

الباب الرابع

تحليل البيانات ومناقشتها

أ. نتائج البحث

نتائج من هذه البحث والتطوير هي الوسائل التعليمية على تطبيق كنفنا باستخدام فيديو الرسوم المتحركة في تعليم مهارة الكلام للصف السابع من المدرسة المتوسطة في مادة الحوار في باب "البيت" و "من يوميات من أسرته". وسائل فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفنا تتضمن الجزء الأول من العنوان والفصل، أهداف التعليم، مادة الحوار، التقييم، وسيرة الباحثة. استخدام إنشاء فيديو الرسوم المتحركة تطبيق كنفنا فرو في بعد شرائه، ومسجل الصوت في الجزء الصوتي.

تطوير هذه الوسيلة باستخدام نموذج ٤ الذي يتكون من أربع مراحل للتطوير، وهي: التعريف، التصميم، التطوير، والنشر. اختار الباحثة هذه الطريقة لتسهيل إجراء البحث لأن المراحل في نموذج ٤ منظمة بشكل جيد.

سيتم شرح عملية البحث والتطوير التي تم تنفيذها على النحو التالي:

١. مرحلة التعريف

مرحلة التعريف هي المرحلة الأولى في تطوير الوسائل الفيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفنا والتي تهدف إلى تحديد وتعريف المشكلات الموجودة في تعليم اللغة العربية. في هذه المرحلة، يتم تنفيذ أربع مراحل من التحليل، وهي: تحليل الأولي والنهائي، تحليل الطلاب، تحليل المفاهيم، وتحليل أهداف التعليم.

أ) تحليل الأولي والنهائي

تحليل الأولي والنهائي يهدف إلى تحديد المشكلات الأساسية التي تظهر في عملية التعليم. من بين البيانات التي جمعها الباحثة بناءً على نتائج المقابلات مع معلمي اللغة العربية، هو أن المنهج المستخدم في المدرسة المتوسطة دار الأمانة هو المنهج المستقل. المنهج المستقل هو منهج يتضمن التعليم الداخلي

المتنوع حيث ستكون المحتويات أكثر تحسیناً لیحصل الطلاب على وقت كافٍ لفهم المفاهیم وتقوية الكفاءات. یحصل المعلمون على حرية اختیار أدوات التعلیم المختلفة بحيث یمكن تعديل عملية التعلیم لتتناسب مع احتياجات الطلاب واهتماماتهم.

أما بالنسبة للأدوات المستخدمة فی المدرسة، فهي ما زالت تعتمد على اللوحة السوداء والأقلام الجافة والممحاة، وتتمثل مصادر التعلیم فی الكتب المطبوعة، رغم توفرها على جهاز عرض وجهاز بروجيكتور، إلا أنه نادراً ما يتم استخدامهما فی العملية التعليمية. الصعوبة التي يواجهها المعلم فی التعلیم هي قلة اهتمام الطلاب بتعلیم اللغة العربية بسبب اختلاف خلفياتهم، ووقت التعلیم فی المدرسة یعتبر قليلاً نسبياً، ونقص مفردات اللغة، وعدم التأقلم مع اللهجات العربية فی النطق، واستخدام الكتاب كمصدر تعلم فقط، بالإضافة إلى تنوع خصائص الطلاب مثل اختلاف مستويات الذكاء والفهم والعقلية تجاه المادة الدراسية.

لذلك، أن یكون مرجعاً للباحثة فی تطوير الوسائل التعليمية على شكل فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفأ فی تعلیم مهارة الكلام، بهدف أن یحصل الطلاب على تصور واضح حول محتوى المحادثة المقدمة، ویساهم فی تسهیل عملية التعلیم وتحقيق أهداف التعلیم.

ب) تحلیل الطلاب

استناداً إلى نتائج المقابلات مع أستاذ اللغة العربية والملاحظة على الطالب، تبین قلة الاهتمام فی متابعة عملية التعلیم. هذه الحالة بالإدراك العام بأن مادة اللغة العربية هي مادة صعبة ولا یمكن فهمها بسهولة من قبل الطلاب. استخدام الوسائل التعليمية التي تعتمد الكتب فقط لا تجذب اهتمام الطلاب وتقلل إلى أن تكون مملة. إذا تصمیم مصادر التعلیم بطريقة أكثر جذباً

ومتعة لهم، فإن حماس الطلاب في متابعة تعليم اللغة العربية يمكن أن يزداد. أحد الأمثلة على الوسائل التعليمية أن تثير اهتمام الطلاب لفهم المادة هو استخدام فيديو الرسوم المتحركة.

فيما يتعلق بهذه المشكلة، قامت الباحثة بتطوير الوسيلة التعليمية على شكل فيديو الرسوم المتحركة على تعليم مهارة الكلام في مادة "البيت والحياة اليومية للأسرة".

ج) تحليل المفاهيم

تحليل المفاهيم في تعليم مهارة الكلام يتضمن حول الحوار، كيفية نطقها بشكل صحيح وفهم محتوى الحوار وفقاً للمادة. تستند هذه الدراسة إلى مرجع من كتاب "اللغة العربية للصف السابع من المدرسة المتوسطة الدراسي الثاني".

د) تحديد أهداف التعليم

تحليل أهداف التعليم هو صياغة الأهداف التعليمية التي يجب تحقيقها في عملية التعليم، ويُتوقع من الطلاب أن يتقنوا المادة التي تم تدريسها من قبل المعلم. بعد ذلك، يُتوقع أن الوسائل التعليمية التي تم تطويرها ستوافق مع أهداف التعليم وإنجازات التعليم الموجودة في المنهج المستقل.

٢. مرحلة التصميم

في هذه المرحلة، يتم تصميم وسيلة التعليم بما يتماشى مع المنهج المستقل، وتحليل المنهج الدراسي، ومراجعة الكتب والمراجع المستخدمة في المواد التعليمية. في هذه المرحلة ستقوم الباحثة بتصميم الوسائل التعليمية السمعية والبصرية تشمل تصميم، النصوص، أنواع وأحجام النصوص، اللغة، بالإضافة إلى اختيار الصور والخلفيات للوسيلة المختارة. المادة الحوارية المستخدمة في باب "البيت والحياة اليومية للأسرة" تهدف إلى تحقيق الأهداف التعليمية التالية: ١. قدرة الطلاب على إعادة

تمثيل الحوارات وفقاً للموضوع الذي تم تعلمه، ٢. قدرة الطلاب على الاستجابة للأسئلة المتعلقة بالموضوع الذي تم تعلمه.

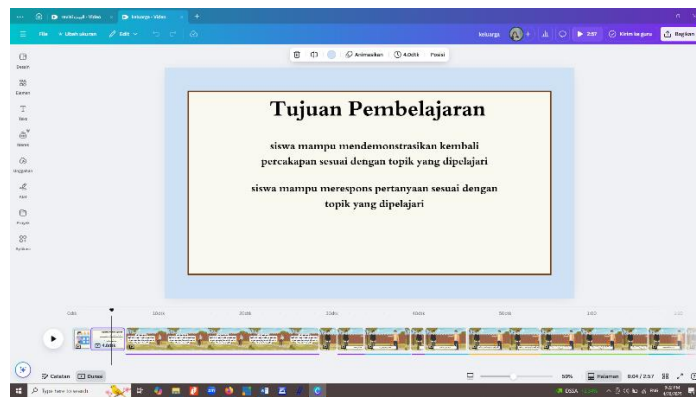
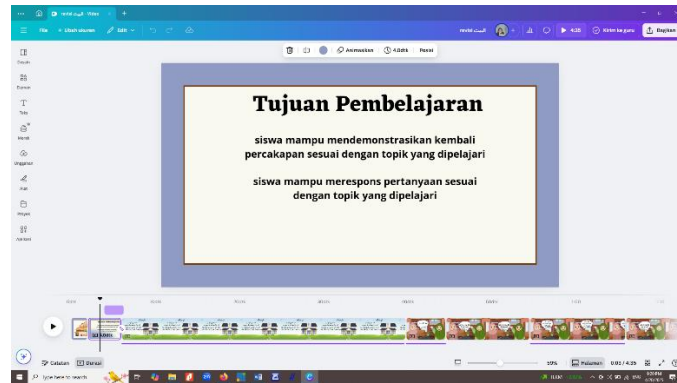
عملية تطوير فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفنا تعتمد على استخدام تطبيق كنفنا لتحرير الوسائل التعليمية في أجزاء المادة، والحركات، والتأثيرات، وانتقالات الرسوم المتحركة، وتم استخدام جهاز تسجيل الصوت لتحسين الوسائل التعليمية في الجزء الصوتي. ويتم استخدام صوت أحد الأصدقاء للمساعدة في الصوت، بحيث يتناسب مع نطق اللغة العربية على الطريقة الإندونيسية.

فيما يلي التصميم الأول للوسائل التعليمية:



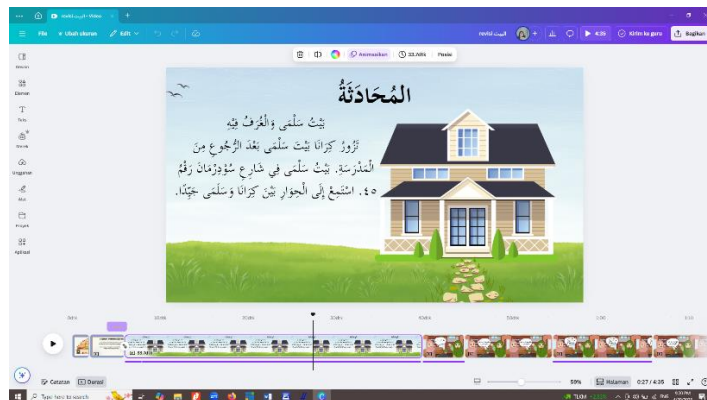
الصورة ٤,١ عرض الغلاف

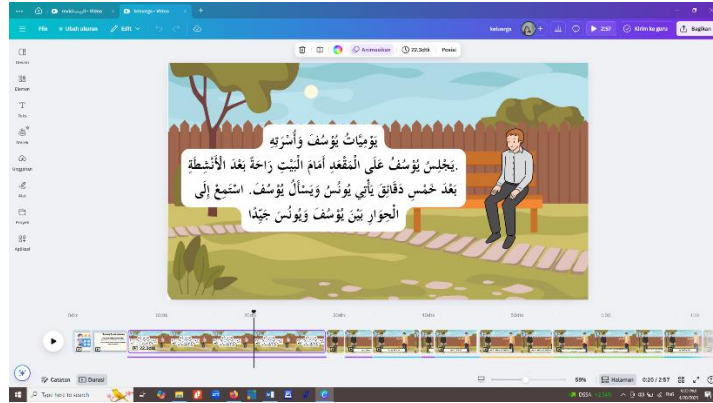
عرض الغلاف هو الجزء الأول الذي يتم عرضه في الوسائل التعليمية. يتضمن هذا الجزء اسم المادة الدراسية، الصف، الموضوع، والصورة التي تتناسب مع الموضوع.



الصورة ٤,٢ عرض أهداف التعليم

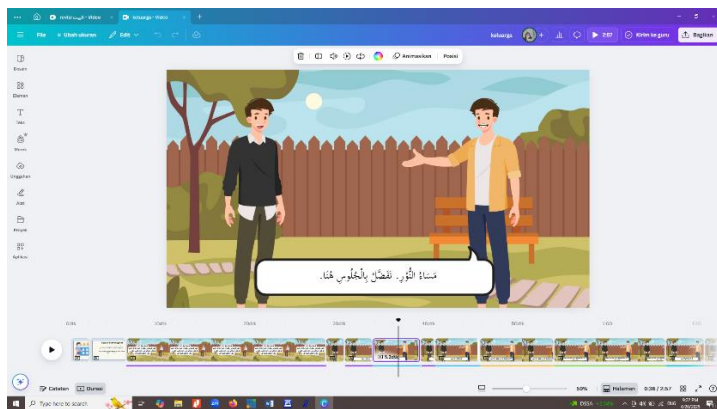
عرض أهداف التعليم في الوسائل التعليمية يتضمن هدفين تعليميين لتعليم مهارة الكلام في جزء الحوار للصف السابع من المدرسة المتوسطة.





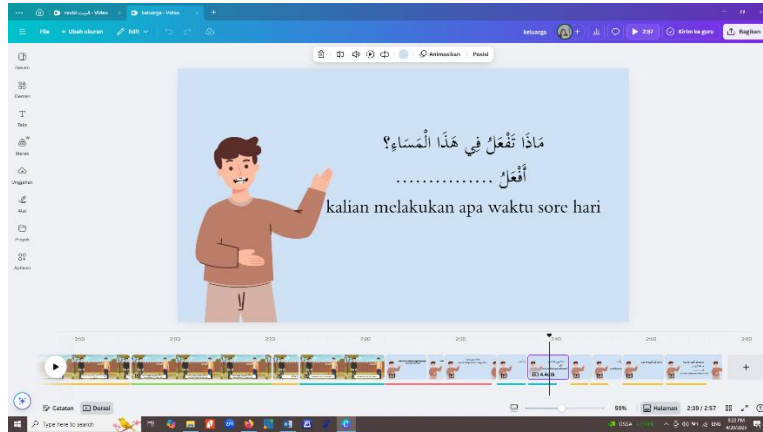
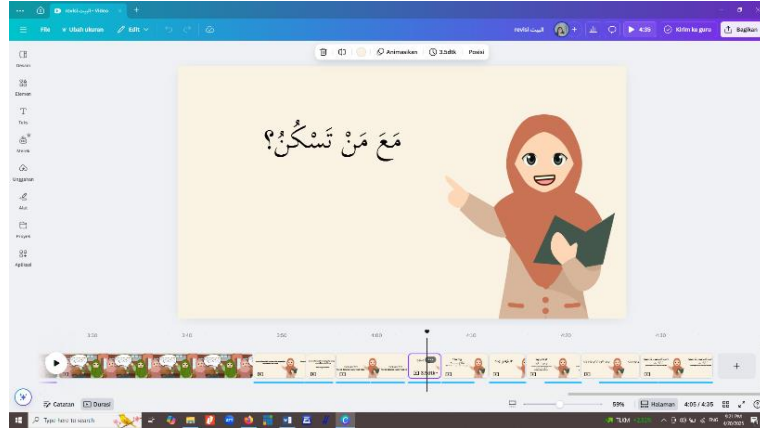
الصورة ٤,٣ عرض السرد

يعرض هذا الجزء قصة قصيرة توضح لقاء شخصين، ثم يتحدثان عن الأشياء التي توجد في البيت وحياة الأسرة اليومية.



الصورة ٤,٤ عرض مادة الحوار

يعرض هذا الجزء حوار بين شخصين تتناسب مع الموضوع. يتضمن هذا الجزء نص الحوار مع إضافة شخصيات، وجوه متحركة مأخوذة من يوتيوب، وتصميم فقاعات حوار مع خلفية متناسقة مع النص، بالإضافة إلى إضافة التأثيرات المتحركة.



الصورة ٤,٥ عرض التمرين

تم تصميم عرض التمرين لمعرفة كيف يفهم الطلاب الأسئلة وكيفية استجابتهم لها.

٣. مرحلة التطوير

في هذه المرحلة، يتم التطوير استنادًا إلى ملاحظات الخبراء واختبار المجموعة الصغيرة حتى يتم إنتاج منتج يُصنف ضمن الفئة الصالحة للاستخدام في التعليم. يتم التحقق هذا المنتج من قبل الخبراء في كل جانب يتم تقييمه، مثل جانب الوسائل،

والتعليم، واللغة. يتم تقديم نتائج التحقق على شكل متوسط الدرجات وفقاً للفترة جدير/جدير جداً للوسائل التعليمية بالفيديو الرسوم المتحركة التي تم تطويرها. يمكن الاطلاع على تفاصيل نتائج التحقق كما يلي :

(أ) نتائج مرحلة التحقق

(١) نتائج تحقق خبير الوسائل التعليمية

تحقق من خبير الوسائل التعليمية يهدف إلى اختبار صلاحية المحتوى، العرض، والوظائف في الوسيلة التعليمية. قدم خبير الوسائل التعليمية بعض الاقتراحات المتعلقة بالمحتوى في الوسيلة التعليمية، مثل إضافة موسيقى خلفية آلية، سيرة صانع الوسائل، تكبير حجم الخط، وتعديل فقاعات النص لتناسب مع ذلك. الخبير الذي قام بالتحقق هو الأستاذ محمد إقبال الشريقي، الماجستير.

فيما يلي بيانات نتائج التقييم من خبير الوسائل التعليمية للفيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنها في تعليم مهارة الكلام، ويمكن الاطلاع عليها في الجدول ٤,٦.

الجدول ٤,٦ نتائج خبير الوسائل التعليمية

رقم	السؤال	تقييم المحقق
١.	دقة اختيار الصوت	٤
٢.	وضوح الصوت	٥
٣.	دقة تصوير الرسوم التوضيحية في تجسيد المادة	٥
٤.	انسجام اختيار الألوان في الصور	٥

٥	دقة اختيار الخط	٥
٤	دقة اختيار حجم الخط	٤
٥	دقة وضع فقاعات الحوار	٥
٥	دقة تنسيق (تصميم) فيديو الرسوم المتحركة	٥
٤	سهولة قراءة الخط	٤
٥	توافق الشخصيات مع طلاب الصف السابع	٥
٥	تفاعلي	٥
٥	يمكن استخدامه للتعليم الذاتي	٥
٥	الوسائل خالية من الأخطاء أثناء الاستخدام	٥
٥	وسائل فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفا تساهم في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم	٥
٦٧	جملة	
٩٥,٥١ %	مبَعَدَل (%)	
جيد جدا	معايري التقييم	

استنادًا إلى نتائج التحقق من خبير الوسائل التعليمية، تم الحصول على درجة ٦٧ من الدرجة القصوى ٧٠. هذه النتيجة تشير إلى أن جودة العرض والتصميم في الوسائل التعليمية للفيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفأ تحقق نسبة تقييم متوسطة تبلغ ٩٥,٧١% مع معيار " جيد جدًا".

(٢) نتائج تحقق خبير التعليم

تحقق من خبير التعليم يهدف إلى اختبار صلاحية وجودة محتوى المادة وكذلك فعالية التعليم في الوسيلة من حيث معايير المنهج، وأهداف التعليم، وخصائص الطلاب. قدم خبير التعليم بعض الاقتراحات المتعلقة بالمحتوى في الوسيلة التعليمية، مثل تحسين خلفية الصورة لتناسب مع نص المحادثة في الوسيلة الثانية، بحيث يتمكن الطلاب من فهم معنى نص الحوار بشكل أفضل. الخبير الذي قام بالتحقق هو الأستاذ كامل رما أونسار، الماجستير. فيما يلي بيانات نتائج التقييم من خبير التعليم للفيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفأ في تعليم مهارة الكلام، ويمكن الاطلاع عليها في الجدول ٤,٧.

الجدول ٤,٧ نتائج خبير التعليم

رقم	السؤال	تقييم المحقق
١.	توافق المادة مع أهداف التعليم	٥
٢.	توافق المادة مع مؤشرات التعليم	٥
٣.	توافق المادة مع القدرات المعرفية للطلاب	٤
٤.	وضوح عرض المادة	٤

٥	تسلسل تنظيم المادة	٥
٤	استراتيجية عرض المادة تحفّز الطلاب على التحدث باللغة العربية	٤
٤	استراتيجية عرض المادة تفاعلية	٤
٥	توافق التقييم مع أهداف التعليم	٥
٤	توافق التقييم مع مستوى التفكير لدى الطلاب	٤
٤	توافق التقييم مع محتوى المادة التعليمية	٤
٤	وضوح النصوص في فيديو الرسوم المتحركة كنفا	٤
٥	عرض المادة بوضوح	٥
٥٣	جملة	
٨٨,٣٣ %	مبّعدّل (%)	
جيد جدا	معايري التقييم	

استناداً إلى نتائج التحقق من خبير التعليم، تم الحصول على درجة ٥٣ من الدرجة القصوى ٦٠. هذه النتيجة تشير إلى أن جودة المحتوى، وأهداف التعليم، وجودة التعليم في الوسائل التعليمية للفيديو

الرسوم المتحركة على تطبيق كنفا تحقق نسبة تقييم متوسطة تبلغ ٨٨,٣٣% مع معيار " جيد جدًا".

(٣) نتائج تحقق خبير اللغة

تحقق من خبير اللغة يهدف إلى اختبار صلاحية وقواعد اللغة العربية المستخدمة في الوسائل التعليمية وفقًا لقواعد الكتابة في اللغة العربية. قدم خبير اللغة بعض الاقتراحات المتعلقة بالمحتوى في الوسائل التعليمية، مثل تحسين النبرة الصوتية التي كانت ناقصة، واستخدام كلمات غير دقيقة من حيث القواعد اللغوية العربية، وتصحيح الأخطاء في التشكيل/الحركات. الخبيرة التي قامت بالتحقق هي السيدة سعدة مناف، الماجستير.

فيما يلي بيانات نتائج التقييم من خبير اللغة للفيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفا في تعليم مهارة الكلام، ويمكن الاطلاع عليها في الجدول ٤,٨.

الجدول ٤,٨ نتائج خبير اللغة

رقم	السؤال	تقييم المحقق
١.	دقة نطق الحروف	٢
٢.	دقة نطق الكلمات	٢
٣.	توافق النبرة مع الحوار	١
٤.	دقة الأسلوب المستخدم في الحوار	٤
٥.	استخدام المفردات الشائعة	٤
٦.	استخدام تعابير تواصلية	٥

٥	٧. وضوح المعلومات المقدمة
٢	٨. توافق كتابة الجمل في فيديو مع قواعد النحو والصرف
٤	٩. بساطة تركيب الجمل
٢٩	جملة
٦٦,٤٤ %	معدل (%)
جيد	معايير التقييم

استنادًا إلى نتائج التحقق من خبير اللغة، تم الحصول على درجة ٢٩ من الدرجة القصوى ٤٥. هذه النتيجة تشير إلى أن جودة النبرة الصوتية، ونطق الحروف، وقواعد اللغة العربية في الوسائل التعليمية للفيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كفا تحقق نسبة تقييم متوسطة تبلغ ٦٤,٤٤ % مع معيار " جيد " .

ب) المراجعة الأولى

تمت المراجعة الأولى بعد مرحلة اختبار التحقق من قبل الخبراء، والتي تشمل تقييم المحتوى، العرض، الهيكل، وتكامل المكونات في منتج البحث. كانت ملاحظات الخبراء، مثل خبير التعليم، خبير الوسائل، أو خبير اللغة، هي الأساس الرئيسي في عملية المراجعة هذه لضمان أن المنتج قد استوفى معايير الجودة الأكاديمية والعملية. قد تشمل التحسينات تحسين التصميم البصري، وتصحيح القواعد اللغوية، بالإضافة إلى إضافة أو حذف المحتوى ليكون أكثر ملاءمة وسهولة في الفهم من قبل المستخدمين. تهدف هذه المراجعة الأولى إلى تحسين

جودة المنتج قبل اختباره بشكل أكبر في مرحلة اختبار الميدان، مثل اختبار المجموعات الصغيرة.

فيما يلي نتائج مراجعة الوسائل التعليمية التي طورها الباحثة استناداً إلى ملاحظات الخبراء:

الجدول ٤,٩ المراجعات من الخبراء

بعد المراجعة	قبل المراجعة
 بعد إضافته في الجزء الأخير	 إضافة ملف تعريف المطور
 بعد تكبيره وتعديل الشخصيات لتناسب	 تم تكبير الخط وتعديل فقاعة الحوار لتناسب مع النص
 بعد تعديل الخلفية لتناسب مع النص	 إضافة خلفية مناسبة للفيديو الثاني، تناسب مع نص الحوار



حذف كلمة (المحادثة) في فيديو الأول من قسم الغلاف



بعد التعديل وفقًا لاقتراحات خبير اللغة

تغيير كلمة "السلام عليكم" إلى "السلام عليكِ"
و"وعليكم السلام" إلى "وعليكِ السلام"



التعابير التي تعديلها لتناسب مع المتحدثين الأصليين، قبل "أنظر الغرف"	بعد التعديل وفقاً لآراء خبير اللغة "أرى الغرف"
--	--

ج) نتائج اختبار المجموعة الصغيرة

في هذه المرحلة، قامت الباحثة بإشراك ١٠ من الأصدقاء في معرفة ردود الفعل وتحديد النقاط التي تحتاج إلى تحسين من أجل تحسين المنتج قبل الانتقال إلى مرحلة اختبار المجموعة الكبيرة. فيما يلي بيانات نتائج تقييم اختبار المجموعة الصغيرة:

الجدول ٤,١٠ نتائج اختبار المجموعة الصغيرة

المجموعة الصغيرة	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠
١.	٥	٥	٣	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٤
٢.	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٤
٣.	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٣	٤
٤.	٣	٣	٥	٤	٥	٤	٥	٥	٤	٤
٥.	٤	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٤
٦.	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٤
٧.	٥	٤	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٤	٣
٨.	٤	٤	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٣	٣
٩.	٤	٤	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٤	٤
١٠.	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٤	٤
جملة	٤٥٥									
معدل (%)	٩١,٠٠ %									
معايري التقييم	جيد جدا									

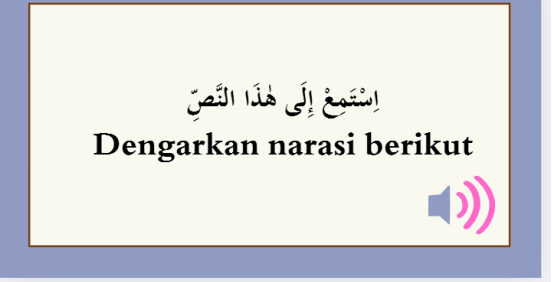
استنادًا إلى نتائج تقييم اختبار المجموعة الصغيرة من الأقران حول الوسائل التعليمية للفيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفا في تعليم مهارة الكلام، حصل المنتج على مجموع تقييم قدره ٤٥٥ بنسبة ٩١,٠٠% مع معيار " جيد جدًا".

(د) المراجعة الثانية

تمت المراجعة الثانية بعد تنفيذ اختبار المجموعة الصغيرة كإجراء متابعة للملاحظات التي تم الحصول عليها خلال اختبار هذه المجموعة. في هذه المرحلة، قامت الباحثة بإجراء تحسينات على منتج البحث من حيث المحتوى، العرض، والتقنيات المستخدمة في تقديم الوسيلة، بناءً على الصعوبات التي تم تحديدها، مثل عدم تطابق المحتوى، نقص وضوح التعليمات، أو صعوبة الفهم لدى المستخدمين في بعض الأجزاء. تهدف هذه المراجعة إلى تحسين المنتج ليكون أكثر توافقًا مع احتياجات وخصائص المستخدمين المستهدفين قبل الانتقال إلى مرحلة اختبار المجموعة الكبيرة. وبالتالي، تعتبر المراجعة الثانية خطوة مهمة لتحسين الجودة واستعداد المنتج للاستخدام على نطاق أوسع. يمكن الاطلاع على نتائج المراجعة في الجدول ٤,١١.

الجدول ٤,١١ نتائج المراجعة الثانية

بعد المراجعة	قبل المراجعة
 بعد إضافة الصوت	 إضافة الصوت إلى قسم الغلاف وأهداف التعليم

 وَمَا عَنْ أَنْشِطَةِ أَبِيكَ؟ بعد تصحيح النص المكتوب	 وَمَا عَنْ أَنْشِطَةِ أَبِيكَ؟ تعديل الصوت ليتناسب مع النص لأنه لم يكن دقيقًا في ملاحظة الكلمات المنطوقة والنص غير متوافق
 اسْتَمِعْ إِلَى هَذَا النَّصِّ Dengarkan narasi berikut بعد إضافة الكلمة "استمع إلى هذا النص"	بعد قسم الغلاف وأهداف التعليم، إضافة تعليمات للاستماع إلى السرد
 بَيْتُ سَلَمَى وَالْعُرْفُ فِيهِ تَزُورُ كَثِيرَانَا بَيْتَ صَدِيقَتِهَا سَلَمَى بَعْدَ الْإِجْمَاعِ مِنَ الْمَدْرَسَةِ. يَقَعُ بَيْتُ سَلَمَى فِي شَارِعِ سُودْرَمَانَ رَقْمَ خَمْسَةِ وَأَرْبَعِينَ (٤٥). اسْتَمِعْ وَأَعِدْ إِلَى الْجَوَارِ بَيْنَ كَثِيرَانَا وَسَلَمَى جَدًّا.	 بَيْتُ سَلَمَى وَالْعُرْفُ فِيهِ تَزُورُ كَثِيرَانَا بَيْتَ صَدِيقَتِهَا سَلَمَى بَعْدَ الْإِجْمَاعِ مِنَ الْمَدْرَسَةِ. يَقَعُ بَيْتُ سَلَمَى فِي شَارِعِ سُودْرَمَانَ رَقْمَ خَمْسَةِ وَأَرْبَعِينَ (٤٥). اسْتَمِعْ إِلَى الْجَوَارِ بَيْنَ كَثِيرَانَا وَسَلَمَى جَدًّا. وَسَلَمَى جَدًّا. في قسم النص، إضافة جملة "استمع وأعد"

٤. مرحلة النشر

اختبار الميدان الذي أُجري في المدرسة المتوسطة دار الأمانة في مرحلة النشر يهدف إلى اختبار مدى قابلية تطبيق المنتج الناتج عن البحث على نطاق أوسع، مع الحفاظ على إطار بيئة مدرسية واحدة. يعتبر هذا الاختبار خطوة أولى في عملية

النشر، حيث يتم تقديم المنتج لعدد أكبر من المستخدمين من خلال إشراك جميع الطلاب البالغ عددهم ٩٣ طالبًا من الصف السابع، وذلك لمعرفة مدى قدرة المنتج على الاستخدام الأمثل في سياق التعليم الفعلي. من خلال هذا الاختبار، تمكن للباحثة الحصول على صورة شاملة حول استجابة المستخدمين، والعقبات التقنية التي قد تظهر، بالإضافة إلى تأثير المنتج على عملية ونتائج التعلم. تُعتبر نتائج اختبار الميدان في المدرسة المتوسطة دار الأمانة أساسًا مهمًا في تقييم استعداد المنتج للنشر في مدارس أخرى، مع التعديلات أو التكييفات اللازمة. تعرض نتائج تقييم استجابة الطلاب في الجدول ٤،١٢.

الجدول ٤،١٢ نتائج استجابة الطلاب

المعايير	الفصل	مؤشر	الدرجة
جانب التقييم	الفصل السابع أ	١١	١٤١٨
	الفصل السابع ب		١٥١٣
	الفصل السابع ج		١٥٨١
جملة			
٤٥١٢			
مبَعَدَل (%)			
٨٢,٠٣ %			
معايري التقييم			
جيد جدا			

استنادًا على الجدول ٤،١٢، فإن استجابة الطلاب تجاه المنتج الذي تم صنعه حصلت على مجموع نقاط بلغ ٤٥١٢ بنسبة ٨٢,٠٣٪، مما يشير إلى أن المنتج المطور يُصنف ضمن فئة "جيد جدًا".

(ب) المناقشة

البحث الذي يحمل عنوان تطوير فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنف في تعليم مهارة الكلام يهدف إلى تحقيق الأهداف التالية: أولاً، إنتاج الوسائل التعليمية باستخدام

فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنف في مادة "البيت" و "من يوميات من أسرته".
ثانيًا، معرفة مدى صلاحية الوسائل التعليمية باستخدام فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنف في مادة "البيت" و "من يوميات من أسرته". ثالثًا، معرفة استجابة الطلاب تجاه الوسائل التعليمية باستخدام فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنف في مادة "البيت" و "من يوميات من أسرته".

في هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) مع نموذج التطوير ٤ الذي يتكون من أربع مراحل، وهي: التعريف، التصميم، التطوير، والنشر.^{٧٨}

في المرحلة الأولى، وهي مرحلة التعريف، قامت الباحثة بإجراء تحليل أولي ونهائي لتحديد الاحتياجات والمشكلات التعليمية، تلاه تحليل للمتعلمين بهدف معرفة الاحتياجات النفسية المتعلقة بالنمو المعرفي للأطفال، الذين يُظهرون ميولاً قوية نحو الأنشطة البصرية. ولذلك، قامت الباحثة بإدراج العناصر البصرية مثل فيديو الرسوم المتحركة، مما يسهل على المتعلمين استقبال المادة التعليمية، لا سيما في تعليم مهارة الكلام. وقد أُيد هذا أيضًا في كتاب أني جاهيادي، حيث يُبين أن اتباع أساليب تعليمية تتماشى مع النمو النفسي للأطفال وتُشجع على المشاركة النشطة للطلاب في عملية التعليم، إذا قُدِّمت بطريقة جذابة من خلال الوسائل التعليمية، سيكون له أثر إيجابي في تحقيق أهداف التعليم.^{٧٩} تلا ذلك تحليل المفاهيم لتحديد المادة المناسبة، ثم تحليل المحتوى لضمان تطابق المحتوى مع المنهج الدراسي، وتحديد أهداف التعليم التي يرغب في تحقيقها من خلال المنتج المطور.

المرحلة الثانية هي مرحلة التصميم، حيث يتم تصميم الوسائل التعليمية باستخدام تطبيق كنف، بهدف تصميم الوسائل التعليمية قائمة على التعليم عبر الهاتف المحمول كوسيلة تعليمية في المدارس. كنف هو أداة تصميم جرافيكي للمبتدئين تساعد في إنشاء

⁷⁸ Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development). Hal. 394

⁷⁹ Cahyadi, Esensi Pengembangan Pembelajaran berbasis Multimedia. Hal. 161

وتصميم أو تعديل الصور عبر الإنترنت.⁸⁰ تشمل الأنشطة اختيار الوسائل، واختيار التنسيق، وتصور المحتوى، واستخدام تطبيق تسجيل الصوت كعنصر صوتي لدعم فهم الطلاب من خلال النهج المتعدد الوسائل، بالإضافة إلى التصميم الأولي. التصميم الأولي هنا يعني أن الباحثة قامت بتصميم الوسائل التعليمية قبل إجراء اختبار التجربة.

في المرحلة الثالثة وهي مرحلة التطوير، الهدف من هذه المرحلة هو تحقيق صلاحية وسائل فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفيا في مادة "البيت" و "من يوميات من أسرته". اختبار صلاحية المنتج من قبل ثلاثة خبراء، وهم خبير الوسائل، خبير التعليم، وخبير اللغة، بهدف الحصول على الملاحظات والمقترحات المفيدة لقياس جودة المنتج الذي تم تطويره. لاستخدام الاستبيان مع مقياس ليكرت للتقييم، حيث تشير القيمة ١ إلى "سيء جداً"، و ٢ إلى "غير جيد"، و ٣ إلى "متوسط"، و ٤ إلى "جيد جداً"، و ٥ إلى "ممتاز". بناءً على تحليل نتائج التقييم من قبل الخبراء، تم الحصول على مؤشر من خبير الوسائل بنسبة ٩٥,٧١٪، والذي يُصنف ضمن الفئة "جيد جداً"، ومؤشر من خبير التعليم بنسبة ٨٨,٣٣٪، والذي يُصنف ضمن الفئة "جيد جداً"، ومؤشر من خبير اللغة بنسبة ٦٦,٤٤٪، والذي يُصنف ضمن الفئة "جيد". ومن خلال هذا البيان، يتضح أن الوسائل التعليمية في فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفيا بمعايير الصلاحية، ولذلك فإن وسائل التعليمية التي تم تطويرها صالحة للاستخدام في التعليم بالمدارس.

بعد الحصول على الملاحظات من الخبراء، تم إجراء المراجعة الأولى وفقاً لعدة اقتراحات من الخبراء من أجل تحسين المنتج، وهي: إضافة ملف تعريف المطور، تكبير خط النص وتعديل الفقاعة لتناسبه، إضافة خلفية مناسبة للفيديو الثاني بما يتماشى مع نص الحوار، حذف كلمة (المحادثة) من الغلاف، واستبدال بعض التعابير باللغة العربية بما يتوافق مع القواعد الصحيحة. بعد ذلك، تم اختبار المنتج من خلال اختبار مجموعة

⁸⁰ Widayanti dkk., "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva." Hal. 92

صغيرة لمعرفة ردود الفعل الأولية من المستخدمين، تلاه إجراء المراجعة الثانية بناءً على نتائج هذا الاختبار.

استنادًا إلى نتائج اختبار المجموعة الصغيرة، تم الحصول على مؤشر بنسبة 91,00%، والذي يُصنف ضمن الفئة "جيد جدًا". بناءً على هذه المعلومات، يُعلن أن الوسائل التعليمية للفيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفا تلي معايير الصلاحية. "ولذلك، فإن الوسائل التعليمية التي تم تطويرها صالحة للاستخدام في عملية التعليم في المدارس.

بعد إجراء اختبار المجموعة الصغيرة، تنفيذ المراجعة الثانية لتحسين المنتج بناءً على الاقتراحات والتعليقات من الزملاء، وهي: إضافة الصوت في قسم الغلاف وأهداف التعليم، وتعديل النص ليتناسب مع الصوت بسبب وجود بعض النصوص غير المتطابقة، وإضافة جملة توجيهية "استمع إلى هذا النص" بعد أهداف التعليم، وإضافة جملة توجيهية قبل بدء المحادثة وهي "استمع وأعد". بعد إجراء المراجعة وفقًا للاقتراحات والتعليقات المقدمة، ثبت أن فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفا الذي تم تطويره صالح للاستخدام.

المرحلة النهائية هي النشر المحدود من خلال اختبار الميدان الذي أُجري في المدرسة المتوسطة دار الأمانة. يهدف هذا الاختبار إلى تقييم استجابة الطلاب تجاه الوسيلة التعليمية، وكأساس للتقييم النهائي قبل أن يتم النظر في استخدام المنتج على نطاق أوسع خارج بيئة التطوير نفسها.⁸¹ استنادًا إلى نتائج تقييم الطلاب في الجدول ٤,١٢، تم الحصول على متوسط الدرجة بنسبة 82,03% مع تصنيف "جيد جدًا". بناءً على هذه المعلومات، يُعلن أن الوسائل التعليمية للفيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كنفا صالحة للاستخدام وتتمتع بجودة عملية.

⁸¹ Irnando Arkadiantika dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (29 Januari 2020). hal. 32.

يدعم هذا البحث بعض النظريات التي تشرح فوائد الوسائل التعليمية. وفقًا لسودجاجة وريفاي (Sudjana & Rivai) في كتاب أني جهيدي (Ani Cahyadi) في عملية التعلم والتعليم، تشمل الفوائد ما يلي ستجذب عملية التعليم انتباه الطلاب بشكل أكبر، مما يساهم في تنمية دافعتهم للتعلم، (ب) ستكون المادة التعليم أكثر وضوحًا في معناها، مما يسهل على الطلاب فهمها ويمكنهم من إتقانها وتحقيق الأهداف التعليم، (ج) ستصبح طرق التدريس أكثر تنوعًا، ولا تقتصر فقط على التواصل اللفظي من خلال شرح المعلم بالكلمات، مما يمنع شعور الطلاب بالملل ويحافظ على طاقة المعلم، خاصة إذا كان يدرس في كل حصة دراسية، (د) سيتمكن الطلاب من القيام بمزيد من الأنشطة التعليمية، حيث لا يقتصر دورهم على الاستماع إلى شرح المعلم فقط، بل يشمل أيضًا أنشطة أخرى مثل الملاحظة، والممارسة، والعرض، والتمثيل، وغيرها.⁸²

ثم وفقًا لهاماليك، في كتاب "تطوير الوسائل التعليمية" للدكتور سوكيمن، يذكر أن استخدام الوسائل في التعليم يمكن أن يثير الرغبة والاهتمام الجديد، ويزيد من التحفيز والتشيط للتعلم، بل ويؤثر على الطلاب نفسيًا.⁸³

ج) المراجعة النهائية للمنتج

١. وصف المنتج النهائي

منتج النهائي من هذا البحث التطوير هو فيديو الرسوم المتحركة على تطبيق كندا بتنسيق السمعية والبصرية. المفهوم في هذه الوسائل التعليمية هو تعليم مهارة الكلام للصف السابع امدرسة المتوسطة. يمكن الوصول إلى المنتج من خلال الرابط:

https://drive.google.com/drive/folders/1J3QOW5tQHW9fg2rIBLWDp61v7nBpDBs8?usp=drive_link

٢. نواقص المنتج

⁸² Ani, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Hal. 26-27

⁸³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Sleman Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012). Hal. 41

نواقص في هذا المنتج من نتائج التجربة على موضوع التقييم والملاحظات التي تم جمعها هي كما يلي: (أ) حجم الخط في فيديو الرسوم المتحركة في بعض الأجزاء يحتاج إلى تكبير. (ب) التنعيم في الحوار قليلاً ما يكون غير كاف.