

الباب الثالث

طرق البث

أ. مكان وزمان البحث

سيتم إجراء هذا البحث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية رقم ١ في مدينة بنغكولو حول مادة الأنشطة اليومية المتعلقة بزيادة مهارة الكلام في الفصل الدراسي الثاني. من المخطط إجراء البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦.

ب. طريق تطوير المنتج

١. طريقة التطوير

الهدف من التطوير في هذا البحث هو:

أ. تصميم وسائط تعليمية لتعليم اللغة العربية تعتمد على الرسوم المتحركة لتعزيز

مهارات المحادثة بدرجة صلاحية جيدة.

ب. تصميم وسائط تعليمية لتعليم اللغة العربية تعتمد على الرسوم المتحركة

لتعزيز مهارات المحادثة بدرجة عملية جيدة.

ج. تصميم وسائط تعليمية لتعليم اللغة العربية تعتمد على الرسوم المتحركة لتعزيز

مهارات المحادثة التي حصلت على استجابة إيجابية من الطلاب.

٢. أهداف المنتج

أما بالنسبة لطريقة التطوير المستخدمة في هذا البحث فهي طريقة ADDIE

نموذج ADDIE هو عملية بحث وتطوير تتكون من خمسة مراحل، وهي التحليل،

التصميم، التطوير، التنفيذ والتقييم. فيما يلي شرح لبعض المراحل في تطوير نموذج

:ADDIE

أ. التحليل: تحديد احتياجات التعلم، وخصائص المتعلمين، وأهداف التعلم.

ب. التصميم: تصميم هيكل وسائل التعلم القائمة على الرسوم المتحركة، ومحتوى

التعلم، والتفاعل.

ج. لتطوير: تطوير وسيلة التعلم القائمة على الرسوم المتحركة من الناحية التقنية،

بما في ذلك اختيار الوسائط، وإعداد المحتوى، واختباره.

د. التنفيذ: إجراء تجربة وسيلة التعلم القائمة على الرسوم المتحركة وجمع

البيانات.

هـ. التقييم: تقييم فعالية وسيلة التعلم القائمة على الرسوم المتحركة فيما يتعلق

بأهداف التعلم.

٣. أداة البحث

الهدف من تطوير منتج وسائط تعليم اللغة العربية القائمة على الأنيمائيف هو تحسين مهارة الكلام لدى الطلاب في مادة النشاطات اليومية، وهم طلاب الصف العاشر ومعلمو اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الأولى في مدينة بنجكولو. تم اختيار هذه المدرسة لأنها لم تستخدم بعد وسائط على شكل فيديو قائم على الأنيمائيف تم تصميمه باستخدام تطبيق Canva على شكل محادثة.

٤. الأدوات

في هذا التطوير، كانت أداة البحث عبارة عن استمارة إرشادية للمقابلات، واستبيان لمعرفة مستوى صلاحية وسيلة التعليم التي تم تطويرها.

١. استمارة التحقق

يستخدم المقابلة في تقنيات جمع البيانات عندما يقوم الباحث بإجراء دراسة أولية لمعرفة المعلومات والحصول على البيانات الأولية في البحث والتي ستستخدم لاحقاً كمواضع لتطوير وسيلة التعليم في مادة مهارة الكلام. تجرى المقابلة من خلال طرح أسئلة على معلمي اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى في مدينة بنجكولو.

(الجدول ٣. ١ مخطط مقابلة مع المعلمين)

No.	مؤشر السؤال
١.	وسيلة التعليم
٢.	مصادر التعلم
٣.	استجابة الطلاب تجاه الوسائط ومصادر التعلم
٤.	الصعوبات التي يواجهها المعلم والطلاب في التعلم
٥.	رأي المعلم حول وسيلة التعلم القائمة على الرسوم المتحركة

٢. ملاحظة

الملاحظة هي طريقة لعرض البيانات من خلال مراقبة حالة معينة للموضوع الذي يتم دراسته (فيروس وسلامت ٢٠٢٢). من خلال الملاحظة التي أجريت في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى في مدينة بنجكولو، تبين أن المعلمين في عملية التعليم لم يستخدموا وسيلة تعليمية كأدوات مساعدة في التعلم، بل اکتفوا باستخدام الكتب المدرسية، وعروض باوربوينت، ومقاطع الفيديو من تطبيق يوتيوب.

٣. استبيان

الاستبيان هو تقنية لجمع البيانات من خلال تقديم مجموعة من العبارات

أو الأسئلة ليجيب عنها المستجيبون (Sugiyono ٢٠٢٠) في هذا البحث،

استخدم الباحث نوعين من الاستبيانات، وهما:

• استبيان التحقق يتم ملء أدوات هذا الاستبيان بواسطة مدققين خبراء في

الوسائط وخبراء في المادة، وسيتم تحليل بياناتهم لمعرفة مدى جدوى المنتج

المطور.

(الجدول ٣. ٢ مصنوفة أدوات التقييم من قبل خبراء الوسائط)

No.	الجوانب التي يتم تقييمها	مؤشر
١٠	واجهة	١. وضوح الصورة ٢. وضوح اللون والنص ٣. ملائمة التصميم ٤. النص ٥. الزخارف
٢٠	مثير للاهتمام	١. اللون في الوسائط ٢. محتوى المادة ٣. اختيار الكلمات والجمل ٤. جاذبية الوسائط

٣.	تفاعلي وتواصل	١. اللغة المستخدمة ٢. تواصل ٣. استخدام الوسائط
----	---------------	--

(الجدول ٣. ٣ شبكة أدوات التقييم بواسطة خبراء المادة)

No.	الجوانب التي يتم تقييمها	مؤشر
١.	مادة	١. ملائمة المواد والفيديو التحريكي المرئي ٢. وضوح المواد ٣. نظامية المواد ٤. تقديم المواد
٢.	تقييم	١. دقة اختيار الأسئلة ٢. وضوح الأسئلة ٣. صحة الأسئلة ٤. ملائمة الأسئلة ٥. الأسئلة يمكن أن تعزز قدرة الطلاب على الكلام

● استبيان ردود المعلمين والطلاب يتم تقديم هذا الاستبيان وملؤه بواسطة الطلاب

بعد تجربة المنتج. يُستخدم هذا الاستبيان لقياس مدى عملية الوسائط

التفاعلية في التعلم.

(الجدول ٣. ٤ جدول استبانة استجابة المعلمين والطلاب)

No.	الجوانب التي يتم تقييمها	مؤشر
١.	اهتمام	١. الاهتمام بالمادة ٢. مظهر الوسائط ٣. شكل الوسائط
٢.	متعة	١. حماس الطلاب استمتاع الطلاب بمشاهدة وسماع الوسائط ٣. الرغبة في امتلاك الوسائط
٣.	وضوح المادة	١. تساعد الوسائط الطلاب في التعلم ٢. وضوح المادة/الأسئلة في الوسائط

٤. أداة الاختبار

الاختبار المستخدم على شكل أسئلة لاختبار فعالية منتجات المواد

التعليمية التي تم تطويرها. وأداة اختبار نتائج التعلم تتكون من ٥ أسئلة

موضوعية. تستخدم هذه الأداة لقياس فعالية المنتج الذي تم تطويره.

٥. توثيق

التوثيق هو تسجيل للأحداث السابقة. التوثيق المستخدم في هذا البحث يتضمن الصور والرسوم وجميع البيانات المتعلقة بالبحث. ستكون نتائج هذا البحث أكثر موثوقية إذا دعمت بالصور التوثيقية.

ج. إجراءات التطوير

١. مرحلة البحث وجمع المعلومات

في هذه المرحلة، يقوم الكاتب بتحليل الحاجة إلى تطوير مواد تعليمية في أنشطة التعلم. بعض التحليلات التي تم القيام بها هي كما يلي:

أ. تحليل الاحتياجات في تحليل الاحتياجات هذا، تم إجراء الدراسة لمعرفة المعلومات حول المشكلات التي تحدث في عملية التعلم و وسيلة التعليم المستخدمة. المعلومات التي حصل عليها الباحث من خلال المقابلات مع معلمي اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة بينغكلو هي أن وسيلة التعليم المستخدمة تشمل كتاب اللغة العربية للمقرر الخاص بمهارات الكلام، وأحيانا يتم استخدام وسائط أخرى، ولكن لا يوجد أي ابتكار في وسيلة التعليم الأخرى. لذلك، قام

الباحث بتطوير وسائط تعليمية لمادة مهارة الكلام تكون أكثر تفاعلية من خلال إضافة الصوت والفيديو داخلها.

ب. تحليل محتوى المحادثة حول الأنشطة اليومية في مرحلة تحليل هذا المحتوى، يتم ذلك من خلال دراسة مهارة الكلام بالإضافة إلى المنهج الذي يدعم التعلم مثل نتائج التعلم وأهداف التعلم التي سيتم تدريسها، ثم اختيار محتوى الأنشطة اليومية. بناء على نتائج المقابلات، تم التوصل إلى أن تقديم محتوى مهارات الكلام سيتم تصميمه بإضافة الألوان على الصور، والفيديوهات، وأشكال أخرى أكثر جاذبية. وخلص تحليل هذا المحتوى إلى أنه سيتم استخدامه لاحقاً كأساس لتطوير وسيلة التعليم لمادة الأنشطة اليومية، في تدريب الطلاب على ممارسة الكلام مباشرة من خلال سرد الأنشطة اليومية أثناء الحوار.

٢. مرحلة التخطيط

في هذه المرحلة، سيقوم الباحث بتصميم وسائط تعليمية مع تفاصيل الأنشطة

كما يلي.

أ. جمع المعلومات حول تطوير مواد التعليم الرقمية، وخاصة حول تطوير وسيلة

التعليم ذات الصلة كمراجع في عملية تطوير المنتج، لا سيما في تطوير

الوسائط لمواد مهارات الكلام.

ب. إعداد إطار لمواد التعليم لوسيلة التعليم الذي يشمل محتوى التعلم بناءً على

أهداف التعلم المستخدمة. والهدف هو أن يتم تنظيم المنتج بشكل منهجي

ومنتظم لتسهيل عملية التطوير.

ج. جمع المراجع المتعلقة بمواد مهارة الكلام.

د. تنظيم المواد لتكون أكثر جاذبية من خلال إضافة مقاطع الفيديو والصوت

والصور.

هـ. إعداد الأدوات التي ستستخدم لتقييم منتجات مواد التعليم التي تم إنشاؤها.

تشمل هذه الأدوات استمارة التحقق من قبل خبراء الوسائط والمحتوى،

واستبيان ردود فعل المعلمين، واستبيان ردود فعل الطلاب تجاه الوسائط

المطورة.

٣. مرحلة تصميم المنتج

في هذه المرحلة، يتم البدء في تطوير منتجات وسيلة التعليم وفقا لنتائج التحليل والتصميم. تم إنشاء هذا المنتج الإعلامي المتحرك بمساعدة تطبيق Canva. فيما يلي خطوات إعداد وسيلة التعليم لمادة مهارة الكلام.

أ. إعداد وسيلة التعلم

- إعداد المواد في صنع وسيلة التعلم باستخدام تطبيق Canva لتسهيل تحرير نصوص المواد والصور.
- بعد الانتهاء من إعداد المواد، يتم حفظ الملف بصيغة
- إدراج ملف PDF الذي سيتم إنشاؤه في تطبيق Canva عن طريق النقر على رفع الملفات في صفحة التطبيق.
- إذا أردت إدراج صوت أو فيديو في وسيلة التعلم التي تم إنشاؤها، فانقر على القائمة، في قسم التفاعل ثم اختر فيديو أو صوت. بعد ذلك انسخ الرابط

لنشر وسيلة التعلم.

ب. التحقق من صحة وسيلة التعلم. بعد تطوير الوسائل وتوافقها مع المعايير المطلوبة، يتم إجراء التحقق من قبل الخبراء الذين يتألفون من خبراء المحتوى

وخبراء الوسيلة. لاختبار جدوى وسيلة التعلم ومن خلال اختبار التحقق هذا، يحصل الباحث على اقتراحات لتحسينها ليتم الحصول على منتج عالي الجودة قبل الانتقال إلى المرحلة التالية.

ج. مراجعة أو تحسين وسيلة التعليم. يتم إجراء المراجعة بعد اكتمال التحقق من صحة المحتوى والوسيلة من قبل خبراء المادة التعليمية والوسيلة. يمكن اعتبار منتج وسيلة التعليم صالحا إذا كانت نتائج البحث من التحقق تتوافق مع الفئة الصالحة المحددة. إذا لم تكن النتائج صالحة بعد، يتم إجراء تعديل وفقا لملاحظات المقيم حتى يصبح المنتج صالحا.

د. تقنيات جمع البيانات

تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث التطويري هي كما يلي:

١. استمارة التحقق المستخدمة في تقييم جودة منتجات وسيلة التعلم

القائمة على الأنيماتيف هي استنادا إلى تقييم من خبراء المراجعة. هناك

نوعان من استمارات التحقق المستخدمة في هذا البحث، وهما استمارة

التحقق لخبراء المادة واستمارة التحقق لخبراء الوسيلة. والمعلومات التي يتم

الحصول عليها من خلال أداة التحقق هذه ستستخدم كمدخل تعتبر

دليلا لإجراء المراجعات بحيث يمكن أن تصبح وسيلة التعلم المطورة
منتجا نهائيا صالحا.

٢. الاستبيان/استمارة الأسئلة هي ورقة تقييم تحتوي على أسئلة ويتم اختيار
إجاباتها من قبل المستجيب. تستخدم ورقة الاستبيان لتقييم العملية
العملية التي يتم الحصول عليها من ردود المعلمين والطلاب. وسيتم
لاحقا معالجة هذا الاستبيان العملي باستخدام مقياس ليكرت المكون
من خمس درجات للتقييم. من خلال قياس مقياس ليكرت، سيتم
الحصول على إجابات على شكل بيانات ممثلة بأرقام: (٥) موافق جدا،
(٤) موافق، (٣) محايد، (٢) غير موافق، (١) غير موافق تماما. ٣. ورقة
الاختبارتستخدم ورقة الاختبار لمعرفة المستوى الأساسي الذي تم الوصول
إليه من خلال التعلم. يتم إجراء هذا الاختبار لمعرفة قدرة الطلاب بعد
استخدام وسيلة التعلم القائمة على الرسوم المتحركة.

هـ. تقنية تحليل البيانات

تقنيات تحليل البيانات في هذا البحث تستخدم مقياس ليكرت بخمسة
إجابات، والتي تم تقييمها من قبل خبراء المحتوى وخبراء الوسائط. بعد ذلك
تصبح هذه البيانات دليلا لإجراء مراجعات على كل مكون في إعداد الوسائط

التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة ، والتي يتم تحليلها لاحقا لمعرفة مدى صلاحية المنتج المطور.

١. الصلاحية: التحقق في هذا البحث يستخدم مقياس ليكرت. القياس

بهذا المقياس سيعطي إجابات على شكل بيانات مرمزة بالأرقام:

(٥) موافق جدا، (٤) موافق، (٣) إلى حد ما، (٢) غير موافق،

(١) غير موافق جدا (٢٠٢٣ Prihatni, Pusporini, and Jamalulail)

بعد ذلك يتم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها لمعرفة نتائج

صلاحية المنتج المطور. ثم يقوم المحقق بملء استبيان التحقق بوضع

علامة (٧) في الفئة التي وفرها الباحث وفق المعايير.

$$P = \frac{\sum S}{N} \times 100\%$$

توضيح:

P : نسبة النتيجة

$\sum S$: إجمالي النقاط المكتسبة

N : إجمالي النقاط القصوى

(الجدول ٣ . ٥ معايير التحقق من صحة الوسائط والمحتوى)

المعايير	نطاق الدرجات	No.
صحيح جدا	$P \geq 82$	١.
صالح	$66 \leq P < 81$	٢.
صالح بما فيه الكفاية	$50 \leq P < 65$	٣.
غير صالح	$33 \leq P < 50$	٤.
غير صالح إلى حد كبير	$P \leq 33$	٥.

٢. في هذا البحث، تم تقييم فعالية المنتج من خلال اختبار نتائج تعلم الطلاب (خوليس وآخرون، ٢٠١٨). ثم قام المدققون بملاءمة استبيان التحقق من الصحة بوضع علامة (٧) على الفئات التي أعدها الباحث وفقا للمعايير.

(الجدول ٣ . ٦ معايير فعالية الوسائط)

المعايير	نطاق الدرجات	No.
فعال جدا	$P \geq 85$	١.
فعال	$70 \leq P < 85$	٢.
فعال إلى حد ما	$55 \leq P < 70$	٣.
غير فعال	$35 \leq P < 55$	٤.
غير فعال للغاية	$P \leq 35$	٥.

$$P = \frac{\sum S}{N} \times 100\%$$

توضيح:

P : نسبة النتيجة

$\sum S$: إجمالي النقاط المكتسبة

N : إجمالي النقاط القصوى

٣. العملية تستند عملية المنتج على استبيان استجابة المعلمين والطلاب. يتم

إجراء اختبار العملية لمعرفة مستوى عملية المنتج. يمكن تحليل حساب

درجة البيانات عن طريق إعادة تلخيص نتائج الاستبيان من استجابة

المعلمين والطلاب.

$$P = \frac{\sum S}{N} \times 100\%$$

توضيح:

P : نسبة النتيجة

$\sum S$: إجمالي النقاط المكتسبة

N : إجمالي النقاط القصوى

(الجدول ٣ . ٧ معايير عملية المنتج)

المعايير	نطاق الدرجات	No.
عملي جدا	٨١% - ١٠٠%	١.

٢.	٦١% - ٨٠%	عملي
٣.	٤١% - ٦٠%	غير عملي
٤.	٣٢% - ٤٠%	غير عملي
٥.	٠% - ٢٠%	غير عملي للغاية

بعد ذلك، يقوم المعلمون والطلاب بملاء استبيان الاستجابة بوضع علامة

اختيار (٧) على الفئة التي وفرها الباحث. يعتبر الوسيط التعليمي للغة العربية

المستند إلى الرسوم المتحركة عمليا إذا حصل على نتائج بمعايير $\leq 61\%$ أو

عملي بما يكفي.

