تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story*

في تدريس مهارة الاستماع بمعهد دار العلوم العصري Banda Aceh

رسالة

إعداد:

رقيا أرحمي

رقم القيد : ٢٣٠٢٠٢١٥٩

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية

بندا أتشيه

٢٠٢٦ م / ١٤٤٧ هـ

تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story*

في تدريس مهارة الاستماع بمعهد دار العلوم العصري Banda Aceh

تمت الموافقة على هذه الرسالة وتقديمها في جلسة المناقشة، وذلك استكمالا لمتطلبات نيل درجة
البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

رقيا أرحمي

رقم القيد : ٢٣٠٢٠٢١٥٩

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

المشرفة	بمعرفة رئيس قسم تعليم اللغة العربية
الأستاذة الدكتورة سلامي محمود الماجستير	الدكتور ترميذي أينورسي الماجستير
١٩٦٥١٢٠٥١٩٩٢٠٣٢٠٠٣	١٩٧٩٠٨١٩٢٠٠٦٠٤١٠٠٣

تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ *Plotagon Story*

في تدريس مهارة الاستماع بمعهد دار العلوم العصري Banda Aceh

رسالة

تمّت مناقشة هذه الرسالة أمام لجنة المناقشة العلمية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، وذلك استيفاء لأحد الشروط الأكاديمية

لنيل درجة **البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية**

وتمت المناقشة يوم الأربعاء، التاريخ : ٧ يناير ٢٠٢٦ م

١٨ رجب ١٤٤٧ هـ

أعضاء لجنة المناقشة

الرئيس	السكرتيرة
الأستاذة الدكتورة سلامي محمود الماجستير	رزقي أماليا الماجستير
١٩٦٥١٢٠٥١٩٩٢٠٣٢٠٠٣	١٩٨٢٠٤٠٥٢٠٢٥٢١٢٠٤٧

المناقشة الأولى	المناقش الثاني
صفرية الماجستير	الدكتور الحاج أشرف مظفر الماجستير
١٩٨٠٠١٠٨٢٠٠٧١٠٢٠٠١	١٩٦٨٠٥٣٠١٩٩٢٠٣١٠٠٣

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية

الدكتور [illegible] الماجستير

١٩٧٣٠١[illegible]

إقرار أصالة البحث العلمي

أنا الطالبة الموقعة أدناه :

الاسم الكامل : رقيا أرحمي

رقم القيد : ٢٣٠٢٠٢١٥٩

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية وتأهيل المعلمين

عنوان الرسالة : تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story* في تدريس مهارة الاستماع بمعهد دار العلوم العصري Banda Aceh

أقر وأتعهد ما يلي :

١. أن هذا العمل لم يقتبس أو ينسخ من أي مصدر دون الإشارة إليه بطريقة علمية موثوقة ومناسبة.
٢. أنني لم ألجأ إلى أي شكل من أشكال السرقة العلمية أو الانتحال أو التزوير أو التحريف في أي جزء من هذا العمل.
٣. أن كافة المصدر والمراجع المستخدمة قد تم توثيقها حسب الأصول العلمية.
٤. أنني أتحمل كامل المسؤولية القانونية والأكاديمية والأخلاقية عن كل ما ورد في هذا العمل

وإقرارا مني بما سبق، أدرك تمام أن أي مخالفة لهذه التعهدات تعرّضون للمساءلة التأديبية، والتي قد تشمل سحب الدرجة الأكاديمية أو إلغاء نتائج التقييم، وذلك وفقًا للأنظمة واللوائح المعمول بها في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

بندا أتشيه، ٥ ديسمبر ٢٠٢٥

صاحبة الإقرار

رقيا أرحمي

رقم القيد : ٢٣٠٢٠٢١٥٩

استهلال

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

وَلَمآَّ بَلَغَ اَشُدَّهُ اَتَيْنَهُ حُكْمًاوَعِلْمًاۗ وَكَذَلِكَ نَجْزِى الْمُحْسِنِيْنَ

(سورة يوسف: ٢٢)

قَالَ لَهُ مُوْسَى هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَى أَنْ تُعَلِّمَنِ مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا

(سورة الكهف: ٦٦)

عَنْ أَبِيْ هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللهُ تَعَالَى عَنْهُ: أَنَّ رَسُوْلَ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : إِذَا مَاتَ ابْنُ آدَمَ اِنْقَطَعَ عَنْهُ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثٍ: صَدَقَةٍ جَارِيَةٍ، أَوْ عِلْمٍ يُنْتَفَعُ بِهِ، أَوْ وَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُوْلَهُ.

(رَوَاهُ مُسْلِمٌ)

إهداء

أهدى هذه الرسالة إلى كل من يحبني ويدبرني في أي أنشطة حدثت، وإلى من علمني علوما نافعة، وهم:

١. إلى أبي المكرم والمحبوب **خير الأنصار** حفظه الله وأمي المكرمة والمحبوبة **سوكما** حفظها الله اللذين يدعواني ويؤدباني في كل عمل صالح أفعله في حياتي، بارك الله لهما في سلامة الدين والدنيا والآخرة
٢. وإلى أخواتي الصغيرات أسوة حسنة وزافيرة حيفا ومريم جنة البركة وأخي الصغير محمد راشد العفاسي اللذين يكونون معي دائما، أرجو أن يكونوا دائما في حفظ الله ورعايته، وأن يجعلهم من الجيل الصالح والصالحات، وأن يرزقهم السعادة في الدنيا والآخرة
٣. وإلى مشرفتي الأستاذة الدكتورة سلامي محمود الماجستير التي قد بذلت أوقاتها وجهدها ومساعدتها وأفكارها في الإشراف على كتابة هذه الرسالة، عسى الله أن يباركها ويجزيها خير الجزاء.
٤. وللأساتيذ والأستاذات في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين قد علموني علوما نافعة، عسى الله أن يحفظهم في الدنيا والآخرة.
٥. وإلى جميع الأصدقاء في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، أشكركم شكرا جزيلا على المساعدة في إنجاز هذه الرسالة، جزاكم الله خير الجزاء.

شكر وتقدير

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ

الحمد لله الذي كان بعباده خبيرا بصيرا، تبارك الذي جعل في السماء بروجا وجعل فيها سراجا وقمرا منيرا. أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد ان محمدا عبده ورسوله الذي بعثه بالحق بشيرا ونذيرا، وداعيا إلى الحق بإذنه وسراجا منيرا. اللهم صل عليه وعلى آله وصحبه وسلم تسليما كثيرا.

لقد تمت كتابة هذه الرسالة الوجيزة بإذن الله وعنايته التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية كمادة من المواد التي يتعلمها الطلبة للحصول على شهادة S.Pd وتختص الرسالة عن **"تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story* في تدريس مهارة الاستماع بمعهد دار العلوم العصري Banda Aceh".**

تقدم الباحثة كلمة الشكر لمدير الجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، ولعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ولرئيس قسم تعليم اللغة العربية والمعلمين المكرمين الذين قد علموها أنواع العلوم المفيدة وأرشدوها إرشادا صحيحا في هذه الكلية.

وتقدم الباحثة الشكر للمشرفة الكريمة هي الأستاذة الدكتورة سلامي محمود الماجستير التي قد بذلت أوقاتها وأفكارها لإشراف هذه الرسالة، عسى الله أن يجزيها أحسن الجزاء.

وتتوجه شكرها إلى ولديها المحبوبين خير الأنصار وسوكما اللذين يدعونها ويشجعانها لسعادة في الدنيا والآخرة، لعل الله يجزيهما أحسن الثواب في الدنيا والآخرة.

ولا تنسى الباحثة أن تقدم الشكر لرئيس المدرسة والمدرسين والمدرسات بـ MTsS معهد دار العلوم بندا أتشيه والطلاب في الفصل الثاني، أقول لكم جزاكم الله خيرا على مساعدتكم في إتمام بيانات هذه الرسالة.

وكذالك لجميع أصدقاء خاصة إلى زهرة الحرة وتيارا رحمة الله ونبيلا صفير زيدا اللاتي قد ساعدوها لتقديم بعض أفكارهم في كتابة هذه الرسالة، وترجو من الله أن يجزيهم خير الجزاء وأن يجعلهم تحت ظلال رحمته في الدنيا والآخرة.

وأخيرا، تتقين أن هذه الرسالة لا تخلو من الأخطاء والنقصان وإن كان قد بذلت كل جهدها في كتابة هذه الرسالة، لذلك ترجو من القارئين نقدا بنائيا خالصا واصلاحا نافعا لإكمال

هذه الرسالة، ولعل هذه الرسالة نافعة لها وللقارئين جميعا. ونسأل الله أن يوفقنا ويهدينا إلى الصراط المستقيم، إنه قريب مجيب دعوة السائلين وإنه نعم المولى ونعم الوكيل.

بندا أتشيه، ٢ ديسمبر ٢٠٢٥م

الباحثة

رقيا أرحمي

رقم القيد : ٢٣٠٢٠٢١٥٩

قائمة المحتويات

موافقة المشرفين ..... **ب**

موافقة اللجنة ..... **ج**

إقرار أصالة البحث العلمي ..... **د**

استهلال ..... **هـ**

إهداء ..... **و**

شكر وتقدير ..... **ز**

قائمة المحتويات ..... **ط**

قائمة الجداول ..... **ل**

قائمة الملحقات ..... **م**

مستخلص البحث باللغة العربية ..... **ن**

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... **س**

مستخلص البحث باللغة الإندونسية ..... **ع**

الفصل الأول: أساسية البحث **١**

١- مشكلة البحث ١

ب- أسئلة البحث ٣

ج- أهدف البحث ٤

د- أهمية البحث ٤

هـ- افتراضات البحث وفروضه ٥

و- حدود البحث ٥

ز- معاني المصطلحات ٦

ح- الدراسة السابقة ٧
ط- طريقة كتابة الرسالة ١١
الفصل الثاني : الإطار النظري..... ١٢
أ ـ الوسائل التعليمية ١٢
١ـ مفهوم الوسائل التعليمية ١٢
٢. أهمية الوسائل التعليمية ١٣
٣ـ فوائد الوسائل التعليمية ١٣
٤ـ خصائص الوسائل الناجحة ١٣
٥ـ أنواع الوسائل التعليمية ١٤
ب ـ فيديو الرسوم المتحركة ١٥
١ـ مفهوم فيديو الرسوم المتحركة ١٥
٢ـ أنواع فيديو الرسوم المتحركة ١٥
ج ـ *Plotagon Story* ١٦
١ـ مفهوم *Plotagon Story* ١٦
٢ـ خطوات إجزاء الفيديو باستخدام وسيلة *Plotagon story*..... ١٧
٣ـ المزايا والعيوب من *Plotagon Story* ١٨
د ـ مهارة الاستماع ١٨
١ـ مفهوم مهارة الاستماع ١٨
٢ـ أهداف تعليم الاستماع في اللغة العربية ١٩
٣ـ أنواع مهارة الاستماع..... ١٩
الفصل الثالث: منهج البحث ٢١
أ ـ منهج البحث ٢١

ب ـ مجتمع البحث وعينته ٢٢
ج ـ طريقة جمع البيانات وأدواتها ٢٢
١ـ الاختبار ٢٣
٢ـ الاستبانة ٢٣
د ـ طريقة تحليل البيانات ٢٣
١ـ تحليل بيانات الاختبارات ٢٣
٢ـ تحليل بيانات ورقة الاستبانة ٢٥
الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها ٢٧
أ ـ عرض البيانات ٢٧
ب- تحليل البيانات ٣١
ج- المناقشة ٣٨
د- تحقيق الفروض ٣٩
الفصل الخامس: الخاتمة ٤١
أ-نتائج البحث ٤١
ب- الاقتراحات ٤١
المراجع ٤٢
أ- المراجع العربية ٤٢
ب- المراجع الإندونسية ٤٣
ج- المراجع الإنجليزية ٤٤

قائمة الجداول

رقم الجدول	موضوع الجداول	الصفحة
الجدول ٤-١	عدد المدرسين في المرحلة الثانوية دار العلوم بندا أتشيه	٢٨
الجدول ٤-٢	عدد الطلبة في المرحلة الثانوية دار العلوم بندا أتشيه	٢٨
الجدول ٤-٣	الوسائل والمرافق في المرحلة الثانوية دار العلوم بندا أتشيه	٢٨
الجدول ٤-٤	التوقيت التجريبي	٢٩
الجدول ٤-٥	عملية تعليم وتعلم في تدريس مهارة الاستماع بتطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story* (اللقاء الأول)	٢٩
الجدول ٤-٦	عملية تعليم وتعلم في تدريس مهارة الاستماع بتطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story* (اللقاء الثاني)	٣٠
الجدول ٤-٧	نتائج الاختبار القبلي والبعدي	٣٢
الجدول ٤-٨	نتيجة الاختبار الطبيعي(Uji Normalitas)	٣٣
الجدول ٤-٩	نتيجة الاختبار المتجانسي(Uji Homogenitas)	٣٤
الجدول ٤-١٠	نتيجة الاختبار باستخدام (Paired Sample T-Test)	٣٥
الجدول ٤-١١	نتيجة ورقة استبانة الطلاب	٣٦

قائمة الملحقات

١- خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على تعيين المشرف

٢- خطاب عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على القيام بالبحث

٣- الإفادة من رئيس معهد دار العلوم على إتمام البحث

٤- خطة التعليم (RPP)

٥- أسئلة الاختبار القبلي والبعدي

٦- ورقة الاستبانة للطلاب

٧- الصور الفوتوغرافية

٨- السيرة الذاتية

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story* في تدريس مهارة الاستماع بمعهد دار العلوم العصري Banda Aceh

الاسم الكامل : رقيا أرحمي

رقم القيد : ٢٣٠٢٠٢١٥٩

إن المشكلة في عملية تعليم اللغة العربية بـMTS معهد دار العلوم Banda Aceh في الفصل الثاني "ج" هي أن الطلاب أقل اهتماما بتعلم اللغة العربية ولا ينتبهون إلى شرح المعلم، خاصة في مهارة الاستماع، وهذا بسبب عدم استخدام الوسيلة أو التكنولوجيا الحديثة المثيرة للاهتمام، مثل تطبيقات التعلم ومقاطع الفيديو التفاعلية، تجعل عملية التعلم تبدو جامدة وغير سارة. تميل طرق التعلم المستخدمة في المدارس الداخلية الإسلامية عموما إلى أن تكون تقليدية ويركز التعلم على الكتب التي تجعل الطلاب يشعرون بالملل والكسل لتعلم اللغة العربية، مما يجعل الطلاب يشعرون بأنّ التعلم يصبح رتيبا ومملا. يهدف هذا البحث على فعالية تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story* في تدريس مهارة الاستماع، والتعرف على استجابات الطلاب على تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story* في تدريس مهارة الاستماع. ومنهج البحث الذي تستخدم الباحثة هو المنهج التجريبي بتصميم *One Group Pre-Test Post-Test Design*. وتقوم الباحثة بالاختبار القبلي والبعدي والاستبانة كطريقة جمع البيانات. وأما نتائج البحث تدل على أن تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story* فعال لترقية قدرة الطلاب في تدريس مهارة الاستماع بـMTS معهد دار العلوم Banda Aceh، وجدت الباحثة نتيجة الاختبار – *(Paired Sample T-Test)* على مستوى الدلالة ٠،٠٠٠ Sig. (2-tailed) وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ وهذا يدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول، والفرض الصفري (Ho) مردود. وأما استجابة الطلاب عن تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story* في تدريس مهارة الاستماع تكون إيجابيا، وجدت الباحثة أن الإجابة الإيجابية ٨٨٪ والإجابة السلبية ١٢٪.

الكلمات الأساسية :وسيلة Plotagon Story، مهارة الاستماع

ABSTRACT

Research Title	: Applying animated video using Plotagon Story in teaching listening skills at the Darul Ulum in Banda Aceh
Full Name	: Ruqya Arhami
NIM	: 230202159

The problem in learning Arabic language at MTS Darul Ulum Banda Aceh in class 2 C is that students are not very interested in learning Arabic and do not pay much attention to the teacher's explanations, especially listening skills. This is due to the lack of interesting modern tools or technology, such as learning apps and interactive videos, makes the learning process feel rigid and unpleasant. The teaching methods used in Islamic schools in general tend to be traditional, and learning is focused on books, which makes students feel bored and lazy to learn Arabic, so that students feel that learning is monotonous and boring. This study aims to test the effectiveness of using Plotagon Story animated videos in teaching listening skills and to identify students' responses to the use of Plotagon Story animated videos in teaching listening skills. The researcher used an experimental method with a one-group pre-test post-test design. The researcher conducted pre- and post-tests and questionnaires as a means of data collection. The results of the study indicate that the application of Plotagon Story animated videos is effective in improving students' listening skills at Darul Ulum Banda Aceh. The Researchers found test results (Paired Sample T-Test) at a significance level of 0.000 Sig. (2-tailed) that were smaller than the significance level of 0.05, indicating that the alternative hypothesis (Ha) was accepted and the null hypothesis (Ho) was rejected. As for students' responses to the use of Plotagon Story animated video media in teaching listening skills, they were positive. Researchers found that 88% of responses were positive and 12% were negative.

Keyword : Animated Plotagon Story, listening skills

ABSTRAK

Judul Skripsi : Penerapan Media Video Animasi dengan Plotagon Story dalam pengajaran keterampilan mendengar di Darul Ulum Banda Aceh

Nama Lengkap : Ruqya Arhami

NIM : 230202159

Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab di MTS Darul Ulum Banda Aceh pada kelas 2 C adalah bahwa siswa kurang tertarik untuk belajar bahasa Arab dan kurang memperhatikan penjelasan guru, terutama dalam keterampilan mendengar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan sarana atau teknologi modern yang menarik, seperti aplikasi pembelajaran dan video interaktif, yang membuat proses pembelajaran terasa kaku dan tidak menyenangkan. Metode pembelajaran cenderung tradisional dan pembelajaran difokuskan pada buku-buku yang membuat siswa merasa bosan dan malas untuk belajar bahasa Arab, sehingga siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan video animasi Plotagon Story dalam pengajaran keterampilan mendengarkan, serta mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap penerapan video animasi Plotagon Story dalam pengajaran keterampilan mendengar. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimental dengan desain *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Peneliti melakukan tes awal dan akhir serta kuesioner sebagai cara pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan video animasi Plotagon Story efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengajaran keterampilan mendengar di Darul Ulum Banda Aceh. Peneliti menemukan hasil tes (Paired Sample T-Test) pada tingkat signifikansi 0,000 Sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari hasil tingkat signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima, dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Adapun tanggapan siswa terhadap penerapan media video animasi Plotagon Story dalam pengajaran keterampilan mendengar adalah positif, peneliti menemukan bahwa jawaban positif sebesar 88% dan jawaban negatif sebesar 12%.

Kata Kunci: Media Plotagon Story, keterampilan mendengar

الفصل الأول

أساسية البحث

١ـ مشكلة البحث

اللغة العربية لغة لا مثيل له من نوعها، تختلف عن اللغات الأخرى من كيفية قراءتها بدءا من اليمين، والنطق، والحروف، وحتى العموق يختلف أيضا ترتيب الكلمات لتكوين جملة عربية رائعة من لغة أخرى.[١] تتميز اللغة العربية بالمقرنة مع اللغات الأخرى بقيمتها الأدبية العالية لمن يدرسها، تحتوي على مفاهيم لغوية المعجبة للإنسان، تعتبر اللغة العربية من أكثر اللغات انتشارا في العالم نظرا لاستخدامها كثير من الأشخاص أصبحت اللغة العربية لغة عالمية ومعترف بها في جميع أنحاء العالم.[٢] في تعلم اللغة العربية، بالإضافة إلى تعلم النحو لفهم بنية الجملة وتغييرات صرف في شكل الكلمات. هناك أربع مهارات لغوية يجب تعلمها، وهي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة.

مهارة الاستماع إحدى المهارات اللغوية الأربع، وهو أولى المهارات اللغوية قبل ممارسته المهارة اللغوية الأخرى يعني الكلام، والقراءة، والكتابة. فإنّ مهارة الاستماع من المهارة المهمّة التي تحتاج إلى تتفعل لدى الإنسان ضمن استعداده اللغوي الفطري الذي يولد مزودا به.[٣] ومن الاستماع يعرف على المفردات والتراكيب لتحسين المهارات اللغوية بكافّة.[٤] تعلم اللغة الذي يوفر تمارين استماع تفاعلية هي وسيلة فعالة لممارسة مهارات الاستماع من خلال استخدام وسائل المختلفة، لتحسين مهارات الاستماع باللغة العربية بسهولة وممتعة.

الوسيلة أصل اللفظ من لاتينية *Medius* المراد الوسيط، الوسيط المشيّع. في اللغة العربية وسيلة هي ما يتقرب به إلى الغير. ولذالك معنى الوسيلة هي الوسيطة. والوسائل التعليمية هي

---

[1] Salwa Azizah Rahman, dkk, "Manfaat Pembiasaan Istima' dalam Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia". *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, Vol.2, No.1, 2024, h. 252. DOI: https://doi.org/10.61132/bima.v2i1.588

[2] Noor Amirudin, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan,* 2017, hal. 1, DOI: https://doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.66

[٣] طلال أبو غزاله، **الطلاقة في مهارات اللغة العربية**، (الأردن، المكتبة الوطنية، ٢٠١٩)، ص. ٢٠١

[4] Muhamad Fathoni, "Pembelajaran Maharah Istima". *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam,* V. 1, No. 1, 2018, hal. 200-202

الوسيلة أو الوسائل التى يستخدمها المدرس لتوضيح البيان فى العملية التعليمية.[٥] من بين أنواع الوسيلة المختلفة المتاحة، تعد وسيلة الفيديو واحدة من أكثر الوسيلة إثارة للاهتمام وفعالية لأنها قادرة على نقل المعلومات بصريا وصوتيا في نفس الوقت.

الفيديو هو مجموعة من المكوّنات أو الوسائل القادرة على عرض الصور بالإضافة إلى الصوت في نفس الوقت. وأنّ الرسوم المتحركة هي سلسلة من الصور التي يتم تشكيلها وتصميمها لتكون صورة متحركة.[٦] تمتثل إحدى المزايا الرئيسية لاستخدام الوسائط المستندة إلى الفيديو في قدرتها لتصور المفاهيم المجردة. من خلال الرسوم المتحركة والرسومات والرسوم التوضيحية التي ديناميكية، يمكن للطلاب فهم المواد التي يصعب فهمها بسهولة بمجرد تفسيرات شفهية أو نصية. يوفر أيضا استخدام الوسائط المستندة إلى الفيديو مزيدا من الدعم للمعلمين في تقديم المواد. يمكن للمدرسين استخدام مقاطع الفيديو كأداة لتوضيح المفاهيم أو استكشاف الموضوعات المعقدة أو تقديم أمثلة ظرفية. هذا يساعد على خلق تجربة تعليمية شاملة وغامرة.[٧]

Plotagon Story هو برنامج أو تطبيق يستخدم في التعليم لتحويل النص إلى رسوم متحركة، كأداة لإنشاء قصص على شكل كلمات في أفلام طويلة أو قصيرة. في التطبيق، يمكننا إنشاء الشخصية التي نريدها، ويمكننا الاختيار، وكتابة الحوار، وإضافة المشاعر أو التعبيرات، والمؤثرات الصوتية، والحركات أو الأفعال المرغوبة.[٨] تطبيق بـ *Plotagon Story* هو أداة إبداعية

---

[5] Siti Salihah, dkk, **فعالية استخدام الوسائل التعليمية على شكل برنامج بويوبرينت لرفع مستوى لغة الطلاب في تعليم القواعد**. *Jurnal Ta'lim Al-Arabiyah,* Vol. 3, No. 1, 2019, hal. 16

[6] Rika Aida, dkk, *Elemen-elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*, (Penerbit Kita Menulis: 2020), hal. 88

[7] Neneng Nurjannah, "Efektivitas Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Al Istima' Dan Maharah Al Kalam Siswa Kelas VIII Mts Daarul Mustaqiem Pamijahan Bogor". *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 3, No.2, 2024, hal. 112, DOI: https://doi.org/10.51192/sa.v3i2.767

[8] Derly uleith Guzman Games & Johana Andrea Moreno Cuellar, *The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students*, (Universidad de la Amazonia, Florencia, Colombia, Jan-Jun 2019), Vol. 21, No. 1, P. 143, DOI: https://doi.org/10.15446/profile.v21n1.71721

وممتعة تتيح لك إطلاق كل خيالك، وإنشاء كل تلك الأفلام ثلاثية الأبعاد مع أي شخصية تقريبًا وكل بيئة يمكن تخيلها.[٩]

معهد دار العلوم Banda Aceh إحدى مدرسة تقع في شارع شيخ كولا (Syiah Kuala) جمبوتافي (Jambo Tape) حيث يتعلم فيها الطلاب العلوم المتنوعة. توجد الباحثة المشكلة فيه أن الطلاب أقل اهتماما بتعلم اللغة العربية ولا ينتبهون إلى شرح المعلم، خاصة في مهارة الاستماع، وهذا بسبب عدم استخدام الوسيلة أو التكنولوجيا الحديثة المثيرة للاهتمام، مثل تطبيقات التعلم ومقاطع الفيديو التفاعلية، يجعل عملية التعلم تبدو جامدة وغير سارة. تميل طرق التعلم المستخدمة في المدارس الداخلية الإسلامية عموما إلى أن تكون تقليدية ويركز التعلم على الكتب التي تجعل الطلاب يشعرون بالملل والكسل لتعلم اللغة العربية، مما يجعل الطلاب يشعرون بأن التعلم يصبح رتيبا ومملا. يعتبر الكثير منهم اللغة العربية لغة صعبة تجعل الطلاب يشعرون بقلة نشاط. وهذه الأسباب أدت إلى ضعف مهارة الاستماع لدى الطلاب، وتحتاج هذه المشكلة إلى علاجها.

واعتماد على هذه المشكلة، تريد الباحثة أن تبحث في هذه الرسالة عن " تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ *Plotagon Story* في تدريس مهارة الاستماع بمعهد دار العلوم العصري Banda Aceh."

ب ـ أسئلة البحث

أما أسئلة البحث لهذا البحث فهي:

١ـ هل استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ *Plotagon Story* فعال لترقية قدرة الطلاب على مهارة الاستماع ؟

٢ـ كيف استجابة الطلاب عن استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ *Plotagon Story* في تدريس مهارة الاستماع ؟

[9] Laily Sholihatin, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa MA NU Petung Panceng Gresik, *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI*, (Malang: 2020), hal. 321

ج ـ أهدف البحث

أما أهداف البحث لهذا البحث كما يأتي:

١ـ التعرف على فعّال استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ*Plotagon Story* لترقية قدرة الطلاب على مهارة الاستماع.

٢ـ التعرف على استجابة الطلاب عن استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ *Plotagon Story* في تدريس مهارة الاستماع.

د ـ أهمية البحث

أمّا أهمية البحث عن هذه رسالة البحث العلمية كما يلي:

١ ـ الفائدة النظرية

الفائدة النظرية من هذا البحث هي أنه من المتوقع أن تتقدم أفكارا وتطبيقات جديدة في تعليم اللغة العربية، وخاصة مهارة الاستماع لدى الطلاب باستخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ *Plotagon Story* بمعهد دار العلوم.

٢ـ الفوائد العملية

١. للطلاب : يكتسب الطلاب على تجربة تعليمية جديدة وزيادة المعرفة حول تطبيق وسائل التعليم على الطلاب
٢. للمعلّم : كمرجع لاختيار وسائد التعلم الإبداعية في مهارة الاستماع بمعهد دار العلوم
٣. للمدرسة : تحسين نوعية وجودة التعليم خاصة في تعليم اللغة العربة بمعهد دار العلوم
٤. للباحثة : لزيادة المعرفة على تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ *Plotagon Story* في تدريس مهارة الاستماع

هـ ـ افتراضات البحث وفروضه

واعتمدت الباحثة في هذا البحث على الافتراضات أن وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة مهمة في تعليم مهارة الاستماع، لانها تساعد في زيادة انتباه الطلاب، وتحفيزهم، وتحسين فهمهم في تدريس مهارة الاستماع. وأما فرضا البحث لهذا البحث كما يلي:

١ ـ الفرض البديل (Ha) : إن استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ *Plotagon Story* فعال في تدريس مهارة الاستماع بمعهد دار العلوم

٢ ـ الفرض الصفري (Ho) : إن استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ *Plotagon Story* غير فعال في تدريس مهارة الاستماع بمعهد دار العلوم.

و ـ حدود البحث

١ـ الحد الموضوعي

تحدّد الباحثة هذه الرسالة عن الموضوع: تطبيق وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ *Plotagon Story* في تدريس مهارة الاستماع بمعهد دار العلوم العصري Banda Aceh."

٢ـ الحد المكاني

يجري هذا البحث بـ MTsS معهد دار العلوم.

٣ـ الحد الزمني

يقتصر هذا البحث باحثة في السنة الدراسية ٢٠٢٥ م — ٢٠٢٦ م

ز- معاني المصطلحات

١- فيديو الرسوم المتحركة

فيديو الرسوم المتحركة هو فيديو يشبه فيلما يتكون من الصور والصوت لتكون أكثر إثارة للاهتمام لدى الطلاب. مقاطع الفيديو المتحركة هي حركة إطار مع إطار آخر يختلف بعضهم البعض في مدة زمنية محددة مسبقا لخلق انطباع بالحركة وهناك أيضا أصوات تدعم حركة الصورة.[١٠]

٢- *Plotagon Story*

Plotagon Story أداة رائعة ومميزة لتصميم مقاطع فيديو ثلاثية الأبعاد، إذ تمكن المستخدم من إنشاء شخصيات، وكتابة قصص، وتطبيق *Plotagon Story* يجعل قصص تنبض بالحياة.[١١]

٣- مهارة الاستماع

الاستماع مأخوذ من استمع ـ يستمع ـ استماع، ولغة معنه أدركه بحاسة الأذن.[١٢]
الاستماع هو عملية الانسانية تهدف إلى الفهم والتحليل والتفسير ثم البناء الذهني.

مهارة الاستماع هي الانتباه وحسن الإصغاء إلى شيء مسموع، وهو يشمل إدراك الرموز اللغوية المنطوقة، وفهم مدلولها، وتحديد الوظيفة الاتصالية المتضمنة في الرموز أو الكلام المنطوق، وتفاعل الخبرات المحمولة في هذه الرموز مع خبرات المستمع وقيمه ومعاييره.[١٣]

---

[10] Bustaman, Burmansyah *"Web Design dengan Macromedia Flash Mx, 2004"* (Yogyakarta: Andi Offset, 2001), hlm. 32-33

[١١] جامعة الملك سعود، "Plotagon Story"، **تطبيقات الحاسب الآلي في التعليم** (تمت الزيارة في ٢٤ يناير ٢٠٢٦)، https://celteduapp.ksu.edu.sa/ar/node/1587

[١٢] لويس معلوم، **المنجد في اللغة والإعلام، الطبعة الثانية والعشرون**، (بيروت: دار المشرق، ١٩٨٧)، ص. ٢٦

[13] Wahyudin, **تدريس مهارة الاستماع نموذجا لغير الناطقين بها**. *IJ-ATL International Journal of Arabic Teaching and Learning*, Vol. 03, No. 02, 2019, hal. 60

ح ـ الدراسة السابقة

١ـ محمد أفريزال أدمي، "تطوير وسيلة التعليم على أساس الرسوم المتحركة في تعليم المحدثة بـ MTsN 3 Aceh Besar" (٢٠١٩)[١٤]

أهداف هذا البحث هو تطوير وسيلة التعليم على أساس الرسوم المتحركة في تعليم المحادثة بـ MTsN 3 Aceh Besar وأما منهج البحث الذي استخدمه الباحث في هذا البحث هو منهج "البحث والتطوي" (Research and Development) بخطوات (Borg and Gall) التي شرحها "سوغيونو" في كتابه. وقام الباحث لجمع البيانات بطريقة الملاحظة والمقابلة والاستبانة. وقام الباحث لتحليل البيانات بوصفي الكيفي والكمي. وأما نتائج البحث قد طورها الباحث هي أن تطوير وسيلة التعليم على أساس الرسوم المتحركة في تعليم المحادثة يتكون بخمس الخطوات وهي تحليل الحاجات والمشاكل، جمع البيانات، تصميم الإنتاج، تصديق الإنتاج، تحسين الإنتاج. إن تطوير وسيلة التعليم على أساس الرسوم المتحركة في تعليم المحادثة بـ MTsN 3 Aceh Besar لائقة. إن تفسير الرسوم المتحركة من ثلاثة الخبراء وهي من ناحية نموذج كراسة التدريبات يتصل على ٧٠ % بتقدير"جيد". ومن ناحية اللغة يتصل على ٨٧ % بتقدير "جيد جدا". ومن ناحية محتوى يتصل على ٨٢% بتقدير "جيد جدا"

اتفقت الدراسة السابقة بالدراسة الحالية في استخدام وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة ببلوتاجون ستوري *(Plotagon Story)*. والاختلاف أن الدراسة السابقة تستخدم منهج البحث والتطوير، إما الدراسة الحالية تستخدم منهج التجيربي ثم الدراسة السابقة تستخدم هذه الوسيلة في تعليم المحادثة، إما الدراسة الحالية تستخدم هذه الوسيلة لترقية قدرة الطلاب على مهارة الاستماع.

---

[١٤] محمد أفريزال أدمي، "تطوير وسيلة التعليم على أساس الرسوم المتحركة في تعليم المحدثة بـ MTsN 3 Aceh Besar "، بحث علمي، (بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، ٢٠١٩م)

٢ـ جوت نبيلة الريحان، " فعالية لعبة Simon Says لترقية مهارة الاستماع عند الطلاب بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya (٢٠١٩)[١٥]

المشكلة في هذه الدراسة، أن الطلاب في الفصل الثامن (Bilingual) بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya يصعبون عند تعلم اللغة العربية وخاصة في تعلم الاستماع ويشعرون بالملل عند التعلم. وذلك بسبب عدم استخدام وسائل التعليم الممتعة. وأما هدفا البحث فهما للتعرف على فعالية استخدام لعبة Simon Says لترقية قدرة الطلاب في مهارة الاستماع وللتعرف على استجابة الطلاب باستخدام هذه اللعبة. ومنهج البحث الذي استخدامته الباحثة في هذا البحث هي طريقة تجريبية بنوع Design One Group Pre-test Post-test، وأما أدواتها فهي الاختبار والاستبانة. والنتيجة من هذا البحث فهي أن استخدام لعبة Simon Says فعال لترقية قدرة الطلاب في تعلم مهارة الاستماع اعتمادا على نتائج اختبار Wilcoxon ومستوى الدلالة (.Sig) (٠,٠٠٠ < ٠,٠٥). واستجابة الطلاب عن استخدام لعبة Simon Says لترقية مهارة الاستماع تحصل على استجابة إيجابية بالنسبة المئوية: ٨٧,٩٣ % > ١٢,٠٧ % أنهم يشعرون باسرور وترتقي قدرتهم في مهارة الاستماع بوسيلة هذه اللعبة.

اتفقت الدراسة السابقة بالدراسة الحالية لترقية قدرة الطلاب في مهارة الاستماع ثم الدراسة السابقة بالدراسة الحالية تستخدم منهج التجريبي. والاختلاف أن الدراسة السابقة تستخدم لعبة Simon Says إما الدراسة الحالية تستخدم وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة ببلوتاجون ستوري *(Plotagon Story)*.

---

[١٥] جوت نبيلة الريحان، "فعالية لعبة Simon Says لترقية مهارة الاستماع عند الطلاب بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya"، بحث علمي، (بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، ٢٠١٩م)

٣- رزقيا ألفى، استخدام برنامج Fun Easy Learn Arabic في تدريس الاستماع (دراسة تجريبية بـ MAN 4 Aceh Besar)(٢٠٢٠)[١٦]

المشكلة في هذه الدراسة، بـ MAN 4 Aceh Besar أن مدرّسة اللغة العربية تستخدم وسيلة الكتاب الدراسة ووسيلة Power Point فقط، وتستخدم المدرّسة طريقة الإنتقائية، وتجتهد المدرّسة لتعلّم اللغة العربية جيدة، ولكن يشعر الطلاب سائمين ولايرغبون في تدريس اللغة العربية خاصة في تدريس الاستماع ويجعل الطلاب لا يفهمون المادة المتعلمة. ووجدت الباحثة أن الطلاب يشعرون بصعوبة في حفظ المفردات، يمكن بسبب عدم وسيلة تعليمية مناسبة في تعليم مهارة الاستماع. وبهذه المشكلة، تريد الباحثة تنمية قدرة الطلاب على تعليم اللغة العربية خاصة في تدريس الاستماع. وبذلك كتبت الباحثة الرسالة تحت الموضوع "استخدام برنامج Fun Easy Learn Arabic في تدريس الاستماع ". أما هدف البحث في هذه الرسالة فهي التعرّف على فعالية استخدام برنامج Fun Easy Learn Arabic في تدريس الاستماع. وفي هذا البحث تستخدم الباحثة طريقة البحث التجريبي، أو ما يقال Experiment Research بنوع *One Group Pre-test Post-test Design*. والأدوات المستخدمة لجمع البيانات هي قائمة الاختبار وهو الاختبار القبلي والاختبار البعدي. واستخدام تحليل البيانات هو الاختبار الطبعي. أما المجتمع لهذه البحث فهي جمع الطلاب وعددهم ٤٧١ طالبا. وأخذت الباحثة الصف الثاني عينة لهذا البحث وعددهم ٣٢ طالبا. واستخدام برنامج Fun Easy Learn Arabic فعال في تدريس الاستماع بالنتيجة الاختبار Wilcoxon Sign Rank Test التي تدل على مستوى الدلالة Sig. (2-tailed) ٠,٠٠ وهي أقل من نتيجة مستوى الدلالة ٠,٠٥ وهذا يدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود.

اتفقت الدراسة السابقة بالدراسة الحالية لترقية قدرة الطلاب في مهارة الاستماع ثم الدراسة السابقة بالدراسة الحالية تستخدم منهج التجريبي.والاختلاف أن الدراسة السابقة تستخدم برنامج Fun Easy Learn Arabic إما الدراسة الحالية تستخدم وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة ببلوتاجون ستوري *(Plotagon Story)*.

---

[١٦] رزقيا ألفى، "استخدام برنامج Fun Easy Learn Arabic في تدريس الاستماع (دراسة تجريبية بـ MAN 4 Aceh Besar)"، بحث علمي، (بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، ٢٠٢٠م)

٤ـ محد فرحا نزول، تطوير المادة التعليمية بوسيلة فيديو الرسوم المتحركة لترقية قدرة الطلاب على مهارة الاستماع (البحث والتطوير بـ MTsS Lam Ujong Aceh Besar)(٢٠٢٠)[١٧]

تظهر نتائج الملاحظة أن هناك العديد من العوامل التي تسبب تأخر الطلاب بـ MTsS Ujong Lam Aceh Besar في تعلم الاستماع، منها: عدم استجابة الطلاب لتعلم الاستماع مما يؤدي إلى استجابات الطلاب السلبية. يستخدم المدرس الطريقة التقليدية حيث يستمع الطلاب إلى المادة التعليمية مباشرة من لسان المدرس دون الاستعانة بالوسائل التعليمية المناسبة نحو التسجيل والفيديو وغيرها. حتى وجد في عملية التعليم الاستماع ان الطلاب لم يكونوا قادرين على تحديد اصوات الحروف عندما يطلب المعلم شيئا و يصعوبون في اختلاف معنى خطاب المعلم. واما أهدف هذا البحث للتعرف على إنتاج المادة التعليمية بوسيلة فيديو الرسوم المتحركة و للتعرف على فعالية المادة التعليمية بوسيلة فيديو الرسوم المتحركة لترقية قدرة الطلاب على مهارة الاستماع وللتعرف على استجابة الطلاب عن تطوير المادة التعليمية بوسيلة فيديو الرسوم المتحركة. يعتمد البحث على منهج البحث العلمي والتطوير بأسلوب ADDIE. وأما المجتمع في هذا البحث هو جميع الطلاب في المدرسة MTsS Lam Ujong Aceh Besar ٢٠٢٣/٢٠٢٤ وعددهم ٣١٠ طلبة. والعينة هي الطلاب في الفصل الثاني وعددهم ١٠ طالبة. ويقدّم الباحث ورقة الملاحظة والاختبار والاستبانة كأدوات البحث. وأما النتائج فهي تكوين تطوير المادة التعليمية بوسيلة فيديو الرسوم المتحركة على خمس خطوات: التحليل والتصميم والتطير والتطبيق والتقويم. وحصل البحث على المنتج فيديو الرسوم المتحركة مكن تطبيقه بسهولة. وحصل المنتج على نتيجة استبانة الخبراء من الناحية المادة الدراسية ٨٠%(جيد جدا) وناحية وسيلة التعليم٩٤% (ممتاز) وناحية اللغة ٧٨%(جيد جدا). ويكون آثاره فعالا لترقية قدرة الطلاب على مهارة الاستماع، اعتمادا على نتيجة ت الحساب (ttes) أكبر من النتيجة ت الجدول (ttabel) أو ١٣،٠٤>٣،٢٥<١،٣٨. ونتائج استجابة الطلاب على منتج تطوير المادة التعليمية بوسيلة الفيديو الرسوم المتحركة لترقية قدرة الطلاب على مهارة الاستماع حصول على درجة ٧٤،٢٥(جيد).

---

[١٧] محد فرحا نزول، "تطوير المادة التعليمية بوسيلة فيديو الرسوم المتحركة لترقية قدرة الطلاب على مهارة الاستماع (البحث والتطوير بـMTsS Lam Ujong Aceh Besar)"، بحث علمي، (بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، ٢٠٢٠م)

اتفقت الدراسة السابقة بالدراسة الحالية لترقية قدرة الطلاب في مهارة الاستماع، والاختلاف أن الدراسة السابقة تستخدم وسيلة فيديو الرسوم المتحركة بـ Adobe Premier Pro إما الدراسة الحالية تستخدم وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة ببلوتاجون ستوري *(Plotagon Story)* ثم الدراسة السابقة تستخدم منهج البحث والتطوير، إما الدراسة الحالية تستخدم منهج التجيربي.

ط ـ طريقة كتابة الرسالة

أما طريقة كتابة هذه الرسالة فتعتمد الباحثة على ما قررتها كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتاب:

"Panduan Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2025".