

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

أدى تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في العصر الرقمي الحالي إلى تغييرات كبيرة في مختلف مجالات الحياة، بما في ذلك التعليم.^١ في سياق التعليم، غيرت التكنولوجيا الطريقة التي نحصل بها على المعلومات ونتفاعل ونتعلم. وقد أتاح استخدام التكنولوجيا في التعلم فرصاً جديدة للطلاب والمعلمين لتحسين جودة التعلم وتحقيق نتائج أفضل.^٢ يمكن للتكنولوجيا أن توفر تجربة تعليمية جذابة وتفاعلية وذات صلة للطلاب، مما يزيد من حافزهم لتعلم اللغة العربية.^٣

المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٥ جومباغ هي مدرسة تمتلك العديد من المرافق التي تدعم عملية التعلم. إحدى هذه المرافق هي الوصول إلى الإنترنت الذي يمكن استخدامه من قبل المعلمين والطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يُسمح للطلاب باستخدام الهواتف الذكية في التعلم إذا حصلوا على تعليمات من المعلم. يمكن الاستفادة من هذه المرافق كداعم للأنشطة التعليمية بشكل أكثر تنوعاً وتفاعلية.

في تنفيذها، استخدم المعلمون مجموعة متنوعة من الوسائط ومنصات التعلم لدعم عملية التعليم والتعلم، مثل مقاطع الفيديو التعليمية من يوتيوب، ومواقع التعلم، ووسائط العرض التقديمي الأخرى. ومع ذلك، لم يتم استخدام وسائل التعلم القائمة على الرسوم المتحركة التفاعلية مثل المنتج الذي طوره الباحث في تعليم اللغة العربية. إن استخدام الوسائل التعليمية التي تقتصر على منصات معينة يجعل التعلم أقل تنوعاً ولم يتمكن بعد

^١ Anggraini Sekar and others, 'Persepsi Guru Dan Siswa Tentang Penggunaan Media', ٤, ٦ (٢٠٢٤).

^٢ Said Satman, 'Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad ٢١', *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, ٦, ٢ (٢٠٢٣).

^٣ Nurul Hidayah, Parihin, and Haeruman Rusandi, 'Dampak Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Siswa', ٢, ١ (٢٠٢٣).

من جذب انتباه الطلاب بالكامل، خاصة في مهارة الاستماع التي تتطلب دعم الوسائط السمعية البصرية لجعل المادة أكثر سهولة في الفهم.

مهارة الاستماع كمرحلة أولى في تعلم اللغة هي نهج شائع في تعليم اللغة. يعتمد ذلك على الفهم بأن القدرة على الاستماع تلعب دورا رئيسيا في تطوير مهارات اللغة المتقدمة. يمكن أن تشكل مهارة الاستماع الجيدة أساسا لمهارات التحدث والقراءة والكتابة الأفضل.^٤ لذلك، فإن تطبيق وسائل التعليم الجذابة للطلاب يصبح أمرا مهما. تلعب الوسائل أيضا دورا مهما في جعل أنشطة التعليم والتعلم أكثر تفاعلية وجاذبية، مما يمكن أن يزيد من دافعية الطلاب للتعلم ويمنع الملل أثناء عملية التعلم.^٥

استنادا إلى نتائج المقابلة مع معلم مادة اللغة العربية للصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ه جومباغ، تبين أن عملية التعلم قد تم دعمها بمختلف المرافق ووسائل التعليم، مثل يوتيوب، ومواقع التعلم، ووسائل العرض. ومع ذلك، لا يزال تعلم اللغة العربية، وخاصة مهارة الاستماع، لا يسير بشكل مثالي. يتضح ذلك من عدم مشاركة الطلاب بشكل كامل خلال الدروس. أفاد المعلم بأن الطلاب لا يزالون يواجهون صعوبة في فهم الصوتيات باللغة العربية، وسرعة المتحدث التي يصعب فهمها، بالإضافة إلى المفردات التي لا تزال غير مألوفة للطلاب.^٦

بالإضافة إلى ذلك، فإن انخفاض مهارات الاستماع الأساسية ودافعية الطلاب يؤثران أيضًا على عملية التعلم. غالبًا ما يفقد الطلاب تركيزهم أثناء الاستماع إلى الصوتيات باللغة العربية، مما يجعلهم غير قادرين على فهم محتوى المادة بشكل كامل.

^٤ Nirmala and others, 'PENGEMBANGAN MATERI ISTIMA' TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MEDIA ONLINE PADA MAHASISWA PBA SEMESTER ١ IAIN AMBON', *Jurnal Lingue : Bahasa, Budaya, Dan Sastra*, ٥, ٢ (٢٠٢٣).

^٥ Nurul Khoirunnisa Dalimunthe and Rahmini, 'Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai Dalam Pembelajaran Maharah Istima', *Jurnal Educatio*, ٩, ٣ (٢٠٢٣), p. ١٨٣.

^٦ Wawancara dengan Iqnaus Salam, tanggal ٦ November ٢٠٢٥ di MAN ٥ Jombang

هذه الحالة تجعل الطلاب غير معتادين على الاستماع النشط للغة العربية، مما يؤدي إلى أن تكون عملية تعلم مهارة الاستماع أقل فعالية وأقل جاذبية.

اللغة العربية هي مادة تعليمية صعبة ومملة أصبحت جزءاً من عقلية كل طالب. وبالتالي، فإن ذلك يؤثر على عدم تحقيق النتائج المثلى من تعلم اللغة العربية ويقال إنها لا تزال بعيدة عن تحقيق أهداف تعلم اللغة العربية.^٧

تستند هذه الدراسة إلى خصائص طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٥ جومباغ، الذين ينتمي معظمهم إلى الجيل Z المألوف بالتكنولوجيا الرقمية، والوسائط البصرية، والتعلم القائم على الوسائط المتعددة. في تعليم اللغة العربية، وخاصة في مهارة الاستماع، يميل الطلاب إلى تفضيل الوسائط التفاعلية، السمعية البصرية، وكذلك تلك التي تتخذ شكل القصص أو الرسوم المتحركة مقارنة بالوسائط التعليمية الأقل تنوعاً. لذلك، هناك حاجة لتطوير وسائل تعليمية مبتكرة ورقمية لزيادة اهتمام وفهم الطلاب في مهارة الاستماع.

الوسائط المناسبة لتحسين تعلم مهارة الاستماع هي مقاطع الفيديو المتحركة.^٨ تقدم مقاطع الفيديو المتحركة عرضاً بصرياً جذاباً وممتعاً. تشمل مقاطع الفيديو المتحركة عناصر تفاعلية مثل الشخصيات المتحركة التي تتحدث أو تتفاعل مع الطلاب. هذا يجعل الطلاب يشعرون بالمشاركة النشطة في عملية التعلم ويقدم تجربة ممتعة. يمكن لمقاطع الفيديو المتحركة أيضاً تكرار المواد التعليمية بشكل جذاب وسهل التذكر. يساعد هذا الطلاب على تعزيز فهمهم للمواد.^٩ إحدى الوسائل التي ستستخدم لترقية مهارات

^٧ Umi Hijriyah and others, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID UNTUK MAHARAT AL ISTIMĀ' KELAS ٨ SMP', *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, ٥, ٢ (٢٠٢٢).

^٨ Ulfah Nur Afifah, 'MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA ' BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH', ٢٠٢١.

^٩ Maryam Nur Annisa and others, 'Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri ٢ Kabupaten Gorontalo', *Jurnal Sustainable*, ٦, ٢ (٢٠٢٣).

الاستماع هي وسيلة تعليمية تعتمد على الرسوم المتحركة الرقمية باستخدام على فلو تاغون
ستوديو *Plotagon Studio*.

تطبيق فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* هو أحد المنصات التي يمكن استخدامها لإنشاء وسائل تعليمية متحركة جذابة تتناسب مع خصائص طلاب العصر الحديث. من المتوقع أن يساهم استخدام وسائل فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* في خلق جو تعليمي أكثر متعة، وزيادة تركيز وتحفيز الطلاب. وبالتالي، فإن تطوير وسائل التعليم القائمة على فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* يصبح حلاً مبتكراً لترقية مهارات الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ه جومباغ. لذلك، الباحث مهتم بإجراء بحث حول "تطوير وسيلة تعليمية في شكل فيديو رسوم متحركة على أساس فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* لترقية مهارة الإستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ه جومباغ"

ب. أسئلة البحث

بناء على الخليفة المذكورة، فإن أسئلة البحث هي كما يلي:

١. كيف تطوير وسيلة تعليمية في شكل فيديو رسوم متحركة على أساس فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* لترقية مهارة الإستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ه جومباغ؟

٢. ما مزايا وعيوب وسيلة تعليمية وسيلة تعليمية في شكل فيديو رسوم متحركة على أساس فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* لترقية مهارة الإستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ه جومباغ؟

ج. أهداف البحث

بناء على أسئلة البحث المذكورة أعلاه، فإن أهداف هذه البحث هي كما يلي:

١. لمعرفة تطوير وسيلة تعليمية في شكل فيديو رسوم متحركة على أساس فلوটাغون ستوديو Plotagon Studio لترقية مهارة الإستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٥ جومباغ.

٢. لمعرفة مزايا وعيوب وسيلة تعليمية وسيلة تعليمية في شكل فيديو رسوم متحركة على أساس فلوটাغون ستوديو Plotagon Studio لترقية مهارة الإستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٥ جومباغ

د. مواصفات المنتج المتوقعة

مواصفات المنتج المتوقعة الباحث في هذا البحث فيما يلي:

١. تم تطوير وسائل التعلم في شكل فيديوهات رسوم متحركة تفاعلية على أساس فلوটাغون ستوديو Plotagon Studio.

٢. الوسائل الناتجة عبارة عن فيديو تحتوي على صور متحركة، نصوص، حركات، أصوات، وخلفيات.

٣. المنتج الذي سيتم إنتاجه هو عبارة عن فيديو متحرك سيتم تعبئته في taplink.site.

٤. المادة في الفيديو تركز على مهارة الاستماع في الفصل الحادي عشر.

هـ. أهمية البحث التطويري

١. أهمية نظرية

من المتوقع أن تسهم هذه الدراسة في تطوير علم تعليم اللغة العربية، لا سيما

فيما يتعلق باستخدام وسائل الرسوم المتحركة فلوটাغون ستوديو Plotagon Studio

لتنمية مهارة الاستماع، وكذلك إثراء نظرية التعلم القائم على التكنولوجيا.

٢. أهمية تطبيقية

أ) للطلاب

للطلاب، تسهم الوسائط المتحركة في تدريب مهارة الاستماع، وزيادة

الدافعية، وتقديم تجربة لتعلم اللغة العربية بصورة أكثر متعة.

ب) للمعلمين

للمعلمين، يمكن أن يؤدي استخدام فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studio* إلى تعزيز الإبداع وتسهيل عرض مواد الاستماع بشكل جذاب، مما يجعل التعلم أكثر فعالية وأقل رتابة.

(ج) للمدراس

ويسهم هذا البحث في تطوير جودة التعلم المعتمد على التكنولوجيا، الأمر الذي يدعم إنشاء بيئة تعليمية حديثة قادرة على مواكبة التطورات الرقمية.

و. فرضية وحدود البحث التطويري

١. فرضية البحث التطويري

- (أ) يمكن لوسائط التعلم القائمة على برنامج فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studio* أن تساعد الطلاب على تنمية مهارة الاستماع وممارستها بسهولة أكبر.
- (ب) يمكن للطلاب أن يتعلموا بشكل مستقل باستخدام هذه الوسائط
- (ج) تسهم هذه الوسيلة في مساعدة الطلاب على تحقيق أهدافهم في تعلم اللغة العربية، ولا سيما في مهارة الاستماع.

٢. حدود البحث التطويري

- (أ) تتركز المنتجات المطوّرة على تحسين مهارة الاستماع فقط
- (ب) تجري اختبار المنتج على نطاق محدود، أي على طلاب الفصل الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الخامسة جومباغ
- (ج) وسائل التعليم القائمة على فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studio* لها قيود وفقاً لسعة الميزات التي يوفرها التطبيق.
- (د) قيود الوقت في البحث
- ز. الدراسات السابقة

قبل إجراء هذا البحث، تم إجراء عدة دراسات من قبل باحثين آخرين تناولت وسائل التعليم القائمة على الفيديو والرسوم المتحركة، كما يلي.

١. أتيلا رحماواتي وخزانة الحكمة، ٢٠٢٢. "تطوير وسائل تعليم المفردات العربية باستخدام قصة فلوتاغون في المدرسة الوسطى محمديّة ٨ تانغولانغين سيدوارجو". نوع هذا البحث يستخدم نهج البحث والتطوير (R&D) بنموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم). أظهرت نتائج البحث أن فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studio* تم تطويره كوسيلة لتعليم مفردات اللغة العربية بهدف مساعدة الطلاب في تسهيل تعلم مفردات اللغة العربية، حيث أظهرت نتائج توزيع استبيان استجابة الطلاب تجاه وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية المستندة إلى تطبيق *Plotagon Story* نسبة مئوية تراكمية بلغت ٨٢,٤٪.

٢. هيلمان مباروك وواهيو سيتياوان، ٢٠٢٣. "تطوير وسائط التعلم باستخدام الفيديوها المتحركة عبر فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studio* في مادة الاحتمالات". نوع هذا البحث يستخدم نهج البحث والتطوير باستخدام نموذج D٤ (تحديد، تصميم، تطوير، نشر). أظهرت نتائج البحث أن تطوير وسائل التعليم باستخدام فيديوها الرسوم المتحركة عبر برنامج فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studio* يظهر مستوى عال جدا من الصلاحية والجدوى بناء على تقييم الخبراء والمعلمين، كما تلقى استجابة إيجابية جدا من الطلاب من حيث سهولة الاستخدام. في التجربة على نطاق واسع، حصلت نسبة التحقق من صحة الخبراء الإعلاميين على ٨٥٪، ونسبة خبراء المواد على ٩٦٪، ونسبة المعلمين على ٩٦٪. بعد ذلك، تم اختبار المنتج الذي تم التحقق من صحته على الطلاب في تجربة صغيرة بنسبة ٧١٪، وفي تجربة كبيرة بنسبة ٨٦٪.

٣. تنتين ميندريا نيجسيه ويوليا إكا يانتي، ٢٠٢١. "تطوير وسائط الفيديو المتحركة القائمة على فلوتاغون وكنيماستر في اهتمام الطلاب بالتعلم". نوع هذا البحث يستخدم نهج البحث والتطوير (R&D) بنموذج ADDIE. أظهرت نتائج البحث أنه بعد استخدام وسائط الفيديو المتحركة، حدثت زيادة ملحوظة، حيث ارتفع إجمالي الدرجات إلى

^{١٠} Atika Rahmawati and Khizanatul Hikmah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story Di SMP Muhammadiyah ^٨ Tanggulangin Sidoarjo', ٦,٢ (٢٠٢٢).

^{١١} Hilman Mubarak and Wahyu Setiawan, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN PLOTAGON STUDIO PADA MATERI PELUANG', *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, ٦,٤ (٢٠٢٣).

١٨٨٢,٢٥ بمتوسط ٩٤,١١ ونسبة إتقان كلاسيكية ١٠٠٪. يمكن القول إن وسائط الفيديو المتحركة القائمة على فلوটাغون وكينماستر صالحة ومناسبة للاستخدام في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم.^{١٢}

٤. ديلا ألفيانا ريزكي وولان سوترياني، ٢٠٢٥. "تطوير وسائط قائمة على الفيديو باستخدام فلوটাغون لتحسين فهم المفاهيم في مادة الأعداد الطبيعية." نوع هذا البحث يستخدم نهج طريقة البحث والتطوير (R&D) بنموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم). أظهرت نتائج اختبار التحقق من الوسائط أن النسبة بلغت ٧٥٪ و ٨٣٪، بينما قدم اختبار التحقق من المحتوى نسبة ٨٠٪. مما يعني أن كلاهما يعتبر صالحا. نتائج اختبار عملية الوسائط المقدمة للمعلمين أظهرت متوسط درجة قدره ٩٧٧٪، مما يندرج ضمن فئة العملية للغاية. بينما أظهرت نتائج اختبار الفعالية قيمة دالة إحصائية تبلغ ٠,٠٠٠-٠,٠٥ مما أدى إلى رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. هذا يشير إلى وجود فرق كبير بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي المتقدمين. قيمة $N-Gain$ التي تم الحصول عليها هي ٦١,٦١٥٥٪، والتي تندرج ضمن الفئة الفعالة.^{١٣}

٥. إيفا مارغريتا ساراكيه وسهرياني سيرايت، ٢٠٢٣. "تأثير استخدام وسائط فلوটাغون لتحسين نتائج تعلم الطلاب." نوع هذا البحث يستخدم نهجا تجريبيا باستخدام تصميم مجموعة واحدة قبل وبعد الاختبار، بينما يستخدم البحث هذا نهج البحث والتطوير. تظهر نتائج البحث أن استخدام وسائط فلوটাغون له تأثير كبير ويمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب. تم الحصول على هذه النتائج من اختبار الفرضية حيث تم الحصول على حساب $t_{hitung} = ٣,٥٥٩$ و $t_{tabel} = ١,٦٧٥$. مع $dk = ٥١$. وبالتالي، $t_{hitung} > t_{tabel}$ حيث $٣,٥٥٩ > ١,٦٧٩$ ، لذا تم رفض H_0 وقبول H_a .

^{١٢} Tantina Mindrianingsih and Yulia Eka Yanti, 'PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS PLOTAGON DAN KINEMASTER DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD', *Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, ٠٧,٠٢ (٢٠٢١).

^{١٣} Della Alfiyana Rizky and Wulan Sutriyani, 'Pengembangan Media Video Berbasis Plotagon Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Bilangan Cacah', *Lambda: Jurnal Pendidikan MIPA Dan Aplikasinya Lembaga "Bale Literasi"*, ٥,٢ (٢٠٢٥).

مما يعني أن هناك تأثير لاستخدام وسائل الرسوم المتحركة المستندة إلى فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* في تحسين نتائج تعلم الطلاب.^{١٤}

٦. رضو أنساري وآخرون. ٢٠٢٤. "تطوير وسائل التعليم القائمة على فلو تاغون ووردوال في مادة مذهب علم الكلام للصف الحادي عشر في مدرسة دار العلوم في بالانكا رايا". نوع هذا البحث يستخدم نهج البحث والتطوير (R&D) بنموذج ADDIE. أظهرت نتائج البحث أن وسائل تعليم العلوم الكلامية، من حيث الجانب المادي، حصلت على تصنيف ٩١,٧٪ كجيد جدا من قبل خبراء المادة لاستخدامها كوسيلة تعليمية للعلوم الكلامية. وتمت المصادقة من قبل خبراء الوسائط من حيث الجانب المتعلق بالأسئلة، حيث حصلت على تصنيف ٨٠٪ كجيد جدا لاستخدامها كوسيلة تعليمية للعلوم الكلامية. وتقييم المعلمين من حيث الجوانب: الاهتمام، المادة، اللغة، والمشاركة، حصل على تصنيف ٨٨٪ كجيد جدا. واستجابة الطلاب من حيث الجوانب: الوسائط، المادة، التعلم، واللغة، حصلت على تصنيف ٨٦,٨٤٪ كجيد جدا لاستخدامها كوسيلة تعليمية للعلوم الكلامية.^{١٥}

٧. إليا روسالينا وأخوتها، ٢٠٢٣. "تطوير وسائل التعليم القائمة على فلو تاغون *Plotagon* في مادة اللغة الإندونيسية لطلاب الصف الرابع في مدرسة لوبوك كومبونغ الابتدائية" تستخدم هذه الدراسة نهج تطوير نموذج D٤ نموذج الأربع مراحل. (النتائج التي تم الحصول عليها من هذا البحث هي أنه بناء على نتائج التحقق، تبين أن الفيديو التعليمي القائم على فلو تاغون *Plotagon* مصنف جيدا بمدى صلاحية ٨٦,٢٦، مما يجعله مصنفًا بدرجة عالية. تم اختبار عملية الفيديو التعليمي القائم على فلو تاغون *Plotagon* بشكل فردي أو واحد لواحد بمشاركة ١٠ طلاب، وتم تصنيفه بأنه جيد جدا بنسبة ٩١,٣٣٪. بناء على نتائج هذا الاختبار، تبين أن استجابة الطلاب مصنفه

^{١٤} Eva Margareta Saragih and Syahrani Sirait, 'Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan MIPA*, ١٣,٠٤ (٢٠٢٣).

^{١٥} Ridho Ansyari and others, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLOTAGON DAN WORDWALL PADA MATERI ALIRAN-ALIRAN ILMU KALAM KELAS XI DI MA DARUL ULUM PALANGKA RAYA', *At- Tarbiyah Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, ٢,١ (٢٠٢٤).

بأنها جيدة، مما يعني أن الفيديو التعليمي القائم على بلوتاغون عملي أو سهل الاستخدام.^{١٦}

الجدول ١.١ التشابهات والاختلافات في البحث

رقم	إسم الباحث وعنوان الباحث	التشابه	الاختلاف
١	أطيلة رحماواتي وخزانة الحكمة (٢٠٢٢). "تطوير وسائل تعليم المفردات العربية باستخدام قصة فلوتاغون Plotagon في مدرسة محمدية الإعدادية ٨ تانغولانغين سيدوارجو"	أ. بحث تطوير وسائل التعليم القائمة على فلوتاغون ب. استخدام طريقة البحث والتطوير بنموذج ADDIE	أ. كانت الأبحاث السابقة تركز على تعلم مفردات اللغة العربية، بينما تركز هذه الأبحاث على تعلم اللغة العربية مهارة الاستماع. ب. كان موضوع الأبحاث السابقة هو المدارس الإعدادية، بينما موضوع هذه الأبحاث هو المدارس الثانوية الحكومية.
٢	هيلمان مبارك وواهيو سيتياوان (٢٠٢٣). "تطوير وسائط التعلم"	بحث تطوير وسائل تعليمية باستخدام فلوتاغون	أ. البحث السابق يركز على مادة الفرص/مادة

^{١٦} Elya Rosalina, Tri Juli HAJani, and Yuyani, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLOTAGON PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI LUBUK KUMBUNG', *PRIMARY EDUCATION JOURNALSILAMPARI*, ٥,١ (٢٠٢٣).

الرياضيات، بينما يركز هذا البحث على مهارة الاستماع في تعلم اللغة العربية. ب. المنهج المستخدم في كلا البحثين يعتمد على نهج البحث والتطوير، ولكن البحث السابق استخدم نموذج D4 (تحديد، تصميم، تطوير، نشر) بينما استخدم هذا البحث نموذج ADDIE ج. موضوع البحث السابق كان في الصف التاسع في مدرسة الابتدائية الحكومية ١ مرغاسيه، بينما هذا البحث في المدرسة الثانوية الحكومية.		باستخدام فيديوهات الرسوم المتحركة عبر برنامج فلوتاغون ستوديو في مادة الاحتمالات"
---	--	---

٣	تانتينا ميندريا نيجسيه ويوليا إكا يانتي (٢٠٢١). "تطوير وسائل الفيديو المتحركة المستندة إلى فلوتاغون وكينماستر في اهتمام الطلاب في المدرسة الابتدائية"	أ. بحث تطوير وسائل التعليم القائمة على بلوتاغون ب. استخدام منهجية البحث والتطوير بنموذج ADDIE	أ. كانت الأبحاث السابقة تركز على اهتمام الطلاب بالتعلم، بينما تركز هذه الدراسة على مهارة الاستماع في تعلم اللغة العربية. ب. كان موضوع الأبحاث السابقة طلاب الصف الثاني الابتدائي، بينما موضوع هذه الدراسة طلاب الصف الحادي عشر في المدارس الثانوية الإسلامية.
٤	ديلا ألفيانا ريزكي وولان سوترياني (٢٠٢٥). "تطوير وسائل قائمة على الفيديو باستخدام Plotagon لتحسين فهم المفاهيم	أ. بحث تطوير وسائل التعليم المستندة إلى بلوتاجون ب. استخدام طريقة البحث والتطوير (R&D) بنموذج ADDIE	أ. ركزت الأبحاث السابقة على تحسين فهم المفاهيم في مادة الأعداد الطبيعية/الرياضيات، بينما تركز هذه الدراسة على مهارة

الاستماع في تعلم اللغة العربية. ب. كان موضوع البحث السابق طلاب الصف الثاني الابتدائي، بينما موضوع هذه الدراسة هو طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية.		في مادة الأعداد الطبيعية"	
أ. ركزت الأبحاث السابقة على نتائج تعلم مادة الرياضيات، بينما تركز هذه الدراسة على مهارة الاستماع في تعلم اللغة العربية. ب. استخدمت الأبحاث السابقة نهجًا تجريبيًا باستخدام تصميم مجموعة واحدة قبل الاختبار وبعده،	بحث حول وسائل التعليم القائمة على فلوটাغون <i>Plotagon</i>	إيفا مارغريتا ساراكيه وسهرياني سيرات (٢٠٢٣) "تأثير استخدام وسائل فلوটাغون <i>Plotagon</i> على تحسين نتائج تعلم الطلاب"	٥

			بينما تستخدم هذه الدراسة نهج البحث والتطوير. ج. كان موضوع البحث السابق طلاب مدرسة في مدرسة الابتدائية الحكومية بانجار، بينما موضوع هذه الدراسة هو طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية.
٦	رضا أنصاري وأخوته. (٢٠٢٤) "تطوير وسائل التعليم القائمة على فلو تاغون Plotagon ووردوال wordwall في مادة مذاهب علم الكلام للصف الحادي عشر في	أ. بحث تطوير وسائل التعليم القائمة على فلو تاغون ب. استخدام طريقة البحث والتطوير بنموذج ADDIE ج. موضوع البحث هو طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية	أ. ركزت الأبحاث السابقة على مواد التيارات في علم الكلام/الأخلاق العقائدية، بينما تركز هذه الدراسة على مهارة الاستماع في تعلم اللغة العربية. ب. الوسائط التي تم تطويرها ليست

	مدرسة دار العلوم في بالانكا رايا"	واحدة فقط، وهي وورضوال wordwall وفلوتاغون بينما Plotagon. هذه الدراسة تطور وسيلة واحدة فقط وهي فلوتاغون Plotagon.
٧	إليا روزالينا وآخرون. (٢٠٢٣). "تطوير وسائل تعليمية قائمة على بلوتاغون في مادة اللغة الإندونيسية لطلاب الصف الرابع في مدرسة لوبوك كومبونغ الابتدائية"	أ. بحث تطوير وسائل التعليم القائمة على بلوتاغون ب. استخدام طريقة البحث والتطوير أ. البحث السابق يركز على درس اللغة الإندونيسية، بينما يركز هذا البحث على مهارة الاستماع في تعلم اللغة العربية. ب. موضوع البحث السابق هو طلاب الصف الرابع في مدرسة لوبوك كومبونغ الابتدائية، بينما موضوع هذا البحث هو طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية.

ح. تحديد المصطلحات

١. وسائل تعليم

وسائل التعليم في جوهرها هي وسيلة لنقل المعلومات من المرسل (المعلم) إلى المستلم (الطالب) كمتلقي.^{١٧}

٢. فلوتاغون ستوديو *Plotagon Studi*

فلوتاغون هو تطبيق لصنع الرسوم المتحركة عبر الإنترنت. يمكن استخدام تطبيق فلوتاغون كأحد وسائل المعلمين في صنع مقاطع الفيديو التعليمية التي تحتوي على مجموعة متنوعة من الميزات.^{١٨}

٣. مهارة الاستماع

الاستماع هو الوسيلة الأولى التي يستخدمها الإنسان للتواصل مع الآخرين في مراحل معينة. من خلال الاستماع يمكن للشخص أن يتعرف على المفردات، وأشكال الجمل وتركيباتها.^{١٩}

^{١٧} M Sahib Saleh and others, *Media Pembelajaran* (EUREKA MEDIA AKSARA, ٢٠٢٣).

^{١٨} Nawang Ayu Widyo Retno, Kiswoyo, and Siti Patonah, 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF (PLOTAGON) DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD N ١ BINANGUN', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, ١٠ (٢٠٢٥).

^{١٩} M Riza Pahlefi, 'Kajian Teoritis Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Menyimak (Maharah Al-Istima') Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Uktub: Journal of Arabic Studies*, ٢, ٢ (٢٠٢٢), p. ٧١.