

الباب الخامس

الخاتمة

أ. مراجعات المنتج المنقحة

في هذه البحث، ابتكر الباحث منتجًا على شكل وسائط تعليمية تعتمد على الرسوم المتحركة أنيماكر للمواد حوار اللغة العربية في الصف العاشر في المدرسة العالية محمدي كديري.

في هذه البحث، استخدم الباحثون منهجيات البحث والتطوير (Research and Development). تستخدم مرحلة التطوير في هذه البحث نموذج ADDIE الذي يتكون من 5 مراحل ، وهي التحليل (Analyziz)، التصميم (Design)، التطوير (Developmnet)، التنفيذ (Implementation)، والتقييم (Evaluation).

بشكل عام ، تشير نتائج هذه البحث إلى أن وسائط التعلم القائمة على الرسوم المتحركة أنيماكر (Animaker) تحصل على استجابات بمعايير "لائق جدًا" من خبير المواد وخبير الإعلام ومدرس اللغة العربية. بحيث تكون وسائط التعلم لائق جدًا للاستخدام. يمكن ملاحظة ذلك من نتائج جدول التحقق المقدم إلى المدققين الثلاثة. كما تقديم إجابات مماثلة من قبل الطلاب كمستخدمين لوسائط التعلم. يمكن أيضًا ملاحظة ذلك في جدول البيانات الذي تم إجراؤه أثناء التجارب الفردية والمجموعات الصغيرة. يذكر الطلاب أن وسائط التعلم القائمة على الرسوم المتحركة أنيماكر (Animaker) يمكن أن تخلق الحماس للتعلم ، مع مدة قصيرة ولكنها تشمل جميع المناقشات التي لا يشعر الطلاب بالملل عند الاستماع.

بناءً على نتائج البحث ، قدمت مدرسة العالية محمدي كديري مرافق دعم التعلم مثل شبكات الإنترنت وشاشات الكريستال السائل وأجهزة العرض. ومن نتائج مقابلة الباحث مع مدرس اللغة العربية ، تم توضيح أن طلاب المدرسة الثانوية محمدي كديري لديهم المحمولة ، حتى يتم إجراء هذا البحث بالشكل الأمثل.

ب. اقتراحات الاستخدام و اقتراحات لأبعاد أوسع ومواصلة تطوير المنتج

من أجل استخدام منتج رسوم متحركة أنيماكر (Animaker) على النحو الأمثل، من الضروري تقديم العديد من الاقتراحات ذات الصلة فيما يلي:

1. اقتراحات استخدام المنتج

لتحقيق أفضل استخدام لهذا المنتج ، يجب على الباحثين في المستقبل الاستعداد بعناية مثل معرفة حالة الطلاب فيما إذا كان لديهم المحمولة للوصول إلى الوسائط ، قدرة على تشغيل وسائل الإعلام ، مرشح اللغة الذي يسهل فهمه ، وقدرة الباحثين على صنع المنتجات. إذا لم يتم تنظيمها بشكل صحيح ، فلن تعمل وسائط التعلم القائمة على وسائط الرسوم المتحركة أنيماكر (Animaker) كما هو متوقع.

2. اقتراحات لأبعاد أوسع

من أجل أن يسير البحث كما هو متوقع ، من المهم الانتباه إلى الموضوع الذي ستم دراسته. قبل إنشاء منتج وسائط تعليمية ، يمكن إجراء المقابلات حتى تعرف نوع الوسائط التي يمكن أن تجذب انتباه الطلاب.

3. اقتراحات مواصلة تطوير المنتج

في الباحثين المستقبليين ، من المأمول أن يتمكنوا من التأكد مقدمًا من ملاءمة المواد مع الوسائط وأن يتمكنوا من إنشاء وسائط تعليمية أكثر تنوعًا قائمة على الرسوم المتحركة بحيث يكون الطلاب أكثر اهتمامًا بالاستماع إلى التعلم.

