

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

العصر الذي ينمو بسرعة يجلب تغييرات في عدد من قطاعات الحياة، أحدها في قطاع التعليم. مقترناً بالأوقات المتغيرة التي تتطور بسرعة، فإنه يغير أيضاً نظام التعليم في إندونيسيا بحيث يمكن لتعليم الحالي أن يتماشى مع العصر. في هذا العصر الرقمي، لم يعد يُنظر إلى وجود المعلمين من خلال الكاريزما التي يتمتعون بها. يُطلب من المدرسين كمعلمين محترفين أن يكونوا دائماً قادرين على التكيف مع العصر.¹

أنشطة التدريس والتعلم هي أنشطة يوجد فيها تفاعل وربط بين المعلمين والطلبة، ويكون نجاح هذه الأنشطة بالكامل من مسؤولية المعلم باعتباره المدير الوحيد في الفصل. يجب أن يعرف المعلمون أيضاً خصائص الطلبة في الفصل، حتى يتمكنوا من تحديد طريقة التدريس الصحيحة ويمكنهم إنشاء أنماط متنوعة من العلاقات أو التفاعلات بين المعلمين والطلبة حتى لا يحدث الملل في عملية التدريس والتعليم. خاصة في تعليم اللغة الأجنبية وخاصة تعليم اللغة العربية.²

فإن المهارة اللغة العربية قسم من أقسام اللغة وحدها التي تتكون من مهارة الإستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ثم مهارة الكتابة.³ اللغة العربية هي إحدى المواد التي يتم تدريسها في إندونيسيا، حتى الآن تعتبر المواد العربية أقل جاذبية لأن المعلمين يوفرون مواد وتمارين بدون وسيلة يمكن أن تجذب انتباه الطلبة. تلعب وسائل الإعلام دوراً مهماً في عملية التعليم والتعلم، ولا يمكن

¹ Maharani Ika Fajarwati dan Sony Irianto, "Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump," *eL-Muhbib Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar* Vol. 5 No. 1 (Juni 2021): h. 3.

² Muhammad Huda Nur Taufik, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Masa Kini," *Prosiding Semnasbama IV UM Jilid 2 Peran Mahasiswa Bahasa Arab dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0*, Vol. 4 No. 1 (2020): h. 43.

³ صالحه, ستي "طريقة تعليم مهارات اللغوية لدى الطلاب في الجامعة" *المجلة التزكية الإسلام والمجتمع والثقافة* المجلد

لوسائل الإعلام التعليمية جذب انتباه الطلبة فحسب، بل يمكنها أيضاً نقل الرسائل الموضوعية. عند استخدامها في المدرسة، يمكن للمدرسين استخدام وسيلة تعليمية إبداعية ومبتكرة ومتنوعة لخلق بيئة التعليم مهمة، وتحسين التعليم العملية ويؤدي إلى زيادة نجاح التعليم.⁴

سيستمر اتجاه التغيير والإبتكار في عالم التعليم في الحدوث والتطور، خاصة في دخول العصر الألفي أو هذا العصر الرقمي، بما في ذلك المواد التعليمية. تشمل هذه التغييرات: من الأسهل العثور على موارد التعليم، والمزيد من الخيارات واستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، والدور المتزايد و للوسيلة متعددة في أنشطة التعليم، حتى يصبح وقت التعليم أكثر مرونة. هذا بالتأكيد له مثل هذا التأثير الكبير في عالم التعليم. يجب تصفية اختيار وسيلة التعليم، ومواءمتها مع الأهداف المراد تحقيقها. لذلك، إختيار الوسيلة التعليم التي تجذب انتباه الطلبة واهتمامهم. بالإضافة إلى ذلك، يجب أن يكون استخدام الوسيلة مناسباً، بمعنى أن إختيار وسيلة التعليم يجب أن يتطابق مع المواد التي تمت مناقشتها والعرض التوضيحي في الوقت المناسب حتى يمكن أن تعمل لتوضيح المعلومات أو المفاهيم التي ينقلها المعلم.

وفقاً لنتائج مقابلة مع معلمة اللغة العربية للصف الخامس في مدرسة الإبتدائية بنجانغ، لا يزال تعليم اللغة العربية في الصف الخامس يستخدم الأساليب التقليدية. لا يزال استخدام المعلمين لأساليب تعليم اللغة العربية محدوداً وأقل تنوعاً. وسيلة تعليم اللغة العربية في المدارس مستخدم هي الكتاب و السبورة، وهذا يجعل تعليم اللغة العربية أقل تنوعاً، مما يؤدي إلى الرتابة ويسبب الملل في الدروس مما يخلق الاهتمام وقلة الحافز في تعلم اللغة العربية. تنقسم الوسيلة التعليمية العربية إلى ثلاثة أجزاء: وسيلة التدريس المرئية، ووسيلة التدريس المسموعة، والوسيلة التعليمية المرئية والمسموعة.⁵ وانطلاقاً من شكلها، تنقسم الوسيلة التربوية إلى قسمين، هما: الوسيلة الإلكترونية وغير الإلكترونية. من ناحية أخرى، فإن طريقة التدريس المرئي والمسموع أفضل من وسيلة التدريس المسموعة والوسيلة التعليمية المرئية فقط، لأنه عند استخدام الوسيلة التعليمية السمعية والبصرية،

⁴ Haslinda dan Supriadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash Pro Cs6 Bagi Siswa SMP," *Jurnal Literasi Digital* Vol. 2 No. 1 (Maret 2022): h. 46.

⁵ Heri Susanto Dan Helmi Akmal, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya)* (Banjarmasin, 2019), h. 16.

يجب على الطلبة التركيز على سمعهم وبصرهم. بالإضافة إلى أن طرق التعليم الإلكتروني أفضل من الأساليب غير الإلكترونية. لأن طرق التعليم الإلكتروني أكثر جاذبية للطلبة من الأساليب غير الإلكترونية.⁶ أحد الدعائم الإلكترونية هو "Animaker". إن وجود صانع الرسوم المتحركة هو مبادرة في طريقة التعليم، ولأنه يحتوي على جدول و الرسوم متحركة يمكن أن تدعم اهتمام الطلبة بالتعليم، فهو مناسب أيضاً لصانع الرسوم كوسيط تعليم.

كما ظهرت نتائج البحث رحى فجرينتي و سفتي ففري ميلنا مع الموضوع: "تأثير إستخدام Animaker على مخرجات التعليم للطلبة في مواضيع الدراسات الإجتماعية في مدرسة الابتدائية"⁷. Animaker هي واحدة من المرافق التعليمية التي يمكن أن تعزز نتائج تعليم الدراسات الإجتماعية للمدرسة الابتدائية لزيادة إستخدام وسائل الإعلام. لذلك، يتم تشجيع الباحثة على إجراء بحث علمي "تطوير Animaker". لبرامج الرسوم المتحركة تأثيرات متعددة في حياة الأطفال فتعتبر بذلك وسيطاً ثقافياً وأداة تربوية وثقافية وترفيهية تعمل كمصدر للمعرفة ووسيلة لتعزيز النمو الإجتماعي والثقافي للأطفال⁸. بناءً على ملاحظة الباحثة التي يقيس اهتمام التعليم قبل الإجراء، فإن الإهتمام بالتعليم لطلبة الصف الخامس لا يزال منخفضاً أيضاً، ويُنظر إليه من خلال قيمة نتائج تعليم الطلبة. وسيلة الكتاب المستخدمة مثيرة للإهتمام، فهناك صور مزخرفة بالألوان، والمادة تتماشى مع خصائص طلبة المدرسة الابتدائية.

ومع ذلك، هناك بعض المواد التي لم يتم تغطيتها بالكامل لأنها تركز فقط على مهارة الإستماع و مهارة القراءة، وبعض أنواع الكتابة في الكتاب لا تظهر بوضوح. وبالتالي، هناك حاجة إلى مجموعة متنوعة من الوسيلة في تعليم المهارة اللغوية لزيادة اهتمام الطلبة بالتعليم، سواء من حيث الكتاب أو وسائل الإعلام التعليمية، وخاصة الطلبة في المدرسة الابتدائية. كما ظهرت

⁶ anggraini Diah Puspitasari, "Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak Dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA," *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol. 7 No. 1 (Maret 2019): h. 18.

⁷ Rahma Fajrianti dan Septi Fitri Meilana, "Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* Vol. 6 No. 4 (2022): h. 6630.

⁸ لامية طالة, "الرسوم المتحرك والطفل: قراءة في التأثيرات الاجتماعية، الثقافية، الأخلاقية، والدينية", *المجلة الدولية*

نتائج البحث لمجلة تقدير للدراسات الإسلامية والتعليم (القلم) ٢٠١٧ مع الموضوع: "تطوير وسيلة الرسوم المتحركة لتعليم اللغة العربية للفئة السادسة في مدرسة الابتدائية أليهنى، سنجي."⁹ والتي تتطلب اختلافات بحيث تصبح تطويراً لوسائل الإعلام. لذلك، يتم تشجيع الباحثة على إجراء بحث علمي حول موضوع "تطوير فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في تعليم اللغة العربية لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ".

ب. أسئلة البحث

١. كيف تصميم وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في تعليم اللغة العربية لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ؟
٢. ما خصائص فيديو الرسوم المتحركة المطور على أساس *Animaker* في تعليم اللغة العربية لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ؟
٣. ما مدى فعالية استخدام فيديو الرسوم المتحركة المطور على أساس *Animaker* لترقية التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ؟

ج. أهداف البحث

١. لكشف عملية تطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة المطور على أساس *Animaker* لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ.
٢. لكشف خصائص فيديو الرسوم المتحركة المطور على أساس *Animaker* لتعليم اللغة العربية لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ.
٣. لقياس فعالية بعد استخدام فيديو الرسوم المتحركة المطور على أساس *Animaker* لترقية التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ.

⁹ Takdir, "Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI MIN Alehanuae Kab. Sinjai," *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* Vol. 9 No. 1 (2017): h. 139.

د. تحديد المصطلحات

• التطوير: التطوير المشار إليه هنا هو تطوير منتج باستخدام طريقة البحث والتطوير مع نموذج *Addie*. تطوير وسيلة على شكل فيديو الرسوم المتحركة تحتوي على مواد من كتب اللغة العربية المستخدمة، قبل اختبارها على الطلبة، قام الباحثة بالتصديق من صحة خبراء المواد وخبراء اللغة و خبراء الوسائل التعليمية. عند الحصول على النتائج والإقتراحات من المدقق، راجع الباحثة التحسينات. بعد ذلك، إختبرته الباحثة لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ، وأجرت إختبارًا أوليًا قبل إستخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة، ثم تقويم للطلبة عند الانتهاء من استخدام فيديو الرسوم المتحركة، بعد الانتهاء من الاستخدام، يتم إعطاء أسئلة ما بعد الاختبار وأدوات الاستبانة للطلبة، ثم تحدد النتائج الإجمالية ما إذا كان مناسبًا أم لا، ويستمر فيديو الرسوم المتحركة للتعليم، سواء من خلال التصديق من صحة الخبراء أو التطبيق العملي أو فعالية الطلبة.

• فيديو الرسوم المتحركة: فيديو الرسوم المتحركة بشكل عام للطلبة هو تكوين معارفهم وميولهم، لأن هذا البرنامج يجسد الأفكار والمعلومات والخير في مشاهد متكاملة تعتمد على صور حية أو رسوم متحركة متصلة بالإشارات الصوتية. عمق الإحساس والمؤثرات الصوتية التي تلفت انتباهه وتثير اهتمامه، بحيث تصبح هذه المشاهد أقرب إلى تصور الطفل الذي لا يستطيع التمييز بين الواقع والخيال¹⁰. يحتوي فيديو الرسوم المتحركة الذي سيتم عرضه على مواد تعليم اللغة العربية حسب ما يتم تعلمه في المدرسة، والتي سيتم ملؤها حسب المستوى الأساسي للمدرسة الإبتدئية بناءً على الخصائص الطبقية والنفسية للطلبة. سواء من حيث الشخصيات المتحركة والألوان ومظهرخلفية التي سيتم عرضها أو غيرها.

Animaker: Animaker هو تطبيق أو خدمة عبر الإنترنت توفر إمكانية إنشاء العروض التقديمية من خلال توفير رسوم متحركة يمكن أن تجذب الانتباه، على سبيل المثال الرسوم المتحركة ذات

¹⁰ زينة سعد نوشي, "مضامين برامج الرسوم المتحرك في قنوات الأطفال الموجهة باللغة العربية" المجلد(٥١) العدد

التأثير الانتقالي، والرسوم المتحركة الكرتونية، والرسوم المتحركة المكتوبة بخط اليد، بحيث يمكن تقديم العروض التقديمية بشكل أكثر وضوحًا ومصحوبة بإعدادات خط زمني سهلة للغاية.¹¹

لذا فإن المقصود في هذا البحث بوسائل التعليم على شكل رسوم متحركة هي وسيلة تعليمية يتم توصيلها من مصدر أو معلمون لاستهداف الطلبة من خلال استخدام الوسيلة على شكل رسوم متحركة، وهي الوسيلة المسموعة والمرئية في شكل وسيلة فيديو بهدف جذب انتباه الطلبة ليسهل فهم الدرس يقدمها مصدر او المعلمون. كلما زاد استخدام الحواس، زاد استيعاب الدروس.

هـ. أهمية البحث

وأما المنافع والفوائد التي يتمنى الباحثة من هذا البحث فهي:

١. الفائدة النظرية

- (١) هذا البحث من المتوقع أن يضيف معرفة جديدة حول استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* ويقدم دعمًا نظريًا لبحث مماثل حول وسيلة الفيديو المتحركة والتي تمت دراستها مسبقًا.
- (٢) هذا البحث من المتوقع أن يكون مادة مرجعية لمعلمي المادة ويمكن أن يكون مرجعًا للبحوث المستقبلية، الجديدة والمتقدمة، خاصة في نفس الدراسة والعلوم في هذا البحث.

٢. الفائدة التطبيقية

- (١) للطلبة، يمكن لعملية التعلم والتعليم باستخدام فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* أن تفهم اللغة العربية بطريقة منظمة وتدرجية.
- (٢) للمعلمين، فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* بديلاً في حل المشكلات التي يواجهونها عندما لا يكون لديهم خبرة في وسائل الإعلام التكنولوجية في تدريس اللغة العربية.

¹¹ Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodlat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*, (Surabaya: Cv. Gemilang, 2018) h. 21.

(٣) للمدرسة، فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* تدخلات تعليمية ومعلومات حول تعليم اللغة العربية لتثقيف المعلمين في زيادة الإبداع والجاذبية في التدريس لتحقيق النجاح التعليم.

(٤) للباحثين، زيادة جودة العلوم وتطبيق وسيلة الفيديو في مجال دراسات اللغة العربية. أثناء استعراض نتائج هذه الدراسة، يأمل الباحثة في أن تكون معلومات إضافية حول فعالية الوسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker*.

ف. مواصفات منتج *Animaker*

مزايا تطبيق *Animaker* هي:

- (١) مجاني للتنزيل،
- (٢) ميزاته كاملة، تبدأ من الرسوم البيانية، الأبعاد ٢ و ٢,٥ الأبعاد،
- (٣) يحتوي التطبيق على صور متحركة وكتابة وحركة وصوت وخلفية وصوت خلفي،
- (٤) تحميل ملفات إضافية من الخارج مثل الصور وصوت المتحدث الأصلي. تتمثل إحدى الإضافات في *Voice maker* والخلفية والصوت الخلفي والموسيقى ومقاطع الفيديو من التنزيلات الأخرى.
- (٥) يمكن أن تكون النتيجة فيديو بطول ثلاثين دقيقة وبجودة تتراوح من Full HD و HD و SD وتنزيله على أجهزتنا.¹²
- (٦) منتج الذي يتم تطويره يكون على شكل فيديو الرسوم المتحركة سيتم بعد ذلك معالجته على شكل رابط أو ملف سيتم رفعه على *Youtube* باسم الحساب مرتبة، حتى يتمكن من يريد التعليم فقط من استخدام الملف أو أكتب الرابط.

¹² Hendi Firdaus, Cucu Atikah, dan Yayat Ruhiat, "Development of Electric Vehicle Learning Videos based on Youtube Integrated *Animaker*," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* Vol. 9 No. 2 (Agustus 2021): h. 104.

(٧) وسيلة فيديو الرسوم المتحركة باستخدام جميع مشغلات الوسيلة الموجودة على أجهزة نظام تشغيل الهواتف الذكية (*iPhone*)، باستثناء *Android* وأجهزة الكمبيوتر أو الحاسوب.

(٨) - فيديو ١ تعليم اللغة العربية: الدرس السابع مع مادة "ما حولنا".

- فيديو ٢ تمارين: التمرين السابع مع مادة ما حولنا.

- فيديو ٣ تعليم اللغة العربية: الدرس ٨ مع مادة "الأحداث الطبيعية".

- فيديو ٤ تمارين: التمرين الثامن مع مادة الأحداث الطبيعية.

- فيديو ٥ تعليم اللغة العربية: الدرس ٩ مع مادة "الأدوات المطبخية".

- فيديو ٦ التمرين: التمرين التاسع بمواد الأدوات المطبخية.

ز. الدراسات السابقة

أصالة هذا البحث في استخدام منهج البحث والتطوير، ونوع البحث هو بحث مركب (أسلوب مختلط)، أي مزيج من البحث النوع والكمي باستخدام نموذج *Addie*. وأسلوب جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلة والاختبار والاستبانة. الموضوع: لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ، أمونتا. استخدام وسيلة الفيديو *Animaker* أثناء التعليم، وأسلوب تحليل البيانات: تحليل الصلاحية والتطبيق العملي والفعالية.

قبل أن نقدم الباحثة الرسالة العلمية بهذا الموضوع المختار، قد فتشت الباحثة الرسائل التي

تتعلق بهذه الرسالة العلمية وهي كالتالي:

عنوان البحث	اختلاف	المساواة	نتيجة البحث
(١) "تطوير وسيلة تعليم الرياضيات في مدرسة المتوسطة باستخدام تطبيق <i>Animaker</i>	-المادة المستخدمة هي الرياضيات. - موضوع الطالب المستخدمة للفصل العاشر المتوسطة.	*الاستخدام وسيلة <i>Animaker</i> في تعليم.	تثبت نتائج البحث أن الوسيلة التعليمية مع تطبيق <i>Animaker</i> عملية ومناسبة للاستخدام. وتثبت ردود المعلمين والطلبة ردود أفعال

<p>إيجابية مع نسبة الدرجات التي تم الحصول عليها. وبناءً على استبانة استجابة المعلم فقد بلغت ٨٠٪ واستبانة رد فعل الطلبة ٧٨٪.</p>	<p>*الطريقة المستخدمة في البحث والتطوير، نموذج <i>Addie</i>. *النوع من البحث الوصفي الكمي. * هناك ثلاث أدوات لجمع البيانات: الملاحظة والمقابلة والاستبانة.</p>		<p>على <i>Vector</i> <i>Material</i> 13.</p>
<p>وتظهر نتائج البحوث التي أجريت في مرحلة التقويم بلغت نسبة النجاح ٨٥,٢٪ والتي يمكن تصنيفها على أنها عالية جداً. المواد التعليمية الرقمية يعتبر استخدام مساعدة تطبيق <i>Animaker</i> فعالاً للاستخدام من معلمون مرحلة ما قبل المدرسة والطفولة المبكرة.</p>	<p>*الاستخدام وسيلة <i>Animaker</i> في تعليم. *الطريقة المستخدمة في البحث والتطوير. * يستخدم هذا النوع من البحث الوصفي الكمي. * يهدف إلى الاستفادة من</p>	<p>- المواضيع التي تستهدف معلمون مرحلة ما قبل المدرسة والطفولة المبكرة. - تكون التجارب على نطاق واسع، بينما يقتصر الباحثة التجريب على نطاقات صغيرة.</p>	<p>(٢) " تصميم لتطوير مواد التدريس الرقمية بمساعدة تطبيق <i>Animaker</i> في مرحلة ما قبل المدرسة و الطفولة المبكرة في فنديلغغ "14.</p>

¹³ Natalia Ayu Lestari Sidabutar dan Reflina, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi *Animaker* pada Materi Vektor," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 06, No. 02 (Juli 2022): h. 1374.

¹⁴ Badri Munawar, Ade Farid Hasyim, dan Minhatul Ma'arif, "Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi *Animaker* Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang," *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* Vol. 04 No. 2 (Desember 2020): h. 310.

	المواد التعليمية الرقمية، بسبب المرافق الكافية ومعرفة مدى فعالية وسيلة <i>Animaker</i> .		
استنادًا إلى اختبارات التصديق من الصحة التي أجراها خبراء الوسيلة وخبراء المواد، يمكن أن نستنتج أن الوسيلة التعليمية في شكل فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لتحسين نتائج التعليم لدروس اللغة الإندونيسية للصف الثالث الابتدائي يمكن القول إنها مناسبة للاستخدام.	* الاستخدام وسيلة <i>Animaker</i> في تعليم. * الطريقة المستخدمة في البحث والتطوير، نموذج <i>Addie</i> .	- مادة الدرس المستخدمة هي الإندونيسية. - الموضوع موجه لطلبة الصف الثالث الابتدائي .	٣) "تطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على <i>Animaker</i> لتحسين تعليم مادة الشعر الإندونيسية للصف الثالث الابتدائي". ¹⁵
استنتاج هذه الدراسة هو أن وسيلة تعليم الرسوم المتحركة المطورة مجدية جدا لاستخدامها في تعليم العلوم.	* الاستخدام وسيلة <i>Animaker</i> في تعليم. * الطريقة المستخدمة في	-مادة الدرس المستخدمة هي العلوم. -الموضوع لطلبة الصف الرابع الابتدائي .	٤) "تطوير وسيلة تعليم العلوم باستخدام <i>Animaker</i> مادة الشكل الأشياء في الصف الرابع". ¹⁶

¹⁵ Edwina Ariandhini dan Indri Nugraheni, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Animaker* untuk Meningkatkan Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* Vol. 8, No.3, (Maret 2022): h. 242.

¹⁶ Herwina Pulungan dan Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Menggunakan *Animaker* Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas Iv Sd," *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, Januari 2022, h. 22.

	البحث والتطوير، نموذج <i>Addie</i> .	- أسلوب جمع البيانات ورقة التصديق.	
حصلت نتائج الدراسة على تأثير إيجابي من استخدام وسائل الإعلام السمعية والبصرية <i>Animaker</i> مع زيادة مخرجات تعليم الدراسات علوم الاجتماعية.	* الاستخدام وسيلة <i>Animaker</i> في تعليم. * الموضوع المستخدم لطلبة الصف الخامس الابتدائي. * أسلوب جمع البيانات: اختبارات واستبانة و الاختيار من متعدد.	- مادة الدرس المستخدمة هي العلوم الاجتماعية. - يستخدم منهج البحث أسلوب التصميم شبه التجريبي مع تصميم المجموعة الضابطة. - أسلوب تحليل البيانات: وهي الإحصائيات باستخدام برنامج <i>SPSS 25.0</i> في اختبار الحالة الطبيعية، باستخدام صيغة اختبار كولموجوروف- سميرنوف، والتجانس، واختبار <i>ANOVA</i> .	٥) "تأثير استخدام <i>Animaker</i> على مخرجات تعليم الطلبة في مواد علوم اجتماعية المدرسة الابتدائية". ^{١٧}

¹⁷ Rahma Fajrianti dan Septi Fitri Meilana, "Pengaruh Penggunaan Media *Animaker* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar," Vol. 6 No. 4(2020) h. 6630.

<p>وتوصلت الدراسة إلى وجود فرق بين متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية بعد التطبيق لاختبار الأداء وبطاقات مهارات القراءة ومستوى الكفاءة (٨٠٪) لصالح التطبيق البعدي.</p>	<p>* استخدام وسيلة الرسوم المتحركة في التعليم. * أسلوب جمع البيانات المستخدمة للاختبارات.</p>	<p>- الطريقة المستخدمة تجريبية. - المواد المستخدمة لطلبة الصف الثالث الابتدائية. - تهدف هذه الدراسة إلى قياس مدى فاعلية الرسوم المتحركة في علاج عسر القراءة لدى طلبة ذوي صعوبات التعليم.</p>	<p>(٦) " أثر استخدام الرسوم المتحركة في علاج العسر القرائي (الدسلوكسيا) لدى تلميذات الصف الثالث الابتدائية في مدينة جدة". 18</p>
<p>وأشار الفرق الكبير جداً في تطبيق الاختبار البعدي لدى المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية إلى أنه كان أكثر ملاءمة للمجموعة التجريبية، مما يعني أنه كان فعالاً استخدام وسيلة الرسوم المتحركة في التعليم.</p>	<p>* استخدام وسيلة الرسوم المتحركة في التعليم. * يهدف إلى تحديد مدى فعالية وسيلة الرسوم المتحركة في التعليم.</p>	<p>- الطريقة المستخدمة هي التجريب. - مادة الدرس المستخدمة هي التاريخ. - الموضوع موجه لطلبة المدارس الإعدادية.</p>	<p>(٧) " فاعلية البرامج على الرسوم المتحركة في تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير البصري لدى طلبة المرحلة الإعدادية". 19</p>

18 ريم عبد الله الطويرقي، "أثر استخدام الرسوم المتحركة في علاج العسر القرائي (الدسلوكسيا) لدى تلميذات الصف الثالث الابتدائية في مدينة جدة"، مجلة العلوم التربوية والنفسية المجلد (٤)، العدد (٣٢) (٢٠٢٠): ص. ١٣٩.

19 حماد، عادل رسمي و زارع أحمد، "فاعلية البرامج القائمة على الرسوم المتحركة في تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير البصري لدى طلاب المرحلة الإعدادية" المجلد (٣٣) العدد (٠٣) (٢٠١٧): ص. ١٦٣.

<p>تم الحصول على البيانات من هذه الدراسة من خلال توفير الاختبار القبلي والبعدي. حصلت نتيجة حساب اختبار t عند مستوى معنوي ٠,٠٥ على القيمة المحسوبة (٣,٩٥١) لذلك $t_{table} > (٢٠٠٢)$ يمكن استنتاج أن استخدام الوسيلة السمعية والبصرية (مقاطع الفيديو الكرتونية) فعال في إتقان المفردات العربية لدى طلبة الصف العاشر في المدرسة المتوسطة المحمدية ١ أنسمه ماكاسار.</p>	<p>*وسيلة السمعية والبصرية أو مقاطع الفيديو الكرتونية المستخدمة في التعليم. *مادة الدرس المستخدمة هي اللغة العربية.</p>	<p>- طريقة البحث المستخدمة هي التجريب. - موضوع لطلبة الصف العاشر المتوسطة.</p>	<p>٨) "فاعلية استخدام وسيلة السمعية والبصرية (فيديو الكرتون) في الدروس إتقان المفردات العربية لدى طلبة الصف العاشر في المدرسة المتوسطة المحمدية ١ أنسمه ماكاسار " 20.</p>
---	---	--	---

²⁰ Riska Ramadani dan Amri Rahman, "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual (Video Kartun) Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unsimuh Makassar," *Al-Fashahah: Journal Of Arabic Education, Linguistics, And Literature* Vol. 1, No.2 2021(t.t.).