

الباب الرابع

نتائج البحث ومنقشتها

أ. وصف موقع البحث

تاريخ موجز لمدرسة الإبتدائية نشأت من مؤسسة الأخوة التعليمية التي نفذت برنامجا خدميا في مجال التعليم من مستوى روضة الأطفال والمدرسة الثانوية والمدرسة المتوسطة. ابتداء من العام الدراسي ٢٠١٢/٢٠١٣ وسعت مجال الخدمة في مجال التعليم من خلال افتتاح مدرسة إبتدائية الأخوة بنجانغ الواقعة في السارع جيرماني حوسين رقم ٠١٧ قسم ٠٥ قرية لوك بانغكانغ، أمونتاوي.

الغرض الذي تأسست عليه المؤسسة المدرسة الإبتدائية الأخوة بنجانغ إضافة إلى بذل الجهود لتثقيف حياة الأمة، على وجه التحديد الأهداف التالية:

أ. دعم وإعداد البرامج الحكومية في مجال التعليم.

ب. إعداد جيل ذكي، ماهر، فاضل لديه قدرة إسلامية أساسية صلبة.

ج. النهوض بعالم التربية الإسلامية كمثل مؤسسي مؤسسة وتوقعات التربية الإسلامية الأخوة وأسلافها وفق الإرشاد الديني.

الغرض العام من إنشاء في مدرسة الإبتدائية إنتغرل الأخوة بنجانغ هو كما يلي:

أ. توفير مؤسسات تعليمية عالية الجودة لشعب هولو سونغاي أوتارا بشكل خاص وشعب أمونتاوي بشكل عام.

ب. إنشاء مؤسسة تعليمية في المرحلة المدرسة الإبتدائية تجمع بين التعليم العام والمهارات والمعرفة الإسلامية مدعومة بمرافق جيدة.

ج. تعزيز عالم التربية الإسلامية ككل وبشكل شامل مثل وتوقعات القادة وأسلافهم وفقا لإرشاد الدين.

د. توفير مرافق التعليم الأساسي لدعم البرامج الحكومية.

رؤية المدرسة الإبتدائية الأخوة بنجانغ هي "خلق جيل من القرآني والإنجاز والتكامل"، في حين أن من بين مهامها:

١. تنظيم التعليم القائم على القرآن بنهج معياري للأساليب المعاصرة،

٢. تطوير التحصيل الطلبة كثقافة المدرسة الابتدائية،

٣. دمج القيم الإسلامية في كل مادة تعليمية في بناء الشخصية.

يبلغ عدد طلبة المدرسة الابتدائية إنتغرل الأخوة بنجانغ للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ ٤٢٨ شخصًا، أما إجمالي عدد أعضاء هيئة التدريس والموظفين: ٦٧ شخصًا (انظر المرفق). فيما يتعلق بالمرافق المتاحة في مدرسة الإبتدائية إنتغرل الأخوة بنجانغ هي كما يلي:

الجدول: ١,٥ مرافق في المدرسة الأخوة بنجانغ

العدد	اسم المرفق	العدد	اسم المرفق
١١	الداعمة توفر أنشطة المناهج الوسائل التعليمية	١	غرفة رأس المدرسة
٢٠	الفن والأدوات التكميلية	١	غرفة مجلس المعلم
٧	أدوات النجارة مثل المناشير	٢	مكتب الإدارة ومشغل المدرسة
٧	أدوات التنظيف	١	غرفة وحدة صحة الطلبة
٩	أدوات غرفة وحدة صحة الطلبة	١	غرفة التوجيه والإرشاد
١٦	الأدوات الإدارية	١٤	غرفة الفصل
١٠	المشجعين	١	غرفة المكتبة
١٤	إمدادات مياه الشرب لطلبة الصف	٧	مرحاض و حمام المعلمون

١٤	محطة غسيل الأيدي في كل فصل	٧	مرحاض تلميذ
١٤	التلفزيون كوسيلة لتعليم كل فصل	٧	مرحاض تلميذة
١	مستودع	٢	وقوف السيارات

ب. نتائج البحوث ومناقشتها

١. تقديم البيانات

١) عملية تصميم تطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* لتعليم اللغة العربية

ينتج هذا البحث منتج على شكل وسيلة تعليمية وهي فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* تم تصميم هذه الوسيلة بطريقة جذابة حتى يتمكن الطلبة من فهم المواد المقدمة بسهولة أكبر ويمكنهم استخدامها بشكل عملي. تم تطوير وسيلة التعليمية فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* هذه باتباع مراحل تطوير نموذج *ADDIE* باستخدام ٥ مراحل، وهي: مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

أ. التحليل (*Analysis*)

المرحلة الأولى هي التحليل الاحتياجات، ويتم تطبيق ذلك في مرحلة اختيار المواد وتحليل الاحتياجات والإمكانيات التي تستخدم كأساس لتصميم المنتج بحيث تتم عملية البحث بسلاسة. عند تحليل الاحتياجات، من الضروري الحصول على البيانات الأولية من خلال الملاحظة والمقابلة. ويتعلق بهذه البيانات عدد من المعلومات المتعلقة بالظروف الميدانية، وتصف تنفيذ التعليم، وتصف

حالة الطلبة، وما إلى ذلك. وسيتم تحليل البيانات لتحديد خصائص الطريقة التي سيتم استخدامها لتطويرها.

(أ) نتائج الملاحظة وتحليلها

الملاحظة التي تم إجراؤها تهدف إلى رؤية عملية تعليم اللغة العربية بشكل مباشرة. تم إجراء ذلك في المدرسة للحصول على نظرة عامة على العملية التعليمية التي تم تنفيذها، وتم إجراء هذا البحث في ١٢ يونيو ٢٠٢٣، الفصل الدراسي الثاني الساعة ٠٨,٠٠ صباحاً مع قائدة المدرسة الحجة محسنة.

وتمت نتائج ملاحظة التعليم مباشرة من خلال المعلمة قراءة الكتاب يشرح فيه المادة الموجودة في الكتاب. في بعض الأحيان يكتب المعلمة نقاطاً مهمة على السبورة. إن الوسائل المستخدمة في التعليم ليست سوى السبورة. يهيمن المعلمة على تعليم الذي يستمر من خلال قراءة الكتاب وشرح المواد. الطلبة يستمعون ويكتبون فقط، ماذا شرح المعلمة نادراً ما يطرح الطلبة الأسئلة. هناك بعض الطلبة الذين يبدو عليهم الملل والنعاس أثناء التعليم.

ويمكن رؤية نتائج الملاحظة في المدرسة الأخوة بنجانغ أمونتا في الجدول التالي:

الجدول: ١,٦ نتائج الملاحظة في المدرسة الأخوة بنجانغ أمونتا

الرقم	المكونات	نتائج الملاحظة
١.	يبدأ التعليم	يبدأ التعليم بقراءة الدعاء التعلّم من المعلمة والطلبة. ثم ابدأ بوضع الكتاب على الطاولة.
٢.	شرح المادة	يشرح المعلمة المادة بشكل واضح وكامل في الفصل.

طريقة المحاضرة والأسئلة والأجوبة.	طريقة التعليم المستخدمة	٣.
السبورة.	الوسيلة التعليمية المستخدمة	٤.
الإندونيسية والبنجرية والعربية.	اللغة المستخدمة	٥.
يتم التقويم من خلال طرح أسئلة حول المادة في كل اجتماع وإجراء اختبارات التكرار على المادة في نهاية الفصل.	شكل وطريقة التقويم	٦.
وانتهت بقراءة الحمد لله والدعاء لاستكمال الدراسة.	اختتام التعليم	٧.
تجلس المعلمة على كرسيه وهي تقرأ الكتاب ويشرحه. الوقوف من وقت لآخر للكتابة على السبورة.	حركات المعلمة	٨.
المعلمة تحفز الطلبة الذين لا يستطيعون الإجابة للأسئلة، وأحيانا تقول المعلمة قصة العلماء الذين نجحوا في دراستها.	كيف تحفز الطلبة	٩.
المعلمة جيد جدا في التحكم في الفصل واحترام الطلبة. تحترم الطلبة حقا المعلمة لذا فهم خاضعون جدا للمعلمة.	التمكن من الجو الطبقي	١٠.
الطلبة صامتون، فقط استمع وأجب عن الأسئلة مُقَدَّم، يسأل الطلبة فقط عندما يطلب المعلمة أن تسألوا. فقط عدد قليل من الطلبة تريدون أن تسألوا، هناك العديد من	الأنشطة الطلبة في الفصل	١١.

الطلبة الذي يبدو بالملل والنعاس في منتصف التعليم.		
غرفة الفصل، السبورة، ممسحة، تلفزيون، مكتب الدراسة للمعلمة والطلبة و الكتاب.	المرافق الداعمة للتعليم	.١٢

(ب) نتائج المقابلة وتحليلها

لإضافة بيانات حول الوضع التعليمي في المدرسة، أجرى الباحثة مقابلة مع معلمة اللغة العربية في المدرسة. وتفصيل نتائج المقابلة على النحو التالي:

(١) المقابلة في المدرسة بنجانغ أمونتا

في هذه المدرسة، أجريت مقابلة بتاريخ ١٢ يناير ٢٠٢٣ مع معلمة مارياتي، وهي إحدى معلمة اللغة العربية في هذه المدرسة، وتم إجراء المقابلة النتائج والتحليل هي كما يلي:

هناك ٤٢٨ طلبة يدرسون في هذه المدرسة المكونة من ٦ مستويات دراسية، من الصف ١ إلى ٤ لا يدرسون اللغة العربية، بل يتعلمون الحروف الهجائية ويتعلمون التمييز، أما الصف ٥-٦ فيتعلمون اللغة العربية، ويتم ذلك حتى يعرف الطلبة الحروف العربية بشكل أفضل ويهدف إلى إتقان القراءة، أما ما سيدرسه الباحثة فهو في الصف الخامس، لأن الطلبة قد درس اللغة العربية، وهناك ٦٦ طلبة يدرسون في الصف الخامس المكون من ٣ فصول، ٢١ VA، ٢٢ VB و ٢٣ VC.

ومن خلال المقابلة والملاحظة، وجد الباحثة أن هذه المدرسة لديها مرافق كافية جدًا مثل مكبرات الصوت والتلفزيون، وكفاءة الطلبة، واهتمام الطلبة بالمرافق الموجودة. ومع ذلك، لا يزال

المعلمون يقومون بتدريس طرق التعليم التقليدية، وتحديدًا باستخدام الكتاب النمطية والسبورة البيضاء. لذلك لا يتم استخدام التوفر الحالي على النحو الأمثل ٢.

ج) تحليل الاحتياجات

وبناء على الشرح أعلاه فإنه من المعروف أن عدة مشاكل حدثت في المدرسة وهي:

- (١) عدم اهتمام الطلبة بتعليم اللغة العربية،
 - (٢) عدم التنوع في التعليم اللغة العربية،
 - (٣) العديد من الطلبة لا يستمعون أثناء التعليم،
 - (٤) إن الوسيلة التي يستخدمها المعلمة ليست أكثر من سبورة وكتاب النمطية،
 - (٥) كتاب نمطية الذي المستخدمة محتويات لا تزال هناك على كتابات صغيرة وصور غير مرئية بوضوح.
- وبناء على هذه المشكلات فإنه من الضروري استخدام الأساليب في التعليم لأن أحد الحلول للتغلب على التعليم الرتيب هو استخدام الوسائل التعليمية. يجب أن تكون الوسيلة المستخدمة قادرة على تسهيل فهم الطلبة للموضوع لفترة وجيزة. وبصرف النظر عن ذلك، يجب أن تكون هذه الطريقة أيضًا قادرة على زيادة اهتمام الطلبة وحماسهم للتعليم. السبب الذي يجعل الطلبة لا يستمعون أثناء التعليم هو أنهم يشعرون بالملل الشديد من التعليم الرتيب الذي يفتقر إلى التنوع من خلال النظر إلى الكتاب التي محتويات لا تزال هناك على كتابات صغيرة وصور غير مرئية بوضوح.
- لذلك، هناك حاجة إلى وسائل إعلام مثيرة للاهتمام، والتي يمكن فتحها في المنزل، وفي المدرسة، وفي أي مكان، يصبح التعليم ممتعًا، بحيث عندما يحدث التعليم يكون الطلبة مهتمين بالتعليم، في المدرسة يوجد تلفزيون في كل فصل، وهذا يتوافق مع استخدام ما سيتم تطويره، أي وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* لتعليم اللغة العربية، حيث يمكن للطلبة رؤية وتخييل كيف تبدو

الصور التي لا يمكن الوصول إليها في الحياة الواقعية، ويمكن لكل طالبة مشاركة الرابط وإعادة فتحه في أي مكان عندما يريد تعلميه.

ب. التصميم

في هذه المرحلة الباحثة بتصميم المنتج المراد تطويره. قبل إنشاء المنتج، أولاً الباحثة بتحديد المواد وأهداف التعليم والتطوير بحيث يكون المنتج الناتج مطابقاً للمواصفات والأهداف المرغوبة التي تم تحديدها.

أ) تحديد أهداف تطوير المنتج

ومن المأمول أن تساعد الطريقة التي تم تطويرها في حل هذه المشكلات ميدانياً وفقاً للاحتياجات وإمكانات التطوير. اختار الباحثة تطوير طريقة بالمواصفات التالية:

(١) يمكن تطبيقها في المدرسة، لذلك يتم تطوير تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) لأن هذه المدرسة لديها المرافق المتاحة، في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT)، ليست أجهزة الكمبيوتر فقط هي الأدوات المستخدمة في التعليم. ومع ذلك، هناك الإنترنت والتلفزيون والراديو وغيرها من الوسائل السمعية والبصرية. بناءً على نتائج المقابلة مع مدير المدرسة، يوجد تلفزيون في كل فصل، وهو متصل بالإنترنت، حتى يتمكن الطلبة من استخدام التلفزيون.

(٢) يمكن أن تسهل على المعلمة شرح المادة، والوسيلة المستخدمة يمكن أن تسهل على المعلمة والطلبة فهمها بسهولة، لأن الوسيلة المستخدمة عبارة عن كتاب لا يزال يحتوي على نص صغير وصور غير واضحة، لذلك لا يعرف الطلبة في بعض الأحيان المقصود.

(٣) يمكن أن يجعل الطلبة أكثر حماساً للتعليم والاهتمام بالمواد التعليمية. وذلك وفقاً للمشكلات التي تحدث، حيث يفتقر الطلبة إلى الاهتمام بالتعليم بين الحين والآخر. ويمكن التغلب على ذلك من خلال تصميم طريقة تجذب انتباه الطلبة.

(٤) يمكن الدراسة في المدرسة والمنزل وفي أي مكان طالما كان متصلاً بالإنترنت. والآن دخلنا العصر الحديث، حيث تستخدم جميع الفئات الإنترنت، بما في ذلك الطلبة الذين لديهم بالفعل مرافق متوفرة في مدارسهم. من أسباب تراجع حماس الطلبة واهتمامهم بالتعليم الوسيلة غير المتنوعة، ورتيبة مع طريقة واحدة فقط للقراءة باستخدام الكتاب والسبورة. ويمكن التغلب على ذلك من خلال تصميم وسيلة كبديل التي يسهل الوصول إليها.

(ب) تحديد مادة الدرس

١. اختيار التنسيق

اختيار تنسيق تطوير وسيلة التعليم التي تحتوي على الصور والكتابة والصوت والرسوم المتحركة والمواد التي يتم تدريسها، وهي تعليم اللغة العربية.

٢. تصميم الوسيلة

في هذه المرحلة يتم تنفيذ أنشطة التصميم، وفي هذه المرحلة سيقوم الباحث بإنشاء فيديو رسوم متحركة لتعليم اللغة العربية. يستخدم تصميم وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* و *Voice Maker*.

(١) يحدد الباحثة المواد الكفاءات الأساسية والمؤشرات المناسبة لموضوعات التعليم ٧ و ٨ و ٩.

(٢) الموضوعات الفرعية: ماحولنا والأحداث الطبيعية والأدوات المطبخية.

(٣) يختار الباحثة الخلفية المناسبة للموضوع الفرعي للدرس الذي يقدمه.

(٤) يحتوي على أوصاف المواد وتمارين تعليم اللغة العربية للموضوعات ٧ و ٨ و ٩.

(٥) بعد ذلك، قم بالتقديم بمساعدة التطبيقات، وهي *Animaker* و *Voice Maker* (مغير الصوت حسب اللغة المستخدمة).

ج) تصميم المنتج

في عملية تصميم منتج فيديو لتعليم اللغة العربية، تم تصميم فيديو باستخدام تطبيق *Animaker*، ولتشغيل هذا التطبيق يلزم جهاز كمبيوتر او الحاسوب بمواصفات ليست عالية جداً. ومع ذلك، يوصى باستخدام جهاز كمبيوتر مزود بمعالج *Intel Core i3* على الأقل أو ما يعادله (*RAM*) تبلغ ٤ جيجابايت أو أقل. الهدف هو أن يشعر المصمم بالراحة. لأنه إذا كنت تستخدم جهاز كمبيوتر بمواصفات أقل، فهناك خطر التأخير وال فشل في عملية استخدام تطبيق *Animaker*. الحاسوب الذي يستخدمه الباحثة هي *Infinix INboox X2* بالمواصفات التالية:

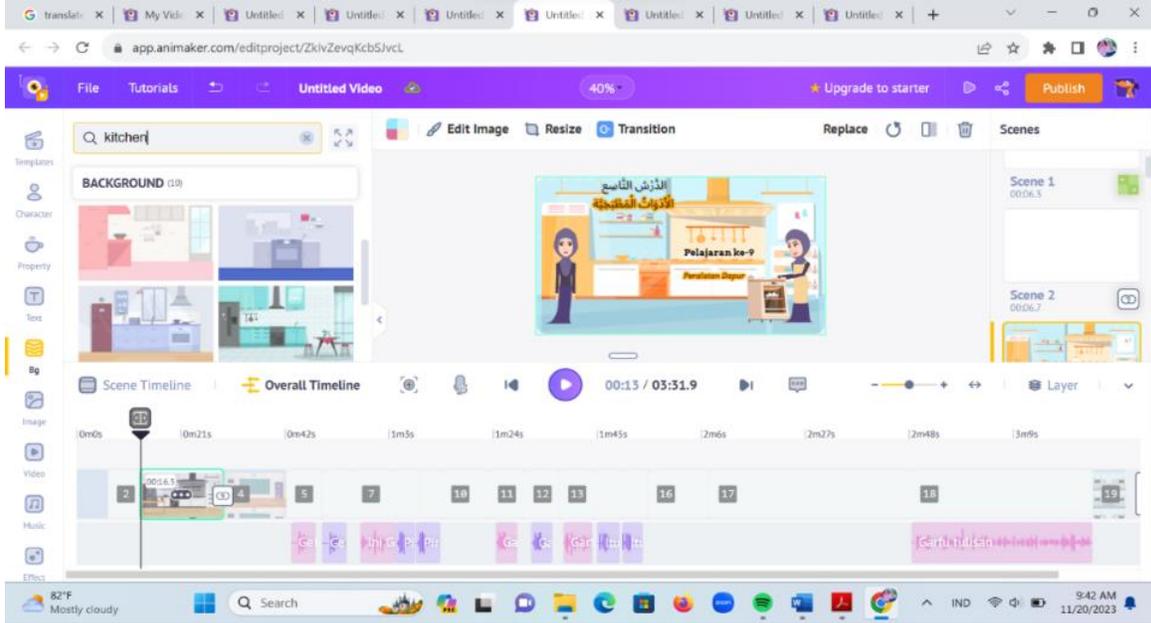
الجدول: ١,٧ مواصفات الجهاز المستخدم

<i>Infinix INboox X2</i>	نوع الجهاز
٢٠٢٢	سنة الإنتاج
<i>intel Core i3-1115G4</i>	منتج
<i>Windows 11 Home</i>	نظام التشغيل
<i>14 FHD</i>	حجم الشاشة
<i>1920x 1080</i>	الدقة أو الكاميرا
<i>8 GB</i>	الذاكرة أو الرام
<i>256 GB</i>	التخزين الداخلي

في هذه المرحلة التصميم قام الباحثة بتصميم ٦ فيديو تضمنت: ثلاث مواد وثلاثة تمارين، والذي يتكون من الدرس السابع عن الأحداث الطبيعية وتمارينها، والدرس الثامن عن ما حولنا وتمارينه، والدرس التاسع عن أدوات المطبخ وتمارينها، عن طريق تحميل الصور والرسوم المتحركة والخلفيات والقصاصات الفنية والصوت. الصوت الذي يستخدمه الباحثة هنا يستخدم إضافات من *Voice Maker*، *Voice Maker* هو المكان الذي يمكن أن تصبح فيه الكتابة صوت

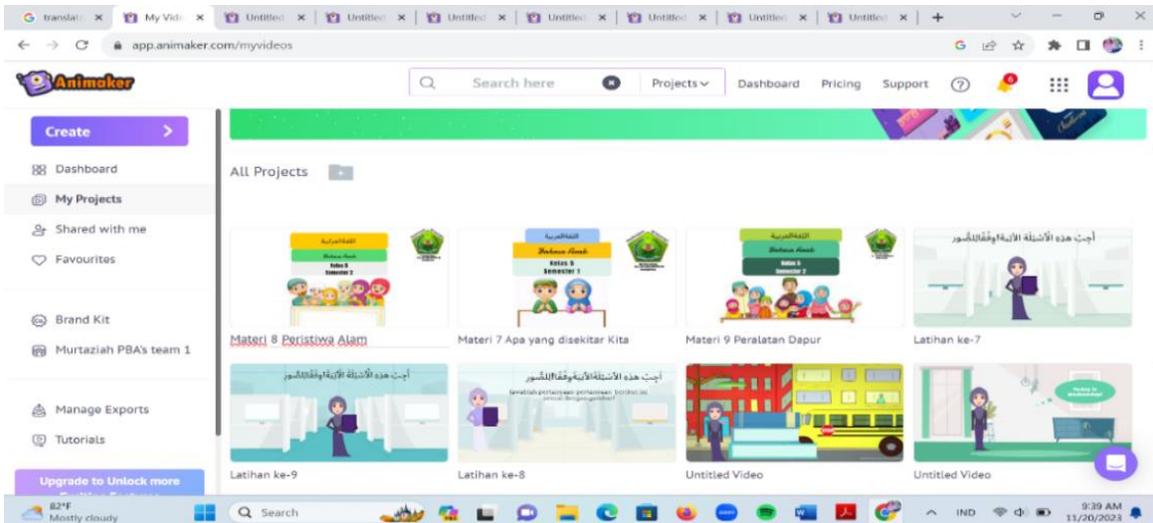
متحدث أصلي للغة المستخدمة، بالنسبة لقسم عنصر اللغة المفردات، نستخدم *Voice Maker* من اللغة العربية، مما يمكن الطلبة من الاهتمام بالتعليم باستخدام وسيلة *Animaker*. فيما يلي مثال لنسبة مئوية من عملية تعليم اللغة العربية على *Animaker*:

الصورة: ١,٨ المادة بالإضافة إلى تمارين تعليم اللغة العربية على أساس

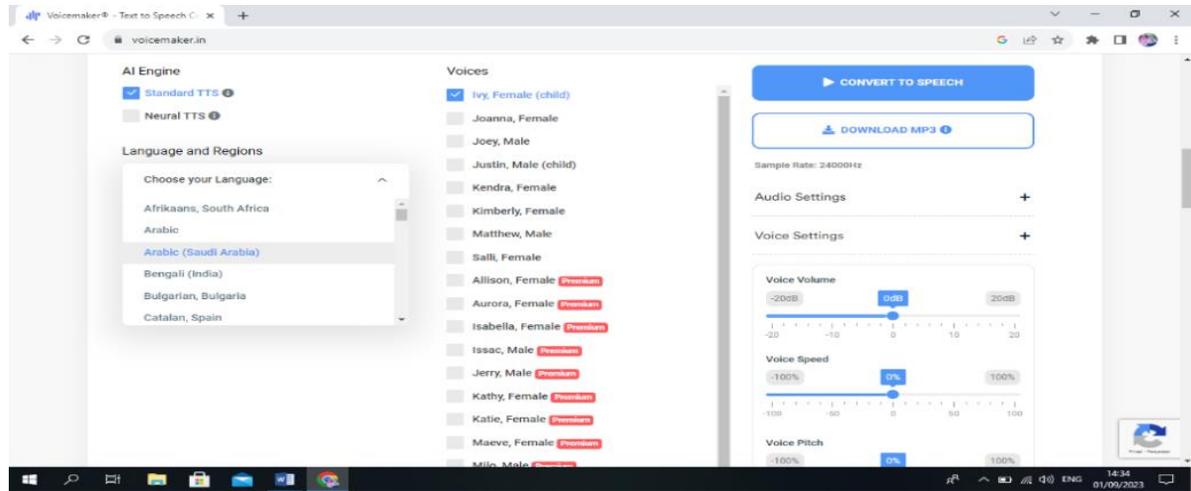
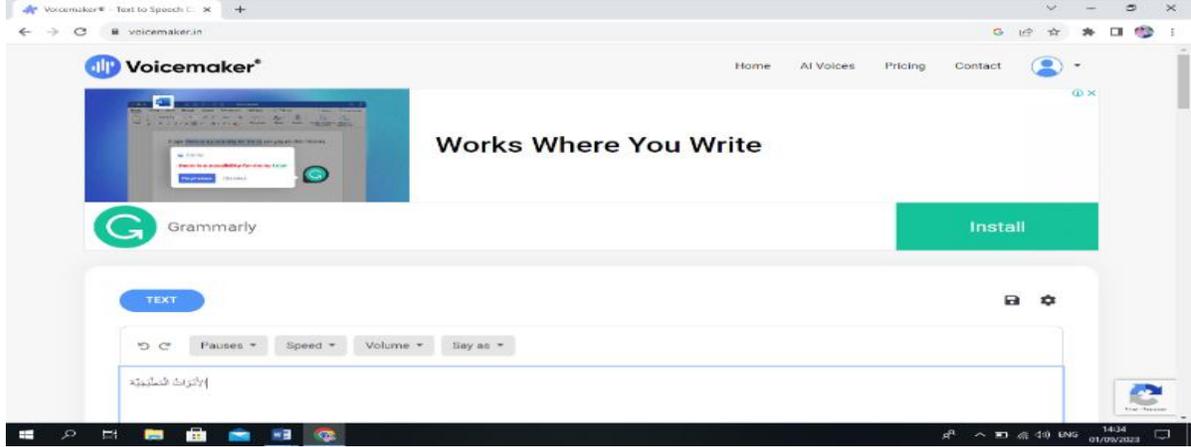


الصورة: ١,٩ تعليم اللغة العربية على أساس *Animaker* مواد

الأدوات المطبخية



التطبيق صورة: ١٠،١ إضافية باستخدام *Voice Maker*



يعد *Voicemaker* موقعًا مثيّرًا للاهتمام وفريدًا من نوعه ويمكن الوصول إليه عبر الإنترنت على العنوان *voicemaker.in* كما يوحي الاسم، فهو *Voicemaker* يحتوي على صوت الكلمة. يمكن تفسير *Voicemaker* على أنه منصة يمكنها مساعدة شخص ما على تحويل جملة نصية إلى صوت، وخيارات اللغة المختلفة المتاحة هناك، بما في ذلك الناطقين باللغة العربية.

(ج) التطوير (Development)

في هذه المرحلة من التطوير، تم إجراء هذا من الخبراء المنتج من خلال اشتراك ثلاثة مخبرين ملء استبانة من الصحة الخبراء. سيتم استخدام نتائج هذا الخبراء كمرجع لمراجعة المنتج لجعله أكثر انسجاماً مع ما هو متوقع. ستحدد نتائج الخبراء ما إذا كان من الممكن اختبار الوسيلة المصممة في الميدان أم لا.

سيقوم ثلاثة مخبرين با الخبراء هذه الوسيلة في ثلاثة مجالات، وهي مجال المواد اللغة العربية، ومجال تعليم اللغة، ومجال تصميم الوسيلة التعليمية. الثلاثة خبراء في مجالات تخصصهم. فيما يتعلق ببياناتهم الموجزة ونتائج على النحو التالي:

الجدول: ٢,١ البيانات من الخبراء التطوير المنتج

الرقم	موضوع	الاسم	مؤسسة
١.	خبراء المواد	الأستاذ الدكتور أحمد مرادي، الماجستير	محاضر اللغة العربية في جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين
٢.	خبراء اللغة	الأستاذ توفيق الرحمن، الماجستير	محاضر اللغة العربية في جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين
٣.	خبراء الإعلام	الأستاذ محمد رضا الماجستير	محاضر في جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين

(أ) ورقة التصديق من قبل خبراء المواد

قبل تنفيذها في تجربة محدودة، وسيلة التي تم تطويرها أولاً من قبل خبراء المواد وخبراء اللغة وخبراء الوسائل التعليمية. يتم إجراء اختبار التصديق من خلال توفير ورقة التصديق، ويتم إجراء هذا التصديق لمعرفة ما إذا كانت وسيلة التي تم تطويرها يمكن استخدامها في عملية تعليم أو تتطلب المراجعة.

الجدول: ٢,٢ خبراء المواد

الرقم	مؤشر	الدرجة
١.	استخدام فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> يستخدم وفقاً للكفاءة الأساسية.	٤
٢.	استخدام فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> التي يتم استخدامها وفقاً للمؤشرات.	٤
٣.	وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> المستخدمة وفقاً لغرض التعليم.	٤
٤.	وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> المستخدمة وفقاً للموضوع (المواضيع الفرعية التي نوقشت).	٤
٥.	وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> المستخدمة يمكن أن توفر الرسوم التوضيحية وفقاً للحالة الفعلية.	٥
٦.	وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> يمكن أن تسهل الطلبة في تخيل.	٥
٧.	المواد المعروضة في استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> واضحة وسهولة الفهم.	٥

٥	٨. ملاءمة فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> وفقا لمستوى قدرة الطلبة.
٥	٩. ظهور وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> جذب انتباه الطلبة (تعديل تطور العلوم والتكنولوجيا).
٥	١٠. استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> يمكن تقليل المفاهيم الخاطئة التي تحدث في الطلبة. (التعليمات والمعلومات التعرض مفيدة).
٤٦	النتيجة الإجمالية
	الافتراضات
	يمكن استخدام هذه وسيلة <i>Animaker</i> ولكن من الأفضل إضافة تمارين كتابة مفردات وفقاً للموضوعات الموجودة بناءً على الكفاءات الأساسية والمؤشرات في كتاب.

التحليل التفصيلي لهذا الاستبانة هو كما يلي: في السؤال الأول باستخدام مؤشرات الجوانب التي تمت ملاحظتها من حيث مادة الكفاءة الأساسية، أعطى خبراء المواد درجة ٤ من مجموع الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ٨٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الأول هو ٨٠٪، أي في فئة "جيد".

وفي السؤال الثاني عن بملاءمة مؤشرات الفيديو للمادة، أعطى خبراء المواد درجة ٤ من الدرجة المثالية وهي ٥، وهي ٨٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الثاني هو ٨٠٪ بفئة "جيد".

وفي الثالث عن بملاءمة الأهداف والمواد، أعطى خبراء المواد درجة ٤ من الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ٨٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الثالث هو ٨٠٪، مع فئة "جيد".

وفي السؤال الرابع عن ملاءمة الفيديو للمادة، أعطى خبراء المواد درجة ٤ من الدرجة المثالية البالغة ٥، وهي ٨٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الرابع هو ٨٠٪ بفرقة "جيد".

وفي السؤال الخامس عن بملاءمة المظهر، أعطى خبراء المواد درجة ٥ من الدرجة المثالية ٥ وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الخامس هو ١٠٠٪، أي في فرقة "جيد جداً".

وفي السؤال السادس عن بملاءمة الصورة للمادة، أعطى خبراء المواد درجة ٥ من الدرجة المثالية ٥ وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال السادس هو ١٠٠٪، ضمن فرقة "جيد جداً". وفي السؤال السابع عن المادة فهو واضح ومحدد، أعطى خبراء المواد درجة ٥ من الدرجة المثالية وهي ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال السابع هو ١٠٠٪ بالفرقة "جيد جداً".

وفي السؤال الثامن عن بملاءمة المادة لمستوى قدرة الطلبة، أعطى خبراء المواد درجة ٥ من الدرجة المثالية وهي ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الثامن هو ١٠٠٪ بفرقة "جيد جداً".

وفي السؤال التاسع عن الاهتمام بالفيديو يجذب انتباه الطلبة ويتكيف مع التطورات التكنولوجية، أعطى خبراء المواد درجة ٥ من الدرجة المثالية ٥ وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال التاسع هو ١٠٠٪ بفرقة "جيد جداً".

وفي السؤال العاشر عن عرض المادة المفيدة، أعطى خبراء المواد درجة ٥ من الدرجة المثالية وهي ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال العاشر هو ١٠٠٪ ضمن فرقة "جيد جداً".

حصلت نتائج البيانات من الخبراء المواد على درجة ٤٦ مع الحصول على هذه النتيجة من ١٠ عناصر تقويم مقياس ليكرت. كان مقياس ليكرت المستخدم في هذه الدراسة ١-٥، لذلك كانت أعلى درجة ٥٠. حساب صيغة النسبة المئوية كما يلي:

$$V = \frac{TSh}{Tse} \times 100 \% = \dots\%$$

معلومة:

V: نسبة الصلاحية

TSh: درجة التقويم من قبل الخبراء

Tse: أقصى درجة

$$V = \frac{46}{50} \times 100 \% = 92\%$$

باختصار، يمكن رؤية نتائج التحليل في الجدول التالي:

الجدول: ٢,٣ نتائج تحليل البيانات الكمية من استبانة خبراء المواد

سؤال الخبراء	TSh	Tse	V(%)	مستوى الصلاحية	الوصف
١	٤	٥	٪٨٠	صالح	عدم المراجعة
٢	٤	٥	٪٨٠	صالح	عدم المراجعة
٣	٤	٥	٪٨٠	صالح	عدم المراجعة
٤	٤	٥	٪٨٠	صالح	عدم المراجعة
٥	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
٦	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
٧	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
٨	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
٩	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
١٠	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
النتيجة الإجمالية	٤٦	٥٠	٪٩٢	صالح جدا	عدم المراجعة

استنادا إلى الجدول أعلاه، يمكن رؤيته ٤ جوانب للتقويم تحصل على درجة ٤ مع فئة "جيد"، وهناك ٦ جوانب للتقويم تحصل على درجة ٥ مع فئة "جيد جدا"، ونتائج الخبراء المواد فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* تحصل درجة ٩٢٪. توضح هذه القيمة أن الوسيلة التعليمية *Animaker* فئة "صالحة جداً". ولذلك، يمكن استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في عملية التعليم. ومع ذلك، لا تزال هناك مدخلات ومقترحات، وهي إضافة ممارسة كتابة المفردات وفقاً للمواضيع الموجودة بناءً على الكفاءات الأساسية والمؤشرات في كتاب.

(ب) ورقة التصديق من قبل خبراء اللغة

الجدول: ٢,٤ خبراء اللغة

الدرجة	مؤشر	الرقم
٤	قواعد اللغة المستخدمة في فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> هو وفقاً لاستخدام لغة جيدة وصحيحة.	١.
٥	ملاءمة المفردات وفقاً للدروس الفرعية في فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> .	٢.
٥	ملاءمة الجمل وفقاً للدروس الفرعية في فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> .	٣.
٣	جمل أسئلة (تمارين) على أسئلة التقويم وفقاً لاستخدام لغة جيدة وصحيحة.	٤.
٥	اللغة المستخدمة في فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> سهولة الفهم.	٥.
٥	اللغة المستخدمة تشجع الفضول لتعليم المادة.	٦.
٤	صياغة الجملة المستخدمة في سؤال التقويم سهولة الفهم.	٧.

٤	صياغة الجملة المستخدمة في سؤال التقويم لا تسبب تفسيراً مزدوجاً أو سوء فهم.	٨٠
٥	ملاءمة مع التطور الفكري للطلب.	٩٠
٥	ملاءمة اللغة لمستوى التطور العاطفي للطلبة.	١٠٠
٤٥	النتيجة الإجمالية	
الافتراضات		يمكن استخدام وسيلة <i>Animaker</i> هذه، لكن تحقق مرة أخرى من الكتابة والمفردات وجمل الأسئلة.

التحليل التفصيلي لهذا الاستبانة هو كما يلي: في السؤال الأول، الجوانب التي تمت ملاحظتها من حيث الملاءمة اللغوية، أعطى خبراء اللغة درجة ٤ من إجمالي الدرجات المثالية البالغة ٥، أي ٨٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الأول هو ٨٠٪، مع فئة "جيد".

وفي السؤال الثاني عن بملاءمة المفردات، أعطى خبراء اللغة درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الثاني هو ١٠٠٪، مع فئة "جيد جداً".

وفي السؤال الثالث عن بملاءمة الجمل في المادة، أعطى خبراء اللغة درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الثالث هو ١٠٠٪، مع فئة "جيد جداً".

وفي السؤال الرابع عن بملاءمة الجمل في التمرين، أعطى خبراء اللغة درجة ٣ من إجمالي الدرجة المثالية ٥، وهي ٦٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الرابع هو ٦٠٪، أي في فئة "الكافي".

وفي السؤال الخامس عن التواصل تكون اللغة المستخدمة سهلة ومفهومة، أعطى خبراء اللغة درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الخامس هو ١٠٠٪، مع فئة "جيد جداً".

وفي السؤال السادس عن اللغة المستخدمة، فإنه يشجع الفضول لتعليم المادة. أعطى خبراء اللغة درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الخامس هو ١٠٠٪، مع فئة "جيد جداً".

وفي السؤال السابع عن صياغة الجملة المستخدمة في مشكلة التقويم سهولة الفهم، أعطى خبراء اللغة درجة ٤ من إجمالي الدرجات المثالية البالغة ٥، أي ٨٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الأول هو ٨٠٪، مع فئة "جيد".

وفي السؤال الثامن عن بملاءمة الجمل المستخدمة في أسئلة التقويم والتي لا تثير تفسيرات متعددة أو سوء فهم، أعطى خبراء اللغة درجة ٤ من إجمالي الدرجة المثالية ٥، وهي ٨٠٪. وعليه فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الثامن هو ٨٠٪ وتحديدًا في فئة "جيد".

وفي السؤال التاسع عن بملاءمة للتطور الفكري لدى الطلبة، أعطى خبراء اللغة درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، وهي ١٠٠٪. وعليه فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال التاسع هو ١٠٠٪ بفئة "جيد جداً".

وفي السؤال العاشر عن بملاءمة اللغة لمستوى التطور العاطفي لدى الطلبة. يمنح خبراء اللغة درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ١٠٠٪. وعليه فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال العاشر هو ١٠٠٪، مع فئة "جيد جداً".

حصلت نتائج البيانات خبراء اللغة على درجة ٤٥ مع الحصول على هذه النتيجة من ١٠ عناصر تقويم مقياس ليكرت. كان مقياس ليكرت المستخدم في هذه الدراسة ١-٥ ، لذلك كانت أعلى درجة ٥٠. حساب صيغة النسبة المئوية كما يلي:

$$V = \frac{TSh}{TSe} \times 100 \% = \dots\%$$

معلومة :

V : نسبة الصلاحية

TSh : درجة التقويم من قبل الخبراء

TSe : أقصى درجة

$$V = \frac{45}{50} \times 100 \% = 90\%$$

باختصار، يمكن رؤية نتائج التحليل في الجدول التالي :

الجدول: ٢,٥ نتائج تحليل البيانات الكمية من استبانة خبراء اللغة

سؤال الخبراء	TSh	Tse	V(%)	مستوى الصلاحية	الوصف
١	٤	٥	٨٠٪	صالح	عدم المراجعة
٢	٥	٥	١٠٠٪	صالح جدا	عدم المراجعة
٣	٥	٥	١٠٠٪	صالح جدا	عدم المراجعة
٤	٣	٥	٦٠٪	كافٍ	عدم المراجعة
٥	٥	٥	١٠٠٪	صالح جدا	عدم المراجعة
٦	٥	٥	١٠٠٪	صالح جدا	عدم المراجعة
٧	٤	٥	٨٠٪	صالح	عدم المراجعة
٨	٤	٥	٨٠٪	صالح	عدم المراجعة

عدم المراجعة	صالح جدا	%١٠٠	٥	٥	٩
عدم المراجعة	صالح جدا	%١٠٠	٥	٥	١٠
عدم المراجعة	صالح جدا	%٩٠	٥٠	٤٥	النتيجة الإجمالية

استنادا إلى الجدول أعلاه، يمكن رؤيته أن هناك جانبا واحدا من جوانب التقييم يحصل على درجة مع ٣ فئة "كافية" ، وهناك ٣ جوانب من التقييم تحصل على درجة ٤ مع فئة "جيد"، وهناك ٦ جوانب للتقييم تحصل على درجة ٥ مع فئة "جيد جدا". تحصل نتائج خبراء اللغة تعليمية فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* كل درجة ٩٠٪. توضح هذه القيمة أن وسيلة التعليمية *Animaker* في فئة "صالح جدا". لذلك، يمكن استخدام وسيلة *Animaker* هذه في عملية التعليم. ومع ذلك، هناك العديد من الملاحظات حول تحسين الكتابة، سواء مفردات الكتابة أو جمل الأوامر أو حروف العلة في الكتابة.

(ج) ورقة التصديق من قبل خبراء الوسائل التعليمية

الجدول: ٢,٦ خبراء الوسائل التعليمية

الدرجة	مؤشر	الرقم
٥	تصميم عرض فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> . المقدم مناسب للموضوع.	١.
٥	تدعم الصور المعروضة في فيديو الرسوم المتحركة أساس <i>Animaker</i> فهم الموضوع.	٢.
٥	تبدو الدقة في اختيار لون الخلفية و الرسوم المتحركة متناسبة.	٣.
٥	تبدو جودة الرسوم المتحركة والصور في وسيلة <i>Animaker</i> واضحة وجذابة.	٤.
٥	الحركة والنص التوضيحي جيدان.	٥.

٥	استخدام الصوت واللغة من سهولة الفهم في فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> .	٦.
٥	وضوح النطق الصوتي في وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> .	٧.
٥	ملاءمة المدة الزمنية في وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لمستوى مدرسة الإبتدائية.	٨.
٥	أنواع وأحجام معينة من الأحرف تجعل النص/الكتابة سهلة القراءة.	٩.
٥	تصميم التخطيط الفيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> أسهل في الملاحظة وتبدو جذابة.	١٠.
٥٠	النتيجة الإجمالية	
	يمكن استخدام هذه وسيلة فيديو الرسوم المتحركة في عملية التعليم. ومع ذلك، هناك مدخلات في الصوت. بالنسبة لمقاطع الفيديو التدريبية، ما عليك سوى أخذ شكل الأسئلة، وتصحيح الكلمة الخلفية مزرعون لتبدو مثل مشاراتون.	الافتراضات

التحليل التفصيلي لهذا الاستبانة هو كما يلي: يستخدم السؤال الأول المؤشرات من حيث مظهر تصميم الوسيلة، يمنح خبراء الوسائل التعليمية درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الأول هو ١٠٠٪، مع تصنيف "جيد جداً".

وفي السؤال الثاني عن الجودة البصرية الواضحة مع المادة، أعطى خبراء الوسائل التعليمية درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الثاني هو ١٠٠٪، مع تصنيف "جيد جداً".

وفي السؤال الثالث بخصوص الدقة في اختيار ألوان الخلفية والصور المتحركة تبدو متناسبة. أعطى خبراء الوسائل التعليمية درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الثاني هو ١٠٠٪، مع تصنيف "جيد جداً".

وفي السؤال الرابع عن جودة الصور وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* يبدو الأمر واضحاً وجذاباً، أعطى خبراء الوسائل التعليمية درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الرابع هو ١٠٠٪، مع تصنيف "جيد جداً".

وفي السؤال الخامس عن الحركة والنص التوضيحي جيدان، أعطى خبراء الوسائل التعليمية درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الخامس هو ١٠٠٪، مع فئة "جيد جداً".

وفي السؤال السادس من السهولة فهم استخدام الصوت واللغة، أعطى خبراء الوسائل التعليمية درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال السادس هو ١٠٠٪ ضمن فئة "جيد جداً".

وفي السؤال السابع عن وضوح الصوت من النطق الصوتي، أعطى خبراء الوسائل التعليمية درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال السابع هو ١٠٠٪ مع الفئة "جيد جداً".

وفي السؤال الثامن عن بملاءمة المدة الزمنية في وسائل الإعلام، أعطى خبراء الوسائل التعليمية درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال الثامن هو ١٠٠٪ بفئة "جيد جداً".

وفي السؤال التاسع عن إمكانية قراءة النص على الوسيلة، أعطى خبراء الوسائل التعليمية درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، وهي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال التاسع هو ١٠٠٪ بفئة "جيد جداً".

وفي السؤال العاشر عن التصميم التخطيطي، أعطى خبراء الوسائل التعليمية درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى صلاحية المنتج في السؤال العاشر هو ١٠٠٪، مع فئة "جيد جداً".

حصلت نتائج البيانات من خبراء الوسائل التعليمية على درجة ٥٠ مع الحصول على هذه النتيجة من ١٠ عناصر تقويم مقياس ليكرت .مقياس ليكرت المستخدم في هذه الدراسة ١-٥ ، لذلك كانت أعلى درجة ٥٠ . حساب صيغة النسبة المئوية كما يلي:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \% = \dots$$

معلومة:

V : نسبة الصلاحية

TSh : درجة التقويم من قبل الخبراء

TSe : أقصى درجة

$$V = \frac{50}{50} \times 100 \% = 100\%$$

باختصار، يمكن رؤية نتائج التحليل في الجدول التالي:

الجدول: ٢,٧ نتائج تحليل البيانات الكمية من استبانة خبراء الوسائل التعليمية

سؤال الخبراء	TSh	TSe	V(%)	مستوى الصلاحية	الوصف
١	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
٢	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
٣	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
٤	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
٥	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
٦	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة
٧	٥	٥	٪١٠٠	صالح جدا	عدم المراجعة

عدم المراجعة	صالح جدا	٪١٠٠	٥	٥	٨
عدم المراجعة	صالح جدا	٪١٠٠	٥	٥	٩
عدم المراجعة	صالح جدا	٪١٠٠	٥	٥	١٠
عدم المراجعة	صالح جدا	٪١٠٠	٥٠	٥٠	النتيجة الإجمالية

استنادا إلى الجدول أعلاه، يمكن رؤيته ١٠ جوانب للتقويم تحصل على درجات مع ٥ فئات من "جيد جدا". تحصل نتائج خبير الوسائل التعليمية فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* درجة ١٠٠٪. توضح هذه القيمة أن وسيلة *Animaker* في فئة "صالحة جدا". لذلك، يمكن استخدام وسيلة *Animaker* هذه في عملية التعليم. ومع ذلك، هناك مدخلات واقتراحات للفيديو المباشر في شكل أوامر، وتحسينات على الصوت الخلفي لكلمة مزرعون التي تبدو مثل مشاراتون.

من نتائج تحليل البيانات الكمية أعلاه، يمكن القول أن المنتج قد تطور بشكل جيد للغاية من حيث المادة واللغة والوسيلة. ومع ذلك، وبصرف النظر عن البيانات الكمية، يوفر الاستبانة أيضاً بيانات نوعية لشرح الاقتراحات والتحسينات، و الثلاثة الاقتراحات في إضافة مؤشرات للتعليم، والأخطاء المطبعية، أقل صلة بالصوت أو صوت الخلفية المستخدم يبدو مثل الحرف "س"، وليس الحرف "ز". أما بالنسبة لمراجعة الصورة فيمكن ملاحظتها على النحو التالي:

الصورة: ٢,٨ لإضافة مؤشرات التعليم لخبراء المواد

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1 Mengenal bunyi mufradat terkait topik/tema الأحداث الطبيعية	3.1 Mengenal bunyi mufradat terkait topik/tema الأحداث الطبيعية
3.2 Mengenal kalimat sederhana yang tersusun dari ism isyarah dan ism istifham	3.2 Mengenal kalimat sederhana yang tersusun dari ism isyarah dan ism istifham
3.3 Mengenal Jenis Ism Mudzakkar dan Ism Muannats pada tema الأحداث الطبيعية	3.3 Mengenal jenis Ism Mudzakkar dan Ism Muannats pada tema الأحداث الطبيعية
3.4 Mengenal makna dari ujaran kata (mufradat) & jumlah sederhana الأحداث الطبيعية	3.4 Mengenal makna dari ujaran kata (mufradat) & jumlah sederhana الأحداث الطبيعية
4.1 Menirukan bunyi mufradat terkait tema الأحداث الطبيعية	4.1 Menirukan bunyi mufradat terkait tema الأحداث الطبيعية
4.2 Menirukan bunyi kalimat/jumlah ismiyyah sederhana terkait الأحداث الطبيعية	4.2 Menirukan bunyi kalimat/jumlah ismiyyah sederhana terkait الأحداث الطبيعية
4.3 Menyebutkan makna dari mufradat terkait topik الأحداث الطبيعية	4.3 Menyebutkan makna dari mufradat terkait topik الأحداث الطبيعية
4.4 Menulis mufradat terkait topik الأحداث الطبيعية	4.4 Menulis mufradat terkait topik الأحداث الطبيعية
4.3 Menyebutkan makna dari mufradat terkait topik الأحداث الطبيعية	4.5 Menulis kalimat/jumlah sederhana terkait tema الأحداث الطبيعية

Kompetensi Dasar:

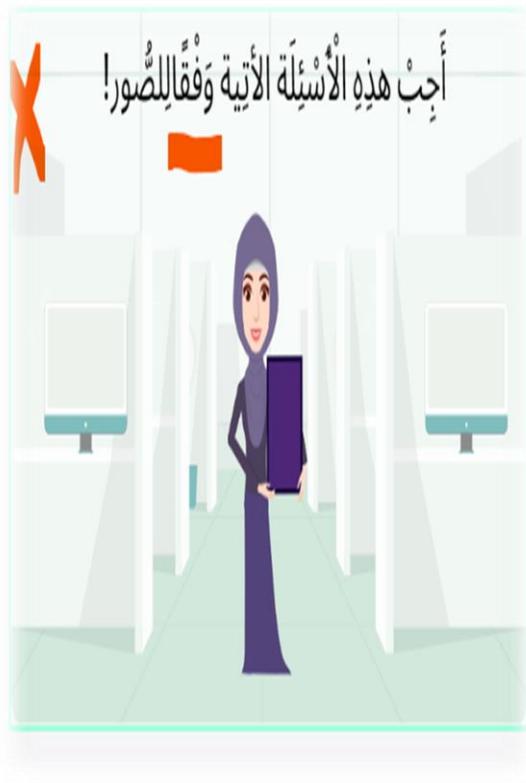
- 3.1 Mengenal bunyi mufradat terkait topik /tema الأدوات المطبخية
- 3.2 Mengenal kalimat sederhana yang tersusun dari ism isyarah&ism istifham
- 3.3 Mengenal ism Mudzakar dan ism Muannats pada tema الأدوات المطبخية
- 3.4 Mengenal makna dari ujaran kata (mufradat) dan jumlah sederhana
- 4.1 Menirukan bunyi mufradat terkait tema الأدوات المطبخية
- 4.2 Menirukan bunyi kalimat/jumlah ismiyyah sederhana tema الأدوات المطبخية
- 4.3 Menyebutkan makna mufradat terkait topik/tema الأدوات المطبخية

Kompetensi Dasar:

- 3.1 Mengenal bunyi mufradat terkait topik /tema الأدوات المطبخية
- 3.2 Mengenal kalimat sederhana yang tersusun dari ism isyarah&ism istifham
- 3.3 Mengenal ism Mudzakar dan ism Muannats pada tema الأدوات المطبخية
- 3.4 Mengenal makna dari ujaran kata (mufradat) dan jumlah sederhana
- 4.1 Menirukan bunyi mufradat terkait tema الأدوات المطبخية
- 4.2 Menirukan bunyi kalimat/jumlah ismiyyah sederhana tema الأدوات المطبخية
- 4.3 Menyebutkan makna mufradat terkait topik/tema الأدوات المطبخية
- 4.4 Menulis mufradat terkait topik الأدوات المطبخية
- 4.5 Menulis kalimat/jumlah sederhana terkait tema الأدوات المطبخية

الصورة: ٢,٩ تصحيح الكلمات من الخبراء اللغة





الصورة: ٢,١٠ خبراء الوسائل التعليمية تحسين الصوت في الممارسة

Artinya	Dibaca	Gambar
Ini pohon	شَجَرَةٌ	
.....	

Artinya	Dibaca	Gambar
Sendok	مَلْعَقَةٌ	
.....	

(د) التنفيذ (Implementation)

في هذه المرحلة سيتم اختبار الطريقة التي تم تطويرها وتقييم مدى صلاحيتها في الحقل. ويتم ذلك لتوفير الخبرة للطلبة والمعلمين في مجال التعليم باستخدام الوسيلة المتقدمة. بالإضافة إلى ذلك، ستساعد تجربة الطلبة في ملء استبانة التقييم. في هذا البحث تم اختبار الطريقة فقط على مجموعة صغيرة، وهي الفصل كان هناك ٦٦ طلبة، تم اختيار ١٢ طالبا عشوائيا، وتم تنفيذ الأنشطة من خلال التدريس باستخدام هذه الطريقة في أربعة اجتماعات. تبدأ التجريبية المحدودة في ١٤ يونيو ٢٠٢٣ وتنتهي في ١٧ يونيو ٢٠٢٣. التفاصيل في الجدول التالي:

المؤشر	المادة	الوقت	التاريخ	اللقاء
<ul style="list-style-type: none"> • التعرف على صوت مفردات بموضوع الأدوات المطبخية، • التعرف على الجمل من اسم اشارة واسم الاستفهام، • اسم مذكر و اسم مؤنث، • فهم معنى المفردات. 	الأدوات المطبخية	٩:١٥- ٨:١٥	١٤- يونيو -٢٠٢٣	الأول
<ul style="list-style-type: none"> • تقليد صوت المفردات، • تقليد صوت جملة بسيطة، • اذكر معنى المفردات، • كتابة المفردات. • الإجابة على الأسئلة المقدمة أو اختبار أولي 	الأدوات المطبخية	٩:١٥- ٨:١٥	١٥- يونيو -٢٠٢٣	الثاني
<ul style="list-style-type: none"> • الاختبار البعدي، استخدام وسيلة Animaker للتعرف على 	الأدوات المطبخية	٩:١٥- ٨:١٥	١٦- يونيو -٢٠٢٣	الثالث

الأصوات المفردات المتعلقة بالموضوع، • يقلد الأصوات، • ذكر المفردات والجمل ومعانيها، • كتابة المفردات.				
• توزيع أسئلة ما بعد الاختبار بموضوع الأدوات المطبخية، • توزيع الاستبانة، و • الطلبة بملء الورقة بعد استخدام وسيلة <i>Animaker</i>	الأدوات المطبخية	٩:١٥- ٨:١٥	١٧- يونيو- ٢٠٢٣	الرابع

هـ) التقييم (Evaluation)

تتضمن عملية التقييم في هذا البحث تقييم صلاحية المنتج للتجربة في الميدان وتقييم صلاحية المنتج في الاستخدام. يتم تقييم صلاحية المنتج من خلال تحليل نتائج الاستبانة المقدم إلى الخبراء، بينما يتم إجراء تقييم صلاحية المنتج من خلال تحليل استبانة التقييم المقدم للمعلمة والطلبة. تظهر نتائج التصديق من قبل المنتج مع الخبراء أن المنتج قد تم تطويره وهو مناسب وصالح للاختبار. ويتجلى ذلك من خلال مستوى صلاحية منتجات فيديو الرسوم المتحركة لتعليم اللغة العربية، وخبراء المواد الذين حصلوا على ٩٢٪ بدرجة جيد جداً، وخبراء اللغة حصلوا على درجة ٩٠٪ بدرجة جيد جداً، وخبراء الوسائل التعليمية حصلوا على درجة ١٠٠٪ مع درجة جيد جداً. وسيتم عرض نتائج استبانة التقييم للمعلمة والطلبة في القسم الخاص بملاءمة الطريقة المستخدمة والتي سيتم شرحها في قسم النتائج والمناقشة التالية.

٢) تحليل البيانات

تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي التحليل الكمي الذي يتم تفسيره بالتحليل النوعي. الهدف من هذه تحليل هو تحديد مدى صلاحية وتطبيق العملي وفعالية تطوير فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في الفصل الخامس. ووصف تحليل البيانات في هذا البحث كما يلي:

أ. تحليل الصلاحية

تم إجراء هذا التحليل من خلال تحليل نتائج التصديق من قبل الاستبانة خبراء المواد وخبراء اللغة وخبراء الوسائل التعليمية. بهدف معرفة مدى صلاحية الفيديو التعليمية المطورة. بعد الحصول على النتائج من ٣ مدققين الخبراء، اجث عن القيمة المتوسطة. للعثور على النسبة المئوية المتوسطة بناءً على القيم التي تم الحصول عليها من المدققين الثلاثة بالطريقة التالية:

معادلة:

$$= \frac{n1+n2+n3}{n} = \dots \% \text{ متوسط النسبة}$$

معلومة:

$$n_1 = \text{عدد درجات الخبراء ١ (الخبراء المواد)}$$

$$n_2 = \text{عدد درجات الخبراء ٢ (الخبراء اللغة)}$$

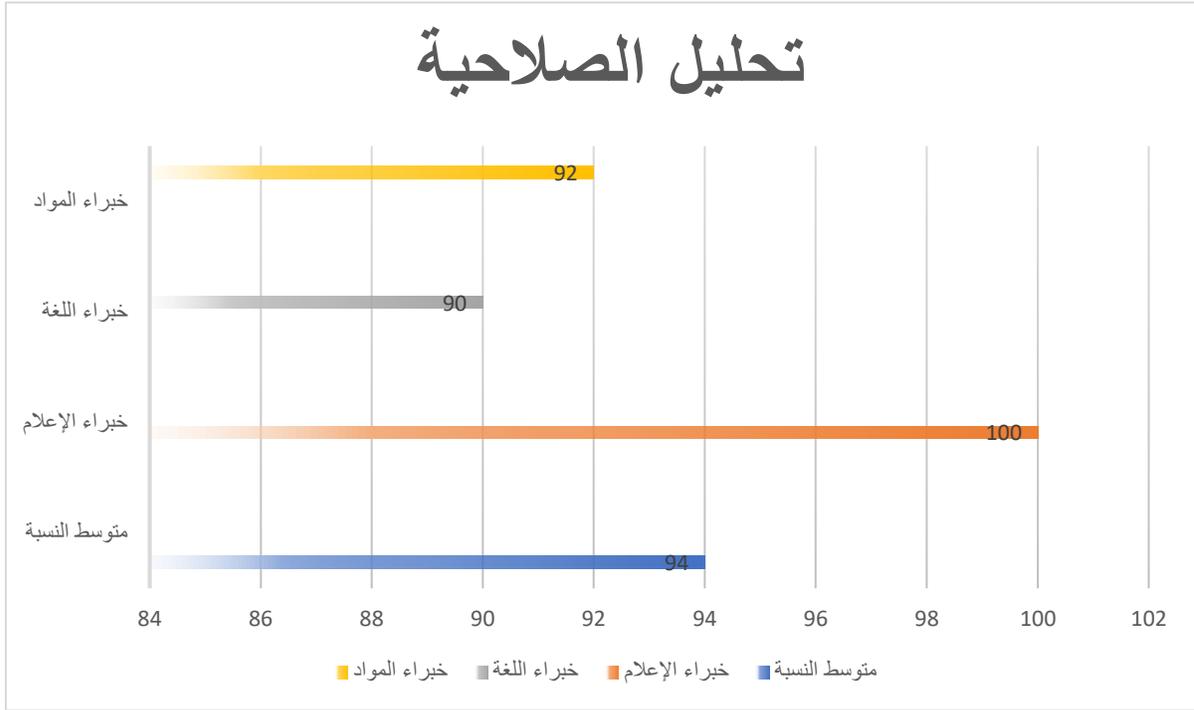
$$n_3 = \text{عدد درجات الخبراء ٣ (خبراء الإعلام)}$$

$$n = \text{عدد القيم}$$

$$\text{متوسط النسبة} = \frac{92+90+100}{3} = 94\%$$

ويمكن تصوير البيانات بيانياً على النحو التالي:

الشكل: ٣,١ تحليل الصلاحية



استنادًا إلى الشكل ٢,١٠، متوسط قيمة التصديق، حصل خبراء المواد على درجة ٩٢٪، وحصل خبراء اللغة على درجة ٩٠٪، وحصل خبراء الوسائل التعليمية على درجة ١٠٠٪. وبذلك يكون المعدل العام ٩٤٪. توضح هذه القيمة أن الوسيلة التعليمية *Animaker* في فئة "صالحة جدًا". لذلك، يمكن استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* هذه في عملية التعليم.

ب. التحليل تطبيق العملي

تم إجراء التحليل تطبيق العملي لتحديد فيديو التعليمية التي تم تطويرها في أنشطة تعليم. تم الحصول على نتائج لتحليل التطبيق العملي من استبانة ورقة التصديق الذي تم ملؤه من قبل معلمة الصف الخامس، أستاذة مارياتي. تهدف ورقة استبانة التصديق إلى تقويم التطبيق العملي للفيديو التعليمية على أساس *Animaker* والذي سيتم اختباره في تجربة محدودة.

أ) ورقة استبانة التطبيق العملي

الجدول: ٣,٢ استبانة التطبيق العملي

الرقم	مؤشر	الدرجة
١.	فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> يساعد في عملية التعليم في الفصل.	٤
٢.	فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> يسهل على المعلمين تقديم المواد.	٥
٣.	فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> قادرة على جذب انتباه الطلبة.	٥
٤.	فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> قادرة على تحسين قدرات الطلبة.	٥
٥.	فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> قادرة على جعل الطلبة أكثر نشاطا في التعليم.	٤
٦.	اللغة المستخدمة في فيديو تعليم اللغة العربية على أساس <i>Animaker</i> واضحة وسهولة الفهم.	٥
٧.	عرض فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> واضحة وسهولة الفهم.	٥
٨.	إن استخدام فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> قادرة على خلق التعليم ذي معنى او مفيد.	٤
٩.	الصور وسيلة التعليمية فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> وفقا للمادة الفرعية.	٥

٤	١٠. فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لا تأخذ الكثير من الوقت.
٤٦	النتيجة الإجمالية

التحليل التفصيلي لهذا الاستبانة هو كما يلي: في السؤال الأول باستخدام مؤشرات الجوانب التي تمت ملاحظتها من حيث وسائل الإعلام *Animaker*، ما إذا كانت هذه الوسيلة تساعد في عملية التعليم في الفصل، فإن التطبيق العملي للوسيلة يعطي درجة ٤ من إجمالي الدرجة المثالية ٥، أي ٨٠٪. ولذلك فإن مستوى التطبيق العملي المنتج في السؤال الأول هو ٨٠٪، مع فئة "جيد".

وفي السؤال الثاني حول وسيلة التي تسهل على المعلمين تقديم المواد، يعطي التطبيق العملي للوسيلة درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى التطبيق العملي المنتج في السؤال الثاني هو ١٠٠٪، مع فئة "جيد جداً".

وفي السؤال الثالث عن الوسيلة *Animaker* على جذب انتباه الطلبة، فإن التطبيق العملي للوسيلة يعطي درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى التطبيق العملي المنتج في السؤال الثالث هو ١٠٠٪، مع فئة "جيد جداً".

وفي السؤال الرابع عن الوسيلة *Animaker* على تحسين قدرات الطلبة، فإن التطبيق العملي للوسيلة يعطي درجة ٥ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى التطبيق العملي المنتج في السؤال الرابع هو ١٠٠٪ ضمن فئة "جيد جداً".

وفي السؤال الخامس، عن الوسيلة *Animaker* أن تجعل الطلبة أكثر نشاطاً في التعليم. التطبيق العملي للوسيلة يعطي درجة ٤ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ٨٠٪. ولذلك فإن مستوى التطبيق العملي المنتج في السؤال الخامس هو ٨٠٪، مع فئة "جيد".

وفي السؤال السادس عن اللغة المستخدمة في الوسيلة *Animaker* فهي واضحة و سهولة الفهم. التطبيق العملي للوسيلة يعطي درجة ٥ من إجمالي الدرجات المثالية البالغة ٥، أي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى التطبيق العملي المنتج في السؤال السادس هو ١٠٠٪، ضمن فئة "جيد جداً".

وفي السؤال السابع عن العرض وسيلة *Animaker* واضح و سهولة الفهم، التطبيق العملي للوسيلة يعطي درجة ٥ من إجمالي الدرجات المثالية البالغة ٥، أي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى التطبيق العملي المنتج في السؤال السادس هو ١٠٠٪، ضمن فئة "جيد جداً".

وفي السؤال الثامن عن الوسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* القدرة إنشاء تعليم ذي معنى او مفيد. التطبيق العملي للوسيلة يعطي درجة ٤ من إجمالي الدرجات المثالية البالغة ٥، أي ٨٠٪. وعليه فإن مستوى التطبيق العملي المنتج في السؤال الثامن هو ٨٠٪ ضمن فئة "جيد".

وفي السؤال التاسع عن الصور في فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* وفقاً لمواد الموضوع الفرعي. التطبيق العملي للوسيلة يعطي درجة ٥ من مجموع الدرجات المثالية البالغة ٥، أي ١٠٠٪. ولذلك فإن مستوى التطبيق العملي المنتج في السؤال التاسع هو ١٠٠٪، وتحديداً في فئة "جيد جداً".

وفي السؤال العاشر عن الفيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker*، الأمر لا يستغرق الكثير من الوقت. التطبيق العملي للوسيلة يعطي درجة ٤ من إجمالي الدرجة المثالية البالغة ٥، أي ٨٠٪. وعليه فإن مستوى التطبيق العملي المنتج في السؤال العاشر هو ٨٠٪ ضمن فئة "جيد".

حصلت نتائج البيانات من التطبيق العملي لاستبانة استجابة الأستاذة على درجة ٤٥، وتم الحصول على هذه الدرجة من ١٠ بنود تقويم مقياس ليكرت . مقياس ليكرت المستخدم في هذا البحث هو من ١ إلى ٥، وبالتالي فإن أعلى درجة هي ٥٠. ويكون حساب معادلة النسبة المئوية كما يلي:

$$\text{التطبيق العملي} = \frac{TSh}{TSe} \times 100 \% = \dots\%$$

معلومة :

V : نسبة الصلاحية

TSh : درجة التقويم من قبل التطبيق العملي

TSe : أقصى درجة

$$\text{التطبيق العملي} = \frac{46}{50} \times 100 \% = 92\%$$

بناءً على الجدول ٢,٥ يتبين أن هناك ٤ جوانب تقويم حصلت على درجة ٤ في فئة "جيد"، وهناك ٦ جوانب تقويمية حصلت على درجة ٥ في فئة "جيد جداً". حصلت النتائج العملية الشاملة لتعليم فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* من استبانة استجابة الأستاذة على درجة ٩٢٪. توضح هذه القيمة أن الوسيلة التعليمية فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* مدرجة في الفئة "عملية جداً". لذلك، يمكن استخدام وسيلة *Animaker* في عملية التعليم.

وباختصار يمكن رؤية نتائج التحليل في الجدول التالي:

الجدول ٣,٣: نتائج تحليل البيانات الكمية من استبانة التطبيق العملي

السؤال التحكيم	TSh	TSe	$V(\%)$	مستوى التطبيق العملي	الوصف
١	٤	٥	٨٠٪	عملي	عدم المراجعة
٢	٥	٥	١٠٠٪	عملي للغاية	عدم المراجعة
٣	٥	٥	١٠٠٪	عملي للغاية	عدم المراجعة

عدم المراجعة	عملي للغاية	%١٠٠	٥	٥	٤
عدم المراجعة	عملي	%٨٠	٥	٤	٥
عدم المراجعة	عملي للغاية	%١٠٠	٥	٥	٦
عدم المراجعة	عملي للغاية	%١٠٠	٥	٥	٧
عدم المراجعة	عملي	%٨٠	٥	٤	٨
عدم المراجعة	عملي للغاية	%١٠٠	٥	٥	٩
عدم المراجعة	عملي	%٨٠	٥	٤	١٠
عدم المراجعة	عملي للغاية	%٩٠	٥٠	٤٦	النتيجة الإجمالية

ب) ورقة استبانة إجابة الطلبة

الجدول ٣,٤ ورقة التصديق من قبل استبانة الطلبة

عدد الطلبة الذين يختارون	خيارات بديلة		المؤشرات	رقم
	لا	نعم		
١٢ طلبة		√	هل يجعلك التعليمية فيديو الرسوم المتحركة على أساس	٠١

			<i>Animaker</i> حول الأدوات المطبخية مهتمًا بالمادة؟	
١٢ طلبة		√	هل يساعدك فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لمواد الأدوات المطبخية فهم المادة؟	.٢
١٢ طلبة		√	هل فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لمواد الأدوات المطبخية تجعلك تعرف الأدوات المطبخية بالضبط؟	.٣
١١ طلبة		√	هل فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لمواد الأدوات المطبخية تجعل من السهل عليك تذكر المواد؟	.٤
١٠ طلبة		√	هل فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لمواد الأدوات المطبخية أكثر نشاطا في طرح الأسئلة؟	.٥
١١ طلبة		√	هل فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لمواد	.٦

			الأدوات المطبخية تجعل من السهل القيام بالأسئلة؟	
١١ طلبة		√	هل فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لمواد الأدوات المطبخية مثيرة للاهتمام؟	٧.
١١ طلبة		√	هل فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لمواد الأدوات المطبخية سهولة الفهم؟	٨.
١١ طلبة		√	هل فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لمواد الأدوات المطبخية واضح للقراءة؟	٩.
١٢ طلبة		√	هل فيديو الرسوم المتحركة على أساس <i>Animaker</i> لمواد الأدوات المطبخية مفيدة للتعليم؟	١٠.
	١١٣		مجموع النقاط	
	١٢٠		الدرجة القصوى	
	%٩٤		درجة النسبة المئوية	

التحليل التفصيلي لهذا الاستبانة هو كما يلي: في السؤال الأول بالاهتمام فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في المواد الأدوات المطبخية، من بين إجمالي ١٢ طلبة شاركوا في التجربة المحدودة، ١٢ طلبة على الاختيار الإجابة "نعم". النسبة المئوية للنتيجة التي تم الحصول عليها هي ١٠٠٪.

وفي السؤال الثاني، فهم التعليمية فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في المواد الأدوات المطبخية، من إجمالي ١٢ شخصًا شاركوا في التجربة المحدودة، والذين اختاروا الإجابة بـ "نعم" هم ١٢ طالبة، النسبة المئوية للنتيجة التي تم الحصول عليها هي ١٠٠٪.

وفي السؤال الثالث عن الفيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في المواد الأدوات المطبخية فإن تجعل الطلبة يعرفون الأدوات المطبخية بشكل صحيح، من إجمالي ١٢ شخصًا شاركوا في المحاكمة المحدودة، والذين اختاروا الإجابة بـ "نعم" كانوا ١٢ طلبة، النسبة المئوية للنتيجة التي تم الحصول عليها هي ١٠٠٪.

وفي السؤال الرابع فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في المواد الأدوات المطبخية تجعل من السهل على الطلبة تذكر المادة، من إجمالي ١٢ شخصًا شاركوا في التجربة المحدودة، والذين اختاروا الإجابة بـ "نعم" هم ١١ طلبة، نسبة النتيجة التي تم الحصول عليها هي ٩١,٦٪.

وفي السؤال الخامس، فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في المواد الأدوات المطبخية، تجعلك أكثر نشاطًا في طرح الأسئلة، من إجمالي ١٢ شخصًا شاركوا في التجربة المحدودة، كان هناك ١٠ طلبة اختاروا خيار الإجابة "نعم"، النسبة المئوية للنتيجة التي تم الحصول عليها هي ٨٣,٣٪.

وفي السؤال السادس فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في المواد الأدوات المطبخية، يجعل من السهل القيام بالأسئلة من إجمالي ١٢ شخصًا شاركوا في التجربة المحدودة، والذين اختاروا الإجابة بـ "نعم" هم ١١ طلبة، النسبة المئوية للنتيجة التي تم الحصول عليها هي ٩١,٦٪.

وفي السؤال السابع فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* مثير للاهتمام، من إجمالي ١٢ شخصًا شاركوا في التجربة المحدودة، والذين اختاروا الإجابة بـ "نعم" هم ١١ طلبة، النسبة المئوية للنتيجة التي تم الحصول عليها هي ٩١,٦٪.

وفي السؤال الثامن، فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في المواد الأدوات المطبخية سهل الفهم، من إجمالي ١٢ شخصًا شاركوا في التجربة المحدودة، والذين اختاروا الإجابة بـ "نعم" هم ١١ طلبة، النسبة المئوية للنتيجة التي تم الحصول عليها هي ٩١,٦٪.

وفي السؤال التاسع، فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في المواد الأدوات المطبخية واضحة للقراءة، من إجمالي ١٢ شخصًا شاركوا في التجربة المحدودة، والذين اختاروا الإجابة بـ "نعم" هم ١١ طلبة، النسبة المئوية للنتيجة التي تم الحصول عليها هي ٩١,٦٪.

وفي السؤال العاشر، فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في المواد الأدوات المطبخية مفيدة في التعليم، من إجمالي ١٢ شخصًا شاركوا في المحاكمة المحدودة، والذين اختاروا الإجابة بـ "نعم" هم ١٢ طلبة، النسبة المئوية للنتيجة التي تم الحصول عليها هي ١٠٠٪.

وباختصار يمكن رؤية نتائج التحليل في الجدول التالي:

الجدول: ٣,٥ نتائج تحليل البيانات الكمية من استبانة الطلبة

السؤال	N	F	P(%)	مستوى التطبيق العملي	الوصف
١	١٢	١٢	١٠٠٪	صالح جدا	عدم المراجعة
٢	١٢	١٢	١٠٠٪	صالح جدا	عدم المراجعة
٣	١٢	١٢	١٠٠٪	صالح جدا	عدم المراجعة
٤	١٢	١١	٩١,٦٪	صالح جدا	عدم المراجعة

عدم المراجعة	صالح جدا	٨٣,٣%	١٠	١٢	٥
عدم المراجعة	صالح جدا	٩١,٦%	١١	١٢	٦
عدم المراجعة	صالح جدا	٩١,٦%	١١	١٢	٧
عدم المراجعة	صالح جدا	٩١,٦%	١١	١٢	٨
عدم المراجعة	صالح جدا	٩١,٦%	١١	١٢	٩
عدم المراجعة	صالح جدا	١٠٠%	١٢	١٢	١٠
عدم المراجعة	صالح جدا	٩٤%	١١٣	١٢٠	النتيجة الإجمالية

لنتائج استبانة استجابة الطلبة، يتم حسابها من عدد الطلبة الذين أدوا الاختبار المحدود، وهم

١٢ طلبة اختاروا من بين العناصر ١٠ التي تم تقديمها، وذلك باستخدام الصيغة التالية:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \% = \dots\%$$

معلومة:

$$P = \text{عدد النسبة المئوية}$$

$$f = \text{مجموع الدرجات التي تم الحصول عليها}$$

$$n = \text{الحد الأقصى لعدد الدرجات}$$

ومن نتائج بيانات استبانة استجابة الطلبة تم الحصول على مجموع نقاط قدره ١١٣، ثم

يتم قسمة مجموع الدرجات التي سيتم الحصول عليها على الدرجة القصوى. للعثور على الدرجة

القصوى على النحو التالي:

$$\text{الحد الأقصى للدرجات} = \text{عدد الطلبة} \times \text{الأسئلة}$$

$$12 \times 10 = 120$$

نتائج إجابات الطلبة قيمة الإجابة "نعم" بمجموع نقاط ١١٣، وبحد أقصى ١٢٠، باستخدام صيغة النسبة المئوية التالية:

$$P = \frac{113}{120} \times 100 \% = 94\%$$

واستناداً إلى الجدول ٢,٦ حصلت نتائج استبانة استجابة الطلبة على درجة ٩٤٪، وتبين هذه القيمة أن الوسيلة التعليمية *Animaker* تدخل ضمن فئة "عملية جداً". لذلك، يمكن استخدام وسيلة *Animaker* هذه في عملية التعليم.

٢. خصائص تطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في تعليم اللغة العربية لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ.

وسيلة هي أداة تعليمية يمكنها جذب انتباه الطلبة أثناء التعليم، حتى لا يشعر الطلبة بالملل عند المشاركة في عملية التعليم. يعد استخدام وسيلة التعليمية من خلال الاستفادة من التكنولوجيا أمرًا مهمًا للغاية لدعم نجاح تعليم الطلبة. إحدى الوسائل التعليمية التي تستخدم أحدث التقنيات في العصر الرقمي هي وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker*. خصائص تطوير استخدام فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* للطلبة هي:

(١) يتم استخدام تطبيق *Animaker* مجانًا من خلال تطوير طريقة ذات تكاليف معتدلة نسبيًا، وهي استخدام حصة الإنترنت المتصلة، ويستخدم جهاز المستخدم لتشغيل هذا التطبيق جهاز كمبيوتر أو الحاسوب بمواصفات ليست عالية جدًا ولا منخفضة جدًا. ويجب أن تكون تكاليف تطوير واستخدام هذه الطريقة منخفضة حتى لا تثقل كاهل منشئي الوسيلة.

(٢) سهولة الاستخدام للمعلمين والطلبة، لأن هناك العديد من القوالب المتاحة، مع العديد من الميزات التي تتراوح بين الخلفية والقصاصات الفنية والنص والرسوم المتحركة والصوت والفيديو ومسجل الصوت وغيرها، التي تحتاج فقط إلى استخدامها أو يمكنك استخدامها البحث الذي نريده وتعديله من قبل المستخدم. يتم عرض الترابط بين المفاهيم والأمثلة المترابطة.

(٣) لديك لوحة القصة، وهي عبارة عن مجموعة من الرسومات التخطيطية المصورة مرتبة بشكل تسلسلي ومنهجي والتي يتم تكييفها مع النص بحيث يمكن نقل أفكار القصة بسهولة، وتكون الرسالة المنقولة واضحة، ويمكن للطلبة فهم الرسالة من الفيديو بشكل أكثر وضوحًا ويمكن تلقي المعلومات في مجملها بحيث يتم تخزين المعلومات تلقائيًا في الذاكرة طويلة، وتعتمد المواد المقدمة في وسيلة على المنهج والأهداف التعليمية والكتاب المستخدمة.

يعرض الإعلام مادة مأخوذة من كتاب واحد دون خلطها بكتب أخرى. تم ذلك لتعديل نظام التعليم في مدرسة بنجانغ الابتدائية. في المدرسة التي تمت دراستها، أعادت المدرسة تأليف هذا الكتاب بطريقة مختصرة تسمى كتاب النمط مع المواد المرجعية الموجودة التي تتبع معايير المناهج الدراسية التي تمت دراستها على مراحل تبدأ من القصير إلى الأكثر شمولاً وهو ما يمكن رؤيته. أهداف التعليم بناء على نتائج استبانة الخبراء المادة على السؤالين الأول والثاني. السؤالين للحصول على فئة "جيد".

(٤) سهولة الاستخدام (صديق/مألوف للمستخدم): يستخدم لغة شائعة وبسيطة وسهولة الفهم. يجب أن تكون الوسيلة الإنتاجية سهولة الاستخدام وبأسعار معقولة، وبالطبع تكيف مع المدرسة، مع الاستفادة من المرافق المتاحة، بحيث تتوفر الوسيلة المستخدمة في التعليم.

(٥) التصور باستخدام الوسيلة، *Animaker* كوسيلة تعليمية مهارة في تصور الكتاب نمط التي لا يمكن للطلبة ملاحظتها أو عكسها. تسهل الوسيلة التعليمية باستخدام تطبيق *Animaker* على المعلمين تقديم الكتاب النمط. يمكن تصور شيء مجرد ليصبح ملموساً وأكثر واقعية، يمكن للطلبة تخيل صورة يصعب الوصول إليها، ويعتمد ذلك على نتائج الاستبانة من خبراء المواد على الأسئلة رقم ٥ و ٦ مع نتائج فئة "جيد جداً"، أيضاً من النتائج من استبانة الطلبة على السؤال رقم ٨ وكانت النتائج فئة "جيد جداً".

تعد وسيلة الفيديو التعليمية باللغة العربية على *Animaker* ملخصاً لمواد من كتاب نمط التي تمت دراستها وعرضها مرة أخرى مع خريطة مفاهيمية. نقاط مهمة حول المواد التعليمية وإدراجها في هذه الوسيلة. بالإضافة إلى تسجيل المواد وتخزينها وعرضها، يمكن لهذه الوسيلة أيضاً أن تساعد الطلبة بشكل وظيفي على تذكر المواد التعليمية. وذلك بناءً على نتائج استبانة تقويم المعلمين فيما يتعلق بالقدرة على تحسين قدرات الطلبة، واستبانة الطلبة بشأن تسهيل تذكر الطلبة للدروس. النتائج تم تصنيف من استبانة التقويم على أنها "جيد جداً".

٦) جودة عالية الدقة: يتم العرض على شكل رسومات وسيلة فيديو باستخدام تقنية الهندسة الرقمية بدقة عالية. توفر الرسوم البيانية والطباعة بعددين وبعدين نصف الأبعاد (٢,٥ و٢)، وتنتج منتجات بجودة الاستوديو بدقة *Full HD* و *HD* و *SD*. يمكن أن يكون هذا حلاً للكتاب التي لا يمكن قراءة كتابتها بوضوح، والصور التي لا يمكن رؤيتها بوضوح، يستطيع *Animaker* للفيديو توفير مخرجات استوديو عالية الجودة.

٧) يمكن استخدامها بشكل كلاسيكي أو فردي: يمكن للطلبة استخدام مقاطع الفيديو بشكل فردي، ليس فقط في بيئة المدرسة، ولكن يمكن استخدامها أيضاً في المنزل. وبصرف النظر عن ذلك، يمكن أيضاً استخدام مقاطع الفيديو بشكل كلاسيكي مع أكبر عدد ممكن من الطلبة ويمكن توجيهها من قبل المعلمون أو ببساطة من خلال الاستماع إلى الوصف السردي من الراوي المتوفر في البرنامج.

٨) يمكن استخدام *Animaker* للتعليم في جميع الظروف، حيث يستطيع المعلمون شرح المواد بإيجاز، إما دون الاتصال بالإنترنت أو عبر الإنترنت أو مزيج من الاثنين، وذلك لأن المدارس تستخدم مرافق تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ومدى توفرها. وعندما يريدون عدم الاتصال بالإنترنت، يمكن للمعلمون استخدام وسائل الإعلام، في كل فصل يوجد تلفزيون ويمكن للمعلمون عرضه هناك، والعكس صحيح الطلبة، إذا كانوا يريدون الدراسة في المنزل أو خارج المدرسة، يمكنهم البحث على اليوتيوب باستخدام الرابط المقدم. ويهدف ذلك إلى التمكين من تنمية القدرات الشخصية، وجعل المرافق ووسيلة أكثر تنوعاً.

٩) يمكن للفيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* هذا أن يحفز اهتمام الطلبة بالتعليم ليزداد، ويخلق جوّاً تعليمياً ممتعاً، ويسهل على الطلبة فهم المادة، كما يمكن لوسيلة الفيديو *Animaker* أن تقلل من المفاهيم الخاطئة التي تحدث لدى الطلبة، وهذا بناءً على آراء الخبراء. والمعلمين والطلبة. الإجابات التي تم الحصول عليها من خبراء المواد على السؤال

رقم ١٠ كانت في فئة "جيد جداً" والمعلمة الذين لديهم السؤال رقم ٨ حصلوا على نتائج "جيد" والطلبة الذين لديهم السؤال رقم ٧ كانوا في فئة "جيد جداً".

وبحسب الوصف، تقدم هذه الوسيلة مواد مأخوذة من الكتاب في شكل عرض تقديمي قصير. تبدو مادة الكتاب رتيبة لأنها تحتوي فقط على الكتابة والصور، والنص صغير والصور غير واضحة. هذه المفاهيم تجعل المادة أسهل في الفهم والتذكر. عند استخدام وسيلة الفيديو، يمكن أيضاً رؤية وضوح المواد المقدمة على هذه الوسيلة من خلال استبانة التطبيق العملي للمعلمة والطلبة. وأظهر كلا الاستبانة درجة كاملة، وهي "جيد جداً".

وتأخذ هذه الطريقة شكل فيديو يسهل توزيعه في أماكن مختلفة. إذا كنت ترغب في مشاركة هذه الوسيلة بعيداً، فإن إرسالها أمر سهل للغاية. هذه الوسيلة خفيفة لأنها مجرد ملف فيديو ناعم. يؤدي هذا إلى تبسيط عملية توزيع الوسيلة إذا كنت ترغب في ذلك. بالإضافة إلى ذلك، يتم حفظ تصميم هذه الطريقة على شكل رابط يسهل توزيعه وفتحه. مع تقدم تكنولوجيا الإنترنت أصبح إرسال الملفات أسهل، سهولة للغاية. من أراد الحصول على هذه الطريقة فيمكنه ذلك، عن طريق إرسال ملف التصميم الخاص بهذه المنشأة.

وبتصميم جذاب كما شرحنا سابقاً. وكذلك فيما يتعلق بملاءمة الطريقة لأهداف ومواد التعليم فقد ثبت أن هذه الطريقة مناسبة لأن المادة المقدمة تعتمد على المنهج والأهداف التعليمية والكتاب المستخدمة. كما يولي تصميم هذه الطريقة الاهتمام بملاءمة خصائص الطلبة، خاصة من حيث العمر. وقد صممت هذه الطريقة لتناسب مع مستوى الطلبة المرحلة الأساسية وللتعرف على قامت الباحثة بتضمين سؤال واحد في تقييم مدى ملاءمة تصميم الطريقة لأعمار الطلبة في الاستبانة. إن الحصول على نتائج استبانة الخبراء بفئة "جيد جداً" يدل على أن هذه الطريقة مصممة لتناسب أعمار الطلبة. وبصرف

النظر عن الجانب العمري، فإن الطريقة تشمل أيضا الطلبة الذين اعتادوا على التعليم باستخدام الأمثلة بسبب الارتباط بين المفاهيم والأمثلة.

ويمكن ملاحظة مدى ملاءمة الطريقة للظروف البيئية والمرافق ووقت التشغيل في هذا التطوير. في بداية تطوير هذه الأداة، تم إجراء تحليل لاحتياجاتها. ويتم في هذه العملية الحصول على أساليب قياسية يمكن تطبيقها في المدرسة الابتدائية حسب احتياجاتها وقدراتها. وتماشياً مع رأي أحمد الكوسري، ورضا الدرماواقي، وفتوية نور، فإن "الوسيلة الإنتاجية يجب أن تكون سهلة الاستخدام، وبأسعار معقولة، وبالطبع تكيف مع المدرسة، مع الاستفادة من الإمكانيات المتاحة، بحيث تكون الوسيلة المستخدمة في التعليم متنوعاً." ٣

وهذا يتماشى مع الرأي الذي عبر عنه نانا سودجانا وأحمد ريفاي، فإن معايير وسائل الإعلام الفعالة تتوافق بالطبع مع المواد التعليمية المقدمة ويمكن أن تخلق جاذبية خاصة للأشخاص الذين يستخدمونها، والتي تنص على أن معايير اختيار وسائل الإعلام هم كالآتي:

أ. الدقة في أهداف التعليم،

ب. دعم محتوى المواد التعليمية، أي أن المواد التعليمية التي هي حقائق ومفاهيم تحتاج إلى وسيلة حتى يسهل فهمها.

ج. يمكن للمدرسين استخدام هذه الوسيلة.

د. هناك وقت لتشغيل الوسيلة واستخدامها.

هـ. بما يتناسب مع مستوى تفكير الطلبة. ٤

٣ أحمد الكوسري، ورضا الدرماواقي، وفتوية نور "نموذج تطوير سلسلة البطاقات لكتاب متممة الأجر ومية على أساس الخ ربطة الذهنية لتعليم القواعد النحوية للطلب". التأريخ المجلد. ١١ عدد ١ (يونيو ٢٠٢٣).

4 Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 132-133.

وذكر رأي آخر أنه وفقاً لديك وكاري، يجب تعديل اختيار الوسيلة وفقاً لأهداف

سلوك التعليم. هناك ٤ عوامل يجب مراعاتها عند الاختيار، وهي:

(أ) توافر المصادر المحلية، إذا لم يكن هناك أي شيء عليك شرائها أو صنعها بنفسك.

(ب) الأموال والطاقة والمرافق لشراء أو صنعها بنفسك.

(ج) العوامل المتعلقة بالمرونة والتطبيق العملي ومتانة الوسيلة المعنية لفترة طويلة.

(د) فعالية التكلفة على المدى الطويل.٥

يمكن أن تكون خصائص الوسيلة الناتجة عن هذا البحث التطويري مرجعاً

للمعلمين والباحثين الآخرين لتصميم وتطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أسس

Animaker، وينتج هذا البحث مفاهيم حول العديد من المشكلات. خذ هذه الأمور

بعين الاعتبار عند تصميم أو تطوير طريقة مناسبة لطلبة مدرسة الإبتدائية، وبناء على الرأي

أعلاه، اختار الباحثة في هذا البحث وسيلة فيديو رسوم المتحركة على *Animaker* وفقاً

للاعتبارات المذكورة أعلاه.

٣. فعالية وسيلة فيديو الرسوم المتحركة المطور على أساس *Animaker* لترقية التحصيل

الدراسي لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية بنجانغ.

يتم الحصول على فعالية التعلمية فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker*

من نتائج درجات التقويم المقدمة للطلبة. درجات هؤلاء الطلبة عند استخدام فيديو

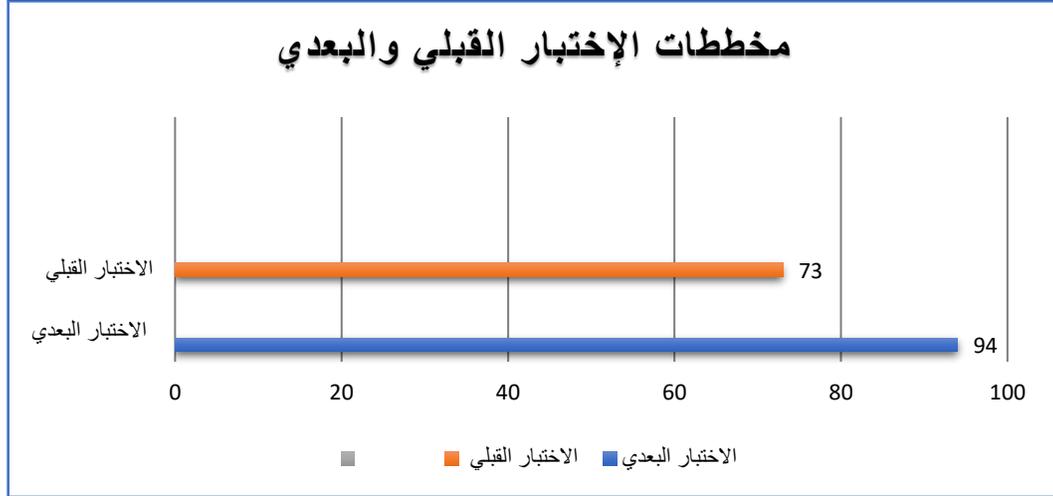
الرسوم المتحركة على أساس *Animaker*.

الجدول: ٣,٦ نتائج الاختبار للتجربة المحدودة

رقم	اسم الطلبة	اختبار أولي	اختبار ما بعد	معايير
.١	AN	٨٠	١٠٠	مكتمل
.٢	HA	٦٠	٨٠	مكتمل
.٣	FS	٥٠	٧٠	غير مكتمل
.٤	ND	٧٠	٨٠	مكتمل
.٥	MDH	١٠٠	١٠٠	مكتمل
.٦	SLF	٨٠	٩٠	مكتمل
.٧	NAQ	٧٠	٩٠	مكتمل
.٨	HI	١٠٠	١٠٠	مكتمل
.٩	NL	٦٠	٩٠	مكتمل
١٠	NA	٦٠	٩٠	مكتمل
.١١	AS	٧٠	١٠٠	مكتمل
.١٢	AA	٨٠	١٠٠	مكتمل
-	درجة تعليم الطلبة	١٠٩٠	٨٨٠	-
-	متوسط درجات الطلبة	٩٤	٧٣,٤	-

من خلال نتائج الجدول أعلاه يمكن وصف البيانات على النحو التالي:

المخططات: ٣,٧ الإختبار القبلي والبعدي *Animaker*



بناءً على الجدول ٢,٧ أعلاه الصف الخامس قبل استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* حصلت على ٧٣,٤، ولم تصل هذه النتائج إلى معايير الإنجاز ≥ 75 . يمكن القول بأن النجاح في التعليم ناجح إذا وصل إلى معايير الإنجاز. بعد التعامل مع وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker*، شهدت الدرجات التي أنتجها الطلبة تغييرات يمكن رؤيتها في نتائج درجات الاختبار البعدي. وحصلت نتائج الاختبار البعدي على ٩٤، مما يعني أن القيمة هي \leq معايير الاكتمال، بفارق ٢٠,٦. يتم منتجات فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* بأنها فعالة إذا استوفت معايير الفعالية الخاصة بدرجات الاختبار المقدمة للطلبة. يتم إعلان المنتج فعالاً إذا حصل $\geq 80\%$ من الطلبة على درجة ≥ 75 في معايير الإكمال. لذلك يمكن أن نستنتج أن فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker*، الاختبار المحدود فعالة جداً في الاستخدام.

وبحسب البحث الذي أجرته ناتاليا أيو ليستاري سيدابوتار ورفيلينا، فقد تبين أن نسبة خبراء المواد بلغت ٩٠,٩% و ٨٠,٥% من خبراء الإعلام و ٧٧,٦٨% من معلمي مادة

الرياضيات. يمكن ملاحظة نتائج التطبيق العملي لوسيلة التعلم باستخدام تطبيق *Animaker* من خلال استبانة استجابة المعلم والطالب. تثبت نتائج البحث أن الوسيلة التعليمية مع تطبيق *Animaker* عملية ومناسبة للاستخدام. وتثبت ردود المعلمين والطلبة ردود أفعال إيجابية مع نسبة الدرجات التي تم الحصول عليها. وبناءً على استبانة استجابة المعلمة بلغت ٨٠٪ واستبانة رد فعل الطلبة ٨٧٪. ثم البحث الذي أجرته ليا كورنيا اسبييه، عتيقة، ولقمان نولحكيم تظهر نتائج تطوير وسيلة أن أنشطة التعليم التي تستخدم مقاطع الفيديو المتحركة قادرة على تحسين نتائج تعليم الطلبة لأن وسيلة التعليم بالفيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* مثيرة للاهتمام وتفاعلية وسهولة الفهم. ومع ذلك، في هذه المناسبة، ركز الباحث فقط على تطوير وسيلة تعليم فيديو الرسوم المتحركة على القائمة لمواد العلوم في المدرسة الابتدائية للصف الخامس. ٧.

ووجد البحث الذي أجراه رحمة فجريانتي وسيتي فيتري ميلانا أن نتائج البحث أظهرت أن هناك تأثيراً إيجابياً من استخدام الوسيلة السمعية والبصرية *Animaker* مع زيادة نتائج تعليم الدراسات الاجتماعية. استناداً إلى استبانة وسيلة *Animaker*، هناك تأثير كبير مع $f_{table} > f_{count}$ أي $٥,٣٨٠ < ٤,١٨$ ، حيث تم رفض H_0 وقبول H_1 ، مما يشير إلى أن تطبيق واستخدام أو آثار وسيلة التعلم *Animaker* توفر زيادة في مستوى الطلبة نتائج تعلم الدراسات الاجتماعية. لذلك يمكن أن نستنتج أن وسيلة *Animaker* تستخدم

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

7 Lia Kurnia Asih, Cucu Atikah, dan Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* Vol. 10 No. 2 (Mei 2023): h. 386.

بفعالية كبيرة في تعلم الدراسات الاجتماعية لتحسين نتائج تعليم الدراسات الاجتماعية
لطلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية فولو غبنغ ٥، شرق جاكرتا. ٨.