

الباب الخامس

أ. مناقشة المنتج الذي تم مراجعته

١. تطوير وسيلة تعليمية على أساس فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* لترقية مهارة الإستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٥ جومباغ.

المنتج الذي تم تطويره في هذا البحث هو وسيلة تعليمية مرئية متحركة قائمة على برنامج فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio*، تهدف إلى تنمية مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٥ جومباغ. وقد تم تطوير هذا المنتج بالاعتماد نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل متكاملة، وهي: التحليل (*Analysis*)، والتصميم (*Design*)، والتطوير (*Development*)، والتنفيذ (*Implementation*)، والتقييم (*Evaluation*). وقد اختير هذا النموذج لما يتميز به من خطوات منهجية منظمة تتناسب وتطوير الوسائل التعليمية الرقمية.^١

في مرحلة التحليل (*Analysis*)، أجرت الباحثة مقابلات مع معلم اللغة العربية وعدد من الطلاب. للتعرف على احتياجات التعلم والمشكلات التي يواجهونها في مهارة الاستماع. وقد أظهرت نتائج التحليل أن الطلاب يواجهون عدة صعوبات، من أبرزها: صعوبة فهم المعلومات المسموعة باللغة العربية، وسرعة المتحدث التي تجعل الاستيعاب أكثر تحدياً، وشعورهم بأن مهارة الاستماع أقل جاذبية وتشويقاً، بالإضافة إلى وجود مفردات غير مألوفة لديهم.

في مرحلة التصميم (*Design*)، بدأت الباحثة بتخطيط محتوى الوسيلة التعليمية، وتحديد المادة العلمية، وإعداد الحوارات باللغة العربية، في حين طورت الرسوم بالإضافة إلى تصميم المشاهد الكرتونية. وقد تم إنتاج التسجيلات الصوتية للحوارات باستخدام

^١ Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary, 'Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran', *BANJARESE PASIFIC INDONESIA Journal of International Multidisciplinary Research*, ٢ (٢٠٢٤), p. ٢٥٩.

موقع *Speechify* المتحركة باستخدام تطبيق *Plotagon Studio* ستوديو . كما روعي في تصميم الوسيلة تطبيق مبادئ النظرية المعرفية للتعلم بالوسائط المتعددة *Cognitive Theory of Multimedia Learning*، مثل: مبدأ الاتساق (*Coherence*)، ومبدأ الإشارة (*Signaling*)، ومبدأ التجاور المكاني (*Contiguity Spatial*) وذلك بهدف تسهيل استيعاب الطلاب للمحتوى التعليمي.^٢

ثم في مرحلة التطوير (*Development*)، تم تطوير الوسيلة التعليمية المتحركة بصورة تفصيلية بما يتناسب مع خصائص طلاب الصف الحادي عشر. وشملت هذه المرحلة أيضا عملية التحكيم من قبل خبير المادة، وخبير التصميم، وخبير الوسائل التعليمية. وقد قدم المحكمون عدة ملاحظات واقتراحات للتحسين، منها: تكبير حجم عنوان الحوار، ووضع الترجمة النصية (*Subtitle*) في الجزء السفلي من الفيديو، بالإضافة إلى تنظيم مقاطع الفيديو المتحركة ضمن منصة وصول واحدة عبر *Google Drive* وربطها بموقع *Taplink* لتسهيل استخدامها والوصول إليها.

وفي مرحلة التنفيذ (*Implementation*)، جربت الوسيلة التعليمية بعد إجراء التعديلات عليها مع طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ه جومبانغ في تعليم مهارة الاستماع. وقد بدا الطلاب أكثر نشاطا وحماسا أثناء عملية التعلم؛ وذلك لأن الوسيلة المستخدمة تضمنت عناصر سمعية وبصرية ورسوما متحركة جذابة أسهمت في زيادة تفاعلهم مع الدرس.

أما المرحلة الأخيرة فهي مرحلة التقييم (*Evaluation*)، وقد أجريت من خلال تحليل نتائج تعلم الطلاب باستخدام الاختبار القبلي (*Pre-test*) والاختبار البعدي (*Post-test*). وذلك لمعرفة مدى فعالية الوسيلة التعليمية المطورة في تنمية مهارة الاستماع.

^٢ Nurhatmi, 'TEORI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN : LANDASAN KOGNITIF'.

استنادا إلى نتائج تحليل فعالية الوسيلة التعليمية المتحركة القائمة على برنامج فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* ، استخدمت الباحثة اختبار كسب التعلم المعدل (N-Gain) لمعرفة مدى تحسن مهارة الاستماع لدى الطلاب بعد استخدام الوسيلة التعليمية المطورة. وقد أظهرت نتائج الحساب أن قيمة N-Gain بلغت ٠,٧٦ أو ٧٦٪، وهي تقع ضمن فئة الفعالية العالية. وتدل هذه النتيجة على أن الوسيلة التعليمية القائمة على برنامج فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* قادرة على تنمية مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٥ جومبانغ تنمية ملحوظة وذات دلالة إحصائية وتربوية.

ويرجع تحسن نتائج تعلم الطلاب إلى استخدام وسيلة تعليمية قائمة على العناصر السمعية والبصرية والرسوم المتحركة، بما يتناسب وخصائص متعلمي الجيل الرقمي (جيل Z). فقد ساعدت الرسوم المتحركة الطلاب على فهم محتوى الحوارات العربية بصورة أسهل؛ إذ تقدم المعلومات من خلال دمج الصوت والصورة والنص والحركة في آن واحد. ويتوافق ذلك والنظرية المعرفية للتعلم بالوسائط المتعددة CTML، التي ترى أن التعلم متعدد الوسائط يساعد الطلاب على معالجة المعلومات بصورة أكثر فعالية من خلال القنوات البصرية والسمعية.

٢. مزايا وعيوب وسيلة تعليمية في شكل فيديو رسوم متحركة على أساس فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* لترقية مهارة الإستماع

ويمتاز منتج الرسوم المتحركة التعليمية الذي طورته الباحثة بعدة مزايا، كما لا يخلو من بعض الجوانب التي تتطلب المراجعة. فمن أبرز مزاياه أنه يجعل عملية التعلم أكثر جاذبية وتشويقا، ويساعد الطلاب على استيعاب المادة العلمية من خلال الجمع بين المثيرات السمعية والبصرية، مما يدعم تنمية مهارة الاستماع لديهم. كما يمكن استخدام هذه الوسيلة مرارا وتكرارا، الأمر الذي يتيح للطلاب التعلم الذاتي وفقا لاحتياجاتهم وقدراتهم الفردية.

ومع ذلك، فإن للوسيلة المطورة بعض أوجه القصور، من أهمها أن عملية إنتاج الرسوم المتحركة تتطلب وقتاً طويلاً نسبياً. وعلى الرغم من ذلك، فقد أسهمت الوسيلة التعليمية القائمة على برنامج فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* إسهاماً إيجابياً في تعليم اللغة العربية، ويتوقع أن تكون بديلاً تعليمياً مبتكراً وفعالاً في تنمية مهارة الاستماع لدى الطلاب.

ب. توصيات الاستخدام والنشر وتطوير المنتج بشكل أكبر

١. مقترحات الاستفادة من المنتج

أ) بالنسبة إلى المدرسة: يُرجى الاستفادة من الوسيلة التعليمية المتحركة القائمة على برنامج فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* بوصفها أحد الابتكارات في تعليم اللغة العربية؛ بهدف الارتقاء بجودة العملية التعليمية، لا سيما في مهارة الاستماع. كما يُؤمل من إدارة المدرسة تقديم الدعم اللازم لتوظيف الوسائل التعليمية الرقمية، من خلال توفير المرافق والتجهيزات التقنية التي تسهم في إنجاح عملية التعلم، بما يضمن الاستخدام الأمثل لهذه الوسيلة.

ب) بالنسبة إلى المعلمين: يُؤمل منهم توظيف الوسيلة التعليمية المتحركة القائمة على برنامج فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* بوصفها بديلاً تعليمياً فعالاً في تدريس مهارة الاستماع لطلاب الصف الحادي عشر، مما يضيف على بيئة التعلم مزيداً من الجاذبية والتنوع والتفاعلية.

ج) بالنسبة إلى الطلاب: يمكن استخدام الوسيلة التعليمية المتحركة القائمة على برنامج فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* لمساعدتهم على استيعاب المادة العلمية، وتنمية مهاراتهم في الاستماع إلى اللغة العربية بصورة ذاتية ومستقلة.

٢. النشر والتعميم (الديسمينية)

يمكن نشر الوسيلة التعليمية المتحركة القائمة على برنامج فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* وتعميمها بين معلمي اللغة العربية والمؤسسات التعليمية عبر المنصات

الرقمية، مثل YouTube و Google Drive. وذلك لتسهيل الوصول إليها والاستفادة منها في العملية التعليمية على نطاق أوسع.

٣. تطوير المنتج مستقبلا

لا تزال الوسيلة التعليمية المتحركة القائمة على برنامج فلو تاغون ستوديو *Plotagon Studio* التي طورتها الباحثة تنطوي على بعض أوجه القصور والحدود، مما يستدعي إجراء مزيد من التطوير والتحسين في البحوث القادمة. ومن المأمول ألا يقتصر استخدام هذه الوسيلة على تنمية مهارة الاستماع فحسب، بل يمكن تطويرها مستقبلا لتشمل مهارات اللغة العربية الأخرى؛ وهي مهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة، بما يسهم في تعزيز تعلم اللغة العربية بصورة أكثر شمولاً وتكاملاً.