تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة *Powtoon* في مادة أدوات الاستفهام

رسالة

إعداد

غيني مولينا

رقم القيد . ١٨٠٢٠٢٢٢٣

طلابة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشيه

٢٠٢٢ م

رسالة

تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة Powtoon في مادة أدوات الاستفهام

مقدّمة لكليّة التّربيّة وتأهيل المعلمين

بجامعة الرّانيري الإسلاميّة الحكوميّة بندا أتشية

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

غيني مولينا

رقم القيد. ١٨٠٢٠٢٢٢٣

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

موافق المشرفين

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المشرف الأول	المشرفة الثانية
الدكتورندوس أشرف مزفر الماجستير	سلمى حياتي الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٢٣ ديسمبر ٢٠٢٢ م / ٢٩ جمادى الاولى ١٤٤٤ هـ

بندا أتشيه

إعداد:

غيني مولينا

رقم القيد. ١٨٠٢٠٢٢٢٣

لجنة المناقشة:

الرئيس	السكرتيرة
الدكتورندوس أشرف مزفر الماجستير	نور الأزيلا الماجستير
العضو	العضو
سلمىَ حياتي الماجستير	الدكترندا عائشة إدريس الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

(الدكتور الملك الماجستير)

١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠٢

استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

لا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۚ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا ۚ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إِصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا ۚ رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۖ وَاعْفُ عَنَّا وَاغْفِرْ لَنَا وَارْحَمْنَا ۚ أَنْتَ مَوْلَانَا فَانْصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ

{سورة البقرة : ٢٨٦}

صدق الله العظيم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

إهداء

إلى من ربّني منذ الصغير، ومن علّمني الدين، ومن أكمل احتاجاتي، ومن جعلني سعيدا دائما، إلى والديني الكريمين،أبي فضل وأمّي مرلينا.

وإلى من رفدني، ومن صاحبني في كل حالتي، ومن روّحني عند الحزن، ومن استمع كل قصصي، إلى أختاني؛ غينى موليني وإلى ريهنا شهيرا.

وإلى أساتذتي الذين علموا المعارف والمعلومات، وأرشدوا بالإرشاد الصحيح وكانوا مثال جيد لي.

وإلى جميع خليلاتي اللّاتي ساعدنني وشجعنني في إنجاز هذه الرسالة، هنّ ذلفى، وفجر أماليا، ورسكين رمضني، ورحمي جوليي سري، ونور العارفين، وسوج حميرا، و ريضا سبرين، وإئن مالندا، وألف نديا، وجوت موليز، ووندا نزير، وأدي فتري جولينتي، وإنتان زهارا وغيرهن

أهدي هذه الرسالة إليكم، وأقول لكم شكرا جزيلا وجراكم الله خير الجزاء، وأدعو ربي أن يرحمنا ويرفع درجتنا في الدنيا والآخرة، ويجمعنا في الجنّة.

آمين يا مجيب الدعاء

جامعة الرانري
AR-RANIRY

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله ربّ العالمين والعاقبة للمتّقين، فلا عدوان إلّا على الظالمين. والصّلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبينا وحبيبنا محمد أرسله الله رحمة للعالمين، وعلى آله وأزواجه الطّاهرات أمّهات المؤمنين، وعلى آله الطّيّبين وأصحابه ومن تبيعه بإحسان إلى يوم الدّين.

بتوفيق وهدى الله وإذنه قد أنجزت الباحثة هذه الرسالة تحت الموضوع "**تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة *Powtoon* في مادة أدوات الإستفهام**" كتابة هذه الرسالة كالمادة من المواد للحصول على الدرجة المرحلة الجامعة الأولى بقسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه.

في هذه الفرصة تريد الباحثة أن تتقدم الشكر الجزيل لوالديها المحبين الكريمين هما مستادي ويسنيدار اللذان يدعوانها

ويشجّعانها في كل الوقت. لعل الله يجزيهما أحسن الثواب في الدينا والأخرة.

وكما تتقدم الشكر العميق للمشرفتين الكريمتين هما الدكتوراندیس أشرف مزفّر الماجستير وسلمى حياتي الماجستير اللتان قد نقلتا معارفهما وأفكارهما على تأليف هذه الرسالة.

ولا تنسي الباحثة أن تتقدم شكرا وتكريما لمدير الجامعة الرانيري الإسلامية، وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين، ورئيس قسم تعليم اللغة العربية، والمعلمين الذين علموها علوما كثيرة ونافعة، ولرئيس وأساتيذ والطلبة بالمدرسة العالية الحكومية ١ بندا اتشيه الذين قدّموا الباحثة الإذن لتقوم بالبحث، ساعدواها في جمع البيانات لاختتام هذه الرسالة.

وترى الباحثة أن هذه الرسالة لاتزال فيها الأخطاء، ولذلك ترجو من القارئين النقد والإفتراحات لإكمال هذه الرسالة. وأخيرا تشكر الباحثة لكل من ساعدها، وتدعو رب أن يرحمنا

ويرفع درجتنا في الدنيا والآخرة، ويجمعنا في الجنّة آمين يا مجيب الدعاء.

بند أتشيه، ١٧ نوفمبير ٢٠٢٢

الباحثة

غيني مولينا

قائمة المحتويات

عنوان البحث ..... أ

موافق المشرفين ..... ب

موافق قرار الباحثة ..... ج

إقرار الباحث ..... د

استهلال ..... هـ

إهداء ..... و

شكر وتقدير ..... ح

قائمة المحتويات ..... ك

قائمة الجداول ..... ن

قائمة الملحقات ..... ع

مستخلص البحث باللغة العربية ..... ف

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ص

مستخلص البحث باللغة الإندونسية ..... ق

الفصل الأول: أساسية البحث

أ- مشكلة البحث ١

ب- أسئلة البحث ٦

ج- أهداف البحث ٦

د- أهمية البحث ٧

هـ- تحديد البحث ٨

و- مصطلحات البحث ٩

ز - مواصفات المنتج ١١

ح- الدراسات السابقة ١٢

ط- طريقة كتابة الرسالة ١٦

الفصل الثاني: الإطار النظري

أ- التطوير ١٧

ب- الفيديو التعليمي ٢٢

ج- الرسوم المتحركة ٢٥

ح- فوتون (Powtoon) ٢٨

هـ- أسلوب الاستفهام ٣١

الفصل الثالث: إجراءات البحث الميداني

أ- منهج البحث ٣٦

ب- خطوات البحث ٣٦

ج- المجتمع والعينة ٣٩

د- طريقة جمع البيانات وأدواتها ٤١

هـ- طريقة تحليل البيانات ٤٢

الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات ٤٧

ب- تحليل البيانات ٤٧

١- التحليل ***(Analysis)***: ٤٧

٢- التصميم ***(Design)***: ٥٢

٣- التطوير ***(Development)***: ٥٧

٤ – التطبيق ٦٨

٥ – التقويم ٧٣

ج– مناقشة البحث ٧٤

الفصل الخامس: الخاتمة

أ– نتائج البحث ٨٠

ب– الاقتراحات ٨١

ج– المراجع العربية ٨٢

د– مراجع الإندونسية ٨٤

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

الجدول ٣. ١ النسبة المئوية لتقييم الجدوى الإعلامية ... ٤٣

الجدول ٣. ٢ درجات استبيان استجابة الطلاب ٤٤

الجدول ٣. ٣ النسبة المئوية لاستجابة الطلاب النتيجة . ٤٦

الجدول ١.٤ نتائج تحليل احتياجات مقاطع الفيديو التعليمية باستخدام *Powtoon* ٤٨

الجدول ٤ .٢ لوحة القصة لتطوير وسائل تعليم الفيديو المعتمدة على *Powtoon* ٥٦

الجدول ٣.٤ الاقتراحات والمراجعات لوسائل الإعلام التعليمية ٥٩

الجدول ٤.٤ نتائج تلخيص جدوى وسائل الفديو *Powtoon* ٦١

الجدول ٥.٤ النسبة المئوية لنتائج استجابة الطلاب ٦٩

AR-RANIRY

قائمة الملحقات

١- وسائل فيديو *Powtoon*

٢- خطاب الإشراف عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على تعيين المشرفين

٣- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على القيام بالبحث

٤- إفادة مدير المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بندا أتشيه

٥- ملاحظة الخبراء في تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة *Powtoon* في مادة أدوات لإستفهام

٦- تحليل إحتياجات الطلاب

٧- ملاحظة استبيان استجابة الطلاب على تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة *Powtoon* في مادة أدوات لإستفهام.

٨- تلخيص نتائج استجابة الطلاب.

٩- الصور البحث.

١٠- رابط فيديو لتعليم بيوتوب على قناة غيني مولينا

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

العنوان : تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة في *Powtoon* على مادة أدوات الإستفهام

الاسم : غيني مولينا

رقم القيد : ١٨٠٢٠٢٢٢٣

المشرف الأول : الدكتورندوس أشرف مظفر الماجستير

المشرفة الثانية : سلمى حياتي الماجستير

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تطوير مقاطع فيديو التعلم باستخدام أدوات الإستفهام في المواد، لتحديد جدوى تعلم مقاطع الفيديو باستخدام أدوات الإستفهام في هذه المادة ومعرفة ردود الطلاب على مقاطع الفيديو التي تم تطويرها. نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (*R & D*) باستخدام نموذج *ADDIE*. بالنسبة لجمع البيانات، يستخدم الباحثة الأدوات؛ تحليل الاحتياجات وتحليل تقييم الجدوى الإعلامية وتحليل استجابة الطلاب. تم الحصول على البيانات من مدققين واحد وثلاثين طلاب. تقنيات تحليل بيانات البحث باستخدام الإحصاء النسبي والتحليل الوصفي النوعي. النتائج التي تم الحصول عليها من هذه الدراسة هي إجراء لتطوير مقاطع فيديو تعليمية باستخدام *Powtoon* والتي تتكون من خمس مراحل من التطوير، وهي (١) تحليل يتكون من تحليل احتياجات الطلاب، (٢) تصميم يتكون من جمع المراجع ودراسة المواد وإعداد الإطار الأساسي لتعلم مقاطع الفيديو باستخدام *Powtoon*، (٣) يُظهر التطوير أن وسائل التعلم بالفيديو مجدية جدًا للاستخدام مع نسبة جدوى تصل إلى ٩٧،٢٩٪، (٤) يظهر التنفيذ أن الطلاب ككل يقدمون استجابة إيجابية لمقاطع الفيديو التعليمية التي تم تطويرها بنسبة ٨٤،٥٩٪ بفئة جيد جدًا، (٥) يظهر التقييم أن مستوى ونجاح تطوير مقاطع الفيديو التعليمية أمر ممكن جدًا لاستخدامه كوسيلة للتعلم.

الكلمات الأساسية: التطوير، مقاطع الفيديو التعليمية، *Powtoon*

ABSTRACT

Title	: Development of Powtoon Animation Learning Video on Adawatul istifham Material
Name	: Ghini Mauliana
NIM	: 180202223
Supervisor I	: Drs. Asyraf Muzaffar, M.Eval
Supevisor II	: Salma Hayati, M.Ed

This study aims to determine the development of learning videos using powtoons on the material *adawatul istifham*, to find out the feasibility of learning videos using powtoons on this material and to find out students' responses to the videos that have been developed. The type of research used is research and development (R & D) using the ADDIE model. As for collecting data, researchers use instruments; needs analysis, media feasibility assessment analysis and student response analysis. Data were obtained from two validators and thirty one students. Research data analysis techniques using percentage statistics and qualitative descriptive analysis. The results obtained from this study are the procedure for developing learning videos using powtoon which consists of five stages of development, namely (1) Analysis consisting of analyzing student needs, (2) Design consisting of collecting references, studying material and preparing the basic framework for learning videos using powtoon, (3) Development shows that video learning media is very feasible to use with a feasibility percentage of 97,29%, (4) Implementation shows that students as a whole give a positive response to the learning videos that are developed with a percentage of 84.59% with very good categories, (5) Evaluation shows that the level and success of developing learning videos is very feasible to use as learning media.

Keywords: *Development , Learning Videos , Powtoon*

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Materi Adawatul istifham
Nama : Ghini Mauliana
NIM : 180202223
Supervisor I : Drs. Asyraf Muzaffar, M.Eval
Supevisor II : Salma Hayati, M.Ed

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan vidio pembelajaran menggunakan powtoon pada materi *adawatul istifham*, mengetahui kelayakan video pembelajaran menggunakan powtoon pada materi tersebut serta mengetahui respon siswa terhadap vidio yang telah dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Adapun dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan instrument; analisis kebutuhan, analisis penilaian kelayakan media dan analisis respons peserta didik. Data didapatkan dari 2 orang validator dan 31 siswa Teknik analisis data penelitian menggunakan statistik presentase dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah prosedur pengembangan video pembelajaran menggunakan powtoon yang terdiri dari lima rangkain tahap pengembangan yaitu (1) Analisis terdiri dari analisis kebutuhan siswa, (2) Desain yang terdiri dari pengumpulan referensi, pengkajian materi dan penyusunan kerangka dasar video pembelajaran menggunakan powtoon, (3) Development menunjukkan bahwa media pembelajaran video sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan sebesar 97,29%, (4) Implementasi menunjukkan bahwa siswa secara keseluruhan memberikan respon yang positif terhadap video pembelajaran yang dikembangkan dengan presentase sebesar 84,59% dengan kategori sangat baik, (5) Evaluation menunjukkan bahwa tingkat dan keberhasilan pengembangan video pembelajaran sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan , Video Pembelajaran , Powt*

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

يتم تحديد نجاح عملية التعليم والتعلم من خلال العديد من العوامل. تعتبر المواد التعليمية من العوامل المهمة بالإضافة إلى عوامل المعلمين والطلاب والمرافق والمكونات الأخرى. سوف تكون المواد التعليمية الجيدة قادرة على تحفيز الطلاب على الدراسة بجدية أكبر وتطوير إمكانات الطلاب.[1]

مواد تعليمية مصممة بالكامل، بمعنى أن هناك عناصر من الوسائل ومصادر مناسبة ستؤثر على جو التعلم، بحيث تصبح عملية التعلم التي تحدث لدى الطلاب أفضل. من خلال المواد التعليمية المصممة جيدًا والمجهزة

[1] Andi Prastowo, *Bahan Ajar Inovatif,* (Jogjakarta:DIVA Press, 2011), Hal. 265.

بمحتوى ورسوم توضيحية جيد جدا، ستحفز الطلاب على استخدام المواد التعليمية كمصادر تعليمية.[٢]

تعد الوسائل التعليمية إحدى المواد التعليمية المستخدمة أثناء عملية التعلم لدعم عملية التدريس والتعلم.[٣] وسائل التعلم المستخدمة من المعلم هي معيار في التعلم. إذا كانت وسائل التعلم التي صنعها المعلم جيد جدا، فيمكنها خلق جو تعليمي جيد، بحيث يمكن أن تعزز الدافع التعلمي الطلاب. في هذه الحالة، يلعب المعلم دورًا مهمًا في صنع مواد تعليمية تفاعلية ومبتكرة بحيث يمكن للطلاب أن يكونوا مهتمين بفهم الطلاب مهتمين في فهم المواد المقدمة. استنادًا إلى نتائج الملاحظات الأولى التي تم إجراؤها بالمدرسة العالية الإسلامية الحكومية ١ بندا

[2] Nurbaeti, Rizki, and Umi, "Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas,* 5.1 (2019), Hal. 54.

[3] Resti Wayu Danaswari, Evi Roviati, and Kartimi, "Pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 9 Cirebon pada pokok bahasan ekosistem," *Scientiae Education*: *Jurnal Pendidikan Sains*, 2.2 (2013), Hal. 94.

أتشيه وهو المكان المناسب لباحثة PPL (برنامج الخبرة الميدانية)، فإن المدرسة لديها بالفعل إمكانات جيدة، وهي وجود مرافق مثل أجهزة الحاسوب وأجهزة العرض و Wi-Fi، والمعلمون يفهمون التكنولوجيا أيضا. ولكن حتى الآن، لا يزال المعلمون نادرًا ما يستخدمون وسائل التعلم وما زالوا يستخدمون المواد التعليمية مثل الكتب المطبوعة المتوفرة في المدرسة. ويرجع ذلك إلى ضيق الوقت الذي يستغرقه المعلم في إعداد وسائل تعليمية جديدةحتى يشعر الطلاب باالملل بالسرعة. لذلك، يجب أن يكون لمواد التدريس عرض تقديمي جذاب حتى تكون نتائج التعلم الخاصة بها مرضية. في محاولة لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم، يتطلب الأمر الابتكار في تصنيع المواد التعليمية، أحدها باستخدام شكل الرسوم المتحركة لمقاطع فيديو التعلم *Powtoon*. يتم استخدام وسائل *Powtoon* حتى لا يشعر الطلاب بالملل من المواد التي يقدمها المعلم لأن الوسائل الموجودة في شكل *powtoon* بها مجموعة واسعة من الميزات الشيقة.

أما الدراسة السابقة المتعلقة بوسائل *Powtoon*، فقد أجرته *Sofi Mulidah, Lukmanul Hakim* وآخرون *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual menggunakan Powtoon*، ونتائج البحث بأن وسائل التعلمية السمعية والبصرية باستخدام *powtoon* " لائق جدا " من قبل اثنين من خبراء الإعلام بمتوسط نسبة ٨٣٪ وأعلن أنه" لائق جدا "من قبل خبيرين في المواد بمتوسط نسبة ٨٧٪. وحصلت الإجابات التي قدمها الطلاب على نسبة ٩٦,٢٥٪ والتي تم تضمينها على أنها "جيد جدًا". و يمكن أن نستنتج أن وسائل التعلمية السمعية والبصرية التي تستخدم *Powtoon* هي مجدية للغاية لاستخدامها في عملية التعلم.[٤]

والدراسة الثانية المتعلقة بوسائل *Powtoon*، الذي *Khusnul Basriyah, Dwi Sulisworo*،

[4] Sofi Maulidah, Lukman Nulhakim, and Nana Hendracipta, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon." *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, *6*.7 (2021).

بعنوان *Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Model Pembelajaran Flipped Claroom Pada Materi Termodinamika*. أظهرت نتائج هذه الدراسة أنه تم الحصول على نتائج الطلاب نحو *powtoon* الفيديو من مفهوم الفيديو ٨١,٦٢٪، الدافع للدراسة بجد ٨٢,٣٥٪ وتصميم الفيديو ٩١,١٨٪ بحيث يمكن القول أن هذه المادة التعليمية مع *powtoon* الفيديو مناسبة لإستخدامها للطلاب كمواد تعليمية.[٥]

بناءً على الخلفية المذكورة أعلاه، تهتم الباحثة بإجراء بحث بهدف تطوير وسائل التعليمية بالعنوان " تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة *Powtoon* على أدوات الاستفهام"

[5] Khusnul Basriyah & Sulisworo, "Pengembangan video animasi berbasis powtoon untuk model pembelajaran flipped classroom pada materi termodinamika." *Prosiding Seminar Nasional & Internasional,* 1.1 (2018).

ب- أسئلة البحث

١- كيف إجراء تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة Powtoon على أدوات الاستفهام؟

٢- كيف صدق أدوات الاستفهام من تحكيم الخبراء عن تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة *Powtoon*؟

٣- كيف استجابة الطلاب على تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة *Powtoon* على أدوات الاستفهام؟

ج- أهداف البحث

بناء على صياغة المشكلة التي تم وصفها، فإن الغرض من هذا البحث هو:

١- لمعرفة إجراء تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة *Powtoon* على أدوات الاستفهام.

٢- لمعرفة صدق من تحكيم الخبراء عن تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة *Powtoon* على أدوات الاستفهام.

٣-لمعرفة استجابة الطلاب على تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة *Powtoon* على أدوات الاستفهام.

د- أهمية البحث

١-للمدرس

- مساعدة المعلمين في نقل المعلومات حول المواد التي ستعطى للطلاب.
- مساعدة المعلمين في خلق التعلم الفعال جيد جدا وممتعة بحيث يمكن أن تحفز المشاركين أن يكون الطلاب أكثر نشاطًا وتواصلًا أثناء العملية التعلم.

٢-للباحثة

- شكل العمل في تطبيق المعرفة المكتسبة أثناء الكلية كمساهمة مقصودة لتحسين الجودة التعليم.
- يمكن إضافة المهارات والخبرة في تطوير وسائل التعلم لتوفير كونه مدرسا لغة عربية محترفة قادرة على الاستفادة من التكنولوجيا.

٣- للطلاب

- مساعدة الطلاب في فهم الموضوع بسبب مجهزة بفيديوهات تعليمية باستخدام تطبيق *Powtoon* في إعداد الفيديوحتى يكون عرض المادة أكثر واقعية.
- زيادة استقلالية الطلاب في فهم المادة دروس اللغة العربية.
- احصل على تجربة تعليمية جديدة ممتعة وجيد جدا بحيث تزيد من تحفيز واهتمام الطلاب ليتعلم.

هـ- تحديد البحث

بناءً على المشكلات الموضحة أعلاه، حدت الباحثة المشاكل الناجمة عن القيود من حيث القوى العاملة والوقت والتكلفة وتوفير الراحة عند إجراء البحث، وبالتالي فإن المشكلة تحد في البحث وهي:

١- تطوير وسائل تعليم اللغة العربية باستخدام *Powtoon*

٢- وسائل متطورة على شكل مقاطع فيديو تعليمية.

AR-RANIRY

٣- الموضوع المعروض هو أدوات الإستفهام

٤- المواد في هذه الدراسة كانت طلاب الصف العاشر المدرسة العالية الحكومية.

٥- تتضمن تجارب المنتج التي يتم إجراؤها تقييمات وسائل الإعلام من حيث الجدوى

٦- والجاذبية كوسيلة مساعدة تعليمية للمشاركين تعليم.

و- مصطلحات البحث

١- التطوير

التطوير هو منهج البحث لإنتاج ويجرب عن فعاليته. وأما التطوير هنا تتطور الباحثة المواد التعليمية لمهارة الاستماع في الكتاب الدراسي للفصل الثامن المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية الثانية بمالانج.[٦]

[٦] سلم و كنت ندية، "**تطوير مواد مهارة الاستماع باستخدام الوسائل المتعددة برمجة فلوتاغون ستوري لتلاميذ المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية**

٢- الرسوم المتحركة

الرسوم المتحركة هي عملية جعل الصور الثابتة تبدو وكأنها تتحرك. الرسوم المتحركة هي ببساطة سلسلة متواصلة من الصور الثابتة المعروضة بالتسلسل. يمكن استخدام الرسوم المتحركة بشكل فعال لجذب الانتباه. كما أن الرسوم المتحركة تجعل العروض التقديمية خفيفة وجيد جدا. الرسوم المتحركة شائعة جدًا في تطبيقات الوسائل المتعددة.[٧]

٣- Powtoon

Powtoon هي موقع على شبكة الانتيرنيت الذي يمكن أن يجعل القصير الفيديو باستخدام العناصر التي تم توفيرها ومجهز بخلفية الصورة المتحركة *(animasi)* والموسيقي

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الثانية مالانج" رسالة ماجستير المنشورة، (جامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية ، مالانق ٢٠٢٠م/١٤٤١هـ)

[7]Asrul Huda, dkk, *Media Animasi Digital Berbasis Hots*, (Padang:UNP Press, 2020), Hal. 33

والدعائم. أما النظرة البوتون سواء ببووير بوئين (*power point*)[٨].

ز – مواصفات المنتج

مواصفات المنتج المتوقعة على هذا الوسيط هي:

١–وسائل التعليمية عربية على شكل فيديوهات باستخدام *Powtoon* على أدوات الاستفهام.

٢–هناك صور أو رسوم متحركة يتم عرضها تتعلق بالحياة اليومية حتى يسهل على الطلاب فهم المواد الموجودة في "أدوات الاستفهام".

٣–تم التحقق من صحة وسائل التعلم هذه من قبل فريق من خبير المواد وخبير الإعلام وخبير تصميم التعلم.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٨] حسن الخاتمة ، **"فعالية تطبيق وسيلة بوتون لترقية مهارة الكتابة لتلاميذ الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية-طوبان"** رسالة ماجستير المنشورة، (جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية، سورابايا ٢٠١٩م/١٤٤٠هـ)، ص.٣٠.

ح- الدراسات السابقة

وفي هذا البحث تقوم الباحثة بالبحوث السابقة من الرسائل العلمية للتعلقة بتركيز البحث وهي كالتالي:

١- *Siti Hartina* في عام ٢٠٢٠ بعنوان *"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS"*. والأهداف من هذا البحث لمعرفة الأهلية، جاذبية مقاطع الفيديو المتحركة وفعالية نتائج تطوير مقاطع الفيديو المتحركة يعتمد على *Powtoon* على مواد البناء من المكعبات والكتل ذات الجوانب المسطحة. بناءً على نتائج التطوير باستخدام طرق البحث باستخدام نموذج تطوير منتج *ADDIE* في شكل تعليم فيديو متحرك يعتمد أن *Powtoon* لمستوى *SMP / MTS* جدوى مقاطع الفيديو المتحركة على أساس التحقق من صحة خبراء المواد

وخبراء الإعلام حصلوا على النتائج، متوالية، وهي ٩١٪ و ٩٣٪ بمعيار "جيد جدا".[9]

بناءً على نتائج البحث السابق الذي أجرته *Siti Hartina*، هناك أوجه تشابه والفرق مع عنوان البحث. يستخدم كل من أوجه التشابه نموذج تطوير *ADDIE* باستخدام وسائل التعلم *Powtoon*. أما الاختلاف هو أن أدوات جمع بيانات البحث تكون على شكل اختبارات وغير اختبارات، بينما يكون الباحثة في شكل استبيانات استجابة الطلاب. ثم الباحثة في موضوعات الرياضيات، وخاصة في مادة *Bangun Ruang Sisi Datar*، بينما الباحثة في المواد العربية، وخاصة في مادة أدواة الإستفهام.

٢- *Z.A Farizi* وآخرون بعنوان *"Pengembangan Media Animasi untuk mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan Powtoon Pada Materi Torsi SMA Kelas XI"*. والأهداف من هذا البحث لتطوير وسائل

[9] Siti Hartina, Tesis:"*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII SMP/MTs* "(Lampung: UIN Raden Intan, 2020), Hal. 30.

الرسوم المتحركة التعليمية على مواد *Torsi* القائمة *TPACK*. أما الحصول على نتائج التحقق من الصحة، النسبة المئوية لخبراء المواد هي ٧٢,٦٪ وخبراء الإعلام ٩٦,٤٪، وبالنسبة للنسبة الإجمالية لوسائل الرسوم المتحركة تحصل على ٨٢٪ أو على مقياس ليكرت *(likert)* فهي في فئة جيد جدا، لذلك وسائل الرسوم المتحركة لدعم التعلم القائم على *TPACK* مع *Powtoon* يمكن تطبيقه في التعلم في الفصول الدراسية.[١٠]

بناءً على نتائج البحث السابق الذي أجراه *Z.A Farizi* وأصحابه، هناك أوجه تشابه والفرق. أما أوجه التشابه فيستجدم البحث السابق وهذا البحث نموذج تطوير *ADDIE* مع وسائل التعلم *Powtoon*. أما الاختلاف هو أن البحثه تحديد على مادة *Torsi* في الصف *XII SMA*

[10] Z A Farizi, D Sulisworo, M H Hasan, and M E Rusdin, "Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan POWTOON pada Materi Torsi SMA Kelas XI," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, *10*.2 (2019).

بينما الباحثة متخصص في مادة أدوات الإستفهام في الصف العاشر بالمدرسة العالية الحكومية.

٣- *Brayentxt Erlangga* و *Sri Wahyuni* بعنوان *"Pengembangan video animasi berbasis powtoon pada materi matriks"*. وكانت أهداف هذه الدراسة هي: (١) تحديد جدوى نتائج تطوير وسائل فيديو للرسوم المتحركة تعتمد على *powtoon* مادة المصفوفة، (٢) لتحديد استجابات الطلاب على نتائج تطوير وسائل فيديو للرسوم المتحركة تعتمد على *powtoon* على مادة *Matriks*. نتائج هذه الدراسة لخبراء الإعلام للحصول على متوسط نسبة مئوية ٨٨٪ مع الإجابة " لائق جدا "، قيمة النسبة المئوية لخبير الإعلام الأول ٩٣٪، وخبير الإعلام الثاني ٨٤٪، والخبير المادي ٩٨٪. ثم حصلت استجابة الطلاب لتطوير مقاطع فيديو الرسوم المتحركة التعليمية على مادة المصفوفة أثناء تجارب المنتج على إجابات "جيد جدا" بمتوسط قيمة النسبة المئوية ٧١٪.

وأوجه التشابه بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية يعنى هما تستخدمان البحث والتطوير *(Research & Development / R&D)*. والفرق بينهما أن الدراسة السابقة في المادة Matriks أن الدراسة الحالية في المادة أدوات الإستفهام.

ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة تأليف هذا البحث فاعتمدت الباحثة على طريقة التأليف الجارية المقررة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية.

"Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi bagi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2016"

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ– التطوير

١ – تعريف التطوير

نموذج التطوير هو عملية تصميم مفاهيمي في محاولة للتحسين وظيفة النموذج الموجود مسبقا، من خلال إضافة المكونات التعلم الذي يعتبر لتحسين جودة تحقيق الأهداف.[١]

استنادا إلى البيان السابق، يعرف أن البحث التطوير هو البحث الذي يهدف إلى تطوير و تحديد أو تكميل المنتجات الحالية. مع تطور الزمان والعلوم، فهناك العديد

[1] Diah Dwi Widyawati, Skripsi: "*Pengembangan Video Pembe;ajaran Powtoon Pada Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup di Kelas III SD 2 Wergu Wetan Kudus,"*(Semarang:UNNES, 2019*), Hal.18.*

من الخبراء قد وضعت على صياغة نموذج تطوير المنتج لديهم.[٢]

٢-أنواع التطوير المستخدم كثيرا في البحث

١) نموذج تطوير *ADDIE*

ويعد نموذج *ADDIE* أساس جميع نماذج التصميم التعليمي وهو أسلوب نظامي لعمليه تصميم التعليم حيث يزود المصمم بإطار إجرائي يضمن أن تكون المخرجات التعليمية ذات كفاءة وفاعلية في تحقيق أألهداف.

وقد تم طرح نموذج *ADDIE* لأول مرة من قبل مركز تكنولوجيا التعليم بجامعة والية فلوريدا في منتصف السبعينيات، وبذلك أصبح نموذج *ADDIE* الآن

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٢] أمدا سيغيت فراتاما، "تطوير الوسائل التعليمية على أساس تطبيق Powtoon لتعليم المحادثة لدى طلبة الصف السابع A من مدرسة حسن الدين المتوسطة الأهلية ابندار لامبونج" رسالة ماجيستير المنشورة، (جامعة رادين إينتن الإسلامية الحكومية، لمبونج ٢٠٢٠ م/١٤٤١ هـ)

نموذجا تقنيا يستخدم على نطاق واسع في جميع أنحاء العالم، ويعتقد بعض الباحثين أن هذا النموذج مرن بما يكفي للتكيف مع بيئات تعليمية مختلفة، وبالتالي، فهو قابل للتطبيق بقوة لدمج التكنولوجيا في العملية التعليمية.[٣]

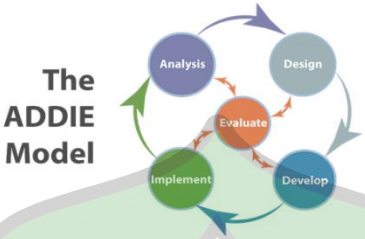
تصنيف نموج *ADDIE* إلى خمس مراحل من التطوير هي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم.[٤]

صورة رقم ٢,١: ويوضح الشكل التالي مراحل النموذج

---

[٣] مفلح بن قبالن بن جباد آل جديع، "**مدى تطبيق معايير تصميم التعليم في المقررات الجامعية الإلكترونية وفق نموذج ADDIE MODEL من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بجامعة تبوك.** *مجلة كلية التربية (أسيوط)*، ١٠.٣٧ (٢٠٢١), ص ٧١.

[4] Yudi Hari Rayanto & Sugianti, *Penelitian Pengembangan ADDIE & R2D2,* (Pasuruan:Lembaga Academic & Research Institute, *2020*), hal.51



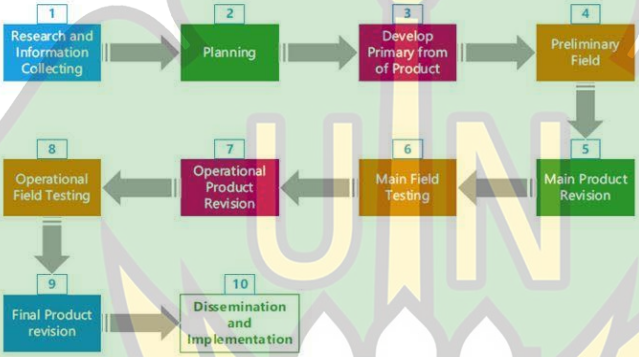
شكل (١) يوضح مراحل نموذج *ADDIE*

٢) نموذج تطوير *Borg and Gall*

من العديد من النماذج "البحث والتطوير" الموجودة، على وجه الخصوص البحث المباشر والتطور في التعليم، التعلم بشكل خاص نموذج البحث والتطوير الذي طوره برج وجال. هذا النموذج معروف مع نموذج من عشر خطوات، منها: (١) تحليل الحاجات والمشاكل (٢) جمع البيانات (٣) تصميم الإنتاج (٤) التحقق من التصميم (٥) مراجعة التصميم (٦) تجارب المنتج (٧) مراجعة المنتج (٨) تجربة الاستخدام (٩) مراجعة التصميم (١٠) منتج الكتله.[5]

[5] Yuberti, " *Penelitian dan Pengembangan yang belum diminati dan perspektifnya*." Juurnal Ilmiah Pendidikan Fisika: Al- Biruni, 3.2 (2014), Hal. 4.

صورة رقم ٢.٢: ويوضح الشكل التالي مراحل النموذج



٣) نموذج تطوير 4 D

تم تطوير مرحلة البحث لتطوير نموذج 4 D بواسطة *Thiagarajan*. يتكون هذا النموذج من تعريف، وتصميم، وتطوير،ونشر.[6]

صورة رقم ٢,٣: ويوضح الشكل التالي مراحل النموذج

[6] Tatik Sutarti & Edi Irawan, *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), Hal. 12.

ب- الفيديو التعليمي

١- مفهوم الفيديو التعليمي

يعتبر الفيديو التعليمي من أجود الوسائل التعليمية، وقد توفر الفيديو التعليمي في كل موضوعات من موضوعة الدراسة. والفيديو التعليمي هو من الوسائل السمعية والبصرية *Audio Visual* وتضم المجموعة التي تعتمد على حاستي البصر والسمع وتشمل الصور المتحركة الناطقة كالتلفزيون والأفلام والتسجيلات الصوتية المصاحبة للشرائح والاسطوانات أو الصور.[٧]

[7] Prastowo & Andi, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011) hal. 26.

رأى ويكيبيديا أن الفيديو التعليمي هو من إحدى الوسيلة لنقل المعرفة ويمكن استخدامه كجزء من عملية التعليم والتعلم، وهو أكثر تفاعلاً وتحديداً من كتاب أو محاضرة، ويسعى لتعليم بالقدوة وتوفير المعلومات لإكمال مهمة معينة.[٨]

ومن الأراء ما تقدم يمكن للباحثة أخذ الخلاصة بأن الفيديو التعليمي هو عبارة عن مادة سمعية بصرية تعرض على الحاسب الألي ويحقق مضمونها أهداف الدرس المدرجة في المنهج الدراسي ومن الممكن أن تتيح للمتعلم فرصة التفاعل مع البرنامج الموجود على الشريط أو القرص بطريقة تسمح له بتعلم أفكار واكتساب خبرات جديدة في الموقف التعليمي، كما يعرض محتوى الفيديو بشكل يضفى الحيوية والتفاعل على شرح المادة ويضاف إليه عنصر التشويق والمتعة لتعزيز تركيز الطلاب.

٢ – خصائص الفيديو التعليمي

[8] Wikipedia. Tutorial (http://en. Wikipedia.org/wiki/Tutorial, 4-2-2012)

للفيديو أو الأفلام بعض الخصائص والصفات التي تميزها عن غيرها من الوسائل المرئية، كما تشترك جميعاً في بعض المميزات أيضا. ولهذا ينبغي للمدرس أن يتعرف على هذه الخصائص وخاصة مايساعده على تحقيق أهدفه التعليمية.[٩]

١) تجمع بين الصورة والصوت والحركة فتشترك حاستان في استقبال المعرفة مما يؤدي إلى زيادة فعالية التعلم.

٢) تساعد في التغلب على بعض الصعوبات التي تعترض عملية التعلم حيث أن لغة الصورة لغة عالمية لا تعتمد – بالضرورة– على قدرة المشاهد على القراءة.

٣) من أجود الوسيلة لمن يحتاج إلى التعلم نحو الاستماع ورؤية العين.

٤) يمكن عرض الصور والصوت والنص المكتوبة في حالة واحدة.

---

[٩] حسين حمدي الططوبجي، **وسائل الإتصال والتكنولوجيا في التعليم**، (الكويت : دار القلم، ١٩٨٧) ص ١٤٨

٥) يمكن استخدامه في البيت أو خارج الفصل.

٦) ويمكن إبطاء من انطباعات *Slow Motion* عند تصوير بعض الأحداث المهمة أو التكرار للمرات، وذلك ليمكن دراسته بدقة.

٧) ويمكن استخدامه لكثير من الأفراد ولرد من الأفعال.

٨) ويمكن الطلبة فهم المادة فهماً عميقاً عند الاستخدام.

ج- الرسوم المتحركة

١- مفهوم الرسوم المتحركة

الرسوم المتحركة هي سلسلة من الصور التي يتم تشكيلها وتصميمها لتكون صورة متحركة. الرسوم المتحركة هي حركة الموضع أو الصورة بحيث يمكنها تغيير محلها. ليس فقط الحركة، يمكن للأشياء أيضا تغيير الشكل واللون. يمكن أن يكون الموضع البشر والحيوانات والنباتات والمباني

والنصوص. تتميز الرسوم المتحركة بقدرتها على تقليل حجم الموضع، ظاهرة كبير بما فيه الكفاية والعكس.[١٠]

من المعروف أن فيديو الرسوم المتحركة هي الوسيلة التي تجمع بين الوسيلة السمعية والوسيلة البصرية لجذب انتباه التلاميذ، حيث توجد صور كرتون متحركة مصحوبة بصوت حتى يتمكنوا من تقديم الأشياء بالتفصيل ويمكن أن تساعد في فهم الدروس الصعبة.

٢- فوائد الرسوم المتحركة التعليمية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[١٠] النساء قطر الندى، "***استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة في تعليم المفردات بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية ساريروغو سيدوارجو***" رسالة ماجستير المنشورة، (جامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانق ٢٠٢١ م/١٤٤٢ هـ)

ولاستخدام الرسوم المتحركة في التعليم والتعلم الطلبة فوائد أجملها محمد مصطفى (٢٠١٤، ص:١٥) في النقاط التالية:[١١]

١) تحفيز الطلبة على إصدار الأحكام.
٢) وسيلة فعالة لتدقيق ما لدى الطلبة المعلمين من معرفة.
٣) وسيلة فعالة لتوليد الصراع المعرفي .
٤) تستخدم في التقييم التكويني.
٥) تساعد على تنمية مهارات التفكير العليا.
٦) تسد الفجوة بين بيئات التعلم الرسمية وغير الرسمية.
٧) تستخدم في تنمية المهارات اللغوية.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[١١] أمان أبدول هي و أزلان صيفول بهرون، "**أثر استخدام الرسوم المتحركة في تنمية مهارة الكلام في مادة اللغة العربية**،" AL-QIYAM International Social Science and Humanities Journal، ٣.٤ (٢٠٢١)، ص. ٤.

٨) تستخدم في الكشف عن المفاهيم الخاطئة لدى طلبة وعلاجها

٩) تنمي المعرفة التربوية لدى المعلمين والطلبة

١٠) تساعد المعلمين على إجراء تغيرات على ممارساتهم المهنية.

أ- توضح العلاقة بين نماذج التعلم البنائية ونظرية المعرفة والممارسات الصفية.

ح- فوتون *(Powtoon)*

١- مفهوم فوتون *(Powtoon)*

فوتون *(Powtoon)* هو تطبيقات ويب عبر الإنترنت لإنشاء مقاطع الفيديو باستخدام ميزات جيد جدا ميزات جيد جدا تتضمن رسوم متحركة مكتوبة بخط اليد، وخرسوم متحركة، وتأثيرات انتقال منبهرة بالحياة وإعدادات خط زمني سهلة للغاية.[١٢]

---

[١٢] إيرنا، " **تطوير وسيلةالرسوم المتحركة فوتون فى تعليم التراكيب بحث تطويري في الصف الحادى عشر بمددرسة ملنو فوست الثانوية الإسلامية مينيس**

فوتون *(Powtoon)* هو وسيلة السمعية البصرية التي تساعد الطلاب في فهم الدروس. توفر هذه الوسيلة إيماءات مرئية وصوتية لإنشاء نسبة مئوية متحركة من خلال التعامل مع الكائنات والصور وتوفير الموسيقى والمستخدمين باستخدام الصوت.

فوتون *(Powtoon)* هي مواقع على الشبكة الإنترنيب الذي يمكن ان يجعل الفيدين القصير باستخدام العناصر التي تم توفيرها الصورة المتحركة والموسيقي والدعائم.

يعرض المعلم فيديو الرسوم المتحركة *(Powtoon)* للطلاب، ثم يستمع الطلاب إلى المواد المعروضة. بعد ذلك يشرح المعلم ما يتم عرضه في الرسوم المتحركة *powtoon* ويعطي المعلم أمثلة عن المادة لها المقدمة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

باندیجلانج " رسالة ماجستير المنشورة، (جامعة سولطان مولانا حسن الدين الإسلامية الحكومية، بنتن ٢٠٢١ م/١٤٤٢ هـ)، ص. ٢٩.

١) فائدة الوسيلة التعليمية *Powtoon*: [١٣]

- وسيلة *Powtoon* يستطيع أن يبين عرض الرسالة حتى لا تكون لفظيا.
- وسيلة *Powtoon* يستطيع أن تغلب القاعة المقيدة و الوقت والقوة.
- وسيلة *Powtoon* يمكنه التغلب على الحركة أمهل وأسرع.
- وسيلة *Powtoon* يستطيع أن تستبق استعمال الوسائل التعليمية دقة ومتنوع التي يستطيع التغلب التلاميذ السلبي.

٢) مزايا من برنامج الوسيلة التعليمية *Powtoon*

- يغطي جميع الحواش

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[١٣] حسن الخاتمة، " **فعالية تطبيق وسيلة بوتون لترقية مهارة الكتابة لتلاميذ الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية–طوبان** " رسالة ماجستير المنشورة، (جامعة سونن أمبل الإسلامية الحكومية، سورابايا ٢٠١٩ م/١٤٤٠ هـ)، ص.٣١.

- استخدامها العلمي
- استخدامها في مجموعات كبيرة
- متنوعة ويحفر في عملية التعليمية

هـ- أسلوب الاستفهام

١-تعريف أسلوب الاستفهام

أسلوب الاستفهام أسلوب يستعمل للاستفسار عن شيء ما. مثال: متى الامتحان؟

ولهذا الأسلوب أدوات تسمى أدوات الأستفهام. وكل استفهام يتطلب جوابا. أدوات الإستفهام نوعان:[١٤]حروف استفهام – أسماء استفهام.

أ- حروف الإستفهام:

حرفا الإستفهام هما: هل و الهمزة

((هل)): يستفهم بها عن مضمون الجملة المثبته. ويكون الجواب ((نعم))، وفى حالة الإثبات و ((لا)) فى حالة

[١٤] فؤد نعمة، **ملخص قواعد اللغة العربية**، (القاهرة: المكتب العلمى للتأليف والترجمة، ١٩٨٦), ص ١٨٩.

النفى. مثال: هل قرأت هذا الكتاب؟ (الجواب نعم أو لا)

((الهمزة)): الهمزة على ثلاثة أنواع:

- أن يطلب بها تعيين واحد من شيئين وتأتى بعدها ((أم)) المعادلة. ويكون الجواب بتعين المستفهم عنه. مثال: أرأيت محمدا أم عليا. (الجواب محمدا أو عليا).
- أن تكون مثل هل ويستفهم بها عن مضمون الجملة المثبتة. ويكون الجواب نعم أو لا. مثل: أقرأت هذا الكتاب؟ (الجواب نعم أو لا)
- أن تكون داخلة على نفى أى أن يستفهم بها عن مضمون الجملة المنفية. ويكون الجواب ((بلى)) في حالة النفى. مثال: ألم تقرأ هذا الكتاب؟ (الجواب بلى أو نعم).

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ب- أسماء الإستفهام

أسماء الإستفهام أدوات يسأل بها عن مفرد يطلب تعيينه. وأسماء الإستفهام هي: ((من، ومن ذا، وما، وماذ، ومتى، وأيّان، وأين، وكيف، وأنّى، وكم، زأيّ)).[١٥]

- من و من ذا: يستفهم به عن الشخص العاقل، نحو " من فعل هذا؟ و من ذا مسافر؟ ، قال تعالى " من ذا الذي يفرض الله قرضا حسنا فيضعفه له" (البقرة: ٢٤٥)
- ما و ماذا: يستفهم بهما عن غير العاقل من الحيوانات والنبات و الجماد والأعمال، و عن حقيقة الشيء أو صفته، سواء أكان هذا الشيء عاقل أم غير عاقل تقول "ما أو ماذا ركبت؟" وتقول "ما الأسد؟ ما الانسان؟"
- متى (الاستفهامية): ظرف يستفهم به عن الزمانين: الماضي و المستقبل، نحو: "متى أتيت؟ و متى

[١٥] المصطفى الغلالين، **جامع الدروس العربية** ، (بيروت: دار الكتب العلمية، ٢٠١٨)، ص:١٤١

تذهب؟"و يكون اسم شرط جازما، كقوله الشاعر: أنا ابن جلا، وطلاع الشنايا # متى أضيع العمامة تعرفوني

- أين (الاستفهامية): ظرف يستفهم به عن المكان الذي حل فيه الشيء، نحو: "أين أخوك؟ أين تتعلم؟". وإذا سبقته "من" مكان بروز الشيء، نحو "من أين قدمت؟"
- أيان (الاستفهامية): ظرف بمعنى الحين والوقت. ويقارب معنى "منى" . وم "كان سؤالا عن يستفهم به عن الزمائن المستقبل لا غير، نحو: "أيان تسافر؟" أي: في أي وقت سيكون سفرك؟ وأكثر ما يستعمل في مواضع التفخيم أو التهويل، كقوله تعالى : يسلون أيان يوم الدين (الذاريات: ١٢) أي: في أي وقت سيكون يوم الدين.

- كيف (الاستفهامية) : اسم يستفهم به عن حالة الشيء، نحو: "كيف أنت؟"، أي: على أي حالة أنت؟.
- أنّى (الاستفهامية): تكون للاستفهام، بمعنى (كيف)، نحو: أنى تفعل هذا وقد نحيت عنه؟" أي: كيف تفعله؟، وبمعنى (من أين)، نحو: يمريم أنى لك هذا (آل عمران: ٣٧)، أي: من أين لك هذا؟ وإذا تضمنت معنى شرط جزمت الفعلين، نحو: "أني تجلس أجلس" وهي ظرف للمكان.
- كم (الاستفهامية): يستفهم بها عن غدد براد به تعيينه، نخود خيريا أنت؟" أي: كم عدد المشروعات الخيرية التي أعنتها؟
- أي (الاستفهامية): يطلب بها تعيين الشيء، أي رجل جاء؟ وأيه امرأة مشروعا جاءت؟

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الثالث

إجراءات البحث الميداني

أ- منهج البحث

أما المنهج الذي تستعمل الباحثة في هذه الدراسة هو البحث والتطوير بنموذج *ADDIE*. البحث والتطوير هو نوع من البحث الذي يهدف إلى تطوير وإنتاج منتج يمكن استخدامه في عملية التعلم. كما قال حنفي " فإن طريقة البحث والتطوير هي طريقة تهدف إلى إنتاج واختبار صلاحية وفعالية هذه المنتجات في عالم التعليم".[1] ويتكون نموذج *ADDIE* من خمس مراحل، وهي (١) التحليل، (٢)، التصميم، (٣) التطوير، (٤) التطبيق، (٥) التقويم.

ب- خطوات البحث

١- التحليل

[1] Hanafi, "*Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan,"* Jurnal Kajian Keislaman, *4*.2 (2013), hal. 133

تتم مرحلة التحليل قبل تطوير وسائل التعلم، وهي تهدف إلى تحليل الاحتياجات. تبدأ مرحلة التحليل بإعطاء ورقة مقابلة لمعلم اللغة العربية بالمدرسة العالية الإسلامية الحكومية ١ بندا أتشيه. يمكن أن يكون تحليل الاحتياجات في شكل تحليل للمفاهيم التي تريد استخدامها كمواد تعليمية في هذا البحث. يتم تنفيذ هذا النشاط بحيث تكون وسائل التعلم التي سيتم تطويرها متوافقة مع المفهوم وتشير إلى أهداف التعلم.

٢- التصميم

في هذه المرحلة، تصمم الباحثة المنتج الأولي الذي سيتم تطويره، مثل تحديد تصميم أو مخطط يتوافق مع المادة وجدواه للاستخدام من خلال جمع مصادر المعلومات المختلفة ذات الصلة من أجل تقليل الأخطاء التي ستحدث. تم تصميم وسائل *Powtoon* كأداة في عملية التعلم على المواد أدوات الإستفهام. التصميم

الأولي لوسائل الإعلام التي سيتم إجراؤها هو عنوان المادة والفصول الفرعية للمواد والصور ومقاطع الفيديو.

٣- التطوير

تتم مرحلة التطوير بعد التخطيط، وتعمل هذه المرحلة على تطوير تصميم أو مخطط باستخدام برنامج محدد مسبقًا. سيتم التحقق من صحة الوسائل التي تم تطويرها من قبل خبراء وسائل الإعلام قبل اختبارها على الطلاب. مدقق الجدوى الإعلامية هو محاضر في التربية في جامعة الرانرى. يتم إعطاء كل مدقق وسيلة تم تطويرها لتقييم جدواها.

٤- التطبيق

سيتم تنفيذ مرحلة التطبيق إذا تم الإعلان عن صلاحية وسائل التعلم التي تستخدم *Powtoon*، فسيتم اختبار وسائل التعلم هذه من طلاب الصفّ العاشر *IPA*٥ بالمدرسة العالية الحكومية ١ بندا أتشيه بحيث عددهم ١٧ طلابا. يتم إجراء تجربة وسائل التعلم هذه

دون اتصال بالإنترنت من خلال توفير استبيان لإجابات الطلاب.

٥- التقويم

مرحلة التقويم هي المرحلة الأخيرة من هذا البحث، وفي هذه المرحلة سيتم تحليل نتائج استبيان إجابات الطلاب ونتائج الإجابات على أسئلة ما بعد الاختبار واستخلاص النتائج. تلعب مرحلة التقييم هذه دورًا مهمًا في تحسين وسائل التعلم بحيث يمكن تنفيذ الوسائل التي تم تطويرها بشكل صحيح في عملية التعلم.

ج- المجتمع والعينة

المجتمع في الدراسة هم المنطقة التي تريد الباحثة دراستها. كما قال سودجونو " فإن المجتمع هو منطقة تعميم تتكون من أشياء أو مواضيع لها صفات وخصائص

معينة يحددها الباحثة لدراستها واستخلاص النتائج.[٢] إن المجتمع في هذا البحث جميع الطلبة في الصف العاشر بالمدرسة العالية الإسلامية الحكومية ١ بندا أتشيه عددهم ٣٠٩ طلاب. وبعد ذلك تختار الباحثة للصف الأول بالمدرسة العالية *IPA* ٥ عددهم ٣١ طلاب.

كما قال سودجونو " أن العينة هي جزاء من العدد والخصائص التي يمتلكها المجتمع".[٣] العينة هي جزء من المجتمع الحاليين، لذلك يجب أن يستخدم أخذ العينات طريقة معينة وعلى أساس الاعتبارات الحالية. في هذه الدراسة، فأخذت الباحثة هذه العينة بطريقة العمدية *(Teknik Purposive Sampling)*. يتم طريقة العمدية *(Teknik Purposive Sampling)* بأخذا الموضوع ليس على

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), Hal. 80.

[3] Sugiyono, *Metode Penelitian*....., Hal. 81.

مستوى أو عشوائية أو منطقة ولكن بناء على غرض معين.[٤]

د- طريقة جمع البيانات وأدواتها

أما طريقة جمع البيانات التي تستخدمها الباحثة هي:

١- ورقة تحليل الاحتياجات

تُستخدم ورقة تحليل الاحتياجات لتحليل احتياجات الطلاب في عملية التعلم. هذه هي المرحلة الأولى في إعداد وتطوير وسائل التعلم التي سيتم إجراؤها. سيتم توزيع أوراق تحليل الاحتياجات على الطلاب.

٢- استبيان تقييم أهلية وسائل الإعلام

يتم استخدام ورقة الإستبيان لتقييم جدوى وسائل التعلم باستخدام هذا *Powtoon* لمعرفة كيفية تطوير

[4] Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hal. 264.

اراء المعلمين والخبراء في وسائل الإعلام التي تم تطويرها.

٣- استبيان إجابة الطلاب

تحتوي ورقة استبيان إجابة الطلاب على أسئلة مرتبة للحصول على المعلومات اللازمة لجدوى وسائل التعلم القائمة على مدونة الويب التي طورها الباحث. سيعطي الطلاب الدرجات أو الدرجات من ١ إلى ٤ لكل سؤال تم توفيره في ورقة الاستبيان.

هـ- طريقة تحليل البيانات

١- تحليل تقييم الجدوى الإعلامية من قبل الخبراء

تم الحصول على بيانات الجدوى من نتائج ملء استمارة استبيان أهلية وسائل الإعلام من قبل الخبراء. ثم يتم حساب النتائج التي تم الحصول عليها من الاستبيان باستخدام صيغة النسبة المئوية التالية.

$$\text{قيمة اللائقة} = \frac{\text{قيمة محصولة}}{\text{قيمة المجموعة}} \boxed{100\ X}$$

ثم يتم عرض النتائج التي تم الحصول عليها من الحسابات في جدول مقياس التصنيف بالنسبة المئوية الوارد في الجدول ٢.١.[٥]

الجدول ٣. ١ النسبة المئوية لتقييم الجدوى الإعلامية

درجة التقويم	معدل النتيجة	المعاير
١	٨١٪ – ١٠٠٪	لائق جدا
٢	٦١٪ – ٨٠٪	لائق
٣	٤١٪ – ٦٠٪	كافى لائق
٤	٢١٪ – ٤٠٪	أقلّ لائق
٥	٠ – ٢٠٪	مردود

[5] Almira Eka Damayanti, Imam Syafei dan Happy Komikesari, Resti Rahayu. "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android pada Materi Fluida Statis". *Indonesian Journal of Science and Matematics Education,* 1.1 (2018), Hal. 54.

٢- تحليل استبيانات إجابة الطلاب

يحتوي استبيان إجابة الطلاب حول استخدام الوسائل على أربعة خيارات للإجابة تتوافق مع محتوى السؤال. لكل اختيار إجابة درجة مختلفة تتوافق مع مستوى فعالية المنتج للطلاب. يمكن رؤية تقييم استبيانات استجابة الطلاب في الجدول ٣.٢.[٦]

الجدول ٣. ٢ درجات استبيان استجابة الطلاب

رقم	نتيجة	المعاير
١	٤	وافق جدا
٢	٣	وافق
٣	٢	أقل وافق
٤	١	غير موافق

[6] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), Hal 54.

سيتم حساب تحليل أداة ورقة استجابة الطلاب باستخدام صيغة النسبة المئوية على النحو التالي:

$$p = \frac{f}{n} x\ 100\ \%$$

p = الدراجة للنسبة مائية

f = مجموعة نتائج الطلبة لموضوع واحد

n = مجموعة أقصى النتائج/عديد الأفراد

يمكن اختتام نتائج تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من حساب النسبة المئوية للإجابات بالمعايير الواردة في الجدول ٣.٣ أدناه.[٧]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[7] Harja Santana Purba, Muhammad Drajad & Andi Ichsan Mahardika, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas IX dengan Metode Drill and Pratice". *Jurnal Pendidikan Matematika.* 9.2 (2021), Hal 131-146

الجدول ٣. ٣ النسبة المئوية لاستجابة الطلاب

النتيجة

رقم	الفاصل الزمني	المعاير
١	١٠٠ ≥ X ≥ ٧٦	جيد جدا
٢	٧٥ ≥ X ≥٥١	جيد
٣	٥٠ ≥ X ≥ ٢٦	ناقص
٤	٢٥ ≥ X ≥ ٠	مردود

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

تطوير وسائل للرسوم المتحركة *Powtoon* على مادة أدوات الإستفهام بناء على طريقة *(R&D)* باستخدام نموذج *ADDIE*.

يتكون نموذج *ADDIE* من خمس مراحل من التطوير، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقويم. يقتصر هذا البحث على مرحلة التطوير فقط.

ب- تحليل البيانات

١- التحليل *(Analysis)*:

المرحلة الأولية التي نفذت في تطوير مقاطع الفيديو التعليمية باستخدام *Powtoon* على مادة أدوات لإستفهام هي تحليل الاحتياجات الأولية من خلال جمع البيانات باستخدام استبيان الاحتياجات المكون من عشرة أسئلة. تم توزيع الاستبيان على الطلاب الذين تم اختيارهم كمواضيع بحثية.إعادة تلخيص نتائج استبيان تحليل

الاحتياجات هي البيانات الأولية المستخدمة كمواد لتطوير وسائل *Powtoon* على مادة عدالة الاستفهام بما يتوافق مع ما يحتاجه المستجيبون. تم ملء هذا الاستبيان من قبل ٣١ طلابا بنتائج التحليل التي يمكن رؤيتها في الجدول ١.٤

الجدول ١.٤ نتائج تحليل احتياجات مقاطع الفيديو التعليمية باستخدام *Powtoon*.

رقم	سؤال	إجابة		نسبة مئوية (٪)	
		نعم	لا	نعم	لا
١	هل يصعب عليك فهم مادة أدوات الإستفهام؟	٢٣	٨	٧٤،١٩	٢٥،٨٠
٢	هل سبق للمعلم أن استخدم الوسائل	٨	٢٣	٢٥،٨٠	٧٤،١٩

	التعليمية في مادة أدوات الإستفهام ؟				
٣	هل وسائل التعلم المستخدمة من قبل المعلم متوافقة مع المادة التي يتم تدريسها؟	٢٩	٢	٩٣،٥٤	٦،٤٥
٤	هل لديك هاتف محمول أو كمبيوتر محمول؟	٣١	٠	١٠٠	٠
٥	هل تستخدم هاتفك المحمول لتعلم المواد العربية؟	٢٢	٩	٧٠،٩٦	٢٩،٠٣
٦	هل تستخدم هاتفك المحمول كل يوم؟	٢٨	٣	٩٠،٣٢	٩،٦٧

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٧	هل سبق للمدرس استخدام وسائل فيديو *Powtoon* أثناء التعلم؟	٣١	٠	٠	١٠٠
٨	هل توافق على استخدام مرافق تقنية المعلومات (هواتف المحمول) في عملية تعلم اللغة العربية؟	٣١	٠	٠	١٠٠
٩	هل توافق على تطوير وسائل التعلم باستخدام مقاطع فيديو *Powtoon* على مادة أدوات الإستفهام ؟	٢٣	٨	٧٤،١٩	٢٥،٨٠

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١.	هل أنت مهتم باستخدام وسائل التعلم باستخدام مقاطع فيديو *Powtoon*؟	٢٤	٧	٧٧،٤١	٢٢،٥٨
	اجمالي		٥٥،٦٤		٣٤،٣٧

بناءً على استبيان تحليل الاحتياجات في الجدول ٤,١، تم الحصول على معلومات تفيد بأنه في السؤال الأول، قال ٧٤,١٩٪ من الطلاب أنهم ما زالوا يواجهون صعوبة في فهم مادة قسم فيل. بناءً على السؤال الثاني، ٧٤,١٩٪ من المعلمين لم يستخدموا أبدًا الوسائل التعليمية في مادة شعبة الشئون الإسلامية. بناءً على السؤال ٣، أجاب ٩٣,٥٤٪ من الطلاب بـ "نعم"، وهذا يدل على أن وسائل التعلم التي يستخدمها المعلم مناسبة.

بناءً على السؤال ٤، يمكن ملاحظة أن جميع الطلاب لديهم هاتف ذكي أو كمبيوتر محمول يعمل

بنظام هاتف. السؤال الخامس، ٧٠,٩٧٪ من الطلاب يستخدمون الهواتف المحمولة لتعلم اللغة العربية. السؤال ٦، يمكن ملاحظة أن جميع الطلاب يستخدمون الهواتف المحمولة كل يوم. السؤال ٧، يمكن ملاحظة أن جميع الطلاب أجابوا بأن المعلم لم يستخدم وسائل فيديو *Powtoon* مطلقًا. علاوة على ذلك، يمكن رؤية الأسئلة ٨ و ٩ و ١٠ أن معظم الطلاب يتفقون مع تطوير مقاطع فيديو تعليمية باستخدام *Powtoon*، فهم مهتمون أيضًا بمحاولة استخدام هذه الوسائل. لذلك، تعد مقاطع الفيديو التعليمية باستخدام *Powtoon* جيد جدا لتطويرها في محاولة لمساعدة الطلاب على فهم مادة أدوات الإستفهام.

٢- التصميم *(Design)*:

المرحلة الثانية هي التصميم. يكون تصمي مقاطع الفيديو التعليمية باستخدام *Powtoon* كوسائل تعليمية على النحو التالي:

١) مجموعة مرجعية

يبحث الباحثون عن الرسوم المتحركة والصور والموسيقى المصاحبة ويجمعونها لاستكمال وتجميع الوسائل التعليمية التي تم الحصول عليها من مصادر مختلفة مثل الكتب والمجلات البحثية.

٢) مراجعة المواد

بناءً على مرحلة التحليل، فإن المادة المستخدمة لتطوير وسائل التعلم باستخدام *Powtoon* من خلال مقاطع الفيديو المتحركة هي أدوات الإستفهام. و تتكون مادة أدوات الإستفهام من مناقشين منهما: تعريف الإستفهام و أنواع الإستفام.

٣) إعداد الإطار الأساسي للفيديو التعليمي باستخدام *Powtoon*

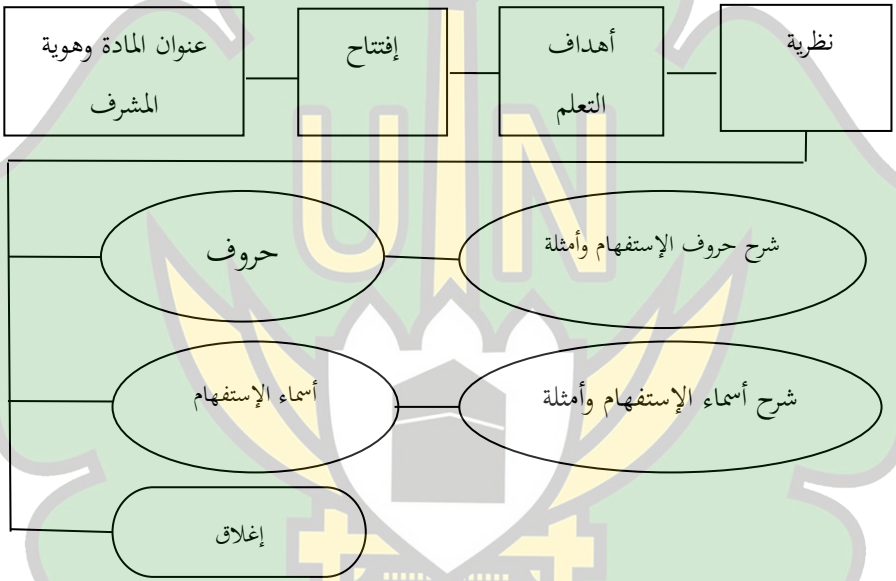
في هذه المرحلة، ما يتم عمله هو عمل أي إطار يتم عرضه في الفيديو التعليمي باستخدام

Powtoon بحيث يمكن استخدامه كدليل لتقييم وإنشاء مقاطع فيديو تعليمية باستخدام *Powtoon*.

في هذه المرحلة قام الباحث بعمل *flowchart* و *story board*. *flowchart* هو مخطط مائي يحتوي على شكل التدفق في وسائل التعلم. *flowchart* لتطوير مقاطع فيديو التعلم باستخدام *Powtoon* هو كما يلي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الشكل ١.٤ مخطط انسيابي لتطوير
وسائل تعليم الفيديو



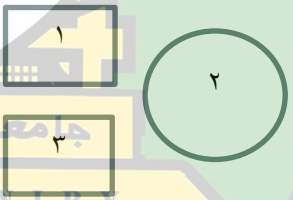
بالإضافة إلى *flowchart*، يقوم الباحث أيضًا بعمل *story board*. *story board* هو وصف للصفحة يتم إجراؤه في وسائل التعلم. تهدف *story board* إلى استخدامها كتصميم أولي لما سيتم عرضه في وسائل التعلم بناءً على مخطط التدفق

الذي تم إعداده كمرجع للتصميم. لوحة القصة لتطوير مقاطع الفيديو التعليمية القائمة على *Powtoon* هي كما يلي:

الجدول ٤ .٢ لوحة القصة لتطوير وسائل تعليم الفيديو المعتمدة على *Powtoon*

رقم	التصميم	وصف
١	الصفحة الأولى ١ ٢	١. العنوان المادي ٢. هوية المرشد

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢	الصفحة الإفتتاحية 	١. إفتتاح التحية ٢. الرسوم المتحركة
٣	الصفحة أهداف التعلم 	١. أهداف التعلم ٢. الرسوم المتحركة
٤	الصفحة المواد 	١. شرح مادي ٢. الرسوم المتحركة ٣. مثال المشاكل

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٥	الصفحة الغلاق 	١. الرسوم المتحركة

٣- التطوير *(Development)*:

مرحلة التطوير هي مرحلة متقدمة من التصميم. خلال هذه المرحلة، يتم تصنيع الوسائل حسب التصميم الذي تم إعداده مسبقا. تبدأ مرحلة التطوير بربط الكمبيوتر بالإنترنت ثم الدخول إلى موقع الويب الرسمي *Powtoon* (*www.powtoon.com*). بعد ذلك، ابدأ بتحديد شخصية كرتونية متحركة على يسار قالب *Powtoon*. ثم حرك الصورة التي تم إجراؤها على لوحة العمل واستمر في ملء الصوت وفقا للحوار الذي يتم تنفيذه. بعد الانتهاء من كل شيء، يتم التحقق من صحة الوسائل بواسطة مدقق خبير.

بعد ذلك تحسين تطوير وسائل *Powtoon* وفقا لاقتراح المدقق. تتضمن الاقتراحات المقدمة من المدققين الخبراء الكتابة ومطابقة الألوان بين النظرة العامة والشرح. مرحلة المراجعة هي المرحلة الأخيرة من عملية التطوير والتي تهدف إلى تصحيح أوجه القصور الموجودة في الوسائل. فيما يلي الفرق بين الوسائل قبل المراجعة وبعدها. يمكن الاطلاع على مزيد من التفاصيل في الجدول ٤,٢

الجدول ٤.٣ الاقتراحات والمراجعات لوسائل الإعلام التعليمية

بعد الإصلاح	قبل الإصلاح

تم التحقق من صحة وسائل *Powtoon* من قبل اثنين من الخبراء المدققين وهما السيدة *Lailatussaadah S.Ag.,M.Pd*. والسيد *Dr. Tarmizi Ninoersy, M.Ed*. تكون الأداة المستخدمة في شكل استبيان جدوى الوسائل، بينما يهدف نشاط تقييم وسائل الفيديو هذا إلى جمع البيانات كأساس لتحديد جدوى

الفيديو المراد استخدامه. التحقق من صحة التصميم هو خطوة لتقييم ما إذا كان تطوير منتج وسائل التعلم ممكنا قبل تنفيذه.

تم إعلان أن الفيديو التعليمي الذي تم تطويره صالح ومثير للاهتمام لاستخدامه كوسيلة تعليمية إذا تمت مراجعته. تسترشد التحسينات على منتجات الفيديو بإدخال المدقق والاقتراحات. في هذه المرحلة، يوفر المدقق تقييما يعتمد على العديد من المؤشرات بما في ذلك جوانب المظهر والصوت واللغة والمواد والتنفيذ. يمكن رؤية نتائج التقييم الشامل لجدوى وسائل الفيديو التعليمية في *Powtoon* في الجدول ٤,٤

الجدول ٤.٤ نتائج تلخيص جدوى وسائل الفديو *Powtoon*

رقم	معايير التقييم	مقياس التهديف		النسبة المئوية ٪
		المدقق ١	المدقق ٢	

جوانب العرض				
١.	وضوح الصورة على تطوير الفيديو	٤	٤	٩٣,٧٥
٢.	تناسب حجم الصورة في تطوير الفيديو	٤	٣	
٣.	جودة اختيار اللون والخلفية	٤	٣	
٤.	جودة الضوء في تطوير وسائل تعليم الفيديو	٤	٤	
جوانب الصوت				
٥.	اختيار الموسيقى في	٤	٤	٩٦,٨٧

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	فيديو التطوير مناسب			
٦.	وضوح الصوت في تطوير الفيديو	٤	٤	
٧.	إيقاع الصوت في تطوير الفيديو	٤	٣	
٨.	مدة الصوت في تطوير الفيديو	٤	٤	
جوانب اللغوي				
٩.	اختيار الجمل (النص) المستخدمة في تطوير الفيديو	٤	٤	٩٥،٨٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	يتوافق مع قواعد نحو صرف			
١٠.	استخدام خطوط النص (المحارف) في تطوير مقاطع الفيديو	٤	٤	
١١.	تناسب حجم النص في تطوير الفيديو	٤	٣	
جوانب المادي				
١٢.	المواد المقدمة في فيديو التطوير تتوافق	٤	٤	١٠٠

جامعة الرانري
AR - RANIRY

	مع أهداف التعلم			
١٣.	من السهل فهم محتوى المواد المعروضة في فيديو التطوير	٤	٤	
١٤.	المواد المعروضة في تطوير الفيديو مطابقة للمرجع	٤	٤	
جوانب التطبيق				
١٥.	يمكن استخدام	٤	٤	١٠٠

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	وسائل تعليم الفيديو التطويرية لتبسيط وتوضيح المفاهيم في مادة "أقسام الأفعال"			
١٦.	يمكن لوسائل التعلم بالفيديو التطويرية أن تولد اهتمام وتحفيز الطلاب	٤	٤	

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٧.	يمكن لوسائل التعلم بالفيديو التطويرية أن تزيد من إبداع الطلاب	٤	٤	
المجموع الاجمالي		٦٨	٦٤	٤٨٦،٤٥
اجمالي		٩٧،٢٩		

استنادًا إلى نتائج التحقق من صحة الوسائل، فإن جدوى الوسائل بعد المراجعة موجودة في الجدول ٤,٤. يمكن استنتاج أن متوسط النسبة المئوية الإجمالية التي تم الحصول عليها هو ٩٧,٢٩%. متوسط نسبة جانب العرض ٩٣,٧٥%، الجانب الصوتي ٩٦،٨٥٪ ، الجانب اللغوي ٩٥،٨٣٪، الجانب المادي ١٠٠٪، جانب التنفيذ ١٠٠٪. بشكل عام، يتم تصنيف الوسائل المتطورة على أنها "جيد جدًا".وهذا يتوافق مع البحث التنموي الذي

أجرته *Ivina Nur Ismi, dkk* وهي *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar* مع مصادقه شاملة من خبراء الإعلام واللغة والمواد بنسبة ٨٧,٤٦٪ مع فئة مجدية جدًا لاستخدامها كوسائل تعليمية.[١]

٤- التطبيق

مرحلة التطبيق هي مرحلة اختبار وسائل *Powtoon* التي تم تطويرها وأعلن أنها قابلة للتطبيق في عملية التعلم. تم تنفيذ وسائل الاعلام على طلاب الصفّ العاشر بالمدرسة العالية الحكومية وعددهم ٣١ طلابا. تم جمع البيانات في شكل ردود الطلاب من خلال إعطائهم استجابة استبيان لوسائل الفيديو المطورة *Powtoon*. يمكن رؤية إجابات الطلاب في الجدول ٥.٤

[1] Ivina Nur Ismi & Siti Quratul Ain, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekan Baru," *journal of Elementary School (JOES),* 4.1 (2021)

الجدول ٤.٥ النسبة المئوية لنتائج استجابة الطلاب

رقم	حرف الأولى من إسم الطلاب	فصل	مجموع	إصابة	المعاير
١	FPD	العاشر	٣٥	٨٧،٥	جيد جدا
٢	HPS	العاشر	٣٧	٩٢،٥	جيد جدا
٣	MS	العاشر	٣٠	٧٥	جيد
٤	MIA	العاشر	٣٦	٩٠	جيد جدا
٥	FAM	العاشر	٣٣	٨٢،٥	جيد جدا

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٦	JPP	العاشر	٣٣	٨٢،٥	جيد جدا
٧	PA	العاشر	٣٤	٨٥	جيد جدا
٨	ZPA	العاشر	٣٢	٨٠	جيد
٩	NRA	العاشر	٣٤	٨٥	جيد جدا
١٠	TSB	العاشر	٣٣	٨٢،٥	جيد جدا
١١	FZS	العاشر	٣٥	٨٧،٥	جيد جدا
١٢	S	العاشر	٣٤	٨٥	جيد جدا
١٣	PRJ	العاشر	٢٩	٧٢،٥	جيد
١٤	AH	العاشر	٣٣	٨٢،٥	جيد جدا

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٥	HJN	العاشر	٣٦	٩٠	جيد جدا
١٦	JUB	العاشر	٣٦	٩٠	جيد جدا
١٧	WM	العاشر	٣٧	٩٢،٥	جيد جدا
١٨	EG	العاشر	٣٧	٩٢،٥	جيد جدا
١٩	CS	العاشر	٣٥	٨٧،٥	جيد جدا
٢٠	ZSF	العاشر	٢٨	٧٠	جيد
٢١	NAI	العاشر	٣٤	٨٥	جيد جدا
٢٢	AHM	العاشر	٣٣	٨٢،٥	جيد جدا

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢٣	CSP	العاشر	٣٥	٨٧،٥	جيد جدا
٢٤	GD	العاشر	٣٤	٨٥	جيد جدا
٢٥	DAC	العاشر	٣٣	٨٢،٥	جيد جدا
٢٦	MAA	العاشر	٣٧	٩٢،٥	جيد جدا
٢٧	SA	العاشر	٣٠	٧٥	جيد
٢٨	MA	العاشر	٣٤	٨٥	جيد جدا
٢٩	AA	العاشر	٣١	٧٧،٥	جيد
٣٠	MKA	العاشر	٣٦	٩٠	جيد جدا
٣١	ALD	العاشر	٣٥	٨٧،٥	جيد جدا

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المجموع	١٠٤٩	٢٦٢٢،٥	
معتدل	٣٣،٨٣	٨٤،٥٩	جيد جدا

بناءً على نتائج حساب النسبة المئوية في الجدول ٤,٤، أعطى الطلاب استجابة جيد جدا لوسائل *Powtoon* التي تم تطويرها، بمتوسط درجات ٨٤,٥٩٪. يتفق هذا أيضًا مع البحث الذي أجرته *Maya Masithah Fardan*y وآخرون بعنوان *pengembangan media pembelajaran powtoon berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran ekonomi* والذي وجد نسبة ٩٥,٥٪ الذي وجد أن نسبة الطلاب ٩٥،٥% والتي تم تصنيفها على أنها مناسبة للإستخدام، بحيث تم إعلان أن الوسائل عملية لإستخدامها كوسائل للتعلم.[٢]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[2] Maya Masitha Fardany & Retno Mustika Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi," *Jurnal Pendidikan Ekonomi: JUPE*, 8.3 (2020)

٥- التقويم

مرحلة التقويم هي الخطوة الأخيرة في نموذج تصميم تطوير *ADDIE*. في هذه المرحلة يتم إجراء تقييم لتحديد مدى نجاح تطوير فيديو *Powtoon* الذي تم تطويره. تم الحصول على هذا التقويم من نتائج تلخيص استبيان لمنتجات وسائل الفيديو واستبيانات لردود المستجيبين. بناءً على نتائج التحقق التي أجراها مدققون خبراء حول جدوى وسائل فيديو *Powtoon*، تم الحصول على متوسط نسبة ٩٧,٢٩٪ في فئة " لائق جدا". حصلت ردود المشاركين على وسائل الفيديو *Powtoon* على متوسط نسبة ٨٤,٥٩٪ في فئة "جيد جدا".

ج- مناقشة البحث

في هذا البحث تقوم الباحثة بمناقشة البيانات التي حصلت عليها من البحث العلمي والتطوير (*Research and Development/R&D*). يطور هذا البحث وسائل التعلم في شكل *Powtoon* على مادة أدواة الاستفهام. الهدف هو إنتاج منتجات وقياس مستوى صلاحية وسائل التعلم بحيث يمكن استخدامها

للمساعدة في عملية التعلم. يعد التحقق من الصحة عملية مهمة في قياس تطور. تم التحقق من صحة تعلم الوسائل باستخدام *Powtoon* من قبل اثنين من المدققين الخبراء. وهذا يتماشى مع رأي رياني وآخرين بأن معرفة صلاحية الوسائل، أي بالتحقق من صحتها من قبل الخبراء عند الانتهاء من المنتج.

ينتج عن هذا البحث التنموي منتج، وهو وسائل التعلم *Powtoon* وسيتم اختبار صلاحيته من خلال استبيان استجابة الطلاب. مناقشة بحثية تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائل فيديو تعليمية باستخدام *Powtoon* على مادة أدوات الإستفهام. في هذه الدراسة، تم الحصول على بيانات من نتائج التحقق من جدوى الوسائل بواسطة اثنين من المدققين الخبراء.

البحث الذي تم إجراؤه هو تطوير فيديو تعليمية باستخدام *Powtoon* في مادة أدوات الإستفهام من طلبة صفّ العاشر *IPA* ٥ بالمدرسة العالية الحكومية ١ بندا. نموذج التطوير الذي تم تنفيذه هو *ADDIE* الذي يحتوي على ٥ مراحل تشمل:

التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، التقويم. الخطوة الأولى التي تعتمد على نموذج *ADDIE* هي مرحلة التحليل، وهي تحليل احتياجات الطلاب. في مرحلة تحليل احتياجات الطلاب، حصلت المعلومات التي تم الحصول عليها من استبيان احتياجات الطلاب على بيانات اتفق عليها معظم الطلاب مع تطوير مقاطع فيديو تعليمية باستخدام *Powtoon*، كما كانوا مهتمين بمحاولة استخدام الوسائل. لذلك، تعد مقاطع الفيديو التعليمية باستخدام *Powtoon* جيد جدا لتطويرها في محاولة لمساعدة الطلاب على فهم مادة أدوات الإستفهام. المرحلة الثانية بعد التحليل هي مرحلة التصميم، في هذه المرحلة يقوم الباحثة بتصميم الوسائل التعليمية لمادة عدوة الاستفهام التي سيتم تطويرها بحيث يتم الحصول على التصميم الأولي للتعلم. المرحلة الثالثة بعد التصميم هي مرحلة التطوير. في هذه المرحلة، يتم تصنيع منتجات الوسائل التعليمية باستخدام *Powtoon* والتحقق من الصحة والمراجعة. تم إجراء التحقق من صحة المنتج من قبل اثنين من الخبراء في المصادقة. علاوة على ذلك، يتم استخدام التعليقات والاقتراحات للتحسين

لمراجعة الفيديو التعليمي باستخدام *Powtoon*. المرحلة الرابعة هي مرحلة التنفيذ. في هذه المرحلة، يتم تنفيذ فيديو التعلم باستخدام *Powtoon* الذي سيتم تطويره من طلبة صفّ العاشر *IPA*٥ بالمدرسة العالية الحكومية ١ بندا أتشيه بإجمالي ٣١ طلابا. المرحلة الأخيرة من هذا التطور هي مرحلة التقييم، وفي هذه المرحلة يتم إجراء تقييم لتحديد مدى نجاح تطوير الفيديو *Powtoon* الذي تم تطويره. تم الحصول على التقييم من نتائج تحليل صحة وتحليل استجابات الطلاب.

١- تحليل الصلاحية

تم التحقيق من صحة وسائل *Powtoon* من قبل اثنين من الخبراء المدققيين، وهما السيدة *Lailatussaadah S.Ag.,Mpd*. (المدقق الأول) *Dr Tarmizi Ninoersy, M.Ed*. (المدقق الثاني). استنادا إلى نتائج تحليل البيانات الواردة في الجدول ٤,٢، تم تنفيذ نتائج الجدوى الإعلامية من قبل اثنين من الخبراء المصادقين. قدم كل تقييم بمعايير جيد جدا، وكانت النسبة المئوية المتوسطة ١٠٠٪ (المدقق

الأول) و ٩٤,١٪ (المدقق الثاني). لذا، فإن متوسط النسبة المئوية لوسائل دروس الفيديو التي تم تطويرها بشكل عام هو ٩٧,٢٩٪ بمعايير جيد جدًا. هذا يتوافق مع البحث الذي تم تطويره بواسطة *Rendi* وأصدقائه، وهو *Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis aplikasi powtoon pada materi radioktivitas di SMA Kabupaten seluma* بجدوى إعلامية ٩٢,٤٤٪. مزيد من البحث من قبل Novita فيما يتعلق *Pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual powtoon materi pythagoras untuk siswa kelas VIIII SMP/MTs* مع جدوى الإعلامية المعتمدة على صحة خبراء المادة وخبراء الإعلام بنسبة ٩٥%. بحيث تكون وسائل التعليمية المطورة باستخدام *Powtoon* مناسبة جدا لإستخدامها كوسائل تعليمي.

٢- تحليل استجابة الطلاب

يهدف تحليل استجابات الطلاب إلى رؤية الردود المقدمة من منتجات وسائل التعلم السمعية البصرية مع

Powtoon على مادة أدوات الإستفهام المطورة، نتائج الجدول ٤,٣، بشكل عام، يتم استقبال وسائل فيديو *Powtoon* جيدا من قبل الطلاب. يشار إلى ذلك من خلال النسبة المئوية الإجمالية ٨٤،٥٩% بحيث يمكن وصف وسائل الفيديو *Powtoon* بأنها وسائل فيديو تعليمية ذات مظهر جذاب ويمكن استخدامها كوسائل تعليمية. هذا يتوافق مع البحث الذي تم تطويره بواسطة *Izoml Awalio* وآخرون حول *Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD* والذي وجد أن النسبة المئوية للطلاب كانت ٩٤,٧٣٪ والتي كانت ضمن فئة جيد جدا.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه يمكن استنتاجه على النحو التالي:

١- إجراء التطوير في هذا البحث هو اعتماد الخطوات أو وفقًا لإجراء البحث والتطوير *(R&D)* مع نموذج *ADDIE*. تبدأ مراحل تطوير وسائل الفيديو التعليمية هذه من تحليل الإمكانات والمشكلات أولاً، وجمع البيانات من الموضوع، وتصميم منتجات وسائل الفيديو التعليمية، والتحقق من الخبراء، والتطبيق في المدارس التي يتم البحث عنها ثم تقييمها.

٢- يصنف تطوير تطوير وسائل الفيديو باستخدام *Powtoon* على أنه جيد جدًا بمتوسط نسبة مئوية ٩٧,٢٩% ومناسب للاستخدام كأداة في عملية التعليم والتعلم.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٣-أظهرت نتائج تلخيص استبيان استجابات الطلاب على وسائل الفيديو *Powtoon* النسبة الإجمالية للجوانب الإعلامية ، وهي ٨٤,٥٩%، مما يعني أن الطلاب يعتبرون أن وسائل الفيديو *Powtoon* قد تم تطويرها جيدًا.

ب- الاقتراحات

بناءً على البحث الذي تم إجراؤه يقترح الباحث بعض الاقتراحات على النحو التالي:

١-من الضروري إعادة تطوير وسائل التعلم باستخدام فيديوهات *Powtoon* بمظهر أكثر جاذبية.

٢- لمزيد من البحث، من الممكن تطوير وسائل التعلم باستخدام *Powtoon* ولكن باستخدام مواد مختلفة.

٣-هناك حاجة إلى مزيد من التطبيق لتحديد فعالية وسائل *Powtoon* كوسائل تعليمية.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع

أ- المراجع العربية

أمدا سيغيت فراتاما، ٢٠٢٠ م/١٤٤١ هـ، **"تطوير الوسائل التعليمية على أساس تطبيق *Powtoon* لتعليم المحادثة لدى طلبة الصف السابع من مدرسة حسن الدين المتوسطة الأهلية ابندار لامبونج"**، رسالة ماجيستير المنشورة، جامعة رادين إينتن الإسلامية الحكومية.

إيرنا، ٢٠٢١ م/١٤٤٢ هـ، **" تطوير وسيلةالرسوم المتحركة فوتون فى تعليم التراكيب بحث تطويري في الصف الحادى عشر بمددرسة ملنو فوست الثانوية الإسلامية مينيس باندیجلانج "**، رسالة ماجستير المنشورة، جامعة سولطان مولانا حسن الدين الإسلامية الحكومية.

حسن الخاتمة ، ٢٠١٩م/١٤٤٠هـ، **"فعالية تطبيق وسيلة بوتون لترقية مهارة الكتابة لتلاميذ الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية–طوبان"**، رسالة

جامعة الرانري AR-RANIRY

ماجستير المنشورة، جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية.

حسن الخاتمة، ٢٠١٩ م/١٤٤٠ هـ، " **فعالية تطبيق وسيلة بوتون لترقية مهارة الكتابة لتلاميذ الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية–طوبان** "، رسالة ماجستير المنشورة، جامعة سونن أمبل الإسلامية الحكومية.

حسين حمدي الطوبجي، ١٩٨٧ م، **وسائل الإتصال والتكنولوجيا في التعليم**، الكويت : دار القلم.

فؤد نعمة، ١٩٨٦ م، **ملخص قواعد اللغة العربية**، القاهرة: المكتب العلمى للتأليف والترجمة.

المصطفى الغلالين، ٢٠١٨ م، **جامع الدروس العربية** ، بيروت: دار الكتب العلمية.

مفلح بن قبالن بن جباد آل جديع، ٢٠٢١ م، **مدى تطبيق معايير تصميم التعليم في المقررات الجامعية الإلكترونية وفق نموذج ADDIE MODEL من وجهة نظر أعضاء**

هيئة التدريس بجامعة تبوك. *مجلة كلية التربية (أسـيوط)*، ١٠.٣٧

ب-مراجع الإندونسية

Arikunto, 2010, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik,* Jakarta: Rineka Cipta.

Basriyah khusnul & Sulisworo, 2018, *Pengembangan video animasi berbasis powtoon untuk model pembelajaran flipped classroom pada materi termodinamika,* Prosiding Seminar Nasional & Internasional, 1(1).

Damayanti Eka Almira, Syafei Imam dan Komikesari Happy, Rahayu Resti, 2018, *Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android pada Materi Fluida Statis*, Indonesian Journal of Science and Matematics Education, 1(1).

Danaswari Wayu Resti, Roviati Evi, and Kartimi, 2013, *Pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 9 Cirebon pada pokok bahasan ekosistem,* Jurnal Pendidikan Sains: Scientiae Education, 2(2).

Fardany Masitha Maya, Dewi Mustika Retno, 2020, Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi, *Jurnal Pendidikan Ekonomi: JUPE*, 8(3).

Farizi Z A, Sulisworo D, Hasan M H, and Rusdin M E, 2019, *Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan POWTOON pada Materi Torsi SMA Kelas XI,* Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, 10(2).

Hanafi, 2013, *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*, Jurnal Kajian Keislaman, 4(2).

Hartina Siti, 2020, "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII SMP/MTs* ", Thesis, UIN Raden Intan.

Huda Asrul, dkk, 2020, *Media Animasi Digital Berbasis Hots*, Padang:UNP Press.

Ismi Nur Ivina, Ain Quratul Siti, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekan Baru,* journal of Elementary School (JOES), 4(1).

Maulidah Sofi, Nulhakim Lukman, and Hendracipta Nana, 2021, P*engembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon,* Jurnal Ilmiah Indonesia: Syntax Literate, *6*(7).

Nurbaeti, Rizki, and Umi, 2019, *Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar,* Jurnal Cakrawala Pendas, (5)1.

Prastowo, Andi, 2011, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press.

Prastowo Andi, 2011, *Bahan Ajar Inovatif,* Jogjakarta: DIVA Press.

Purba Santana Harja, Drajad Muhammad & Ichsan Andi Mahardika, 2021, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas IX dengan Metode Drill and Pratice*, Jurnal Pendidikan Matematika, 9(2).

Rayanto Hari Yudi & Sugianti, 2020, *Penelitian Pengembangan ADDIE & R2D2,* Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute.

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D,* Bandung: Alfabeta.

Sutarti Tatik & Irawan Edi, 2017, *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan,* Yogyakarta: Deepublish.

Widyawati Dwi Diah, 2019, "*Pengembangan Video Pembe;ajaran Powtoon Pada Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup di Kelas III SD 2 Wergu Wetan Kudus",* Skripsi, UNNES.

Yuberti, 2014, *Penelitian dan Pengembangan yang belum diminati dan perspektifnya*, Juurnal Ilmiah Pendidikan Fisika: Al- Biruni, 3(2).

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الملحق ١

أدوات الإستفهام
Created by : Ghini Mauliana
Audio: Fajar Amelia
Pembimbing I : Drs. Ashraf Muzaffar, M.Eval
Pembimbing II : Salma Hayati, M.Ed

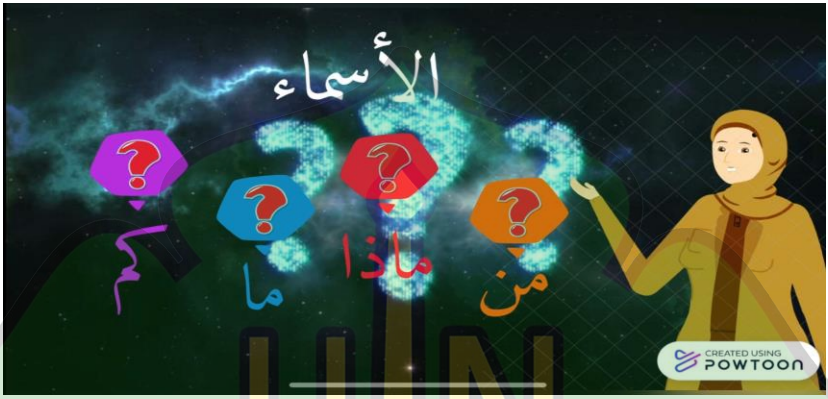
أهداف التعلم
يستطيع الطلاب تسجيل الكلمات
أو الجمل، وتمييز شكل ومعنى
ووظيفة الترتيب النحوي لأدوات
الإستفهام
جامعة الرانري
AR-RANIRY
CREATED USING
POWTOON

ما هو الإستفهام؟
CREATED USING POWTOON

الإستفهام هو طلب العلم
بشئ لم يكن معلوما من قبل
بأداة خاصة
جامعة الرانري
AR-RANIRY
CREATED USING POWTOON

حروف الإستفهام
الأسماء الإستفهام
CREATED USING POWTOON

الحرفان
هل جامعة الرانري
AR-RANIRY
CREATED USING POWTOON


الأسماء
كم
ما
ماذا
من
CREATED USING POWTOON

الأسماء
لماذا
متى
أين
كيف
جامعة الرانري
AR-RANIRY
CREATED USING POWTOON

جامعة الرانري
AR-RANIRY

متى ← للزمان
المثال: متى تسافر؟
أنا أسافر يوم الخميس
CREATED USING POWTOON

أين ← للمكان
المثال: أين تصلّى
أصلى الجمعة في المسجد
CREATED USING POWTOON

كم ← للعدد
المثال: كم طالبا في الفصل؟
في الفصل خمسة طلاب
CREATED USING POWTOON

كيف ← للحال
المثال: كيف تذهب إلى المدرسة؟
أذهب إلى المدرسة بالسيارة
جامعة الرانري
AR-RANIRY
CREATED USING POWTOON

لماذا ← للسبب
المثال: لماذا تذاكر الدروس؟
أذاكر الدروس للإمتحان
CREATED USING POWTOON

للسؤال عن مضمون الجملة المثبتة ويكون الجواب ((نعم)) وفي حالة الإثبات و ((لا)) في حالة النفي
المثال : هل أنت مريض؟
الإثبات ← نعم، أنا مريض
النفي ← لا، لست مريض
AR-RANIRY
CREATED USING POWTOON

UIN
جامعة الرانري
AR-RANIRY

الملحق ٢

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-5726/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2022
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;

b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi PBA tanggal 27 April 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara
1. Drs. Asyraf Muzaffar, M.Eval — sebagai pembimbing pertama
2. Salma Hayati, M.Ed — sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
Nama : Ghini Mauliana
NIM : 180202223
Program Studi : PBA
Judul Skripsi : تطوير فيديو تعليم الرسوم المتحركة Powtoon في مادة أدوات الإستفهام

KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2022 -2023

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 27 April 2022
An. Rektor
Dekan,

Muslim Razali

Tembusan
1. *Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;*
2. *Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab;*
3. *Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;*
4. *Yang bersangkutan.*

الملحق ٣

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniy.ac.id

Nomor : B-15312/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala MAN 1 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ghini mauliana / 180202223**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat sekarang : Peurada Utama

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Tatwir vidiyu ta'limu ar-rusum al-mutaharrikah powtoon fi maddati adawatil istifham***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 30 November 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

Berlaku sampai : 31 Desember 2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

الملحق ٤

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 BANDA ACEH
Jalan Pocut Baren No. 116 Keuramat Banda Aceh
Telp. 0651-636804 Fax. 0651-29466
Website: manmodelbna.sch.id, Email: mandelbandaaceh@gmail.com

Nomor : B-2792/Ma.01.90/TL.00/12/2022 — 6 Desember 2022
Lamp : -
Hal : Telah Melakukan Penelitian

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah danKeguruan UIN Ar-Raniry
di-
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahiwabarakatuh.

Dengan hormat,

Memenuhi maksud surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor : B-15312/Un.08/FTK I/TL.00/11/2022 tanggal, 30 November 2022, perihal Izin Penelitian, maka dengan ini menyatakan bahwa:

Nama	:	Ghini Mauliyana
N I M	:	180202223
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Semester	:	IX
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Jenjang	:	S1

Telah melaksanakan tugas melakukan penelitian untuk mengumpulkan data Skripsi dengan judul ***"Tatwir Vidiyu Ta'limu ar-rusum Al-Mutaharrikah Powtoon fi Maddati Adawatil Istifham"***, pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Banda Aceh.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kepala,

Nursiah

الملحق ٥

LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA

a. Identitas Validator

Nama : Lailatussadah

NIP : 197812272007012019

Pekerjaan :

Instansi :

b. Petunjuk pengisian:

1) Sebelum mengisi kuesioner ini, baca terlebih dahulu setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan teliti.

2) Berilah tanda ( ) pada jawaban yang menurut anda dianggap paling tepat dan sesuai.

3) Keterangan jawaban skor penilaian dapat dilihat dibawah ini.

Skor 4 = Sangat Layak

Skor 3 = Layak

Skor 2 = Kurang Layak

Skor 1 = Tidak Layak

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
	Aspek Tampilan				
1	Kejelasan gambar pada video pengembangan				✓
2	Kesesuaian pengambilan ukuran gambar dalam video pengembangan				✓
3	Kualitas pemilihan warna, background (latar belakang) dan animasi yang digunakan dalam video pengembangan				✓
5	Kualitas cahaya dalam media pembelajaran video pengembangan				✓
	Aspek Suara				
6	Pemilihan musik pada video pengembangan sudah sesuai				✓
7	Kejelasan suara dalam video pengembangan				✓
8	Ritme (irama) suara dalam video pengembangan				✓
9	Durasi suara dalam video pengembangan				✓
	Aspek Kebahasaan				

AR-RANIRY

Kesimpulan:

Media Pembelajaran video pengembangan ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak Layak digunakan

Banda Aceh,

Validator I

(Zulkarnussadah)

NIP. 19751227200701 2014

جامعة الرانري
AR-RANIRY
Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA

a. Identitas Validator

Nama : Dr. Tarmizi Ninoersy, M Ed.

NIP : 197908199402 1001

Pekerjaan :

Instansi :

b. Petunjuk pengisian:

1) Sebelum mengisi kuesioner ini, baca terlebih dahulu setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan teliti.

2) Berilah tanda ( ) pada jawaban yang menurut anda dianggap paling tepat dan sesuai.

3) Keterangan jawaban skor penilaian dapat dilihat dibawah ini.

Skor 4 = Sangat Layak

Skor 3 = Layak

Skor 2 = Kurang Layak

Skor 1 = Tidak Layak

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
	Aspek Tampilan				
1	Kejelasan gambar pada video pengembangan				✓
2	Kesesuaian pengambilan ukuran gambar dalam video pengembangan			✓	
3	Kualitas pemilihan warna, background (latar belakang) dan animasi yang digunakan dalam video pengembangan			✓	✓
5	Kualitas cahaya dalam media pembelajaran video pengembangan				✓
	Aspek Suara				
6	Pemilihan musik pada video pengembangan sudah sesuai				✓
7	Kejelasan suara dalam video pengembangan				✓
8	Ritme (irama) suara dalam video pengembangan			✓	✓
9	Durasi suara dalam video pengembangan				✓
	Aspek Kebahasaan				
10	Pemilihan kalimat (teks) yang digunakan dalam video pengembangan sesuai dengan kaidah nahwu sharaf				✓
11	Penggunaan font teks (jenis huruf) dalam video pengembangan				
12	Kesesuaian ukuran teks dalam video pengembangan			✓	✓

Dipindai dengan CamScanner

Aspek Materi						
13	Materi yang disajikan dalam video pengembangan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
14	Isi materi yang disajikan dalam video pengembangan mudah dipahami					✓
15	Materi yang dipaparkan dalam video pengembangan sesuai dengan rujukan					✓
Aspek Keterlaksanaan						
16	Media pembelajaran video pengembangan dapat digunakan untuk mempermudah dan memperjelas konsep pada materi أدَوَاتُ الإِسْتِفْهَام					✓
17	Media Pembelajaran video pengembangan dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik					✓
18	Media pembelajaran video Pengembangan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik					✓

(Sumber : Adaptasi dari Maryanti & Kurniawan, 2018)

Komentar/Saran:

Kesimpulan:

Media Pembelajaran video pengembangan ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak Layak digunakan

Banda Aceh,

Validator 2

Dr. Tarmizi Nurdin, M.Ed

NIP. 197908199402 1001

جامعة الرانري
AR-RANIRY
Dipindai dengan CamScanner

الملحق ٦

ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI POWTOON PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS X MATERI ADAWATUL ISTIFHAM

I. IDENTITAS RESPONDEN
Nama : Ghina Dzaikra
Kelas : X IPA 5

II. PETUNJUK PENGISIAN
1. Isilah data diri Anda
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan pendapat saudara/i

1. Apakah anda sulit memahami materi Adawatul Istifham ?
   ☑ Ya
   ☐ Tidak
2. Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran pada materi Adawatul Istifham ?
   ☐ Ya
   ☑ Tidak
3. Apakah media pembelajaran yang digunakan oleh guru sesuai dengan materi yang diajarkan?
   ☑ Ya
   ☐ Tidak
4. Apakah anda memiliki *smartphone* android atau laptop?
   ☑ Ya
   ☐ Tidak
5. Apakah anda memanfaatkan *smartphone* android untuk belajar materi Bahasa Arab?
   ☑ Ya
   ☐ Tidak
6. Apakah anda menggunakan handphone Android setiap hari?
   ☑ Ya
   ☐ Tidak
7. Apakah guru pernah menggunakan media dengan menggunakan *aplikasi powtoon*?
   ☐ Ya
   ☑ Tidak
8. Apakah anda setuju jika fasilitas Teknologi Informasi, (*smartphone* android) dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab?
   ☑ Ya
   ☐ Tidak
9. Apakah anda setuju jika ada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon pada materi Adawatul Istifham?
   ☐ Ya
   ☑ Tidak
10. Apakah anda berminat menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster?
    ☑ Ya
    ☐ Tidak

Banda Aceh, 11 Oktober 2022
Responden

(Ghina Dzaikra)

Dipindai dengan CamScanner

الملحق ٧

ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA VIDEO PENGEMBANGAN

Identitas Responden : Dafa ulfiah Lestarina
Nama : Mon 1 Unggul Akademy
Nama Sekolah : X MIS
Kelas :
Petunjuk Pengisian :

a. Sebelum anda mengisi angket, anda terlebih dahulu harus membaca dengan teliti setiap pertanyaan yang diajukan.
b. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang ingin anda pilih dan berilah alasan tanpa mempengaruhi siapapun.
c. Keterangan jawaban skor penilaian.
   Skor 4 = Sangat Setuju
   Skor 3 = Setuju
   Skor 2 = Kurang Setuju
   Skor 1 = Tidak Setuju

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemilihan warna baghround pada media video powtoon menarik				✓
2	Teks atau tulisan dapat dibaca dengan jelas?			✓	
3	Media mudah digunakan		✓		
4	Materi yang dibahas mudah dipahami			✓	
5	Animasi dalam desain media menarik			✓	
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
7	Audio dan tampilan video yang disajikan dalam media powtoon jelas			✓	
8	Media powtoon sangat menarik				✓
9	Media interaktif powtoon menambah semangat belajar			✓	
10	Media video powtoon perlu diterapkan untuk materi lainnya				✓

Banda Aceh, 11 oktober 2022
Peserta Didik,

( )

AR-RANIRY

الملحق ٨

No	Inisial Nama	Kelas	Butir										Jumlah	Skor %	Kriteria
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	FPD	X	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	35	87,5	Sangat Baik
2	HPS	X	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37	92,5	Sangat Baik
3	MS	X	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75	Baik
4	MIA	X	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	36	90	Sangat Baik
5	FAM	X	3	3	2	4	4	2	4	4	4	3	33	82,5	Sangat Baik
6	JPP	X	4	2	3	2	4	3	3	4	4	4	33	82,5	Sangat Baik
7	PA	X	4	3	3	2	4	2	4	4	4	4	34	85	Sangat Baik
8	ZPA	X	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	32	80	Baik
9	NRA	X	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	34	85	Sangat Baik
10	TSB	X	3	3	3	2	4	2	4	4	4	4	33	82,5	Sangat Baik

11	FZS	X	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	35	87,5	Sangat Baik
12	S	X	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	34	85	Sangat Baik
13	PRJ	X	3	3	2	2	4	2	3	3	3	4	29	72,5	Baik
14	AH	X	4	2	3	2	3	3	4	4	4	4	33	82,5	Sangat Baik
15	HJN	X	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36	90	Sangat Baik
16	JUB	X	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36	90	Sangat Baik
17	WM	X	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	37	92,5	Sangat Baik
18	EG	X	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	37	92,5	Sangat Baik
19	CS	X	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35	87,5	Sangat Baik
20	ZSF	X	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	28	70	Baik

جامعة الرانري
AR-RANIRY

21	NAI	X	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	34	85	Sangat Baik
22	AHM	X	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	33	82,5	Sangat Baik
23	CSP	X	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	35	87,5	Sangat Baik
24	GD	X	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	34	85	Sangat Baik
25	DAC	X	4	3	2	3	3	4	3	4	3	4	33	82,5	Sangat Baik
26	MAA	X	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	37	92,5	Sangat Baik
27	SA	X	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	30	75	Baik
28	MA	X	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	34	85	Sangat Baik
29	AA	X	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5	Baik
30	MKA	X	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	36	90	Sangat Baik

31	ALD	X	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	35	87,5	Sangat Baik

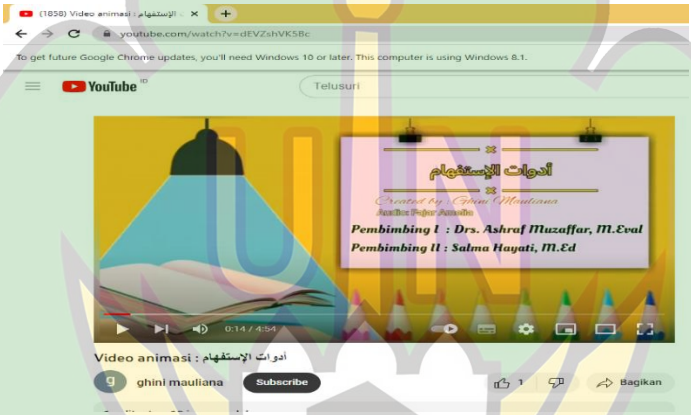
الملحق ٩

جامعة الرانري
AR-RANIRY

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الملحق ١٠

https://youtu.be/dEVZshVK5Bc



السيرة الذاتية

أولا: البيانات الشخصية

١- الاسم الكامل : غني مولينا

٢- رقم القيد : ١٨٠٢٠٢٢٢٣

٣- محل وتاريخ الميلاد : بيرون، ٢٣ ديسمبر ١٩٩٩

٤- الجنس : الإناث

٥- الدين : الإسلام

٦- الجنسية : إندونيسيا

٧- الحال الإجتماعية : غير متزوج

٨- العنوان : بيرون

٩- العمل : الطلاب

١٠- البريد الإلكتروني : ghinimauliana01@gmail.com

١١- اسم الأب : فضلي حسين

١٢- العمل : البائع

١٣- اسم الأم : مرلينا

١٤- العمل : ربة البيت

١٥- العنوان : بيرون

ثانيا: خلفية التعليم

١- المدرسة الإبتدائية : المدرسة الإبتدائية الحكومية ١ بيرون، بيرون (٢٠٠٦-٢٠١٢)

٢- المدرسة المتوسطة : المدرسة المتوسطة الأهلية شمس الضحى، أتشيه شمالية (٢٠١٢-٢٠١٥)

٣- المدرسة الثانوية : المدرسة العالية الأهلية شمس الضحى، أتشيه شمالية (٢٠١٥-٢٠١٨)

٤- قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجماعة الرانري الإسلامية الحكومية، بندا آتشيه (٢٠١٨-٢٠٢٢)

جامعة الرانري
AR-RANIRY