

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بناءً على نتائج هذا البحث وتحليلها، يمكن للباحثة عرض الخلاصة كما يأتي:

(١) هذا النوع من البحث هو بحث مركب (أسلوب مختلط)، أي مزيج من البحث النوعي والكمي واستخدام أساليب التطوير أو البحث والتطوير باستخدام نموذج *Addie* يمر تطوير هذه الوسيلة عبر خمس مراحل من العملية، وهي تحليل الاحتياجات وتصميم المنتج وتطوير المنتج والتنفيذ الميداني من خلال توزيع الاستبيانات والتقييمات بعد استخدام المنتج (وسيلة *Animaker*). بناءً على نتائج المدقق أو الخبراء، يمكن استخدام فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* باللغة العربية في عملية التعليم كوسيلة تعليمية. يمكن ملاحظة ذلك من نتائج التقييم من المدقق I (خبراء المواد) بدرجة ٩٢٪، ونتائج التقييم من المدقق II (خبراء اللغة) بدرجة ٩٠٪، والنتائج النهائية من المدقق III (خبراء إعلام) بنتيجة ١٠٠٪. وكان متوسط القيمة التي تم الحصول عليها من المدققين الثلاثة ٩٤٪. وحصلت نتائج التطبيق العملي فيديو الرسوم المتحركة على *Animaker* كل من استبانة استجابة المعلمة على درجة ٩٠٪ و كل من استبانة استجابة الطلبة على درجة ٩٤٪. وهذا يدل على التطبيق العملي لاستخدام هذه الوسيلة.

(٢) خصائص هذه الوسيلة هي أنها مجانية، وسهولة الاستخدام، وسهولة الاستخدام من قبل المعلمين والطلبة، ولها الكثير من ميزات التصميم المثيرة للاهتمام، ولها لوحة القصة، وهي عبارة عن مجموعة من الصور التخطيطية مرتبة بشكل تسلسلي ومنتظم، وتكون الرسالة واضحة، وسيتم تخزين المعلومات في الذاكرة طويلة المدى ولها خصائص الاحتفاظ بكل من المناهج الدراسية وأهداف التعليم والكتاب المستخدمة. التصور باستخدام الوسيلة،

قادر على تصور الملخص إلى صورة أكثر واقعية وملموسة وعالية الجودة، وتوفير الرسوم البيانية، والطباعة، وبعدين و ٢,٥ بُعد، والمنتج الناتج هو جودة الاستوديو بدقة *Full HD* و *HD* و *SD*. يمكن استخدامه بشكل كلاسيكي أو فردي، ويمكن استخدام *Animaker* للتعليم في جميع الظروف. يستطيع المعلمون شرح المادة بإيجاز، سواء عبر الإنترنت أو دون الاتصال بالإنترنت أو مزيج من الاثنين معاً، يمكن الفيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* أن تحفز اهتمام الطلبة بالتعليم بشكل متزايد، وتخلق جوّاً تعليمياً ممتعاً، وتسهل على الطلبة فهم المادة.

(٣) ونتائج الاختبار القبلي لطلبة الصف الخامس قبل استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* هي ٧٣,٤ وبعد معالجتها باستخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker*، شهدت الدرجات التي أنتجها الطلبة تغييرات يمكن تغييرها ينظر في نتائج درجات الاختبار البعدي. وحصلت نتائج الاختبار البعدي على ٩٤، أي أن القيمة \geq معايير الاكتمال، بفارق ٢٠,٦. يتم إعلان المنتج فعالاً إذا حصل $\geq ٨٠\%$ من الطلبة على درجة ≥ ٧٥ في معايير الإكمال. لذلك يمكن أن نستنتج أن التعليمية فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* الاختبار المحدود فعالية جداً في الاستخدام. وعلى هذا يمكن الاستنتاج بأن فيديو الرسوم المتحركة المطور فعال لترقية التحصيل الدراسي لدى طلبة المدرسة الابتدائية بنجانغ.

ب. الافتراحات

وبناءً على نتائج البحث ومناقشتها، طرح الباحثة الاقتراحات على النحو التالي:

• للطلبة

كطلبة لديهم مهمة الدراسة الرئيسية، يجب أن يكونوا أكثر حماساً للتعليم، وينتبهون عندما يشرح المدرس، ويسألون عما إذا كان هناك شيء لا يفهمونه أو غير واضح في المادة، ويتوخون الحذر في العمل عليه. كل سؤال يطرحه المدرس.

• للمعلمين

بعد الحصول على نتائج جيدة فيما يتعلق باستخدام فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker*، من المتوقع أن يتمكن المعلمون من فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* في تعليم اللغة العربية.

• للباحثين الآخرين

ومن المأمول أن يقوم الباحثون الآخرون بزيادة الإبداع بحيث تكون فيديو الرسوم المتحركة على أساس *Animaker* أكثر تطوراً وأفضل، بحيث يمكن استخدامها في أنشطة التدريس والتعليم.