التعلم التفاعلية في شكل قصص متحركة بمساعدة Lectora Inspire و Plotagon حول الموضوع الفرعي لمقارنة القيم والقيم العكسية. جامعة جيمبر

بالنسبة لنا لأن الصوت الذي نسجله سيتبعه تلقائيا حركة فم الشخصية التي نستخدمها. لذلك ليست هناك حاجة لمزامنة حركات فم الشخصية مع صوتنا.

٦. وظائف وفوائد وسائل الإعلام التعليمية

للإعلام وظيفة وفائدة أو فائدة مهمة جدا للمساعدة في تسهيل عملية التعلم وفعالية تحقيق مخرجات التعلم.

١. وظائف وسائل الإعلام التعليمية

وفقا لكيمب ودايتون، يمكن لوسائط التعلم المستخدمة للأفراد والمجموعات والمجموعات الكبيرة من المستمعين أداء ثلاث وظائف رئيسية، وهي:

أ. تحفيز الاهتمامات والإجراءات يمكن تقديم وسائط التعلم بتقنيات الدراما أو الترفيه. والنتيجة المرجوة هي تعزيز الاهتمام وتحفيز المستمع أو المتعلم على اتخاذ إجراء. سيؤثر تحقيق هذا الهدف على العواطف والمواقف والقيم.

ب. تقديم المعلومات يمكن استخدام وسائط التعلم لتقديم المعلومات للمتعلمين. شكل ومحتوى عرض المعلومات ذو طبيعة عامة للغاية، حيث يعمل كمقدمة أو ملخص أو تقرير أو معرفة أساسية.

ج. إعطاء التعليمات تعمل وسائل الإعلام على إعطاء التعليمات يعني أن وسائل الإعلام لديها معلومات يجب أن تشرك المتعلمين سواء في العقل أو عقليا وفي شكل أنشطة حقيقية حتى يمكن أن يحدث التعلم. لإعداد تعليمات فعالة ، يجب تصميم المواد في وسائل الإعلام بشكل منهجي من حيث مبادئ التعلم.[١٧]

٢. فوائد وسائل الإعلام التعليمية

درس العديد من الخبراء الفوائد أو الاستخدامات المختلفة لوسائط التعلم. ذكر عريفس. ساديمان وآخرون استخدامات وسائط التعلم بشكل عام، بما في ذلك:

أ. يمكن لوسائل التعلم التغلب على قيود المكان والزمان، وكذلك القوة الحسية.

ب. يمكن توضيح عرض الرسالة باستخدام وسائط التعلم بحيث لا تكون مرئية للغاية.

ج. توفير نفس الحافز، والذي يمكن أن يساوي الإدراك وكذلك تجربة الطلاب لمحتوى الدرس.

د. يمكن أن تساعد وسائط التعلم المستخدمة بشكل مناسب ومتنوع في التغلب على الموقف السلبي للطلاب.

---

[١٧] سوكيمان. (٢٠١٢). تطوير وسائل الإعلام التعليمية. حزب العمال. مكتبة إنسان مدني ص ٣٨-٤٠

هـ. تزويد الطلاب بنفس تجربة الأحداث من حولهم، والسماح بالتفاعل المباشر مع المعلم والبيئة والمجتمع.

ذكر سودجانا ورفاعي فوائد أو استخدامات وسائط التعلم في عملية تعلم الطلاب، وهي:

أ. سيصبح معنى المادة أكثر وضوحا حتى يتمكن الطلاب من فهمها بسهولة، والسماح للطلاب بإتقان المواد التعليمية، وتحقيق أهداف التعلم.

ب. سيكون انتباه المتعلمين أكثر اهتماما بالتعلم ، بحيث ينمو أيضا دافع التعلم لدى الطلاب.

ج. سيتم تحسين أنشطة تعلم الطلاب بشكل أكبر ، ليس فقط الاستماع إلى وصف المعلم، ولكن أيضا القيام بأنشطة أخرى مثل الملاحظة والتمثيل والتظاهر والقيام وغيرها.

تصبح الأساليب التي يستخدمها المعلمون في التدريس أكثر تنوعا، وليس فقط طرق المحاضرات، حتى لا يشعر الطلاب بالملل كما أن طاقة المعلمين أيضا لا تنفد، خاصة إذا كان المعلم يدرس كل ساعة دراسية.

٧. مطابقة البحث

البحوث ذات الصلة بهذه الدراسة هي كما يلي:

١. بحث أجرته ليلي شوليهاتين بعنوان "تطوير وسائط التعلم العربية بناء على تطبيق بلوتاجون على طلاب ماجستير NU Petung Pancang Gresik". هذا البحث هو أحد أبحاث التنمية أو المعروف باسم R&D (البحث والتطوير). الغرض من هذه الدراسة هو تطوير الوسائط التعليمية على شكل فيديوهات رسوم متحركة عربية لطلاب الصف العاشر من مستوى الماجستير. خلصت نتائج هذه الدراسة إلى أن وسائط تعلم الفيديو المتحركة العربية مناسبة للاستخدام. نموذج التطوير المستخدم في هذه الدراسة يستخدم نموذج بورغ وغال. الفرق بين البحث السابق و البحث المراد بحثه من قبل الباحثة الفرق هو أن هذا البحث تم إجراؤه حتى ثماني مراحل (تجارب الاستخدام) بينما وصل الباحثون إلى خمس مراحل فقط (تحسينات التصميم) بسبب ضيق الوقت.

٢. بحث أجرته تانتينا ميندريانينجسيه ويوليا إيكا يانتي بعنوان "تطوير وسائط فيديو الرسوم المتحركة القائمة على Plotagon و Kinemaster في زيادة الاهتمام بالتعلم لطلاب المدارس الابتدائية" تهدف هذه الدراسة إلى تحديد صحة وجدوى وسائط فيديو الرسوم

المتحركة القائمة على plotagon و kinemaster في زيادة الاهتمام بتعلم طلاب الصف الثاني في SD Negeri 3 Babadan. تعني نتائج هذه الدراسة أنه يمكن تطبيق وسائط فيديو الرسوم المتحركة التعليمية القائمة على الحبكة و kinemaster في الفئتين "جيد جدا" وغير المنقح. التشابه بين الأبحاث السابقة والباحثين هو أن كلاهما يهدف إلى تحديد صلاحية وجدوى المنتج، في حين أن الفرق بين الأبحاث السابقة والأبحاث التي يدرسها الباحثون في صنع وسائط التعلم ليس فقط باستخدام تطبيق plotagon ولكن جنبا إلى جنب مع تطبيق kinemaster والموضوع والمواد التعليمية مختلفة.

٣. بحث أجرته ماغدالينا مايتي كيتا بعنوان "تصميم رواية القصص الفولكلورية من بحيرة Endee Danau Tiga Warna Kelimutu باستخدام تطبيق استوديو Plotagon". تهدف هذه الدراسة إلى جعل الفولكلور القصصي من Endee Danau Tiga Warna Kelimutu وسيلة تعليمية ممتعة وزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم. أنتج الباحثون وسائط تعليمية ممتعة ولزيادة الاهتمام بتعلم المتعلمين. التشابه هو أن المتغيرات تدرس لزيادة الاهتمام بالتعلم. يكمن الاختلاف بين الأبحاث السابقة والباحثة في موضوع البحث، ويعزز تعلم مهارة القراءة.

٤. بحث أجرته رحمة فزيرة بعنوان "تجارب التصميم والتعلم على أساس مقاطع فيديو الرسوم المتحركة Plotagon على مواد التركيب الذري" يهدف هذا البحث إلى توقع جذب الانتباه والمساعدة في زيادة اهتمام الطلاب بدراسة الكيمياء، وخاصة في مواد التركيب الذري. حصلت نتائج التحقق من صحة وسائط التعلم القائمة على الفيديو للرسوم المتحركة على مواد التركيب الذري من قبل خبراء المواد وخبراء الوسائط على نسبة صلاحية ٨٦,٧٦٪ و ٨٤,٠٩٪ بمعايير صحيحة للغاية. بناء على هذه البيانات، تم الإعلان عن وسائط التعلم القائمة على الفيديو للرسوم المتحركة على مواد البنية الذرية مجدية للغاية وعملية للغاية لاستخدامها كوسيلة تعليمية في عملية التعلم في المدرسة. نموذج التطوير المستخدم في هذه الدراسة يستخدم نموذج بورغ وغال. بينما يتكون الاختلاف من الموضوع والموضوع والمواد التعليمية.

٥. بحث أجرته حمدانة والأصدقاء بعنوان "تطوير مقاطع فيديو تعليمية قائمة على بلوتاجون للمواد العلمية للصف الرابع الابتدائي" تهدف هذه الدراسة إلى تطوير مقاطع فيديو تعليمية قائمة على الحبكة حول الأسلوب والمواد المتحركة لأطفال الصف الرابع الابتدائي ومعرفة جدوى وسائط الفيديو. أظهرت نتائج هذه الدراسة ٤٤ أن

مقاطع الفيديو التعليمية القائمة على الحبكة للأسلوب والمواد المتحركة حصلت على نتائج، وهي: حصل خبراء الإعلام على درجات ١٠٠٪ مع فئات لائقة جدا، وحصل خبراء المواد على درجات ١٠٠٪ مع فئات لائقة جدا، وحصل خبراء نصوص اللغة على درجات ٨٢,٨٪ مع فئات لائقة جدا. يمكن استنتاج التقييمات الثلاثة أن وسائط الفيديو التعليمية القائمة على الحبكة مجدية للغاية للاستخدام. يستخدم نموذج التطوير كلا من نموذج Borg و Gall ولكن بإجراءات مختلفة، بينما تتكون الاختلافات الأخرى من الموضوعات والأشياء والمواد التعليمية التي يتم التأكيد عليها.

بناء على بعض الدراسات السابقة والحالية، هناك أوجه تشابه واختلاف. تشابه البحث السابق مع هذا البحث هو أن كلاهما يستخدم تطبيق بلوتاجون كوسيلة تعليمية، والتي تهدف إلى تحديد صلاحية وجدوى المنتج الذي ينتجه تطبيق بلوتاغون. بينما يكمن الاختلاف بين البحث السابق والبحث الحالي في كائن والموضوع والمواد التعليمية.

الباب الثالث

طريقة البحث

أ. نوع البحث

يتم تضمين هذا البحث في نوع البحث والتطوير أو البحث والتطوير (R&D). وفقال Sugiyono في كتابه، فإن طرق البحث والتطوير (باللغة الإنجليزية البحث والتطوير) هي طرق بحث تستخدم لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية تلك المنتجات.[١]

نفس الشيء نقله نانا أيضا في كتابه الذي قال إن البحث والتطوير(R&D) هو عملية أو خطوات لتطوير منتج جديد أو إتقان منتج موجود، والذي يمكن حسابه.[٢]

بناء على هذا الرأي، فإن طرق البحث والتطوير أو (R & D) في مجال التعليم هي البحث الذي يهدف إلى إنتاج أو تطوير والتحقق من صحة منتج تعليمي بشكل فعال.

---

[١] سوغيونو، طرق البحث الكمي النوعي والبحث والتطوير، (باندونغ: ألفابيتا ، ٢٠١٢) ، ص. ٢٩٧

[٢] نانا سياوده سوكمادياتا ، طرق البحث التربوي ، (باندونغ: ريماجا روسداكاريا ، ٢٠٠٥) ، ص. ١٦٤

ب. مبدأ و أغراض البحث

١. مبدأ البحث

الأشخاص في هذه الدراسة هم أولئك الذين يتحققون من صحة منتجات وسائط تعلم فيديو الرسوم المتحركة التي تم تطويرها، والتي تتكون من:

أ. خبراء الإعلام

يأتي خبراء الإعلام من المحاضرين الذين لديهم على الأقل S2 (الطبقة الثانية) التعليم الجامعي ولديهم الخبرة والتجربة في مجال تطوير وتصميم وسائل الإعلام التعليمية.

ب. خبير مواد

يأتي خبراء المواد من محاضرين حاصلين على تعليم جامعي على الأقل S2 (الطبقة الثانية) في مجال اللغة العربية ولديهم خبرة عالية وواسعة في تدريس اللغة العربية.

٢. أغراض البحث

الهدف في هذه الدراسة هو وسائط التعلم المتحركة القائمة على الفيديو من Plotagon على مادة مهارة كلام.

ج. نموذج تطوير البحث

وفقا لنماذج التطوير المطورة لديك وآخرون، أي نموذج ADDIE، يتكون النموذج من خمس مراحل من التطوير، بما في ذلك:

١. مرحلة التحليل، المتعلقة بنشاط تحليل الوضع والبيئة للحصول على المنتجات التي ينبغي تطويرها.

٢. مرحلة التصميم، أنشطة لتصميم منتج وفقا للاحتياجات.

٣. مرحلة التطوير، هي نشاط صنع واختبار المنتج الناتج.

٤. مرحلة التنفيذ، في هذه المرحلة يمكن استخدام نتائج البحث التي تم تقييمها وتطبيقها على مكان البحث.

٥. التقييم، يتم تنفيذ مرحلة التقييم لتقديم ملاحظات لمستخدمي المنتج، بحيث يتم إجراء المراجعات وفقا لنتائج التقييم أو الاحتياجات التي لم يتم تلبيتها من قبل المنتج. والهدف النهائي للتقييم هو قياس مدى تحقيق الأهداف الإنمائية.

نموذج التطوير المستخدم في هذا البحث والتطوير هو نموذج Borg & Gall. وفقال Borg & Gall، هناك عشر خطوات للبحث والتطوير، وهي:[٣]

---

[٣] سوغيونو، مناهج البحث التربوي الكمية والنوعية والبحث والتطوير (٢٠١٩) ، ص. ٤٠٤

١. الإمكانات والمشكلات، ينطلق هذا البحث من وجود الإمكانات والمشاكل.

٢. جمع المعلومات، تتم عملية جمع المعلومات بشكل واقعي ويمكن استخدامها كمواد لتخطيط بعض المنتجات التي من المتوقع أن تتغلب على المشكلة قيد الدراسة.

٣. تصميم المنتج، في مرحلة تطوير المنتج الأولية، يتم تنفيذ تصميم منتج وسائط التعلم. يتم تنفيذ التصميم لتوفير صورة أولية لوسائط التعلم التي سيتم تطويرها.

٤. التحقق من صحة المنتج، بعد اكتمال التصميم، يتم التحقق من صحة التصميم. في هذه الحالة، يلزم دور الخبير لإجراء التحقق من الصحة. هناك خبيران، وهما خبراء المواد وخبراء الإعلام.

٥. تحسين التصميم، بعد التحقق من صحة التصميم والحصول على مدخلات من خبراء المواد وخبراء الوسائط، فإن الخطوة التالية هي التحسين. التحسينات التي تم إجراؤها من خلال النظر في المدخلات التي قدمها خبراء المواد وخبراء الإعلام.

٦. تجارب المنتج، بعد ذلك سيقوم الباحثون بإجراء تجارب المنتج في مجموعات محدودة أولا.

٧. مراجعة المنتج، من خلال إجراء تجارب المنتج التي تم إجراؤها، إذا تم العثور على أوجه قصور من المنتج المطور، ثم يقوم الباحث بمراجعة المرة الثانية.

٨. تجارب الاستخدام، بعد إجراء المراجعة الثانية، أجرى الباحثون تجارب المنتج في مجموعة أوسع لتحديد فعالية المنتج المطور والحصول على مدخلات لإجراء المراجعة النهائية للمنتج.

٩. مراجعة المنتج النهائي، يتم إجراء المراجعة بعد الحصول على مدخلات من تجارب الاستخدام في مجموعة واسعة.

١٠. إذا تم الإعلان عن فعالية المنتج الذي تم تصنيعه في عدة اختبارات، فإن المنتج جاهز للإنتاج بالجملة.

من بين هذه الخطوات، يستخدم الباحثون خمس خطوات فقط في البحث والتطوير لهذه الوسائط، والتي هي فقط في مرحلة تحسين التصميم بسبب ضيق الوقت.

د. إجراءات البحث والتطوير

يمكن وصف خطوات البحث والتطوير للباحثين بالتفصيل في رأي بورغ وغال على النحو التالي:

١. الإمكانات والمشكلات

بناء على الملاحظات الأولية مع أحد المعلمين والمدارس، فإن الوسائط المستخدمة في تعلم اللغة العربية لا تزال رتيبة ومحدودة في استخدام التكنولوجيا لتصميم الوسائط، لذلك يشعر الطلاب بالملل وأقل اهتماما بالتعلم.

لذلك، يرغب الباحثون في إنشاء وسائط تعليمية عربية مثيرة للاهتمام، بحيث يتم تحفيز الطلاب لتعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق plotagon في شكل مقاطع فيديو متحركة.

٢. جمع المعلومات

بعد تحديد المشكلة، يشارك الباحث للتغلب على المشكلة الحالية. تقنيات جمع البيانات التي يستخدمها الباحثون هي الملاحظة والاستبيانات.

٣. تصميم المنتج

من نتائج المناقشة للتغلب على المشكلات في تعلم اللغة العربية ثم يقوم الباحثون بعمل تصميمات على شكل منتجات إعلامية سمعية بصرية، ويتم تصميم الوسائط التي طورها الباحثون على عدة مراحل، وهي:

أ. حدد المنتجات التي سيتم تطويرها بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم.

ب. تحديد المواد التي سيتم استخدامها كمحتوى في وسائط التعلم.

ج. تحديد البرنامج المراد استخدامه.

د. تصنيع الوسائط وفقا لمواد محددة مسبقا. يهدف جعل هذه الوسائط إلى تسهيل قيام المعلمين بتسليم المواد وفهم الطلاب للمواد في وسائل الإعلام بسهولة أكبر.

٤. التحقق من صحة المنتج

التحقق من صحة التصميم هو عملية أنشطة لتحديد ما إذا كان تصميم المنتج أكثر فعالية أم لا. يمكن التحقق من صحة المنتج من خلال تقديم العديد من الخبراء أو الخبراء ذوي الخبرة لتقييم المنتج المصمم الذي يتكون من خبراء المواد والخبراء في مجال الوسائط للتقييم من خلال توفير المدخلات التي يمكن استخدامها كأساس لتحسين تصميم المنتج المصنوع. ينظر إلى معايير تقييم جدوى المنتج من الجوانب المادية وجوانب العرض وجوانب اللغة أو سهولة القراءة.

٥. تحسين التصميم

تم إجراء مراجعة التصميم بعد الحصول على تقييم من الخبراء. يتم تسجيل جميع المدخلات والانتقادات والاقتراحات والتوصيات من الخبراء ذوي الخبرة واستخدامها كأساس لتحسين تصميم المنتج المطور. ستتمكن المنتجات التي تحصل على التحقق من صحة المدققين من معرفة نقاط ضعفها، ثم يتم محاولة تقليل نقاط الضعف هذه عن طريق تحسين التصميم. المسؤولون عن تحسين التصميم هم الباحثون الذين يرغبون في إنتاج المنتج.

هـ. نوع الوقائع

البيانات هي جميع الحقائق والأرقام التي يمكن استخدامها كمواد لتجميع المعلومات. وفي الوقت نفسه، وفقا لأحمد تنزه، فإن البيانات هي وحدة معلومات مسجلة من قبل وسائل الإعلام يمكن تمييزها عن البيانات الأخرى، ويمكن تحليلها وذات صلة بمشاكل معينة.[٤]

هناك نوعان من البيانات المستخدمة في البحث والتطوير R & D وهما:

[٤] أحمد تنزه، مقدمة في مناهج البحث. (يوجياكارتا: تيراس ، ٢٠٠٩) ، ص. ٥٣

١. التحليل الوصفي النوعي

يستخدم التحليل الوصفي النوعي لمعالجة البيانات من مراجعات خبراء المواد وخبراء الإعلام والمعلمين في شكل مدخلات واقتراحات بشأن مراجعة وسائط التعلم القائمة على الفيديو المتحركة Plotagon، بالإضافة إلى بيانات من استبيانات استجابة الطلاب. يتم تنفيذ تقنية التحليل الوصفي النوعي هذه عن طريق تجميع المعلومات من البيانات النوعية الواردة في الاستبيانات في شكل تعليقات ومدخلات واقتراحات للتحسين.

٢. التحليل الوصفي الكمي

يتم إجراء التحليل الوصفي الكمي من خلال تحليل البيانات الكمية في شكل أرقام من استبيانات اختبار صحة وسائط التعلم. تم الحصول على البيانات من استبيانات الاستبيان من خبراء المواد وخبراء الإعلام والمعلمين حول المنتجات المصنوعة أو المطورة ثم التحليل.

و. خطوة جمع الوقائع

تقنيات جمع البيانات المستخدمة لجمع البيانات حول الوسائط التفاعلية باستخدام الاستبيانات أو تسمى أيضا الاستبيانات.

الاستبيان هو أسلوب لجمع البيانات يتم تنفيذه من خلال توفير مجموعة من الأسئلة أو البيانات المكتوبة للمستجيبين ليتم الرد عليهم وفقا لطلبات المستخدم.[٥]

ز. أدوات جمع الوقائع

الأدوات المستخدمة لاختبار جدوى وسائط التعلم القائمة على الفيديو المتحركة plotagon في هذه الدراسة هي أدوات اختبار الصلاحية وأدوات اختبار التطبيق العملي. يتم التحقق من صحة الأداة أولا بواسطة مدقق الأداة. الأداة الصالحة تعني أن الأداة المستخدمة لقياس البيانات صالحة. صالح يعني أنه يمكن استخدام الأداة لقياس ما يجب قياسه.

أ. أدوات التحقق من قبل خبراء الإعلام

يتم التحقق أولا من صحة مقاطع فيديو الرسوم المتحركة plotagon التي تم تطويرها من قبل خبراء الإعلام. تم التحقق من صحة فيديو الرسوم المتحركة plotagon من قبل خبير إعلامي، أي السيد يويون يوميارتى ماجستيرة في الهندسة، باستخدام أدوات التقييم. يتم ترتيب مقياس التصنيف على الأداة بناء على مقياس ليكرت. مقياس ليكرت هو مقياس يستخدم لقياس تصورات وآراء

[٥] كورنياواتي ، ي. (٢٠١٩). مناهج البحث التربوي في مجال تعليم الكيمياء (CV. ضوء الجنة) ص .148.

ومواقف شخص أو مجموعة من الأشخاص فيما يتعلق بأعراض أو أحداث اجتماعية معينة.[٦] يمكن رؤية مقياس التصنيف على أداة البحث في الجدول التالي.

الجدول ٣,١

مقياس استبيان التحقق من قبل خبراء وسائط الإعلام

فئة	تواتر
ناقص جدا	١
ناقص	٢
كافية	٣
جيد	٤
جيد جدًا	٥

ب. أدوات التحقق من قبل خبراء المواد

قبل اختبار وسائط فيديو الرسوم المتحركة plotagon ، يجب أولا التحقق من صحة فيديو الرسوم المتحركة plotagon من قبل خبراء المواد. تم التحقق من صحة فيديو الرسوم المتحركة هذا من قبل خبير المواد، بارتوموان هاراهاب، ماجستير. باستخدام أدوات التقييم. يتم

[٦] ريدوان ، سونارتو. (٢٠١٤). مقدمة في الإحصاء للبحوث التعليمية والاجتماعية والاقتصادية والاتصالات والأعمال. (السيرة الذاتية. الفابيتا.) ص ٢٠-٢١

ترتيب مقياس التصنيف على الأداة بناء على مقياس ليكرت الذي يمكن رؤيته في الجدول التالي:

الجدول ٣,٢

مقياس استبيان التحقق من الصحة حسب خبير المواد

فئة	تواتر
ناقص جدا	١
ناقص	٢
كافية	٣
جيد	٤
جيد جدًا	٥

ح. خطوة تحليل الوقائق

يستخدم هذا البحث التحليل الوصفي وفقا لإجراءات التطوير التي تم إجراؤها. تستخدم تقنية تحليل البيانات هذه لتحديد جدوى وسائط التعلم مع تطبيق Plotagon في تطوير مهارة كلام التعلم المطور في هذه الدراسة باستخدام تحليل البيانات النوعية والكمية، مع الشرح التالي:

أ. تحليل صلاحية وسائط التعلم القائمة على الفيديو المتحركة Plotagon.

الجدول ٣,٣

تحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية على مقياس من خمسة

Kriteria/معيار	Rumus / صيغة	Nilai/ قيمة
Sangat Baik / ممتاز	X>Xi 1,8 Sbi	A/أ
Baik / جيد	Xi + 0,6 SBi < X ≤ Xi + 1,8 SBi	B/ب
Cukup /كافية	Xi-0,6 SBi < X ≤ Xi + 0,6 SBi	C/ج
Kurang /ناقص	Xi – 1,8 SBi < X ≤ Xi – 0,6 SBi	D/د
Sangat Kurang / ناقص جيدا	X≤ Xi – 1,8 Sbi	E/هـ

معلومات:

١. متوسط الدرجة المثالية (Xi) : 1/2 (الدرجة القصوى المثالية + الدرجة الدنيا المثالية).

٢. الانحراف المعياري للدرجة المثالية (SBi) : 1/6 (الدرجة القصوى الثالية الدرجة الدنيا المثالية)

٣. X مثالي : النتيجة التجريبية

لحساب متوسط الدرجات في تقييم المنتج الذي تم تطويره، يتم استخدام الصيغة:

$$X = \frac{\Sigma X}{n}$$

X : متوسط الدرجات

Σx :جمع كل قيم البيانات

n : كمية هائلة من البيانات

ب. ثم يتم تحويل النتيجة التي تم الحصول عليها إلى بيانات نوعية على مقياس من خمسة. استنادا إلى الصيغة ، لتحويل البيانات الكمية إلى نوعية، فإن الإرشادات هي كما يلي:

الدرجة القصوى = ٥

الحد الأدنى للدرجات = ١

X = ½ (5+1) = 3

Sbi = (5-1) = 0,67

Skala 5 = X > 3 + (1,8 x 0,67)

= X > 3+ 1,21

= X > 4,21

Skala 4 = 3 + (0,6 x 0,67) < X ≤ 4,21

= 3 + 0,40 < X ≤ 4,21

= 3,40 < X ≤ 4,21

Skala 3 = 3 – 0,40 < X ≤ 3,40

= 2,60 < X ≤ 3,40

Skala 2 = 3-(1,8 x 0,67) < X ≤ 2,60

= 3- 1,21 < X ≤ 2,60

= 1,79 < X ≤ 2,60 Skala 1

= X ≤ 1,79

بناء على الحساب أعلاه، يمكن تبسيط تحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية ذات خمسة مقاييس على النحو التالي:

الجدول ٣,٤

دليل لتحويل البيانات الكمية إلى بيانات نوعية

فئة	الفاصل الزمني يسجل	نتيجة
جيد جد	X>٢١،٤	٥
جيد	٤٠،٣< X ≤ **٢١،٤**	٤
كافي	٤٠،٣ < X ≤ **٦٠،٢**	٣
أقل	٤٠، ٣ < X ≤ **٧٩,١**	٢
غير جيد	X ≤٧٩،١	١

ج. تحليل الجدوى وسائط التعلم على أساس مقاطع فيديو الرسوم المتحركة Plotagon

لتحليل صحة وسائط التعلم بناء على فيديو الرسوم المتحركة plotagon الذي تم تطويره، استخدم Likert وحصل على طرق:

١. تحديد الحد الأقصى للدرجات

الحد الأقصى = عدد العناصر المكونة × الحد الأقصى للنقاط

٢. تحديد النتيجة التي تم الحصول عليها عن طريق جمع درجات كل مدقق.

٣. تحديد نسبة الصلاحية :

$$Persentase\ kevalidan = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} x\ 100$$

يتم تفسير قيمة النسبة المئوية للصلاحية بشكل أكبر بالمعنى النوعي بناء على الجدول التالي.

الجدول ٣,٥

معايير نتائج الأهليةوسائط التعلم استنادا إلى مقاطع فيديو الرسوم المتحركة Plotagon

Skor	Interval Skor	Kategori
غير جيد	%٢٠ - %٠	١
أقل	%٤٠ - %٢١	٢
كافي	%٦٠ - %٤١	٣
جيد	%٨٠ - %٦١	٤
جيد جد	%١٠٠ - %٨١	٥

الباب الرابع

نتائج البحث

أ. إجراءات عمل وسائط تعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق بلوتاجون

يهدف هذا البحث والتطوير إلى إنتاج وسائط تعليمية تفاعلية للغة العربية تعتمد على مقاطع فيديو متحركة باستخدام تطبيق plotagon. تم عمل هذه الوسائط لطلاب مدرسة تساناويا الصف الثامن الفصل الدراسي الثاني بمواد مهارة كلام.

بناء على هذا البحث والتطوير، يتم تنفيذه بإجراءات التطوير وفقا لبورغ وغال في كتاب سوجيونو والذي سيتم تنفيذه في المراحل من الأول إلى المرحلة الخامسة. فيما يلي بيانات عن نتائج كل مرحلة من مراحل إجراءات البحث والتطوير التي تم تنفيذها:

١. الإمكانات والمشاكل

تكمن الإمكانات في هذا البحث والتطوير في شكل وسائط تعليمية في شكل مقاطع فيديو متحركة على مواد مهارة كلام، خاصة بالنسبة لفئة القلابة في مدرسة تسانوية. تكمن المشكلة في هذا البحث والتطوير في أن المعلمين استخدموا وسائط التعلم في عملية التعلم، لكن الوسائط المستخدمة رصينة وأقل تنوعا بحيث يكون الطلاب أقل تركيزا على متابعة عملية التعلم في الفصل الدراسي، لأن عملية التعليم والتعلم

تبدو مملة للطلاب. لذلك، سيقوم الباحثون بتطوير وسائط التعلم في شكل مقاطع فيديو متحركة باستخدام تطبيق plotagon كأحد وسائط التعلم بحيث يكون الطلاب أكثر نشاطا في عملية التعليم.

٢. جمع البيانات

بعد انتهاء الإمكانات والمشاكل. المرحلة التالية هي جمع المعلومات. جمع المعلومات مهم جدا لمعرفة احتياجات الطلاب للمنتجات التي سيتم تطويرها في هذه الدراسة. المرحلة الأولى هي جمع المصادر المرجعية لدعم تطوير وسائط التعلم في شكل مقاطع فيديو متحركة على مستوى مدرسة تسانوية يتم الحصول على المصادر المرجعية لتطوير وسائط التعلم من مصادر معلومات دراسة الأدبيات، وهي كتب أوراق عمل الطلاب العربية لمنهج مدرسة تسنوية الصف الثامن بيت مكمور ٢٠١٣ والمجلات والرسائل والإنترنت.

٣. وصف إنشاء تصميم المنتج

هذه المرحلة هي التخطيط وصنع وسائل الإعلام لتعلم اللغة العربية. بناء على معلومات جمع البيانات التي تم الحصول عليها، يتم بعد ذلك تنفيذ عملية تعلم أنشطة تصميم فيديو الرسوم المتحركة. الفيديو التعليمي الذي تم إنشاؤه في شكل فيديو متحرك يعتمد على تطبيق plotagon. في صنع مقاطع الفيديو، هناك مراحل لإنتاج وسائط الرسوم

المتحركة بناء على تطبيق plotagon، وهي:

أ. تحديد الموضوع

المواد التي سيتم استخدامها في تطبيق بلوتاجون هذا هي مواد تعليمية باللغة العربية يرى الباحثون أنها تستحق استخدامها كمرجع في صنع وسائط التعلم. المادة التي تمت مناقشتها في هذه الوسائط هي حوار حول الرضى و العدلة.

ب. تحديد معايير الكفاءة

١. الكفاءات الأساسية

أ) فهم وتطبيق المعرفة (الواقعية والمفاهيمية والإجرائية) على أساس الفضول حول العلوم والتكنولوجيا والفنون الثقافية المتعلقة بالظواهر والأحداث المرئية.

ب) الإدارة والتقديم والاستدلال في العالم الملموس (استخدام وتحلل وترتيب وتعديل وإنشاء) وعالم تجريدي (كتابة وقراءة وحساب ورسم وتأليف) وفقا لما يتم تعلمه في المدرسة ونفس المصدر من وجهة نظر أو نظرية.

٢. الكفاءات الأساسية

أ) فهم الوظيفة الاجتماعية وبنية النص والعناصر اللغوية (الأصوات والكلمات والمعاني) للنصوص البسيطة المتعلقة

بموضوع الرباطة والتي تتضمن إعطاء أفعال الكلام وطلب معلومات حول الغرض من النشاط من خلال مراعاة الترتيب النحوي أن– لن – ل) + الفعل المضارع.

ب) إظهار أفعال الكلام، وإعطاء وطلب معلومات حول الغرض من النشاط من خلال مراعاة الترتيب النحوي أن– لن – ل + الفعل المضارع شفهيا وكتابيا.

ج) فهم الوظيفة الاجتماعية وبنية النص والعناصر اللغوية (الأصوات والكلمات والمعاني) للنصوص البسيطة المتعلقة بموضوع عيادة المرضى التي تنطوي على فعل الصلاة من أجل المرضى من خلال الانتباه إلى الترتيب النحوي للفعل الماضى و الجملة الفعلية.

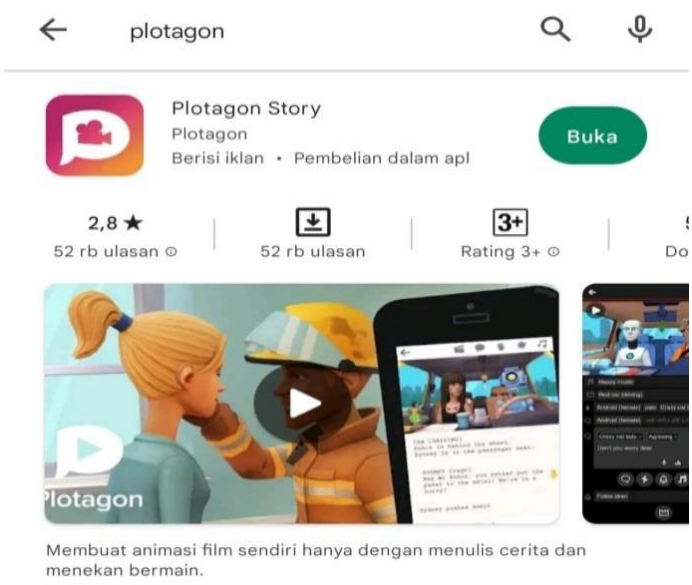
د) إظهار فعل الصلاة من أجل المرضى من خلال الانتباه إلى شكل ومعنى ووظيفة البنية النحوية الفعل الماضى والجملة الفعلية شفهيا وكتابيا.

ج. إجراءات تصنيع المنتج

خطوات إنشاء مقاطع فيديو متحركة باستخدام تطبيق plotagon هي:

١. قم بتنزيل تطبيق Plotagon

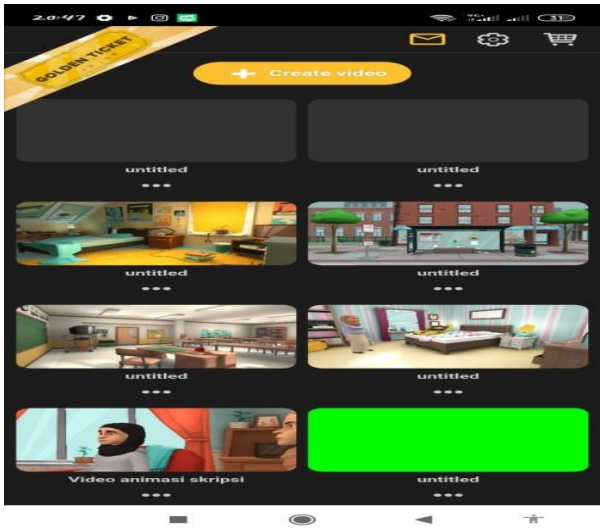
تتمثل الخطوة الأولى التي يتم اتخاذها لإنشاء فيديو رسوم متحركة plotagon في تنزيل تطبيق plotagon على موقع https://plotagon.com أو على playstore على الهاتف الذكي.



الشكل ٤.١ تنزيل تطبيق Plotagon

٢. بدء إنشاء فيديو الرسوم المتحركة

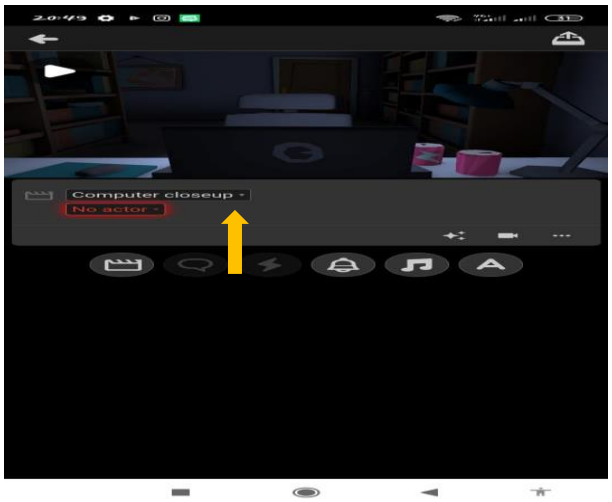
بعد تنزيل تطبيق plotagon بنجاح، افتح تطبيق plotagon وابدأ في إنشاء مقاطع فيديو متحركة بالنقر فوق "إنشاء فيديو".



الشكل ٢.٤ بدء إنشاء فيديو متحرك

٣. اختيار Scane

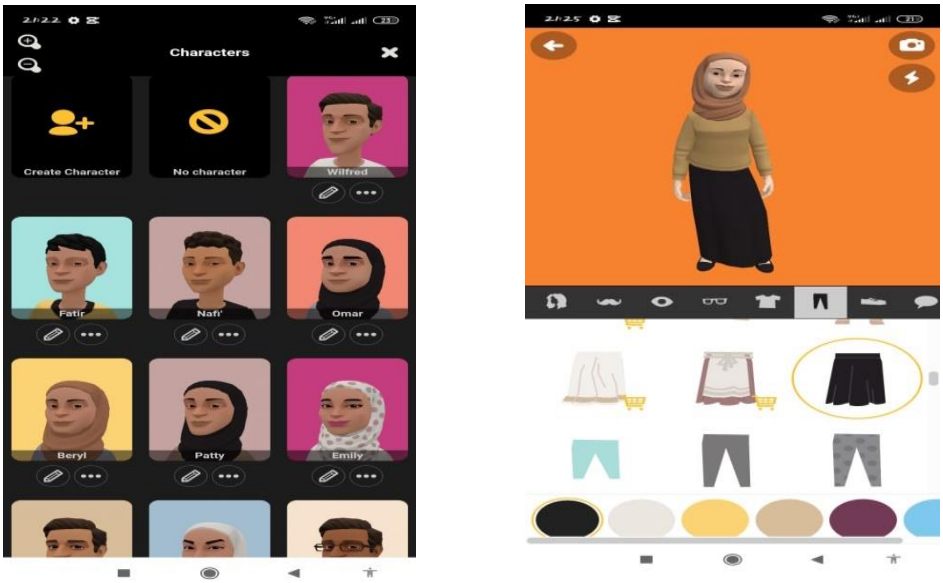
انقر فوق "scane" لاختيار خلفية بها العديد من الخيارات لاستخدامها وفقا للموضوع المطلوب.



الشكل ٤,٣ اختيار المسح الضوئي

٤. تحديد أو إنشاء شخصيات متحركة

بعد تحديد Scane، اختر شخصية متحركة من الشخصيات المتحركة المتاحة، أو قم بإنشاء شخصية متحركة خاصة بك حسب الرغبة بالنقر فوق "إنشاء شخصية"، ثم اضبط بطريقة مظهر الشخصية المتحركة التي تم إنشاؤها بدءا من الجنس وشكل الوجه ولون البشرة والشعر والعينين والفم والحواجب والملابس والأحذية والإكسسوارات وأسماء الشخصيات.



(أ) (ب)

الشكل ٤,٤ الأحرف المتحركة (أ) اختيار الأحرف

(ب) إنشاء الشخصيات

٥. تحديد موضع الشخصية في Scane

بعد تحديد أو إنشاء حرف متحرك، حدد موضع الحرف في المسح الضوئي بالنقر فوق الزر الموجود بجوار اسم الحرف المتحرك.

الشكل ٤,٥ تحديد موضع الشخصية

٦. بدء محادثة شخصية شخصيات متحركة

انقر على زر المحادثة لبدء محادثة شخصية، ثم حدد الشخصية التي تريد التحدث بها.

الشكل ٤,٦ بدء محادثة

٧. تسجيل الصوت

بعد تحديد الحرف المراد التحدث، قم بعد ذلك بإجراء تسجيل صوتي بالنقر فوق زر الميكروفون.

الشكل ٤,٧ تسجيل الصوت

٨. اختيار تعبير حرف

بعد تسجيل الصوت، اختر التعبير (غاضب، سعيد، حزين وغيرها) يتوافق مع المحادثة.

الشكل ٤,٨ اختيار تعبير حرف

٩. إعداد لقطة أو لقطة

يهدف إعداد التصوير إلى جعل الفيديو المتحرك أكثر إثارة للاهتمام، ويمكن إعداد التصوير بالنقر فوق الزر "الكاميرا" الموجود في قسم المحادثة، ثم تحديد اللقطة المطلوبة.

الشكل ٤,٩ إعداد لقطة

١٠. تعيين موضوع الفحص التالي

يهدف تعيين نسق للفحص التالي إلى تقييد أو تغيير المسح الضوئي في الحركة بخلفية مكان مختلفة.

الشكل ٤,١٠ إعداد سمة جديدة

١١. إعداد scane جديد

بعد اختيار سمة جديدة، انقر فوق "scane" مرة أخرى لتغيير خلفية المكان الجديد حسب الرغبة.

الشكل ٤,١١ إعداد فحص جديد

١٢. إدراج الموسيقى

بعد الانتهاء من المراحل التي تم إنجازها ، فإن الخطوة التالية هي إضافة الموسيقى لجعل الفيديو المتحرك أكثر إثارة للاهتمام.

الشكل ٤,١٢ إدراج الموسيقى

١٣. تصدير الفيديو

بعد اعتبار جميع المحادثات والإعدادات الأخرى مكتملة، فإن الخطوة الأخيرة التالية هي تصدير الفيديو بالنقر فوق الزر "تصدير الفيديو" الموجود في الزاوية اليمنى العليا من التطبيق. ثم انقر فوق الزر "عرض الفيديو" الذي يظهر، ويمكننا اختيار تصدير الفيديو مع ترجمة أو بدون ترجمة.

الشكل ٤,١٣ تصدير الفيديو

ب. التحقق من صحة وسائط تعلم اللغة العربية بناء على تطبيق Plotagon

يهدف التحقق من الصحة بحيث يحصل المنتج الأولي المراد تطويره على ضمان بأن المنتج الأولي الذي سيتم تطويره ممكن ليتم اختباره للطلاب. يعد التحقق من صحة الخبراء مفيدا لتوقع الأخطاء في الكتابة اللغوية والأخطاء المادية وأوجه القصور المادية وغيرها ولا يواجه العديد من الأخطاء ويتوافق مع احتياجات الطلاب عند اختباره في هذا المجال. نتائج البيانات من مدققي خبراء المواد وخبراء الإعلام هي كما يلي:

١. التحقق من صحة خبير المواد

قبل إجراء التجربة، تم التحقق من صحة وسائط التعلم العربية القائمة على Plotagon المطورة أولا من قبل خبراء المواد. تم التحقق من صحة المواد من قبل بارتوموان هاراهاب، ماجستير، محاضر في تعليم اللغة العربية، كلية التربية، المعهد الإسلامي الحكومي كوروب الذي كان لديه خلفية وفقا للمواد التي تم تطويرها. يهدف التحقق من صحة خبراء المواد إلى الحصول على المعلومات والنقد والاقتراحات بحيث يتم تطوير وسائط تعلم اللغة العربية القائمة على Plotagon إلى منتجات

عالية الجودة من حيث الجوانب المادية والتعليمية واللغوية. نتائج التحقق هي:[1]

الجدول ٤,١ نتائج التحقق من صحة خبراء المواد

الرقم	معيار	اصابة	فئة
	نواحى التعليم		
١.	تطابق الكفاءات والأساسيات والمؤشرات	٥	جيد جدًا
٢.	أهداف التعلم المتاحة	٥	جيد جدًا
٣.	الدقة في اختيار المواد	٥	جيد جدًا
٤.	مطابقة المادة مع مؤشر الكفاءات الأساسية	٥	جيد جدًا
٥.	توفير التمارين	٤	جيد
٦.	توافق الأسئلة مع المادة	٥	جيد جدًا
٧.	مستوى صعوبة الأسئلة	٤	جيد

[1] نتائج تقييم التحقق من صحة خبير المواد مع محاضر تعليم اللغة العربية السيد بارتوموان هاراهاب ، ماجستير ، الجمعة ٢٣ يونيو ٢٠٢٣

٨.	المادة المقدمة بسيطة وواضحة	٥	جيد جدًا
٩.	محتوى مثير للاهتمام في تحفيز المستخدمين.	٤	جيد
	نواحى المواد		
١٠	توافق المحتوى	٥	جيد جدًا
١١	وضوح المفردات والجمل من النص	٥	جيد جدًا
١٢	وضوح اللغة المستخدمة وملاءمتها	٤	جيد
١٣	دقة اختيار الصور وفقًا للمادة	٤	جيد
١٤	ملاءمة المواد لهذا الغرض	٥	جيد جدًا
١٥	ملاءمة المواد للطلاب	٥	جيد جدًا
١٦	المواد المقدمة بطريقة متماسكة	٤	جيد
كمية		٧٤	
معدل		٤,٦٢	

الفئة	جيد جدًا

تعليق الا خصا ئيّ المادية و نصيحة

لا يزال هناك خطأ ما في الصياغة.

٢. التحقق من صحة الخبراء الإعلاميين

قبل إجراء التجربة، تم التحقق من صحة وسائل الإعلام العربية التي تم تطويرها أولا من قبل خبراء الإعلام. تم التحقق من صحة وسائل الإعلام من قبل السيدة يويون يوميارتى ماجستيرة في الهندسة، محاضرة في تعليم علوم المكتبات والمعلومات الإسلامية، كلية أصول الدين الأدب والدعوة ، المعهد الإسلامي الحكومي الذي لديه خلفية وفقا لوسائل الإعلام المتقدمة. يهدف التحقق من صحة خبراء الإعلام إلى الحصول على المعلومات والنقد والاقتراحات بحيث يتم تطوير وسائط تعلم اللغة العربية القائمة على بلوتاجون إلى منتجات عالية الجودة من حيث البرمجة والمظهر. نتائج التحقق هي:[٢]

[٢] نتائج تقييم التحقق من صحة الخبراء الإعلاميين مع محاضرة المعهد الدولي للصحافة السيدة يويون يوميارتي ، ماجستير في الهندسة، الخميس ٦ يوليو ٢٠٢٣

الجدول ٤,٢ التحقق من صحة خبراء وسائل الإعلام

الرقم	معيار	اصابة	فئةi
	جانب العرض		
١.	قائمة داخل التطبيق سهلة الفهم	٥	جيد جدًا
٢.	اتساق تخطيط النص والصورة	٥	جيد جدًا
٣.	ملاءمة الخلفية والتباين التحديد	٥	جيد جدًا
٤.	الاتساق في استخدام اللون	٥	جيد جدًا
٥.	الاتساق في استخدام النص	٥	جيد جدًا
٦.	الرموز وأزرار التنقل سهلة الفهم	٤	جيد
٧.	الاتساق في استخدام الأيقونات كأزرار تنقل	٤	جيد
٨.	ملاءمة الصور المستخدمة في المادة	٤	جيد
٩.	جاذبية عرض تصميم التطبيق	٥	جيد جدًا

١٠	الدقة في استخدام سمات التصميم	٥	جيد جدًا
١١.	دقة النص والصور المعروضة	٥	جيد جدًا
١٢.	توازن اللون المناسب في النص والصور في التطبيق	٥	جيد جدًا
١٣.	الحجم الصحيح للنص والصور في التطبيق	٤	جيد
١٤.	دقة عرض الصوت / الصوت	٥	جيد جدًا
١٥.	جودة الصوت / الصوت	٥	جيد جدًا
١٦.	مزيج من النصوص والصور المناسبة	٥	جيد جدًا
١٧.	تصميم الوسائط أنيق	٥	جيد جدًا
١٨.	تم تصميم الوسائط بشكل جذاب	٥	جيد جدًا
١٩.	عرض المواد التي تستخدم الكلمات والصور في وقت واحد	٥	جيد جدًا
٢٠.	عرض المواد باستخدام صور جذابة وسهلة الفهم	٤	جيد

٢١.	المواد باستخدام الوسائط باعتدال	٤	جيد
	جانب البرمجة		.
٢٢.	وضوح عنوان التطبيق	٥	جيد جدًا
٢٣.	سهولة عنوان التطبيق في تقديم نظرة عامة على التطبيق	٥	جيد جدًا
٢٤.	سهولة تشغيل التطبيق	٥	جيد جدًا
٢٥.	دقة تسلسل التحكم	٥	جيد جدًا
٢٦.	تناسق مفتاح التنقل التخطيط	٥	جيد جدًا
٢٧.	سهولة استخدام الأزرار	٥	جيد جدًا
٢٨.	سهولة تنفيذ صفحات معينة في التطبيق	٤	جيد
٢٩.	توافق التنقل مع الوظائف المخصصة	٥	جيد جدًا
٣٠.	التطبيق عند الاستخدام	٤	جيد

٣١.	يمكن استخداموكفاءة	٤	جيد
كمية		**١٤٦**	
معدل		**٤,٧٠**	
الفئة		**جيد جدًا**	

تعليق الا خصا ئيّ المادية و نصيحة

مناسبة للاستخدام دون مراجعة، وسائط تعلم اللغة العربية القائمة على تطبيق plotagon مثيرة للاهتمام للغاية ويمكن استخدامها للتعلم، وخاصة الصف الثامن من مدرسة تساناوية.

٣. تحليل البيانات

(أ) تحليل بيانات تقييم خبراء المواد

هناك ١٦ بيانا في ورقة التحقق من صحة خبراء المواد. يقوم خبير المواد بالتحقق من صحتها مرة واحدة. استنادا إلى بيانات الجدول، تتضمن نتائج التقييم ٩ جوانب للتعلم و ٧ جوانب للمحتوى.

حصلت نتائج البيانات من جانب التعلم وجانب المحتوى من المادة على مجموع نقاط ٧٤ بمتوسط ٤,٦٢ مع فئة "جيد

جدا". بالتفصيل من المؤشرات ال ١٦ على جانب التعلم وجوانب المحتوى هي:

أ. يتم تسجيل ١٠ نقاط من مؤشرات جوانب التعلم بدرجة ٥ (جيد جدا) وهي:

١. مطابقة الكفاءات والمؤشرات الأساسية
٢. توافر أهداف التعلم
٣. الدقة في اختيار المواد
٤. توافق المادة مع مؤشر الكفاءة الأساسية
٥. ملاءمة الأسئلة للمادة
٦. المواد المقدمة ببساطة
٧. مطالب محتوى أو وصف المادة
٨. وضوح المفردات والجمل من النص
٩. ملاءمة المواد للغرض
١٠. ملاءمة المادة للطلاب

ب. تم تصنيف ٦ مؤشرات بدرجة ٤ (جيد) وهي:

١. توفير الأسئلة
٢. مستوى صعوبة السؤال
٣. جاذبية المحتوى المادي في تحفيز المستخدمين
٤. وضوح وملاءمة رفع اللغة المستخدمة
٥. دقة واختيار الصور وفقا للمادة
٦. يتم تقديم المواد بالترتيب

الجدول٣. ٤ النسبة المئوية لخبراء المواد

فئة	تواتر	%
ممتاز	١٠	%٦٣
جيد	٦	%٣٧
كافية	٠	%٠
ناقص	٠	%٠
ناقص جدا	٠	%٠
كمية	**١٦**	**%١٠٠**

(ب) تحليل البيانات تقييم الخبراء الإعلاميين

هناك ٣١ بيانا في ورقة التحقق من صحة خبراء المواد. يقوم خبير المواد بالتحقق من صحتها مرة واحدة. واستنادا إلى بيانات الجدول، تشمل نتائج التقييم ٢١ جانبا من جوانب العرض و ١٠ جوانب من البرمجة.

حصلت نتائج البيانات من جانب العرض والجانب البرمجي على مجموع نقاط ١٤٦ بمتوسط ٤,٧٠ في فئة "جيد جدا". بالتفصيل من ٣١ مؤشرا على جانب العرض وجانب البرمجة هي:

أ. تم تقييم ٢٢ مؤشرا بدرجة ٥ (جيد جدا) وهي:

١. القائمة في التطبيق سهلة الفهم

٢. اتساق تخطيطات النص والصورة

٣. ملاءمة اختيار الخلفية والتباين

٤. اتساق استخدام اللون

٥. اتساق استخدام النص

٦. جاذبية تصميم الوسائط

٧. دقة استخدام موضوع التصميم

٨. دقة النص والصور المقدمة

٩. توازن الألوان المناسب في النص والصور في التطبيق

١٠. دقة الصوت أو العرض الصوتي

١١. جودة الصوت أو الصوت

١٢. مزيج مناسب من النص والصور

١٣. تصميم الوسائط الأنيقة

١٤. تم تصميم الوسائط بشكل جذاب

١٥. عرض المواد باستخدام الكلمات والصور في وقت واحد

١٦. وضوح عناوين وسائل الإعلام

١٧. سهولة تطبيق العناوين في تقديم لمحة عامة عن وسائل الإعلام

١٨. سهولة تشغيل الوسائط

١٩. دقة تسلسل التحكم

٢٠. اتساق تخطيط زر التنقل

٢١. سهولة استخدام الأزرار

٢٢. مطابقة الملاحة للوظائف المسندة

ب. يتم تسجيل ٩ مؤشرات بدرجة ٤ (جيد)، وهي:

١. الرموز وأزرار التنقل سهلة الفهم

٢. الاتساق في استخدام الرموز كأزرار تنقل

٣. ملاءمة الصور المستخدمة في المادة

٤. حجم تناسب في النص وصور الوسائط

٥. عرض المواد باستخدام صور جذابة وسهلة الفهم.

٦. عرض المواد باستخدام الوسائط بطريقة غير مفرطة.

٧. سهولة تنفيذ صفحات معينة على الوسائط

٨. تطبيق سلس عند استخدامها

٩. يمكن استخدام الوسائط التي تم إنشاؤها بفعالية وكفاءة

بصريا، يمكن رؤية تقييم خبراء الإعلام في جانب العرض وجوانب البرمجة في الجدول على النحو التالي:

التوزيع التكراري لنتائج تقييم الخبراء الإعلاميين على جوانب العرض وجوانب البرمجة:

الجدول ٤.٤ نسبة الخبراء الإعلاميين

فئة	تواتر	%
ممتاز	٢٢	71%
جيد	٩	29%
كافية	٠	٠%
ناقص	٠	٠%
ناقص جدا	٠	٠%
كمية	**٣١**	**١٠٠%**

(ج) تحليل بيانات جدوى خبير المواد

يتم اختبار المواد من وسائط التعلم للتأكد من جدواها من قبل خبراء المواد الذين يتألفون من ممتحن واحد وهو محاضر في تعليم اللغة العربية. يستخدم هذا التحليل لتحديد جدوى المحتوى أو المادة على وسائط التعلم التي تم تطويرها بناء على جانبين يشملان، وهما: ١) جوانب التعلم و ٢) جوانب المحتوى المادي. مقياس القياس المستخدم هو مقياس ليكرت مع ٥ مقاييس مع فئات، جيد جدا (أ) = ٥ ، جيد (ب) = ٤، جيد بما فيه الكفاية (ج) = ٣ ، أقل جودة (د) = ٢ ، أقل جودة (هـ) = ١.

استنادا إلى نتائج التحقق من الصحة من الجدول ٢,١ تقييم خبير المواد بمجموع درجات ٧٤، في حين أن الدرجة القصوى هي ٨٠، يتم حساب النسبة المئوية للأهلية باستخدام صيغة النسبة المئوية للأهلية على النحو التالي:

$$Presentase\ Kelayakan = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{ x } 100\ \%$$

$$= \frac{74}{80} \text{ x } 100\ \%$$

$$= 92{,}5\ \%$$

لذا، فإن جدوى المواد المتعلقة بوسائط التعلم هي ٩٢,٥٪ والتي تم تضمينها في الجدول في فئة جديرة بالاستخدام.

(د) تحليل بيانات أهلية الخبراء الإعلاميين

تم اختبار تحليل البيانات من وسائط التعلم للتأكد من جدواها من قبل خبراء الإعلام الذين يتألفون من ممتحن واحد وهو محاضر في تعليم علوم المكتبات والمعلومات الإسلامية. يستخدم تحليل هذه الأداة لتحديد جدوى وسائط التعلم هناك ٣ جوانب تشمل: ١) جانب العرض ، و ٢) جانب البرمجة. مقياس القياس المستخدم هو مقياس ليكرت مع ٥ مقاييس مع فئات ، جيد جدا (أ) = ٥ ،

جيد (ب) = ٤ ، جيد بما فيه الكفاية (ج) = ٣ ، أقل جودة (د) = ٢ ، أقل جودة (هـ) = ١.

استنادا إلى نتائج التحقق من الصحة من الجدول ٢,٢ لتقييمات خبراء المواد بمجموع نقاط ٧٤، في حين أن النتيجة المتوقعة هي ٨٠، يتم حساب النسبة المئوية للأهلية باستخدام معادلة النسبة المئوية للأهلية على النحو التالي:

$$Presentase\ Kelayakan = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{ x } 100\ \%$$

$$= \frac{146}{155} \text{ x } 100\ \%$$

$$= 94{,}19\ \%$$

لذا، فإن نتيجة جدوى وسائط التعلم هي ٩٤,١٩٪ والتي تم تضمينها في الجدول في فئة جديرة بالاستخدام.

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بناء على نتائج البحث في تصميم وسائط التعلم القائمة على الفيديو للرسوم المتحركة على مهارة كلام وامريكا يمكن الاستنتاج بما يلي:

١. تم تصميم الوسائط التعليمية باستخدام الرسوم المتحركة plotagon على مادة اللغة العربية للصف الثامن من الفصل الدراسي الثاني مدرسة التسناوية حول الرياضة و عيادة المرضى والتي تم تطويرها باستخدام نموذج Gall و Borg. المراحل المنفذة من واحد إلى خمسة تتكون من الإمكانات والمشاكل، وجمع البيانات، وتصميم المنتج، والتحقق من صحة التصميم، وتحسين التصميم.

٢. نتائج التحقق من صحة وسائط تعلم اللغة العربية بناء على تطبيق بلوتاجون على المادة الرياضة و عيادة المرضى من قبل خبراء المواد الذين يحتويون على جوانب التعلم وجوانب محتوى المواد، تم الحصول على متوسط درجة ٤,٦٢ (جيد جدا) مع نتيجة اختبار جدوى بنسبة ٩٢,٥٪. في حين حصل التقييم من خبراء الإعلام المتعلق بجوانب العرض والجوانب البرمجية على متوسط درجة ٤,٧٠ (جيد جدا) مع نتائج جدوى بلغت ٩٤,١٩٪. وبالتالي، فإن وسائط تعلم اللغة العربية القائمة على التطبيق يمكن استخدامها.

ب. الاقتراحات

بناء على البحث الذي تم إجراؤه ، يقترح الباحثون ما يلي:

١. اقترح الباحث على الباحثين المستقبليين تصميم واختبار وسائط التعلم المتحركة القائمة على الفيديو Plotagon على مواد أخرى مع تجارب جماعية صغيرة أو أوسع بحيث يمكن معرفة فعاليتها بحيث يمكن استخدامها كوسيلة داعمة في عملية التعلم.

٢. للباحثين الآخرين الذين يرغبون في إجراء بحث مماثل ليتمكنوا من استخدام تطبيق Plotagon المتميز بحيث لا تكون الرسوم المتحركة المستخدمة محدودة والمزيد من الصور الأخرى.

المراجع

أندرياني، "الحاجة الملحة لتعلم اللغة العربية في التربية الإسلامية"

إيكا نورهورا سيافيرا، زولفادوينا. (٢٠٢٢)تأثير وسائط plotagon على نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في المواد العلمية للمواد الحرارية في SDN CIBUNTU 01، مجلة التعليم ، المجلد ١١، العدد ٢

بوربا، ر. أ.، تامرين، أ. ف.، مبول ، إ. ب. ر. ، روفيكي، إ.، ميتانفوان، ت.، سيمارماتا، م. جانر، جوليانا، إيراوان، إي، أرديانا، دي بي يودي. (٢٠٢٠). تكنولوجيا التعليم. الأساس الذي

تنزه أحمد ،(٢٠٠٩) مقدمة في مناهج البحث. (يوجياكارتا: تيراس)

جاميز ، دي واي جي، وسيولار، جي إيه إم (٢٠١٩). استخدام Plotagon لتعزيز مهارة الكتابة الإنجليزية لدى طلاب المدارس الثانوية. الملف الشخصي: قضايا التدريس. البروفيسور ديف، ٢١ (١)

خليل الله، إعلام تعلم اللغة العربية، يوجياكارتا: أسواجا بريسيندو.

الرملي محمد. (٢٠١٢). الإعلام وتكنولوجيا التعلم. مطبعة إيان أنتاساري.

ريدوان، سونارتو. (٢٠١٤). مقدمة في الإحصاء للبحوث التعليمية والاجتماعية والاقتصادية والاتصالات والأعمال. (السيرة الذاتية. الفابيتا)

ساريمان إيه إم، تفاعل التدريس والتعلم (جاكرتا: PT Raja Grafindo Persada)

سانرا نوردي. (٢٠١٨) "تأثير استخدام وسائط الصور على تحسين طلاب مهارة الكلام من الصف العاشر مدرسة علياء نيجيري (رجل) ماموجو." شوط العربية ٦، العدد ١ https://doi.org/10.24252/saa.v6i1.5710

سلامة ، ف. س. (٢٠١٨). تطوير وسائط التعلم التفاعلية في شكل قصص متحركة بمساعدة Lectora Inspire و Plotagon حول الموضوع الفرعي لمقارنة القيم والقيم العكسية. جامعة جيمبر

سوغيونو، (٢٠١٩) مناهج البحث التربوي الكمية والنوعية والبحث والتطوير

سوكيمان. (٢٠١٢). تطوير وسائل الإعلام التعليمية. حزب العمال. مكتبة مدني سوغيونو

إنسان. (٢٠١٢) طرق البحث الكمي النوعي والبحث والتطوير، (باندونغ: ألفابيتا)

سيامون نورماسيثاه. (٢٠١٥)"تعلم مهارة الكلام لتحسين مهارات التحدث لدى طلاب برنامج دراسة تعليم اللغة العربية، كلية التربية وتدريب المعلمين UIN Ar-Raniry Banda Aceh". مجلة علوم اللغة العربية وتعلمها، المجلد ٤، العدد ٢

سياوده سوكمادياناتا نانا. (٢٠٠٥) طرق البحث التربوي، (باندونغ: ريماجا روسداكاريا)

سيتيوساري بوناجي. (٢٠١٩) تصميم التعلم، شرق جاكرتا: PT Bumi Aksara

شوليهاتين، ل. (٢٠٢٠). تطوير وسائط تعلم اللغة العربية على أساس تطبيق بلوتاجون في طلاب ماجستير NU Petung Panceng Gresik. وقائع المؤتمر الوطني السادس للغة العربية

عبد الوهاب، محبوب. (٢٠٠٨)، نظرية المعرفة ومنهجية تعلم اللغة العربية، (جاكرتا: UIN جاكرتا بريس)

عزان أحمد. (٢٠٠٤)منهجية تعلم اللغة العربية (باندونغ: العلوم الإنسانية)

علي جوهر، "التعلم النشط في أوراق ذات صلة بتعلم اللغة العربية"، بدون تاريخ

كورنياواتي، ي. (٢٠١٩). مناهج البحث التربوي في مجال تعليم الكيمياء (CV. ضوء الجنة)

مارتزوكو، ك. (٢٠٢٠). "مادي أون لاين" : سلسلة رسوم متحركة تعليمية حول محو الأمية الرقمية والمرونة للأطفال. مجلة البحوث في التعليم والتعلم المبتكر. https://doi.org/10.1108/JRIT-06-2020- 0031

محمد علي الخلي. (٢٠١٦) نموذج تعلم اللغة العربية (باندونغ: مطبعة رويان)

منير. (٢٠١٦) تخطيط نظام تدريس اللغة العربية (جاكرتا: PT Fajar Interpratama Mandiri

ميجا بريمانينغتياس. (٢٠١٧)"الكفاءة في تصميم تعلم اللغة العربية"، مجلة التواصل والتعليم الإسلامي ٦، العدد ٢

ميندريانينجسيه تانتينا. (٢٠٢١) "تطوير وسائط الفيديو المتحركة القائمة على PLOTAGON و KINEMASTER في زيادة الاهتمام بتعلم طلاب المدارس الابتدائية". مجلد ٧

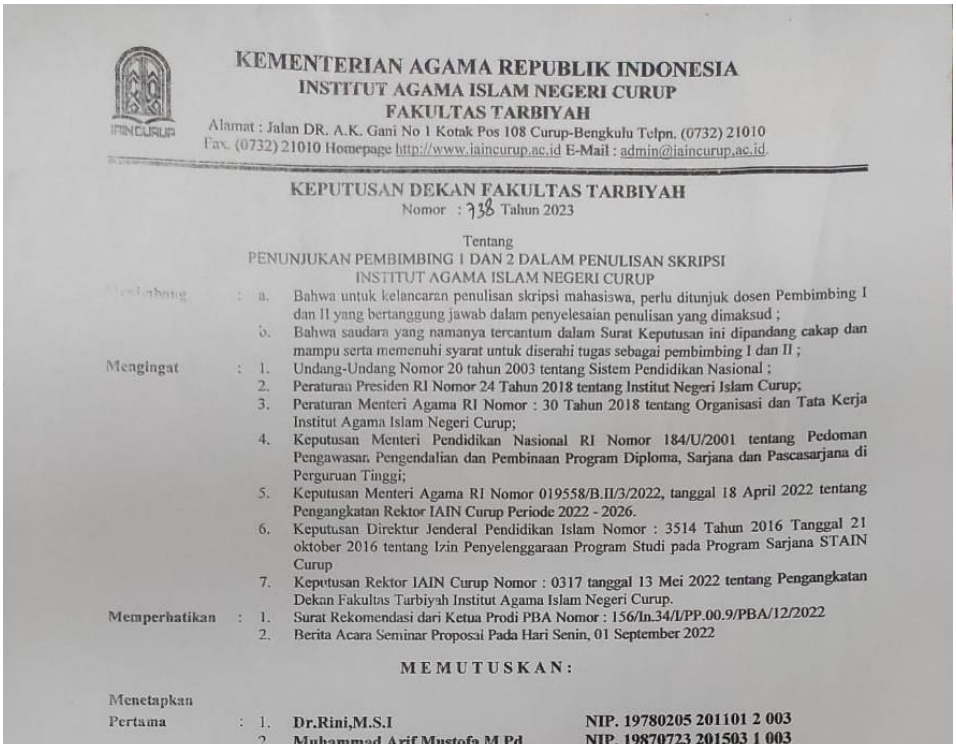
نتائج تقييم التحقق من صحة الخبراء الإعلاميين مع محاضرة المعهد الدولي للصحافة السيدة يويون يوميارتي، ماجستير في الهندسة، الخميس ٦ يوليو **٢٠٢٣**

نتائج تقييم التحقق من صحة خبير المواد مع محاضر تعليم اللغة العربية السيد بارتوموان هاراهاب، ماجستير، الجمعة ٢٣ يونيو ٢٠٢٣

هيرماوان آسيب . (٢٠١١)، منهجية تعلم اللغة العربية، (باندونغ: PT. الأحداث روزداكاريا .

الوسيلة، س. س. (٢٠١٩). إنشاء قصصك المتحركة باستخدام Plotagon: تنفيذ التعلم القائم على المشاريع في الكتابة السردية. المجلة الدولية للتعلم والتعليم والبحوث التربوية ، ١٨ (١٢)

الملاحق



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id.

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
Nomor : 738 Tahun 2023

Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PBA Nomor : 156/In.34/I/PP.00.9/PBA/12/2022
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Senin, 01 September 2022

MEMUTUSKAN:

Menetapkan
Pertama : 1. Dr.Rini,M.S.I NIP. 19780205 201101 2 003
2. Muhammad Arif Mustofa M.Pd NIP. 19870723 201503 1 003

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul	: Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Aplikasi Plotagon
Materi	: اَلرِّيَاضَةُ وَ عِيَادَةُ الْمَرْضَى
Sasaran	: Siswa kelas VIII Semester 2
Peneliti	: Kurnia Dwi Putri
Prodi	: Pendidikan Bahasa Arab
Nama Validator	: Partomuan Harahap, MA

A. Petunjuk Penilaian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi Plotagon.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik

B. Pemilihan Materi

1. Aspek Pembelajaran

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Kompetensi dasar dan Indikator					✓
2	Ketersedia tujuan pembelajaran					✓
3	Ketepatan memilih materi					✓
4	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar indicator				✓	
5	Pemberian latihan					✓
6	Kesesuaian soal dengan materi				✓	
7	Tingkat kesulitan soal					✓
8	Materi yang disajikan secara sederhana				✓	
9	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi pengguna					
Jumlah						
Rata-rata						
Kategori						

Aspek Isi

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Keruntutan isi/uraian materi					✓
2	Kejelasan kosakata dan kalimat teks					✓
3	Kejelasan dan kesesuaian relevasi bahasa yang digunakan				✓	
4	Ketepatan dan pemilihan gambar sesuai dengan materi				✓	
5	Kesesuaian materi dengan tujuan					✓
6	Kesesuaian materi untuk siswa					✓
7	Materi disajikan secara runtut				✓	
Jumlah						
Rata-rata						
Kategori						

C. Catatan/Komentar/Kritik/ Saran

- Penulisan kata masih ada yang salah

Kesimpulan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(*Lingkari salah satunya)

Curup, 23 Juni 2023

Validator Instrumen

Partomuan Harahap,MA

NIP.197304272006041001

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Aplikasi Plotagon

Materi : الرِّيَاضَةُ وَ عِيَادَةُ الْمَرْضَى :

Sasaran : Siswa kelas VIII Semester 2

Peneliti : Kurnia Dwi Putri

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Nama Validator : Yuyun Yumiarty, MT

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi Plotagon.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

A. Penilaian Kelayakan Media

1. Aspek Tampilan

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Menu dalam aplikasi mudah di pahami					✓
2	Konsistensi tata letak teks dan gambar					✓
3	Kesesuaian pemilihan background dan kontras					✓
4	Konsistensi penggunaan warna					✓
5	Konsistensi penggunaan teks					✓
6	Icon dan tombol navigasi mudah dipahami				✓	
7	Konsistensi penggunaan icon sebagai tombol navigasi				✓	
8	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam materi				✓	
9	Kemenarikan desain media					✓
10	Ketepatan penggunaan tema desain					✓
11	Kerapian teks dan gambar yang disajikan					✓
12	Keseimbangan warna yang sesuai pada teks, gambar pada aplikasi					✓
13	Kesesuaian ukuran pada teks dan gambar media				✓	
14	Ketepatan penyajian suara atau audio					✓
15	Kualitas suara atrau audio					✓
16	Kombinasi teks dan gambar yang sesuai					✓
17	Desain media rapi					✓
18	Media di desain secara menarik					✓
19	Penyajian materi menggunakan kata-kata dan gambar secara bersamaan					✓
20	Penyajian materi menggunakan gambar yang menarik dan mudah dipahami				✓	
21	Penyajian materi menggunakan media secara tidak berlebihan				✓	
Jumlah						
Rata-rata						
Kategori						

2. **Aspek Pemprogramaan**

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan judul media					✓
2	Kemudahan judul aplikasi daiam memberikan gambaran umum media					✓
3	Kemudahan dalam mengoprasikan media					✓
4	Ketepatan urutan control					✓
5	Konsistensi tata letak tombol navigasi					✓
6	Kemudahan penggunaan tombol					✓
7	Kemudahan dalam mengeksekusi halaman tertentu pada media				✓	
8	Kesesuaian navigasi dengan fungsi yang ditetapkan					✓
9	Kelancaran aplikasi ketika digunakan				✓	
10	Media yang di buat dapat digunakan secara efektif dan efesien				✓	
Jumlah						
Rata-rata						
Kategori						

A. **Catatan/Komentar/Kritik/ Saran**

Layak digunakan tanpa Revisi
Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Plotagon Sangat menarik dan dapat digunakan untuk Pembelajaran khususnya di MTs kelas VIII.

Kesimpulan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(*Lingkari salah satunya)

Curup, 6 / 7 / 2023

Validator Instrumen

Yuvun Yumiarty, MT

NIP. 198808042023212029

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Jl. Dr. AK Gani Kotak Pos *108* Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119

SURAT KETERANGAN CEK SIMILARITY
Nomor : 132 /In.34/FT.6/PP.00.9/07/2023

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Bahasa Arab dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan pemeriksaan *similarity* terhadap skripsi :

Judul : تصميم وسائط تعليم باللغة العربية ابستخدام PLOTAGON

Penulis : Kurnia Dwi Putri

NIM : 19601010

Dengan Tingkat kesamaan sebesar **Tiga Persen (3 %)**

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Curup, 13 Juli 2023
Pemeriksa,
Admin Turnitin Prodi PBA,

Yossi Dwi Oktarina, S.Pd

تصميم وسائط تعليم ابللغة العربية ابستخدام PLOTAGON

ORIGINALITY REPORT

3%	2%	1%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	1%
2	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Student Paper	<1%
4	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	<1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
6	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1%
7	Nur Afni Hasanah. al-Ittijah : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab, 2019 Publication	<1%
8	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1%