

## الباب الخامس

### الخاتمة

هذا الباب يحتوي على خلاصة نتائج بحث تطوير فيديو الرسوم المتحركة المبني على *Canva* لتعلم مهارة الكلام، والآثار المرتبة على النتائج، والتوصيات التي يمكن استخدامها كمرجع للجهات المعنية وللباحثة في الدراسات المستقبلية

#### أ. الخلاصة

بناءً على نتائج البحث والتطوير لوسيلة الفيديو الرسومي المتحرك القائمة على تكامل الثقافة المحلية البنجرية لتنمية مهارة الكلام لدى طلبة الصف السابع في المدارس المتوسطة الإسلامية، يمكن استخلاص النتائج الآتية:

١. تم تطوير وسيلة الفيديو الرسومي المتحرك القائمة على تكامل الثقافة المحلية البنجرية باستخدام نموذج ADDIE، الذي يشتمل على خمس مراحل، وهي: التحليل(Analysis) ، والتصميم(Design) ، والتصميم(Analysis) ، والتطبيق(Implementation) ، والتقويم(Evaluation) .

في مرحلة التحليل(Analysis) ، قام الباحث بتحليل احتياجات تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مهارة الكلام لدى طلبة الصف السابع. وشمل هذا التحليل خصائص الطلبة، وظروف عملية التعلم في الصف، ومحدودية الوسائل التعليمية التي يستخدمها المعلم، وال الحاجة إلى وسيلة تعليمية جذابة وسياقية. وأظهرت نتائج التحليل أن الطلبة يحتاجون إلى وسيلة تساعدهم على ممارسة الكلام بصورة نشطة و قريبة من حياتهم اليومية من خلال دمج الثقافة المحلية البنجرية.

أما مرحلة التصميم(Design) ، فقد تم فيها تحطيط مفهوم الوسيلة التعليمية، ويشمل ذلك تحديد أهداف التعلم، وتنظيم مادة مهارة الكلام، وتصميم تسلسل الفيديو الرسومي المتحرك، وإعداد الموارد والمفردات، والتحطيط لدمج عناصر الثقافة المحلية البنجرية في محتوى الوسيلة. كما تم في هذه المرحلة تحديد أدوات التقويم المستخدمة لقياس تحسين مهارة الكلام لدى الطلبة.

وفي مرحلة التطوير(Development) ، تم إنتاج الوسيلة التعليمية بناءً على التصميم المعدّ، حيث تم تطوير الفيديو الرسومي المتحرك من خلال دمج مادة مهارة الكلام مع العناصر البصرية والصوتية،

وإدخال عناصر الثقافة المحلية البنجرية. ثم عرض المنتج على خبراء الوسيلة، وخبراء اللغة، وخبراء المادة؛ للتحقق من صلاحية الوسيلة قبل استخدامها في عملية التعلم.

أما مرحلة التطبيق (Implementation) ، فقد تم تنفيذ استخدام وسيلة الفيديو الرسومي المتحرك القائمة على الثقافة المحلية البنجرية في تعليم اللغة العربية بمدرستين، هما مدرسة متوسطة إسلامية حكومية ومدرسة متوسطة إسلامية أهلية. وفي هذه المرحلة، شارك الطلبة في عملية التعلم باستخدام الوسيلة المطورة، وأُجري اختبار قبلي واختبار بعدي لقياس تحسن مهارة الكلام لديهم.

وفي مرحلة التقويم (Evaluation) ، تم تحليل نتائج تعلم الطلبة استناداً إلى نتائج الاختبار القبلي والبعدي، بهدف معرفة مستوى صلاحية وفعالية الوسيلة المطورة. وبناءً على هذه المراحل الخمس، يمكن الاستنتاج أن نموذج ADDIE يُستخدم بصورة منهجية ومنظمة في تطوير وسيلة الفيديو الرسومي المتحرك القائمة على الثقافة المحلية البنجرية.

٢. أظهرت نتائج تحكيم الخبراء أن وسيلة الفيديو الرسومي المتحرك القائمة على تكامل الثقافة المحلية البنجرية تتمتع بدرجة عالية جداً من الصلاحية. حيث حصل تقييم خبير الوسيلة على نسبة ٩٤٪ بتقدير «صالح جداً»، مما يدل على أن المظهر العام، والتصميم البصري، وطريقة عرض الوسيلة قد استوفت معايير الصلاحية. كما حصل تقييم خبير اللغة على نسبة ٩٧٪ بتقدير «صالح جداً»، مما يشير إلى أن استخدام اللغة، ووضوح التعليمات، وملاءمة الجوانب اللغوية في الوسيلة تتناسب مع خصائص الطلبة. كذلك حصل تقييم خبير المادة على نسبة ٩٦٪ بتقدير «صالح جداً»، مما يدل على أن المادة المقدمة تتوافق مع أهداف تعلم مهارة الكلام ومستوى قدرات الطلبة.

أما نتائج تقييم معلمي اللغة العربية بوصفهم ممارسين للتعليم، فقد بلغت نسبة ٨٤٪ بتقدير «صالح»، مما يدل على أن وسيلة الفيديو الرسومي المتحرك القائمة على الثقافة المحلية البنجرية صالحة للاستخدام في الصف الدراسي، ويمكن تطبيقها بما يتناسب مع الظروف الواقعية للطلبة وسياق التعلم في المدرسة.

٣. بناءً على نتائج التجربة التعليمية، ثبت أن وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس الثقافة المحلية البنجرية قادرة على تحسين نتائج تعلم مهارة الكلام لدى الطلبة. ويتبين ذلك من خلال ارتفاع

درجات الاختبار البعدي مقارنة بدرجات الاختبار القبلي، سواء في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية أم المدرسة المتوسطة الإسلامية الأهلية.

في المدرسة المتوسطة الإسلامية الأهلية الاستقامة، بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي ٦٩، وارتفع متوسط درجات الاختبار البعدي إلى ٨٥، بزيادة قدرها ١٦ درجة. أما في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بنجرماسين، فقد بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي ٧٠، وارتفع متوسط درجات الاختبار البعدي إلى ٨٤، بزيادة قدرها ١٤ درجة. وتشير هذه الزيادة إلى أن وسيلة الفيديو الرسومي المتحرك القائمة على تكامل الثقافة المحلية البنجرية فعالة في مساعدة الطلبة على فهم المادة وتنمية مهارة الكلام باللغة العربية.

كما أظهرت نتائج اختبار Paired Sample t-test في المدرستين قيمة دلالة إحصائية مقدارها  $< 0,05$  ، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات الاختبار القبلي والبعدي. وبذلك يمكن الاستنتاج أن وسيلة الفيديو الرسومي المتحرك القائمة على تكامل الثقافة المحلية البنجرية فعالة في تنمية مهارة الكلام لدى طلبة الصف السابع، سواء في المدارس المتوسطة الإسلامية الحكومية أم المدارس المتوسطة الإسلامية الأهلية.

## ب. الآثار

متقدم نتائج هذا البحث عدة آثار مهمة في تعلم اللغة العربية. بالنسبة لمعلمي اللغة العربية، يمكن استخدام فيديو الرسوم المتحركة المبني على Canva كوسيلة بديلة لتعلم مهارة الكلام تكون جذابة وسهلة الاستخدام. يمكن للوسيلة مساعدة المعلمين على تقديم المادة بشكل أكثر تنوعاً، وزيادة دافعية التعلم لدى الطلبة، وتشجيعهم على المشاركة الفاعلة في ممارسة التحدث.

بالنسبة للطلبة، يمكن لاستخدام فيديو الرسوم المتحركة المبني على Canva رفع اهتمامهم ومشاركتهم في تعلم مهارة الكلام. يساهم عرض المادة بشكل بصري وسمعي وتفاعلية في تسهيل فهم المفردات والتعابير باللغة العربية وزيادة ثقة الطلبة بأنفسهم عند التحدث.

بالنسبة للمدارس، يمكن أن تكون نتائج البحث مرجعاً لاستخدام الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا البسيطة وسهلة التطوير. يمكن للمعلمين تطوير الوسيلة المبنية على Canva بما يتناسب مع احتياجات وخصائص الطلبة في مدارسهم.

## ج. التوصيات

استنادا الى نتائج البحث، تقدم الباحثة عدة توصيات. بالنسبة لمعلمي اللغة العربية، يُنصح بالاستفادة من فيديو الرسوم المتحركة المبني على *Canva* وتطويره ليس فقط لمادة مهارة الكلام، بل ايضاً لمهارات اللغة العربية الاخرى. كما يُنصح المعلمون بدمج الفيديو مع انشطة ممارسة التحدث المباشر لتحقيق نتائج تعلم افضل.

بالنسبة للباحثة المستقبلية، يُنصح بتطوير فيديو الرسوم المتحركة المبني على *Canva* ليشمل نطاقاً اوسع من المادة، وكذلك تضمين عدد اكبر من طلبة البحث. كما يمكن للبحث المستقبلي دراسة فعالية الوسيلة على مدى فترة زمنية اطول.

بالنسبة لمطوري الوسائل التعليمية، يمكن تطوير فيديو الرسوم المتحركة المبني على *Canva* بإضافة تنوع في الأنشطة، تمارين تفاعلية، ودمج تقنيات اخرى لجعل التعلم أكثر جاذبية وابتكاراً

