

ملخص

رزقي منورة دامويكو ، ٢٠٠١٠١٠٢٠٠٥٣ تطوير الرسوم الهزلية الرقمية لترقية مهارة الكلام في مدرسة إنسان شنديكياء العالية الإسلامية الحكومية بتناه لوت المشرفة السيّدة الدكتورة رضا درمواقي، الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم، جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين ٢٠٢٤

الكلمات الرئيسية : الوسيلة التعلم، الرسوم الهزلية الرقمية، المهارة الكلام، *ADDIE*

يهدف هذا البحث إلى تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية المبنية على الرسوم لتعلم اللغة العربية وخاصة في مهارة الكلام وتحديد استجابات الطلاب للوسيلة المطورة وخصائص الوسيلة المطورة. طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير (*R&D*) بنموذج التطوير *ADDIE* الذي يتضمن ٥ مراحل هم التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم. يتم إنتاج الوسيلة في مرحلة التطوير بمشاركة ٣ مدققين خبراء.

نتائج البحث عبارة عن منتجات الرسم الهزلية ذات طابع صوتي ومرئي تم تطويرها باستخدام نموذج التطوير *ADDIE* بعنوان "تعال: تكلم العربية". تم التحقق من صحة المنتج من خبراء اللغة على نسبة ٧٩,٩١% في الفئة الممكنة، وحصل تقييم خبير التعلم على نسبة ٩١,٦٧% في الفئة المناسبة جداً، وحصل تقييم الخبير الإعلامي على نسبة ٨٦,٢٥% في الفئة المناسبة جداً. تضمنت مرحلة التنفيذ تجارب جماعية صغيرة على ١٢ طالباً من طلاب الصف العاشر في مدرسة الإسلامية الحكومية تخصص في الدينية مرتافور ، واختبارات ميدانية على ٢٥ فصلاً وحصلت كل مرحلة من هذه المراحل على نسبة مئوية من نتائج استجابة الطلاب وهي ٩٤% و ٩٠% مع وجود فئات مناسبة جداً في كلا الاختبارين. تظهر نتائج التحقق والتجارب أن القصص المصورة الرقمية التي تم تطويرها مجددة ويمكن استخدامها كوسيلة بديلة في تعلم اللغة العربية، وخاصة في مهارة الكلام مع خصائص مرنة، تجربة الاستماع إلى الناطقين باللغة العربية وأسئلة وأجوبة للتفاعل بين وسائل الإعلام والمستخدمين.

ABSTRAK

Rizki Munawwarah Damoiko, 200101020053. *Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Maharah Kalam di MAN Insan Cendekia Tanah Laut*. Pembimbing Dr. Ridha Darmawaty, M.Pd., Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin 2024

Kata Kunci :Media Belajar, Komik Digital, Maharah Kalam, ADDIE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Komik Digital pada pembelajaran bahasa arab khususnya di maharah kalam, mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan serta karakteristik media yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahapan: 1) *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Media dihasilkan pada tahap pengembangan dengan melibatkan 3 orang validator ahli.

Hasil penelitian berupa produk komik digital dengan jenis audio visual yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan judul “*TA’AL: Takallam Al-‘Arabiyyah*”. Produk di validasi oleh ahli bahasa dengan perolehan presentase sebesar 79,91% kategori layak, penilaian ahli pembelajaran diperoleh presentase 91,67% dengan kategori sangat layak dan penilaian ahli media diperoleh presentase 86,25% dengan kategori sangat layak. Tahapan implementasi melibatkan uji coba kelompok kecil kepada 12 peserta didik kelas X MAPK Martapura, dan uji lapangan kepada 25 peserta didik kelas X MAN Insan Cendekia Tanah Laut. Masing-masing tahapan tersebut memperoleh presentase hasil respon peserta didik yaitu 94% dan 90% dengan kategori sangat layak pada kedua hasil uji. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan layak dan dapat dijadikan media alternatif pada pembelajaran bahasa arab khususnya pada maharah kalam dengan karakteristik fleksibel, pengalaman mendengar penutur arab asli dan tanya jawab untuk interaktifitas antara media dengan pengguna.