

تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات
الرقمية لتنمية مهارة الاستماع لدى طلاب المرحلة الثانوية

رسالة

إعداد:

تشوت ريسا سلسبيلا

رقم القيد: ٢٣٠٢٠٢١٤٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية

بندا أتشيه

٢٠٢٦ م / ١٤٤٧ هـ

تطوير وسائل تعليمية قائمة على الزكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الإستماع
لدى طلاب المرحلة الثانوية

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

إعداد

تشوت ريسا سلسبيلا

رقم القيد: ٢٣٠٢٠٢١٤٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

بمعرفة رئيس قسم تعليم اللغة العربية

المشرفة

(الدكتور ترميزي تيتورسي الماجستير)

(سلمى حياتي الماجستير)

١٩٧٩٠٨١٩٢٠٦٠٤١٠٣ R A N I ٩٧٥٠٤١٣٢٠٧٠١٢٠٢٥

تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية
مهارة الاستماع لدى طلاب المرحلة الثانوية

رسالة

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام لجنة المناقشة العلمية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة
الرائدي الإسلامية الحكومية، وذلك اسبقاً لأحد الشروط الأكاديمية لنيل درجة
البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

وقمت المناقشة يوم الإثنين : ٣٠ يناير ٢٠٢٦ م

١١ شعبان ١٤٤٧ هـ

أعضاء لجنة المناقشة

السكرتيرة

رزقي أماليا، الماجستير

١٩٨٢٠٤٠٥٢٠٢٥٢١٢٠٤٧

الرئيسة

سلمى حياقي، الماجستير

١٩٧٥٠٣١٣٢٠٠٧٠١٢٢٥

المناقش الثاني

الدكتور اندوس لهنرف مزر، الماجستير

١٩٦٨٠٥٣٠١٩٩٢٠٣١٠٠٣

المناقشة الأولى

فجرية، الماجستير

١٩٨٢٠٣١٨٢٠٠٧٠١٢٠٠٧

AR-RANIRY

عميدة كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الراءدي الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

سند الملك الماجستير

١٩٧٣٠١٠٢٠٩٩



إقرار أصالة البحث العلمي

أنا الطالبة الموقعة أدناه:

الاسم الكامل : تشوت ريسا سلسبيلا
رقم القيد : ٢٣٠٢٠٢١٤٧
قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين
عنوان الرسالة : تطوير وسائل تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات
الرقمية لتنمية مهارة الاستماع لدى طلاب المرحلة الثانوية

أقر وأتعهد ما يلي:

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

وإقراراً بما سبق، أدرك تماماً أن أي مخالفة لهذه التعهدات تعرضني للمساءلة التأديبية، والتي قد تشمل سحب الدرجة الأكاديمية أو إلغاء نتائج التقييم، وذلك وفقاً للأنظمة واللوائح المعمول بها في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه.

جامعة الرانيري

بندا أتشيه، ٣٠ يناير ٢٠٢٦

صاحبة الإقرار

تشوت ريسا سلسبيلا

رقم القيد. ٢٣٠٢٠٢١٤٧



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ﴿١﴾ وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ ﴿٢﴾ الَّذِي أَنْقَضَ ظَهْرَكَ ﴿٣﴾ وَرَفَعْنَا لَكَ
ذِكْرَكَ ﴿٤﴾ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾
وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

(سورة الشرح)

من يرد الله به خيرا يفقهه في الدين
(رواه البخاري)



الإهداء

أهدي هذه الرسالة:

١- إلى والدي المحبوب سترياي، ووالدي المحبوبة أوريزا نوفيتا، أسأل الله تعالى أن يفيض عليهما من بركاته، وأن يحفظهما في صحة وسلامة في الدنيا والآخرة.

٢- إلى مشرفتي سلمى حياتي، الماجستير، التي بذلت وقتها وجهدها وفكرها بكل صبر وإخلاص في الإشراف على كتابة هذه الرسالة، وإلى جميع أساتذة جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين قدّموا لي علمًا نافعًا، حتى تمت هذه الرسالة على وجه حسن.

٣- وإلى أصدقائي الذين رافقوني وساندوني في كل خطوة من خطوات كتابة هذه الرسالة، فلهم مني جزيل الشكر والتقدير .



شكرا وتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله وحده، نحمده ونستعينه ونستغفره، ونعوذ بالله من شرور أنفسنا ومن سيئات أعمالنا. أشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له، وأشهد أن محمداً صلى الله عليه وسلم عبده ورسوله. والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، نبينا وسيّدنا محمدٍ ية، الذي أرسله الله رحمةً للعالمين، وعلى آله الطيبين، وأصحابه، ومن تبعهم بإحسانٍ إلى يوم الدين.

وبفضل رحمة الله تعالى ومساعدته، استطاعت الباحثة إتمام هذه الرسالة العلمية كأحد متطلبات الحصول على درجة البكالوريوس في التربية بقسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية وتأهيل المعلمين، جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية. وتبحث هذه الرسالة في تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الاستماع لدى الطلاب المرحلة الثانوية. وتأمل الباحثة أن تسهم نتائج هذا البحث في تقديم فائدة علمية وتطبيقية في مجال تعليم اللغة العربية.

وتتقدّم الباحثة احترامها وشكرها العميق لوالديها العزيزين، ستريادي وأوريزا نوفيتا، اللذين لم يدخرا جهداً في الدعاء والاهتمام والدعم المعنوي المستمر، وتساءل الله تعالى أن يجزيهما خير الجزاء في الدنيا والآخرة. كما تتقدّم الباحثة بالشكر إلى زملائها في المسيرة الدراسية على الدعم والتعاون والمرافقة التي قدّموها أثناء إعداد هذه الرسالة حتى تمّ إنجازها على الوجه المطلوب.

وتتقدّم الباحثة شكرا خالصا وعظيم التقدير إلى رئيس جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين، ورئيس قسم تعليم اللغة العربية، وجميع الأساتذة الذين قدّموا لها العلم والمعرفة النافعة. وتخصّ الباحثة بالشكر إلى المشرفة المكرمة التي قد بذلت أوقاتها لإشراف هذه الرسالة هي سلمى حياطي الماجستير. وتتقدم الباحثة

بالشكر إلى مدير مدرسة MAN 3 بندا أتشييه، وجميع المعلمين، وطلاب الصف العاشر،
على تعاونهم ومساعدتهم في تنفيذ هذا البحث.

وتقرّ الباحثة بأن هذه الرسالة ما زالت تحتوي على بعض النقص والقصور، ولذلك
تأمل من القراء الكرام تقديم الملاحظات والاقتراحات من أجل تحسين هذه الرسالة العلمية.
وفي الختام، تتقدّم الباحثة بالشكر إلى جميع الأطراف التي أسهمت في إنجاز هذه الرسالة،
وتسأل الله سبحانه وتعالى أن يفيض علينا جميعًا من رحمته، وأن يرفع درجاتنا في الدنيا
والآخرة، وأن يجمعنا في جنته. آمين يا مجيب السائلين.

بندا أتشييه، ٣٠ يناير ٢٠٢٦
الباحثة

تشوت ريسا سلسيلا

رقم القيد: ٢٣٠٢٠٢١٤٧

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الاستماع لدى طلاب المرحلة الثانوية

الإسم الكامل : تشوت ريسا سلسبيلا

رقم القيد : ٢٣٠٢٠٢١٤٧

يهدف هذا البحث إلى معرفة تطوير وسيلة تعليمية على شكل فيديو رسوم متحركة قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية، وكذلك معرفة فاعليتها في تحسين مهارة الاستماع لدى طلاب اللغة العربية. استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (*Research&Development*) وفق نموذج 4D الذي قدّمه ثياغاراغان. وتشمل تقنيات جمع بيانات الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، والاختبار. أمّا أدوات البحث فتتمثل في استمارة الملاحظة، ودليل المقابلة، واستبانة التقييم التي تشمل تقييم المحتوى واللغة وتقييم الوسيلة، واستبانة دافعية التعلّم لدى الطلاب، بالإضافة إلى اختبار مهارة الاستماع. وتم تحليل البيانات باستخدام التحليل الوصفي النوعي، والتحليل الوصفي الكمي، والتحليل الإحصائي الاستدلالي. وتُظهر نتائج البحث أن تطوير وسيلة التعلم بالفيديو المتحرك القائم على الذكاء الاصطناعي تمّ من خلال أربع مراحل رئيسة، وهي: مرحلة التحديد، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة النشر. وبيّنت نتائج التحليل الوصفي النوعي أن استخدام فيديو الرسوم المتحركة يساعد المعلّم في شرح المادة، ويزيد من نشاط الطلاب واهتمامهم بتعلّم مهارة الاستماع. كما أظهرت نتائج التحليل الوصفي الكمي من خلال استبانة التقييم أن الوسيلة التعليمية المطوّرة تقع في فئة مناسبة جدًّا من حيث المحتوى واللغة والوسيلة. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج الاختبار ارتفاعًا في متوسط درجات الطلاب من الاختبار القبلي (*Pre-Test*) إلى الاختبار البعدي (*Post-Test*). ولمعرفة فاعلية الوسيلة التعليمية، استُخدم اختبار (*Wilcoxon Signed Rank Test*) وأظهرت نتائج الاختبار أن

قيمة $Z = 3,691$ وقيمة الدلالة $0,05 < 0,000$ ، وبذلك رُفضت الفرضية الصفرية (H_0) وقُبِلت الفرضية البديلة (H_a). ومن ثمّ يمكن الاستنتاج أن وسيلة التعلم بالفيديو المتحرك القائم على الذكاء الاصطناعي فعّالة في تحسين مهارة الاستماع في اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر في MAN 3 بندا أتشيه.

الكلمة الأساسية : الذكاء الاصطناعي، التطبيقات الرقمية، وسائط التعليم، فيديو المتحرك، مهارة الاستماع، البحث والتطوير، نموذج 4D



ABSTRACT

Title : Development of Learning Media Based of Artificial Intelligence and Digital Applications to Enhance Listening Skills of Senior High School Students

Name : Cut Rissa Salsabila

NIM : 230202147

This study aims to examine the development of learning media in the form of animated videos based on artificial intelligence and digital applications, as well as to determine their effectiveness in improving students' Arabic listening skills. The method used in this study is research and development (R&D) using the 4D model proposed by Thiagarajan. Data collection techniques include observation, interviews, validation questionnaires, and tests. The research instruments consist of observation sheets, interview guidelines, questionnaires including content and language validation sheets, media validation sheets, student learning motivation questionnaires, and an Arabic listening skills test. Data were analyzed using qualitative descriptive analysis, quantitative descriptive analysis, and inferential statistical analysis. The results show that the development of the artificial intelligence-based animated video learning media was carried out through four main stages: defining, designing, developing, and disseminating. Qualitative descriptive analysis indicates that the use of animated video media helps teachers deliver learning materials and increases students' activeness and learning interest in listening activities. Furthermore, quantitative descriptive analysis based on validation questionnaires shows that the developed learning media is categorized as very feasible in terms of content, language, and media aspects. In addition, the test results indicate an increase in students' average scores from the pre-test to the post-test. To determine the effectiveness of the learning media, inferential statistical analysis was conducted using the Wilcoxon Signed Rank Test. The test results show a Z value of -3.691 with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Therefore, it can be concluded that artificial intelligence-based animated video learning media is effective in improving Arabic listening skills of tenth-grade students at MAN 3 Banda Aceh.

Keywords : Artificial Intelligence, Digital Applications, Learning Media, Animated Video, Listening Skills, Research and Development, 4D Model

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) dan Aplikasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa
Nama : Cut Rissa Salsabila
NIM : 230202147

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kecerdasan buatan dan aplikasi digital serta untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Arab siswa menengah ke atas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development) dengan menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara, serta lembar angket yang meliputi lembar validasi isi dan bahasa serta lembar validasi media dan lembar angket motivasi belajar siswa, serta tes keterampilan menyimak. Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kecerdasan buatan dilakukan melalui empat tahap utama, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Hasil analisis deskriptif kualitatif menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan keaktifan serta minat belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Selanjutnya, hasil analisis deskriptif kuantitatif berdasarkan angket validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak ditinjau dari aspek isi, bahasa, dan media. Selain itu, hasil tes menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari tes awal (pre-test) ke tes akhir (post-test). Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran, dilakukan analisis statistik inferensial menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil uji menunjukkan nilai $Z = -3,691$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis kecerdasan buatan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Arab siswa kelas X MAN 3 Banda Aceh. terjemahkan kedalambahasa arab sederhana baik benar mudah dipahami.

Kata Kunci : Kecerdasan Buatan, Aplikasi Digital, Media Pembelajaran, Video Animasi, Keterampilan Menyimak, Penelitian dan Pengembangan, Model 4D

قائمة المحتويات

ب	موافقة المشرفة.....
ج	لجنة المناقشة.....
د	إقرار الباحثة
هـ	استهلال
و	إهداء
ز	شكر وتقدير
ط	مستخلص البحث باللغة العربية
ك	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية
ل	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية
م	قائمة المحتويات
ع	قائمة الجداول
ف	قائمة الصور
ص	قائمة الملحقات
١	الفصل الأول : أساسية البحث
١	أ- مشكلة البحث.....
٤	ب- أسئلة البحث
٤	ج- أهداف البحث.....
٤	د- أهمية البحث
٥	ذ- فروض البحث
٥	هـ- معاني المصطلحات
٩	ز- حدود البحث
٩	ح- الدراسات السابقة

١١	ط - طريقة كتابة الرسالة
١٢	الفصل الثاني: الإطار النظري.....
١٢	أ- البحث وتطوير (R&D)
١٣	١- نموذج بورغ وغال (Borg&Gall)
١٣	٢- نموذج ديك وكاري (Dick&Carey)
١٤	٣- نموذج التنمية الرباعي الأبعاد (Four-D Model)
١٤	٤- نموذج تطوير أدي (Addie)
١٤	٥- نموذج هانافين وبيك (Hannafin&Peck)
١٥	ب- وسائط تعليمية
١٥	١- تعريف وسائط تعليمية
١٦	٢- الرسوم المتحركة
١٦	ج- الذكاء الاصطناعي
١٨	د- التطبيقات
١٩	١- Capcut
١٩	٢- Canva
٢٠	٣- TTS Maker
٢٠	٤- Zapeto
٢٠	٥- Pinterest
٢١	هـ- مهارة الاستماع
٢١	و- المواد التعليمية
٢٣	الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلية
٢٣	أ- منهج البحث
٢٧	ب- عينة البحث

٢٧	ج- أدوات البحث
٢٩	د- طريقة جمع البيانات
٣١	هـ- طريقة تحليل البيانات
٣٥	الفصل الرابع : نتائج البحث و مناقشتها
٣٥	أ- نتائج البحث
٥٩	ب- مناقشة البحث
٦٢	الفصل الخامس : الخاتمة
٦٢	أ- الخاتمة
٦٣	ب- المقترحات
٦٤	المراجع



قائمة الجداول

الجدول ٣-١	معايير صلاحية أدوات التعلم	٢٤.....
الجدول ٣-٢	تصنيف الملاءمة	٣٢.....
الجدول ٤-١	نتائج ملاحظة حالة تعلم اللغة العربية	٣٤.....
الجدول ٤-٢	نتائج مقابلة معلمة اللغة العربية	٣٧.....
الجدول ٤-٣	نتائج استبانة دافعية التعلم	٣٩.....
الجدول ٤-٤	النموذج الأول لفيديو الرسوم المتحركة	٤٢.....
الجدول ٤-٥	نتائج تحقق خبراء المحتوى واللغة	٤٥.....
الجدول ٤-٦	نتائج تحقق خبراء الوسائط التعليمية	٤٧.....
الجدول ٤-٧	ملخص نتائج تحقق الخبراء	٤٨.....
الجدول ٤-٨	تحسين المنتج	٤٩.....
الجدول ٤-٩	جدول تصليحات من الخبراء	٥٠.....
الجدول ٤-١٠	جدول أنشطة التعلم	٥١.....
الجدول ٤-١١	نتائج الاختبار القبلي والبعدي	٥٣.....
الجدول ٤-١٢	نتائج البيانات الوصفية	٥٤.....
الجدول ٤-١٣	اختبار الطبيعية للبيانات	٥٥.....
الجدول ٤-١٤	اختبار تجانس البيانات	٥٦.....
الجدول ٤-١٥	اختبار <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	٥٧.....

قائمة الصور

- الصورة ٢-١ المواد التعليمية..... ٢٢
- الصورة ٣-١ عملية تحليل بيانات البحث النوعي..... ٣٢
- الصورة ٣-٢ صيغة لحساب النسب المئوية للدرجات ٣٢
- الصورة ٤-١ النموذج الأولي ٤٥
- الصورة ٤-٢ البيانات الوصفية..... ٦٠



قائمة الملاحقات

- ١- خطاب الإشراف من كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية
بندا أتشية
- ٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه
على القيام بالبحث
- ٣- ورقة الصدق
- ٤- ورقة تقييم الخبر
- ٥- ورقة الملاحظة
- ٦- استبيان دافعية التعلم للطلاب
- ٧- ورقة المقابلة
- ٨- ورقة العمل للتلاميذ
- ٩- رسالة إتمام البحث العلمي
- ١٠- صور أنشطة البحث
- ١١- السيرة الذاتية



الفصل الأول أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

تزداد عملية تعلّم اللغات الأجنبية في إندونيسيا كل سنة، كما تتنوّع اللغات التي يتعلّمها الناس. وفقاً لبيانات من مؤسسة *English First (EF)* في موقع anakUI.com، هناك خمس لغات أجنبية يتعلّمها كثير من الناس في إندونيسيا. وهذه اللغات هي: اللغة الإنجليزية، واللغة الكورية، واللغة اليابانية، واللغة الصينية (الماندرين)، واللغة العربية.¹ اللغة العربية مكانة مهمّة في إندونيسيا، وتُدْرَس في التعليم الرسمي وغير الرسمي. تُدرّس في المعاهد الإسلامية ودورات اللغة، وكذلك في المدارس والجامعات. ويهدف تعليم اللغة العربية إلى تنمية أربع مهارات، وهي: الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. في تعليم اللغة العربية، يحتاج المعلم إلى إتقان مهارة اللغة ليكون التعليم فعالاً. وللغة العربية أربع مهارات أساسية، وهي: الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. المهارة اللغوية التي يجب أن يتعلّمها الطالب أولاً هي مهارة الاستماع، لأن الإنسان يفهم لغة الآخرين في البداية بطريق السمع. وتُعَدّ مهارة الاستماع مهارةً مهمّةً، فالطلاب الذين يجيدون الاستماع يكونون أنجح في تعلّمهم ويحققون نتائج دراسية أفضل.² ما زالت مشكلات تعليم اللغة العربية تظهر كثيراً ولم تُحلّ بشكل جيد. وتشمل هذه المشكلات قدرة الطلاب في المهارات اللغوية الأربع، ودافعية التعلّم، والتواصل، وكذلك قدرة المعلم في استخدام الطرق والوسائط التعليمية وفهم المادة. لذلك، يلزم التعامل مع

¹ Yuangga Kurnia Yahya, Umi Mahmudah, and Luthfi Muhyiddin, "De-Sakralisasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia: Analisis Bahasa Sebagai Identitas Agama," *JLA (Jurnal Lingua Applicata)* 3, no. 2 (2020): 57–70.

² Hamidah and Marsiah, "Pembelajaran Maharah Al-Istima' Dengan Memanfaatkan Media Youtube: Problematika Dan Solusi," *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 8, no. 2 (2020): 147–60.

هذه المشكلات بجدية لتحقيق تعليم اللغة العربية بشكل فعال وسهل.^٣ تُعدّ مهارة الاستماع مرحلة أولى ومهمّة في تعلّم اللغة. تهدف تعليم مهارة الاستماع في المرحلة الثانوية إلى تمكين الطلاب من فهم الأصوات والكلمات والتراكيب العربية البسيطة المستخدمة في المواقف اليومية والتعليمية. كما تهدف إلى تنمية قدرة الطلاب على التمييز بين الأصوات العربية الصحيحة، وفهم المعاني العامة والتفصيلية للنصوص المسموعة، والاستجابة لما يسمعونه استجابةً صحيحة. لكنّها ما زالت تواجه مشكلات بسبب قلّة الإبداع والتجديد في الوسائل التعليمية. تُعدّ الوسائل التعليمية مصدرًا للتعلّم يساعد المعلّم على شرح الدرس للطلاب. واستخدام وسائل متنوعة يزيد من معرفة الطلاب، ويُثمّي رغبتهم في التعلّم، ويُسهّل عليهم فهم المادة.^٤

من الوسائل التعليمية التي يمكن استخدامها الوسائط السمعية البصرية القائمة على الفيديو المتحرك. الفيديو المتحرك هو برنامج حاسوبي يُستخدم لعرض الدرس من خلال النصوص والصور والألوان والحركات والصوت بشكل متكامل وسهل الفهم.^٥ بحسب دليل، فإن استخدام الفيديو أو الرسوم المتحركة أكثر فاعلية لأنه يستخدم حاسبي البصر والسمع معًا. ومعظم خبرة التعلّم تأتي من البصر (حوالي ٧٥٪)، ثم من السمع (١٣٪)، والباقي من الحواس الأخرى.^٦ يمكن للفيديو المتحرك أن يجذب اهتمام

³ Hamidulloh Ibdia et al., "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta UMMI Lubuk Pakam," *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendikia (APIC)* 6, no. 1 (2023), hal 1–15.

⁴ Priskalia Putri, Muhammad Idris, and David Budi Irawan, "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut Pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 3 (2023), hal 2468–80.

⁵ Elza Izzaturahma, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Alexander Hamonangan Simamora, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (2021), hal 216–24.

⁶ Putri, Idris, and Irawan, "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut Pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no.3 (2023), hal 2468-2480.

الطلاب بالتعلم، ويزيد من دافعيتهم، ويوضح المادة الدراسية، مما يساعد على تحسين نتائج تعلمهم.^٧

ومع تطوّر التكنولوجيا، لم يُعد استخدام الفيديو المتحرك مقتصرًا على الوسائط التعليمية التقليدية، بل تطوّر ليصبح قائمًا على تقنيات الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية. إذ تُمكن هذه التقنيات من تصميم محتوى سمعي تفاعلي يتناسب مع مستوى المتعلمين، ويُحسّن جودة الصوت، ويوفّر نماذج نطقٍ عربية دقيقة، إضافةً إلى إمكانية التكرار والتعلم الذاتي. ولذلك، فإنّ توظيف الفيديو المتحرك القائم على الذكاء الاصطناعي يُعدّ وسيلة فعّالة في تنمية مهارة الاستماع لدى طلاب المرحلة الثانوية، لما له من دور في زيادة تركيزهم، وتحسين فهمهم للمادة المسموعة، ورفع دافعيتهم للتعلم.

كأساس لهذا البحث، قامت الباحثة بدراسة بعض البحوث السابقة التي تتعلق بموضوع هذا البحث. إحدى الدراسات السابقة تناولت تطوير وسيلة تعليمية على شكل فيديو متحرك باستخدام تطبيق Powtoon وباستخدام نموذج Addie، وأظهرت النتائج أن هذه الوسيلة صالحة وفعّالة في تحسين نتائج تعلم الطلاب.^٨ بحثٌ آخر تناول أيضًا تطوير وسيلة تعليمية سمعية بصرية على شكل فيديو متحرك قائم على Doratoon باستخدام نموذج التطوير 4D. وأظهرت نتائج البحث أن الوسيلة التعليمية المطوّرة صالحة وجيدة جدًا للاستخدام كمصدر تعلم لتلاميذ المرحلة الابتدائية.^٩ بحثٌ سابقٌ آخر تناول تطوير فيديو متحرك تفاعلي كوسيلة تعليمية لمهارة الكتابة في اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمرحلة الثانوية الإسلامية. وأظهرت نتائج البحث أن الوسيلة التعليمية المطوّرة صالحة وفعّالة للاستخدام، كما ساهمت في زيادة اهتمام الطلاب وتنمية مهارة الكتابة لديهم في

⁷ M. Anggrayni, Ratnawati, and Diana Fransiska, "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1 (2023), hal 169–79.

⁸ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 9–19.

⁹ Mardita Putri Fauziah and Mimin Ninawati, "Jurnal Basicedu" 6, no. 4 (2022): 6505–13.

اللغة العربية.¹⁰ يختلف هذا البحث عن البحوث السابقة من حيث الوسيلة التعليمية ومهارة اللغة التي يركّز عليها. حيث يقوم هذا البحث بتطوير وسيلة تعليمية على شكل فيديو متحرك باستخدام تقنية الذكاء الاصطناعي (Artificial Intelligence) وبعض التطبيقات المساندة الأخرى، وهي وسيلة لم يُتناول استخدامها بشكل واسع في الدراسات السابقة. كما يركّز هذا البحث بشكل خاص على تنمية مهارة الاستماع (مهارة الاستماع) لدى الطلاب. ولذلك، يُتوقع أن يُكتمل هذا البحث نتائج الدراسات السابقة ويُعزز الدليل على أن وسيلة الفيديو المتحرك المعتمدة على تقنية الذكاء الاصطناعي تُعدّ وسيلة فعّالة في تحسين مهارة الاستماع في تعلّم اللغة العربية.

ب- أسئلة البحث

استنادًا إلى ما سبق، تطرح الباحثة أسئلة البحث التالية:

- ١- كيف يكون تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الاستماع؟
- ٢- ما صلاحية تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الاستماع؟
- ٣- هل استخدام وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية فعال في تنمية مهارة الاستماع؟

ج- أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى ما يلي:

¹⁰ Muhammad Naim Zuhaily, Zainal Muttaqin, and Fatima El Zahraa, "Pengembangan Video Animasi Interaktif Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Di Kelas XI Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta Development of Interactive Animation Videos for Writing Skills Learning in Class XI of Jakarta Development High School," 2025, 2003-11.

- ١- التعرف على تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الاستماع.
- ٢- التعرف على صلاحية تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الاستماع.
- ٣- التعرف على فعالة تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الاستماع.

د- أهمية البحث

من الناحية النظرية، يُتَوَقَّع أن تُسهم نتائج هذا البحث في تطوير المعرفة في مجال التربية وتعليم اللغة العربية، خاصة في مهارة الاستماع. كما يمكن أن يكون هذا البحث مرجعًا للباحثين في تطوير الوسائط التعليمية الرقمية، مثل الفيديو المتحرك القائم على الذكاء الاصطناعي، لتعزيز فهم الطلاب ومشاركتهم وتركيزهم أثناء تعلم مهارة الاستماع. وأما أهمية البحث من الناحية العملية فهي كما يلي:

- ١- للطلبة: يستخدمه الطلاب كوسائط تعليمية لتسهيل فهمهم للمادة بشكل أسهل
- ٢- للمدرسة: يستخدمه المعلم كأداة مساعدة لتقديم المادة الدراسية للطلاب
- ٣- للباحثة: يساعد هذا البحث الباحثة على فهم واكتساب الخبرة في تطوير وسائط تعليمية فعّالة

هـ- افتراض البحث وفروضه

وأما فروض البحث في هذه الرسالة فهي:

- ١- الفروض البديل (Ha): إن تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية فعال لتنمية مهارة الاستماع.

٢- الفروض الصفرية (Ho): إن تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لم يكن فعالاً لتنمية مهارة الاستماع.

و- مصطلحات البحث

قبل بدء البحث، يجب على الباحثة شرح بعض المصطلحات الأساسية، وهي كما يلي:

١- البحث والتطوير

البحث والتطوير (*Research and Development*) هو طريقة بحث لتطوير واختبار المنتجات التي سيتم تطويرها في مجالات علمية مختلفة.^{١١} البحث التطويري أو البحث والتطوير هو نموذج بحث يهدف إلى تطوير منتج يبدأ بدراسة الاحتياجات، ثم يتم تطويره لإنتاج منتج تم اختباره.^{١٢} في هذا البحث، يُستخدم منهج البحث والتطوير (*R&D*) لتطوير وسيلة تعليمية على شكل فيديو متحرك قائم على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الاستماع، وذلك باستخدام نموذج التطوير *4D*.

٢- وسائط تعليمية

كلمة وسائط *Media* أصلها من اللغة اللاتينية، وهي جمع كلمة *Medium*. ومعناها الحرفي هو الوسيط أو الناقل. ويقال أيضاً إنها مأخوذة من الكلمة اللاتينية *Medius* التي تعني الوسط أو الوسيط أو المرسل.^{١٣} يمكن تفسير مصطلح الوسائط بأنه الوسيط أو الأداة التي تُستخدم لتوصيل عملية التعليم، سواء كانت رقمية أو غير رقمية.^{١٤} الوسيطة التعليمية

¹¹ Muhammad Buchori Ibrahim et al., *Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan (Panduan & Referensi)*, ed. Efitra and Sepriano (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hal 50.

¹² Leon Andretti Abdillah Dkk, *Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive*, ed. Said Subhan Posangi, Indah Kusumawati dan Zaharah (Penerbit Insania, 5 Juli 2021), hal 118.

¹³ Meliyawati, *Media Pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023), hal 75.

¹⁴ Hendra dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori&Praktik)*, (Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hal 1.

في هذا البحث هي فيديو متحرك قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية، ويُستخدم كوسيلة تعليمية لتنمية مهارة الاستماع لدى المتعلمين.

٣- الذكاء الاصطناعي

يتكوّن الذكاء الاصطناعي من كلمتين الذكاء والاصطناعي. الذكاء يعني القدرة على التفكير وحلّ المشكلات، أما الاصطناعي فيعني ما يصنعه الإنسان. لذلك، الذكاء الاصطناعي هو ذكاء يصنعه الإنسان باستخدام التكنولوجيا، وليس طبيعيًا. الذكاء الاصطناعي (*Artificial Intelligence*) هو مصطلح يعبر عن قدرة الأنظمة أو البرامج التي يصنعها الإنسان على التفكير والفهم والتعلّم مثل الإنسان.^{١٥} في هذا البحث، يُقصد بالذكاء الاصطناعي التكنولوجيا التي تُستخدم لتطوير وسائط تعليمية على شكل الفيديو المتحرك.

٤- التطبيقات الرقمية

تعود كلمة تطبيق إلى اللغة الإنجليزية *Application* وهي أصله صيغة من الفعل *to apply*، وتعني في اللغة الإندونيسية المعالجة.^{١٦} إن كلمة *Digital* أصلها من كلمة *Digitus* التي تعني في اللغة اليونانية الأصابع.^{١٧} يعرف تطبيق اصطلاحاً هو برنامج جاهز للاستخدام يقوم بوظيفة معيّنة لمساعدة المستخدم حسب الهدف المطلوب.^{١٨} التطبيقات في هذا البحث هي وسائل رقمية متوفرة على الإنترنت وتُستخدم لتطوير وسائط تعليمية رقمية تساعد على تحسين مهارة الاستماع.

¹⁵ Ade Elza Surachman dkk, Manajemen Keuangan Di Era Digital, (Banten: PT Sada Kurnia Pustaka, 2023) hal. 98.

¹⁶ Annisa Fathoroni dkk, Buku Tutorial Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode 360 Degree Feedback, (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020) hal. 1.

¹⁷ Alfikar R Tabanal, "Aplikasi Digital," n.d., 1-8.

¹⁸ Muhamad Yasin dkk, Teknologi Pembelajaran Dan Persoalan-Persoalan Pembelajaran Di Indonesia Di Era Pandemi Covid-19, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2023), hal 78.

٥- مهارة الاستماع

والمهارة لغة من مهر، يمهر مهارة بمعنى حذق. يقال مهر في العلم: أي كان حاذقاً به، ومهر في صناعته أتقنها. وفي الاصطلاح المهارة: هي الأداء المتقن القائم على الفهم، والاقتصاد في الوقت والمجهود معاً.^{١٩} الاستماع لغة: ورد في لسان العرب لابن منظور: "سمع: السمع: حسن الأذن وقد سمعه سمعا وسماعا وسماعة وسماعية. وقال بعضهم السمع المصدر، والسمع الاسم والسمع أيضا الأذن، والجمع أسمع. الاستماع اصطلاحاً: هو العملية التي تحدث عندما يستقبل جهاز السمع المعلومات شفهيًا.^{٢٠} في هذا البحث، مهارة الاستماع هي قدرة الطلاب على فهم اللغة العربية من خلال وسائط التعليمية يعني فيديو متحرك قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية.

٦- المواد التعليمية

في اللغة الإنجليزية، كلمة "المادة" تعني "material". وهو يشير إلى كل ما يُستخدم لدعم عملية التعليم والتعلم. لذلك، يمكن فهم المواد التعليمية أو مواد التعلّم على أنها جميع محتويات التعلّم التي يجب على المتعلمين دراستها. وتشمل هذه المواد المعارف والمهارات والمواقف التي يحتاجها المتعلمون لتحقيق معايير الكفاءة المحددة.^{٢١} المواد التعليمية هي جميع أنواع المواد التي تُستخدم لمساعدة المعلم في تنفيذ عملية التعليم. ويمكن أن تكون هذه المواد مكتوبة أو غير مكتوبة.^{٢٢} المادة التعليمية في هذا البحث هي مادة اللغة العربية في باب

^{١٩} إباد عبد المجيد، المهارات الأساسية في اللغة العربية، مركز الكتاب الأكاديمي، (عمان، ٢٠١٥)، ص

^{٢٠} سوفيرين أفندي لوبيس، مهارة الاستماع وضوابطها في اللغة العربية، طارقة علمية: مجلة العلوم التربوية

واللغة العربية، المجلد ٨، العدد ١ (٢٠٢٠)، ص ٥٢-٦٦.

^{٢١} Yufi Mohammad Nasrullah dkk, Strategi Inovatif Dalam Pengembangan Bahan Ajar PAI, (Garut: Cahaya Smart Nusantara, 2024) hal. 2.

^{٢٢} Retma Sari, Belajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) dengan Mudah dan Cepat untuk Pemula: Komunikasi Aktif, (Jawa Tengah: Penerbit Pustaka Rumah Cinta, 2020), hal 21.

أُسْرَةٌ وَالْبَيْتُ لمهارة الاستماع للصف العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية، والتي يتم تطويرها إلى فيديو متحرك قائم على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية.

ز- حدود البحث

- ١- الحد الموضوعي: قامت الباحثة بتطوير وسائط تعليمية لتنمية مهارة الاستماع
- ٢- الحد المكاني: يجري البحث في المرحلة الثانوية

ح- الدراسات السابقة

لفهم تطوّر البحوث حول تعليم اللغة العربية في هذا الموضوع، قامت الباحثة بدراسة السابقة.

الدراسة الأولى في الدراسة السابقة هي دراسة قامت بها أمي حَجْرِيَّة وزملاؤها بعنوان تطوير وسائل تعليم اللغة العربية القائمة على الأندرويد لمهارة الاستماع للصف الثامن بالمرحلة المتوسطة. هدفت هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية لمهارة الاستماع تعتمد على نظام الأندرويد لطلاب الصف الثامن بالمرحلة المتوسطة، مستخدمةً منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج ADDIE. وأظهرت نتائج الدراسة أن الوسيلة التعليمية المطوّرة صالحة جدًا للاستخدام في عملية التعليم، وذلك بناءً على تقييم خبراء المادة وخبراء الوسيلة، كما حصلت على استجابات إيجابية من المتعلمين بدرجة ممتازة. وتتمثل أوجه التشابه بين هذه الدراسة ودراسة الباحثة في تطوير الوسائل التعليمية والتركيز على مهارة الاستماع، بينما يكمن الاختلاف في المرحلة التعليمية ونموذج التطوير المستخدم.^{٢٣}

الدراسة الثانية هي دراسة قامت بها إيما سافيتري ومخلصة بعنوان تطوير الوسائط السمعية البصرية في تعليم اللغة العربية لتحسين مهارة الاستماع. هدفت هذه الدراسة إلى

²³ Umi Hijriyah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Maharat Al-Istima' Kelas 8 SMP," *Al Mi 'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2022): 239–56.

تنمية مهارة الاستماع لدى التلاميذ من خلال استخدام الوسائط السمعية البصرية بوصفها بديلاً تعليمياً أكثر جذباً. واستخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج ADDIE. وأظهرت نتائج الدراسة أن استخدام الوسائط السمعية البصرية أسهم في تحسين مهارة الاستماع لدى التلاميذ، ويتضح ذلك من خلال زيادة قدرتهم على تذكر المفردات ونطقها، وكذلك ارتفاع حماسهم أثناء عملية التعلم. وتتجلى أوجه التشابه بين هذه الدراسة ودراسة الباحثة في تطوير الوسائط التعليمية والتركيز على مهارة الاستماع، بينما يكمن الاختلاف في المرحلة التعليمية ونموذج التطوير المستخدم.^{٢٤}

الدراسة الثالثة قامت بها أتيكا رحماوتي وخيزانة الحكمة بعنوان تطوير وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية القائمة على تطبيق بلوتاغون ستوري في مدرسة محمدية ٨ تانغولانغين سيدوأرجو. تناولت هذه الدراسة تطوير وسيلة تعليم مفردات اللغة العربية باستخدام الفيديو المتحرك المعتمد على تطبيق *Plotagon Story*، وذلك بسبب قلة الابتكار في تعليم اللغة العربية، خاصة في تعليم المفردات. استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج ADDIE، مع أدوات البحث المتمثلة في المقابلة والملاحظة والاستبانة. وأظهرت نتائج الدراسة أن الوسيلة التعليمية المطوّرة حصلت على استجابات إيجابية من التلاميذ بنسبة ٨٢,٤٪. وتتشابه هذه الدراسة مع دراسة الباحثة في تطوير الوسائل التعليمية باستخدام الفيديو المتحرك، بينما تختلف في مجال التركيز، حيث ركزت الدراسة على تنمية المفردات، في حين ركزت دراسة الباحثة على مهارة الاستماع، إضافة إلى اختلاف نموذج وأداة التطوير المستخدمة.^{٢٥}

²⁴ Ema Safitri and Mukhlisah, "Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan," *Fathir: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2025): 269–85.

²⁵ Atika Rahmawati and Khizanatul Hikmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo," *Lisanan Arabiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 2 (2022), hal 225–41.

ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة كتابة البحث في هذه الرسالة فاعتمدت الباحثة على ما قررته في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتاب:

Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tahun 2025.



الفصل الثاني الإطار النظري

أ- منهج البحث والتطوير

منهج البحث والتطوير، أو ما يُعرف بالإنجليزية بـ *Research and Development* هو منهج بحث يُستخدم لإنتاج منتج معين واختبار فعاليته.²⁶ في مجال التربية، يُستخدم البحث والتطوير (*R&D*) لتصميم واختبار المنتجات التعليمية. وتشمل عملياته عادةً عدة خطوات، وهي: دراسة نتائج البحوث السابقة ذات الصلة، تطوير المنتج بناءً على تلك النتائج، تجربته في الميدان، ثم تعديل المنتج لتحسين النقاط الضعيفة التي ظهرت أثناء التجربة.²⁷ في البحث والتطوير في مجال التربية تُستخدم طرق بحث أساسية متنوعة، مثل النوعي، والكمي، أو المزيج بينهما. على سبيل المثال، يتم إجراء التقييم التكويني عادةً بالطرق التجريبية، وتحليل الاحتياجات باستخدام النهج النوعي، والمسح الوصفي لفهم عملية التعلم قبل تطوير الوسائط أو المواد التعليمية. كما أن البحث والتطوير يجري بناءً على المشاكل الحقيقية في الميدان، ويهدف إلى حل هذه المشاكل، وليس بناءً على أفكار أو محاكاة من الباحث فقط.²⁸

البحث والتطوير (*R&D*) له أربع صفات رئيسية: أولاً، منهجي، أي أن عملية البحث تتم بشكل منظم وتتبع خطوات واضحة. ثانياً، ابتكاري، أي يهدف إلى إنتاج منتجات أو برامج جديدة لم تكن موجودة من قبل أو تحسين ما هو قائم بالفعل. ثالثاً، قائم على البيانات، أي يتم الاعتماد على البيانات التجريبية لاختبار فعالية وصلاحيّة المنتج المطوّر. رابعاً، تكراري، أي أن عملية التطوير تتم بشكل متكرر مع الاختبار والتحسين

²⁶ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, ed. Rindra Risdiantoro (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), hal 1.

²⁷ Loso Judijanto dkk, *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*, (Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hal 2.

²⁸ Siti Azizah Susilawati dkk, *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar*, (Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press, 2021), hal 39.

التدريجي للوصول إلى أفضل النتائج.^{٢٩} وفقاً لأكر، تُقسّم أهداف البحث والتطوير في مجال التربية حسب الجوانب التي يتم تطويرها، وهي المنهج الدراسي، والتكنولوجيا والوسائل التعليمية، والمادة الدراسية وطريقة تدريسها، وتربية وتدريب المعلمين، وفي جانب التكنولوجيا والوسائط التعليمية، الهدف هو تحسين تصميم وتطوير وتقييم التعلم باستخدام مواقف حقيقية لحل المشكلات أو اتباع إجراءات عامة للفحص والتحليل.^{٣٠}

في البحث والتطوير (R&D)، قام العلماء بعمل عدة نماذج تساعد في صنع منتجات جيدة من خلال مراحل محددة. ومن بين نماذج البحث والتطوير الأكثر استخداماً ما يلي:

١- نموذج بورغ وغال (Borg & Gall)

النموذج بورغ وغال (Borg & Gall) توجد خطوات عامة تُستخدم لتطوير المنتج. ومن إجراءات البحث والتطوير عند بورغ وغال ما يلي: جمع المعلومات والبيانات، التخطيط، إعداد الشكل الأولي للمنتج، التجربة الميدانية الأولية، تعديل المنتج، التجربة الميدانية الأساسية، مراجعة المنتج من جديد، الاختبار الميداني التشغيلي، المراجعة النهائية للمنتج، ثم نشر المنتج وتطبيقه.

٢- نموذج ديك وكاري (Dick & Carey)

يركّز نموذج ديك وكاري (Dick & Carey) على تحليل وتصميم التعلم، ويتكوّن من عشر خطوات، لذلك يُعد من أكثر النماذج استخداماً في تصميم التعليم. وتشمل خطوات نموذج ديك وكاري ما يلي: (١) تحليل الاحتياجات لتحديد الأهداف التعليمية (٢) تحليل عملية التعلم (٣) تحليل المتعلمين وبيئة التعلم (٤) صياغة الأهداف التعليمية (٥) إعداد أدوات التقييم (٦) وضع إستراتيجيات التعلم (٧) تطوير المواد التعليمية واختيارها (٨) تطوير المواد التعليمية واختيارها (٩) مراجعة البرنامج التعليمي (١٠) إعداد التقييم الختامي.

²⁹ Mike Nurmaila Sari dkk, Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development. N.p.: Pradina Pustaka, (Sukaharjo: Pradina Pustaka, 2024) Hal. 16.

³⁰ Fayrus Abadi Slamet, Model Penelitian Pengembangan (R n D), (Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022) Hal. 6.

٣- نموذج التنمية الرباعي الأبعاد (Four-D Model)

نموذج التطوير (Four-D Model) اقترحه سيفاسيلاام ثياغاراجان (Sivasailam Thiagarajan)، ودوروثي س. سميل (Dorothy S. Semmel)، وميلفين آي. سميل (Melvyn I. Semmel). ويتكوّن هذا النموذج من أربع مراحل رئيسية، وهي: التحديد، والتصميم، والتطوير، والنشر.

٤- نموذج تطوير أدي (Addie)

من النماذج التي يمكن استخدامها في البحث التطويري نموذج ADDIE، وهو اختصار لكلمات: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. يُعد نموذج ADDIE من النماذج المنهجية في تصميم التعلم. وقد أوضح ريميزوفسكي (Rimiszowski) أن تطبيق المنهج المنظم في تصميم وتطوير المواد التعليمية قد ظهر في كثير من الممارسات، مثل تصميم وتطوير النصوص، والمواد السمعية البصرية، والمواد التعليمية المعتمدة على الحاسوب.

٥- نموذج هانافين وبيك (Hannafin&Peck)

يتكوّن نموذج هانافين وبيك (Hannafin&Peck) من ثلاث مراحل رئيسية، وهي: مرحلة تحديد الاحتياجات، ثم مرحلة التصميم، وأخيراً مرحلة التطوير والتنفيذ. وتشمل جميع هذه المراحل عملية التقييم والمراجعة. يُعد نموذج هانافين وبيك نموذجاً بسيطاً ولكنه فعال، حيث ترتبط المراحل الثلاث بعمليات التقييم والمراجعة المستمرة. ويركّز هذا النموذج على حل المشكلات المتعلقة بجودة التطوير وتعقيده.^{٣١}

³¹ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, (Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), hal 9-30.

ب- الوسائط التعليمية

١- تعريف الوسائط التعليمية

الوسائط التعليمية هي كل ما يُستعان به لإحداث وإنجاح عملية التعليم، بدءًا من القلم والسطح، وانتهاءً بكل الأدوات والأجهزة اللازمة للعملية التعليمية.^{٣٢} الوسائط التعليمية هي كل ما يستخدمه المعلم لنقل المادة بشكل مخطّط، حتى يستطيع الطالب أن يتعلّم بشكل جيد وفعال. ويمكن أن تكون الوسائط التعليمية مواد أو أدوات أو طرقًا تُستخدم في عملية التعليم، بهدف جعل التواصل بين المعلم والطالب واضحًا وتفاعليًا وفعالًا.^{٣٣}

قيمة وفائدة الوسائل التعليمية هي تحسين عملية التعلّم، وتحسين نتائج التعلّم التي يحققها الطلاب في عملية التعلّم. فوائد الوسائط التعليمية هي: (أ) تُعطي دليلاً للمعلم لتحقيق أهداف التعلّم، بحيث يستطيع المعلم شرح المادة التعليمية بشكلٍ منظمٍ ومتسلسل، وتقديمها بطريقةٍ جذابةٍ لتحسين جودة التعلّم. (ب) تزيد من دافعية الطلاب ورغبتهم في التعلّم، فيستطيعون التفكير وتحليل المادة الدراسية بشكلٍ جيدٍ في جوٍّ تعليميٍّ ممتعٍ، ويسهل عليهم فهم الدرس.^{٣٤} حسب رأي هيري، توجد ثلاثة أنواع من الوسائط التعليمية التي يمكن للمعلم استخدامها في عملية التعلّم في المدرسة، وهي:

(أ) الوسائط البصرية، وهي الوسائط التي يمكن للطلاب رؤيتها، مثل الصور والملصقات والعروض التقديمية.

(ب) الوسائط السمعية، وهي الوسائط التي يمكن للطلاب سماعها، مثل التسجيلات الصوتية أو الصوت التعليمي.

^{٣٢} أحمد حسن ونانس حسن، التلخيص في مهارات التدريس (الجزء الأول)، (٢٠١٤)، ص ٦٧.

^{٣٣} Denny Aulia Rachmawati dkk, Media Pembelajaran, (Padang: CV. Gita Lentera, 2025) Hal. 2.

^{٣٤} Olivia Feby Mon Harahap dkk, Media Pembelajaran Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, (Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2022), hal 12-16.

ج) الوسائط السمعية البصرية، وهي الوسائط التي يمكن للطلاب رؤيتها وسماعها معًا، مثل الفيديو أو الأفلام التعليمية.^{٣٥}

تساعد الوسائط التعليمية الطلاب على فهم الدروس بسهولة، وتجعل التعلم أكثر تشويقًا، وتزيد من رغبتهم في التعلم. لذلك، على المعلم اختيار الوسائل المناسبة لاحتياجات الطلاب، مثل الوسائط السمعية البصرية القائمة على الرسوم المتحركة لتقوية مهارة الاستماع.

٢- الفيديو المتحركة

في عملية التعلم، يعد اختيار الوسيلة المناسبة أمرًا مهمًا جدًا. على المعلم أن يختار الوسيلة التي تناسب المهارة التي يريد تنميتها، لأن لكل مادة خصائص مختلفة. لذلك، يجب أن تكون الوسيلة التعليمية مناسبة لاحتياجات تعلم الطلاب. الفيديو المتحرك هو برنامج كمبيوتر يستخدم لتقديم المواد من خلال مزيج من النصوص والصور والألوان والرسوم المتحركة والصوت بشكل متكامل تمامًا.^{٣٦} يساعد استخدام الوسائط التعليمية على شكل فيديو الرسوم المتحركة المعلم في شرح المواد الصعبة بطريقة أسهل، وأكثر جذبًا وتفاعلاً. وذلك لأن هذه الوسائط تجمع بين الصوت والصور المتحركة الجذابة، مما يساعد على زيادة اهتمام ودافعية الطلاب في تعلم مهارة الاستماع.^{٣٧}

جامعة الرانري

AR - RANIRY

ج- الذكاء الاصطناعي

مع تطور التكنولوجيا الرقمية، حدثت تغييرات كثيرة في مختلف مجالات الحياة، ومنها مجال التعليم. فالتكنولوجيا لا تسهّل الوصول إلى المعلومات فقط، بل تساعد أيضًا في عملية التعليم والتعلم. ومن التقنيات الحديثة التي تُستخدم اليوم الذكاء الاصطناعي

³⁵ Bulkia Rahim, Media Pendidikan, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020) Hal. 49.

³⁶ Izzaturahma, Mahadewi, and Simamora, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar, Jurnal Edutech Undiksha, 9, no. 2 (2021), hal 216-224.

³⁷ Isnaini Aprilia Nur Amin and Aulia Mustika Ilmiani, "Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Maharah Istima", Indonesian Journal of Arabic Education and Learning 1, no. 1 (2025), hal 66-75.

(Artificial Intelligence). الذكاء الاصطناعي (AI) هو نظام يقوم في عملياته بتنفيذ مهام تتطلب عادةً نظام ذكاء مشابه للذكاء البشري.^{٣٨} في العصر الرقمي، يلعب الذكاء الاصطناعي (Artificial Intelligence) دورًا مهمًا في تطوير الابتكار في مجال التعليم. ومن أشكال استخدامه إنشاء وسائط تعليمية لا تقتصر على تقديم المعلومات فقط، بل تكون تفاعلية ومناسبة لاحتياجات كل متعلم.^{٣٩} بفضل هذه القدرات، أصبح استخدام الذكاء الاصطناعي في التعليم أكثر انتشارًا. ومن خلاله، يستطيع المعلم تقديم تعليم أكثر تفاعلاً وتنوعاً، ومناسباً لاحتياجات الطلاب. بفضل هذه القدرات، يتطور استخدام الذكاء الاصطناعي في مجال التعليم. ومن خلال تطبيقه، يمكن للذكاء الاصطناعي أن يساعد في إنشاء وسائل تعليمية أكثر تفاعلية وتكيفية وشخصية، بما يتناسب مع احتياجات كل طالب. وفي مجال التعليم، يسهم الذكاء الاصطناعي في دعم تطوير الوسائط التعليمية.^{٤٠} فوائد استخدام الذكاء الاصطناعي في التعليم كثيرة جداً. أولاً، يمكن للذكاء الاصطناعي تقديم تجربة تعلم مناسبة لقدرات واحتياجات كل طالب. بالإضافة إلى ذلك، يساعد الذكاء الاصطناعي في تحليل نتائج تقييم الطلاب لمعرفة نقاط القوة والضعف لديهم، مما يساعد المعلم على اختيار طرق التعليم المناسبة. كما يدعم الذكاء الاصطناعي المعلم في تخطيط الدروس وتطوير المواد التعليمية. ومن خلال تحليل كميات كبيرة من البيانات التعليمية، يمكن للذكاء الاصطناعي مساعدة المعلم في إعداد تعلم أكثر دقة وملاءمة، وكذلك دعم تطوير منصات تعليمية تكيفية وأنظمة إرشاد تعليمية ذكية.^{٤١}

³⁸ Fani Azfar and Sutiah Sutiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis Artificial Intelligence (AI) Bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar," *Islamika Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2024), hal 1497-1503.

³⁹ Andi Baso Kaswar et al., "Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence," *Vokatek* 1, no. 3 (2023), hal 293-297.

⁴⁰ Renda Yuriananta and Prima Vidya Asteria, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Artificial Intelligence (AI) Untuk Guru," *Jurnal Gramaswara* 4, no. 3 (2024), hal 274-285.

⁴¹ Arimuliani Ahmad, Khulaiiyah, and Rugaiyah, "Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Artificial Intelligence," *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2024): 210-17.

١ - Magic Light AI

يُعدّ *Magic Light AI* منصّة تساعد المستخدمين على إنشاء فيديوهات رسوم متحركة بسهولة. يمكن لهذه المنصّة تحويل النصوص إلى فيديوهات متحركة مع شخصيات قابلة للتعديل. كما أنّها سهلة الاستخدام ومناسبة لمختلف الفئات، مثل المعلمين وصنّاع المحتوى والمبتدئين الذين يرغبون في إنتاج فيديوهات بسرعة دون الحاجة إلى مهارات تقنية خاصة. لذلك، يمكن الاستفادة من *Magic Light AI* كوسيلة داعمة للتعليم وصناعة المحتوى الرقمي.

٢ - Runway RL

تُعدّ *Runway RL* منصّة تساعد المستخدمين على إنشاء رسوم متحركة أكثر جاذبية وحيوية وجودة. يمكن لهذه المنصّة تحويل الصور إلى فيديوهات متحركة، مما يجعل النتائج أكثر واقعية. كما تحتوي على ميزات مختلفة تسهّل عملية إنتاج الفيديو. لذلك، يمكن استخدام *Runway RL* كوسيلة داعمة في تطوير التعلم القائم على الرسوم المتحركة.

د- التطبيقات

يحتاج تصميم الوسائط السمعية البصرية إلى إبداع لتناسب احتياجات الطلاب. ويُعدّ إنشاء فيديوهات متحركة باستخدام التطبيقات الرقمية خطوة مهمة، لذلك من الضروري فهم معنى التطبيق أولاً. في علم الحاسوب، التطبيق هو برنامج كمبيوتر أو برنامج يعمل على نظام معين، تم إنشاؤه لأداء مهام محددة. كلمة تطبيق مأخوذة من اللغة الإنجليزية *application*، والتي تعني الاستخدام أو التطبيق. باختصار، التطبيق هو برنامج كمبيوتر مصمّم لمساعدة المستخدم في تنفيذ مهام معينة.^{٤٢} فيما يلي بعض التطبيقات المستخدمة في التطوير:

⁴² Tabanal, "Aplikasi Digital."

١ - Capcut

يُعدّ Capcut تطبيقًا لتحرير الفيديو على نظام أندرويد، أنشأتها شركة *Bytendance* Pte يُعتبر هذا التطبيق من أكثر التطبيقات شهرةً في متجر *Play Store* عادةً ما يُستخدم Capcut لتحرير الأفلام، ولكنه يمكن أيضًا استخدامه لإنشاء رسوم متحركة رقمية تدعم التعلم عبر الإنترنت.^{٤٣} يقدّم تطبيق Capcut العديد من الميزات الممتعة لإنشاء الفيديوهات الطويلة أو القصيرة. تشمل هذه الميزات قص الفيديو، وإضافة النصوص، والصور، والرسوم المتحركة، ووضع الفيديو في طبقة *Overlay*، وإضافة الموسيقى والملصقات، بالإضافة إلى ميزات أخرى. ومن مميزات هذا التطبيق أيضًا أنه يمكن استخدامه مجانًا على جميع الأجهزة، وجميع الميزات يمكن الاستفادة منها بحرية حسب رغبة المستخدم.^{٤٤}

٢ - Canva

تطبيق *Canva* هو منصة تصميم جرافيكي عبر الإنترنت وسهلة الاستخدام. يوفر *Canva* مجموعة متنوعة من القوالب وخيارات التصميم، ليس فقط للعروض التقديمية، بل أيضًا لإنشاء الملصقات، وصور الملف الشخصي، واللافتات، وغيرها.^{٤٥} تطبيق *Canva* هو برنامج للتصميم وتحرير الصور والفيديو، متوفر مجانًا أو بنسخة مدفوعة. التطبيق سهل الاستخدام ويمكن تشغيله على الهواتف المحمولة والحواسيب المحمولة. يعد *Canva* وسيلة جذابة للتعلم السمعي البصري.^{٤٦}

⁴³ Heribertus Ary Setyadi et al., "Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 5, no. 2 (2024): 1841–48.

⁴⁴ Putri, Idris, and Irawan, "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut Pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no.3 (2023), hal 2468-2460.

⁴⁵ Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021), hal 2384–94.

⁴⁶ Rosalinda and Muhammad Syafriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva," *Jurnal Sains Riset (JSR)* 13, no. 1 (2023), hal 30–40.

٣- TTS Maker

تطبيق *TTS Maker* هو منصة رقمية تعمل كأداة لتحويل النصوص إلى صوت. يتوفر هذا التطبيق مجاناً على الويب. ووظيفته هي تحويل النصوص إلى صوت أو تسجيل صوتي. على موقع *TTS Maker*، تتوفر أيضاً عدة أصوات، ذكور وإناث، يمكن تعديلها حسب احتياجات المستخدم.^{٤٧}

٤- Zapeto

Zapeto هو منصة تفاعلية تعتمد على الشخصيات ثلاثية الأبعاد، تتيح لأي شخص إنشاء عالم افتراضي، وصنع ألعاب للعب مع الأصدقاء، وتجربة أنشطة إبداعية مختلفة. يساعد *Zapeto* في تحقيق أشياء يصعب القيام بها في العالم الواقعي، مثل اختيار الملابس، وشكل الجسم، والأشياء الأخرى التي تبدو حقيقية. وعلى الرغم من كونه تطبيق ألعاب، يمكن للمعلمين استخدام *Zapeto* لإنشاء شخصيات فريدة تُستخدم كمادة في فيديوهات التعليم السمعي البصري.^{٤٨} يتيح استخدام تطبيق *Zapeto* في التعليم إنشاء عالم رقمي يعمل كمساحة تعلم تفاعلية. يمكن للمستخدمين تصميم شخصية *Avatar* ثلاثية الأبعاد فريدة باستخدام التعرف على وجوههم، ويمكن استخدام هذه الأفاتار للتواصل مع مستخدمين آخرين داخل العالم الرقمي.^{٤٩}

٥- Pinteterest

تطبيق *Pinteterest* هو تطبيق يُستخدم للبحث عن المحتوى البصري، مثل الصور والفيديوهات، وحفظها ومشاركتها. يمكن استخدامه كمصدر للإلهام، بما في ذلك لإنشاء وسائل تعليمية. الصور المتوفرة كثيرة وجذابة، لذلك يستخدمه مصممو الأزياء كثيراً للبحث

⁴⁷ Safrida Napitupulu, Elia Putri, and Fitri Yulia, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Artificial Intellegence Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 03 (2025), hal 250–63.

⁴⁸ Arum Hibatullah and Meliza Budiarti, "Development Of Speaking Skills Learning Media Using Zapeto Appliaction For Grade 8 Students In MTSN 2 Solok," *Proceedings 4rd UIN Imam Bonjol International Conference on Islamic Education*, 2023, 325–31.

⁴⁹ Lam Mei Wei and Helmi Norman, "Keberkesanan Pembelajaran Berasaskan Metaverse Melalui Aplikasi Zepeto Bagi Subjek Sains Di Kalangan Murid Sekolah Rendah," *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities* 9, no. 4 (2024), hal 1–30.

عن الأفكار والإلهام.^{٥٠} قبل إنشاء الفيديوهات المتحركة، من المهم وجود أفكار وشخصيات وخلفيات كمصدر للإلهام. لذلك يُستخدم *Pinterest* للبحث عن الأفكار ومشاهدة الشخصيات والخلفيات المختلفة التي يمكن استخدامها في الفيديوهات المتحركة.

هـ- مهارة الاستماع

المهارة لغةً تعني الإتقان، والبراعة، والقدرة على القيام بشيء بشكل جيد. فمثلاً، كلمة "ماهر" مأخوذة من "مهر" وتعني الشخص القادر والمتقن. الشخص الماهر هو الذي يفهم ويتقن كل ما يقوم به، سواء في العمل أو العلم، أي أنه يؤديه بدقة وإتقان. اصطلاحاً، المهارة هي القدرة أو الأداء الذي يتم بكفاءة وسرعة وفهم. وبناءً على هذا التعريف، يكون مفهوم المهارة في هذا البحث قريباً من معنى "ماهر" في اللغة الإندونيسية، مثل الشخص الماهر في قيادة السيارة. الاستماع لغةً، حسب لسان العرب لابن منظور، مشتق من كلمة سمع ويعني حسن السمع، كما يمكن أن يعني الأذن نفسها، وجمعه أسمع. واصطلاحاً، الاستماع هو العملية التي يتم فيها استقبال المعلومات شفهيّاً بواسطة جهاز السمع، وهي عملية معقدة تشمل عدة مهارات فرعية تساعد الشخص على التأويل، واكتشاف العلاقات والمعاني فيما يسمعه.^{٥١}

و- المواد التعليمية

المادة التعليمية هي محتوى أو موضوع أساسي يُقدّم في عملية التعليم والتعلّم. وتُسمى هذه المادة مصدراً للتعلّم لأنها تحمل رسائل أو معلومات تهدف إلى مساعدة الطلاب على تحقيق أهداف التعلّم.^{٥٢} لذلك، قبل بدء عملية التعليم، يجب على المعلم أن يفهم ويتقن المادة التي سيقدمها للطلاب حتى يتمكن الطلاب من التعلّم جيداً وتحقق

⁵⁰ Jojor Renta Maranatha et al., "Pelatihan Pemanfaatan Canva Dan Pinterest Untuk Pendidikan," *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 8, no. 1 (2024): 19–26, <https://doi.org/10.31537/dedication.v8i1.1700>.

^{٥١} سوفرين أفندي لوبيس، "مهارة الاستماع وضوابطها في اللغة العربية"، طريقة علمية: مجلة العلوم

التربوية واللغة العربية ٨، رقم ١ (٢٠٢٠)، ص ٥٢-٦٦.

⁵² Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017), hal 333–52.

أهداف التعلم. وفقاً لـ *Brubacher* ، يتكوّن المنهج أو المادة التعليمية بشكل عام من ثلاثة عناصر: الحقيقة (*the true*) ، الخير (*the good*) ، والجمال (*the beautiful*). الحديث عن الحقيقة يتعلق بطبيعة المعرفة، أما الخير والجمال فيتعلقان بالأخلاق والجماليات. لذلك، وفقاً لـ *Brubacher*، تشمل المادة التعليمية المعرفة، والأخلاق، والجماليات.^{٥٣} في مثل هذه الحالة، يحتاج مطوّرو وسائل التعليم، بما في ذلك المعلم، إلى إتقان المادة الدراسية جيداً. يجب على المعلم فهم محتوى المادة بشكل مفصل. عادةً ما تكون المادة موجودة في كتب المقرّر، لذلك غالباً يقتصر التعليم على نقل ما في الكتاب. ومع ذلك، في التعليم الذي يركّز على تحقيق الأهداف أو الكفاءات، لا يكون المعلم هو المصدر الوحيد للتعلم. لذلك يمكن الحصول على المادة الدراسية من مصادر مختلفة.^{٥٤} والمادة التي تم تطويرها في هذا البحث مأخوذة من كتاب اللغة العربية الصادر عن وزارة الشؤون الدينية لعام ٢٠٢٠ لطلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الصف العاشر، وذلك في الباب الثاني بعنوان "الأسرة والبيت".



الصورة ٢-١: المواد التعليمية

⁵³ Sabarudin, "Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013," *Jurnal An-Nur* 04, no. 01 (2018), hal 1-18.

⁵⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), hal 20.

الفصل الثالث إجراءات البحث الحقلية

أ- منهج البحث

أحد نماذج التطوير التي تُستخدم كثيراً هو نموذج ثياغاراجان (*Thiagarajan*)، المعروف باسم نموذج 4D. تم اختيار هذا النموذج لأنه منظم وواضح، ومناسب لتطوير أدوات التعلم. ووفقاً لرينولدز (*Reynolds*)، يمكن استخدام نموذج 4D كمصدر للأفكار والخطوات في تطوير عملية التعلم ونشرها في مجالات أخرى.⁵⁵ سيتم شرح خطوات تطوير أدوات التعلم باستخدام نموذج 4D بشكل واضح ومفصل في عملية البحث كما يلي:

١- التعريف (*Define*)

المرحلة الأولى في نموذج 4D هي مرحلة التعريف، وهي مرحلة تتعلق باحتياجات التطوير. وبشكل بسيط، تُسمى هذه المرحلة مرحلة تحليل الاحتياجات. في تطوير المنتج، يحتاج المطور إلى فهم متطلبات التطوير، وتحليل الوضع القائم، وجمع المعلومات حول مدى الحاجة إلى التطوير. يمكن تنفيذ مرحلة التحديد أو تحليل الاحتياجات من خلال دراسة البحوث السابقة ومراجعة الأدبيات. وذكر ثياغاراجان (*Thiagarajan*) أن هناك خمس أنشطة يمكن القيام بها في مرحلة التحديد.⁵⁶ سيتم شرح مراحلها فيما يلي:

⁵⁵ Budi Halomoan Siregar dkk, "Teori dan Praktik Multimedia Pembelajaran Interaktif," (Medan: Umsu Press, 2022), hal 55.

⁵⁶ Setya Yuwana Sudikan, Titik Indarti, Faizin, Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malanag, 2023), hal 89.

أ) تحليل المبدئي (Front and Analysis)

في هذه المرحلة، تقوم الباحثة بإجراء تقييم أولي لمعرفة مستوى القدرة وفاعلية تعليم مهارة الاستماع. ويتم ذلك من خلال ملاحظة عملية التعليم في الصف بشكل مباشر وإجراء مقابلة مع المعلمة.

ب) تحليل المتعلمين (Learner Analysis)

في هذه المرحلة، قامت الباحثة بتحليل دافعية الطلاب في تعلم اللغة العربية باستخدام استبانة دافعية التعلم. تُستخدم نتائج تحليل استبانة دافعية التعلم المبنية على مقياس ليكرت لتحديد فئة مستوى دافعية التعلم لدى المتعلمين، وذلك بالاعتماد على معايير النسبة المئوية لدرجات التقييم وفقاً لرضوان.^{٥٧}

الجدول ٣-١: معايير صلاحية أدوات التعلم

درجات التقييم	فئات
١٠٠-٨٠	ممتاز
٧٩-٧٠	جيد جداً
٦٩-٦٠	جيد
٥٩-٥٠	مقبول
<٥٠	ضعيف

ج) تحليل المهام (Task Analysis)

في هذه المرحلة، قامت الباحثة بتحليل المهام التي يجب تقديمها للطلاب في تعلم مهارة الاستماع، وذلك وفقاً للمواد الموجودة في المنهج الدراسي المعتمد.

⁵⁷ Sahat Simbolon, Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan, (Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, 2022) Hal. 59-60.

(د) تحليل المفاهيم (Concept Analysis)

في هذه المرحلة، قمت الباحثة بتحليل المفاهيم من خلال تحديد الموضوع الذي تمت دراسته في تعليم مهارة الاستماع، ثم وضعت خطوات منظمة لدراسة هذا الموضوع بما يتناسب مع أهداف التعلم.

(هـ) تحديد الأهداف التعليمية (Specifying Instructional Objectives)

في هذه المرحلة، قامت الباحثة بتحليل القدرات التي ينبغي أن يحققها الطلاب بعد تعلم مهارة الاستماع.

٢- التصميم (Design)

تهدف مرحلة التصميم إلى إعداد خطة لتطوير وسيلة تعليمية في شكل فيديو رسوم متحركة قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية. وتشمل الخطوات التي قام بها الباحث في هذه المرحلة اختيار التطبيقات المستخدمة في تطوير فيديو الرسوم المتحركة، وتحديد الشخصيات الكرتونية المناسبة لموضوع التعلم، وكذلك اختيار صوت متحدث أصلي للغة العربية يكون واضحًا وسهل الفهم للمتعلمين غير الناطقين بها. وفي هذه المرحلة أيضًا تم تحديد المواد والأدوات المستخدمة في تصميم الوسيلة التعليمية، وتشمل الشخصيات الكرتونية، والخلفيات، ونصوص الحوار، والصوت، والمؤثرات الصوتية، وذلك بالاستعانة بعدة تطبيقات رقمية مثل *Zapeto* لتصميم الشخصيات، و *Pinterest* لاختيار الخلفيات، و *Runway RL* لتحريك الصور، و *Capcut* لتحرير ودمج العناصر المرئية، و *TTS Maker* لتحويل النص إلى صوت، و *Magic Light AI* لدعم إنتاج فيديو الرسوم المتحركة القائم على الذكاء الاصطناعي. بعد ذلك أعدّ الباحث نموذجًا أوليًا للوسيلة التعليمية في صورة تصميم فيديو رسوم متحركة يوضّح ملامح الشخصيات، والخلفيات البصرية، وحوارات التعلم، وتسلسل العرض الذي يتكوّن من جزء تمهيدي، وعرض المادة التعليمية، وتدرّيات مهارة الاستماع، ثم الجزء الختامي. ويُستخدم هذا النموذج الأولي

كمراجع أساسي في تطوير المنتج، في حين يتم شرح خطوات التنفيذ والمعالجة التقنية بالتفصيل في الفصل الرابع.

٣- التطوير (Development)

في مرحلة التطوير، قامت الباحثة بتطوير وسيطة التعليمية في شكل فيديو رسوم متحركة قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الاستماع. ثم تم تقييم هذا المنتج من قبل الخبراء باستخدام استمارة التحقق التي تشمل جوانب المحتوى واللغة والوسائط التعليمية وهم:

أ) تقييم المحتوى واللغة: تم تقييم المحتوى واللغة من قبل ثلاثة مقيمين في مجال اللغة العربية وتعليمها باستخدام استبانة. وشمل التقييم مناسبة المحتوى للأهداف التعليمية وصحة اللغة والتراكيب، وذلك باستخدام مقياس ليكرت من أربع درجات. واستُخدمت نتائج التقييم لإجراء التعديلات اللازمة على المادة التعليمية.

ب) تقييم الوسائط: أُجري هذا التقييم من قبل ثلاثة خبراء في مجال الوسائط وتقنية المعلومات باستخدام استبانة التقييم. وشمل التقييم مظهر الوسيلة التعليمية، وجودة الصوت، وطريقة العرض، وسهولة الاستخدام، وذلك باستخدام مقياس ليكرت من أربع درجات. واستُخدمت نتائج التقييم لتحسين جودة الوسيلة التعليمية.

بعد إجراء التحسينات اللازمة، قامت الباحثة بإجراء اختبار فاعلية على الوسيلة التعليمية في شكل فيديو رسوم متحركة تم تطويره. أُجري هذا الاختبار على تسعة عشر طالبًا من الصف العاشر في MAN 03 بندا أتشيه، بهدف معرفة أثر استخدام هذه الوسيلة في تحسين مهارة الاستماع لدى الطلاب.

٤- النشر (Dessiminate)

في مرحلة النشر، تم توزيع منتج التعلم المتمثل في الفيديو المتحرك الذي تم تطويره على معلمي مادة اللغة العربية في مدرسة MAN 3 بندا أتشيه. كما تم مشاركة المنتج أيضًا مع معلمي اللغة العربية في بعض المدارس الأخرى عبر منصة جوجل درايف. وللوصول إلى

عدد أكبر من المستخدمين، تم رفع وسيلة التعلم هذه أيضًا على منصة يوتيوب ليتمكن المعلمون والطلاب من الوصول إليها بسهولة.

ب- عينة البحث

العينة هي جزء من المجتمع يُختار لتمثيل المجتمع ككل. ويتم اختيار العينة بناءً على اعتبارات ومعايير محددة بما يتناسب مع أهداف البحث.^{٥٨}

١- شارك معلمة اللغة العربية للحصول على معلومات الاحتياجات الأولية لتطوير المنتج.

٢- شارك سبعة عشر طالباً من المدرسة الثانوية للحصول على بيانات دافعية تعلم اللغة العربية وفاعلية استخدام المنتج المطور.

٣- شارك ستة محققين في تحقيق المنتج المطور حيث ثلاثة منهم تحققوا المنتج من ناحية المحتوى واللغة وثلاثة أخرى تحققوا المنتج من ناحية التصميم.

ج- أدوات البحث

الأداة هي وسيلة تُستخدم لقياس شيء معين. في البحث، تُستخدم الأداة لجمع البيانات، سواء كانت بيانات نوعية (وصفية) أو بيانات كمية (أرقام).^{٥٩} الأداة التي تُستخدم في البحث هي:

١- ورقة الاستبانة

أما الاستبانة المستخدمة للحصول على بيانات هذا البحث فيتكون من نوعين

وهما:

أ) ورقة الاستبانة التصديق

وأما ورقة الاستبانة التصديق في هذه الدراسة، فهي تتكون من نوعين:

⁵⁸ Indra Prasetia, Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik, (Medan: Umsu Press, 2022), hal 100.

⁵⁹ I Wayan Widiana dkk, Validasi penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan, (Depok: Rajawali Pers, 2020), hal 6.

- ورقة الاستبانة التصديق من ناحية المحتوى واللغة

تم إعداد الاستبانة الخاصة بتصديق المنتج من قبل الباحثة على شكل مقياس ليكرت (*likert*) بأربعة مستويات، وعرضت أولاً على خبير واحد للتأكد من صلاحيتها. وتقيس الاستبانة جانبيين هما المحتوى واللغة. يشمل جانب المحتوى غلاف الفيديو، مدى توافق الأهداف التعليمية مع مخرجات التعلم، صياغة الأهداف لقياس مهارات الاستماع، اكتمال محتوى الفيديو، توافق الحوارات مع الموضوع، شمول مكونات المادة التعليمية، تقديم المفردات، وملاءمة التدريبات مع الأهداف التعليمية ومهارات الاستماع. أما جانب اللغة فيقيس دقة الالتزام بقواعد اللغة العربية، الكلمات المستخدمة، ومدى ملاءمة الكلمات لمستوى طلاب الصف العاشر.

- ورقة الاستبانة التصديق من ناحية التصميم

أما استبانة تصديق من ناحية التصميم، فقد أعدتها الباحثة على شكل مقياس ليكرت (*Likert*) بأربعة مستويات، وعرضت أولاً على خبير واحد للتأكد من صلاحيتها. وتتكون الاستبانة لتقييم جانب الوسائط من ثلاثة عشر بنداً، وتشمل تقييم مظهر الوسائط مثل الألوان، صور الشخصيات، حجم خط اللغة العربية في المعجم، نوع الخط العربي في المعجم، حجم خط اللغة الإندونيسية في المعجم، ونوع الخط الإندونيسي في المعجم. ويشمل جانب جودة الصوت وضوح الصوت، التزامن، جودة الصوت، ثبات مستوى الصوت، المؤثرات الصوتية، الموسيقى الخلفية، ودقة اللغة والنطق. أما جانب العرض فيقيم من خلال سهولة الاستخدام.

ب) ورقة استبانة الاستجابة

الاستبانة المستخدمة في هذا البحث تهدف إلى معرفة مستوى دافعية الطلاب في تعلم اللغة العربية، خاصة في مهارة الاستماع. وتتكون الاستبانة من ١١ عبارة، وصيغت باستخدام مقياس ليكرت (*Likert*) الخماسي: أوافق بشدة، أوافق، متردد، لا أوافق، ولا أوافق بشدة.

٢- ورقة الملاحظة

ورقة الملاحظة تُظهر ما تفعلها المعلمة وحالة الصف أثناء الدرس. وتشمل ما يلي:
طريقة التدريس التي يستخدمها المعلم، وسائل التعليم المستخدمة، التفاعل بين المعلم والطلاب، ومستوى نشاط الطلاب خلال الدرس.

٣- الأسئلة

تتكون أدوات الاختبار من ١٥ سؤالاً، وتُستخدم لقياس مدى إتقان الطلاب للمادة الدراسية، سواء من حيث المعرفة أو المهارة. وتتضمن الأسئلة ثلاثة أنواع: أسئلة مقالية، أسئلة توصيل، وأسئلة تصحيح قواعد اللغة. يهدف هذا المزيج من الأسئلة إلى تقييم قدرة الطلاب بشكل شامل.

د- طريقة جمع البيانات

تقنية جمع البيانات هي نشاط للبحث عن البيانات في الميدان، وتُستخدم للإجابة عن مشكلات البحث.^{٦٠}
١- ملاحظة

الملاحظة هي أداة من أدوات جمع البيانات، وتعني مشاهدة الأشياء وتسجيلها بشكل منظم ودقيق أثناء الدراسة.^{٦١} الغرض من الملاحظة هو فهم خصائص السلوك البشري وأهمية العلاقات بين أفرادها في الظواهر الاجتماعية المعقدة، وذلك في إطار ثقافي معيّن.^{٦٢}

في هذه الدراسة، استخدمت الباحثة الملاحظة لجمع البيانات حول احتياجات تطوير المنتج. وتمت الملاحظة من خلال متابعة أنشطة تعليم اللغة العربية مباشرةً داخل الفصل الدراسي.

⁶⁰ Syaiful, Metode Penelitian Pendidikan, (Yogyakarta: Deepublish, 2024), hal 138.

⁶¹ Firdaus, Fakhry Zamzam, Aplikasi Metodologi Penelitian, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018), hal 104.

⁶² Imam Gunawan, Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013): 143.

٢- الاستبانة

الاستبانة هي أداة بحث تحتوي على مجموعة من الأسئلة أو العبارات لجمع البيانات أو المعلومات. ويجب عنها المشاركون بحرية حسب آرائهم.^{٦٣}

الهدف من هذا النشاط هو جمع البيانات حول صلاحية تطوير المنتج من خلال التحقق من صحة المنتج الذي تم تطويره. كما تُستخدم الاستبانة لمعرفة ملاءمة المنتج للاستخدام في التعلم.

٣- الاختبار

الاختبار هو مجموعة من الأسئلة لها إجابات صحيحة أو خاطئة ويجب الإجابة عنها. يُستخدم الاختبار لمعرفة مستوى قدرة الشخص أو لمعرفة جوانب معينة منه. والاختبار هو أداة تُستخدم للقياس والتقييم.^{٦٤}

في هذه الدراسة، استُخدم الاختبار لمعرفة هل المنتج المطور يمكنه تحسين مهارة الاستماع لدى الطلاب أم لا. وأُجري الاختبار مرتين يعني الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

أ) الاختبار القبلي: هو اختبار يُقدّم قبل بدء التعلم باستخدام فيديو الرسوم المتحركة. في هذه المرحلة، قدّمت الباحثة اختباراً قبلياً يتكوّن من ١٥ سؤالاً لمعرفة مهارة الاستماع لدى الطلاب قبل استخدام الوسيلة. ويهدف هذا الاختبار إلى الحصول على بيانات أولية لأغراض البحث.

ب) الاختبار البعدي: هو اختبار يُقدّم بعد انتهاء التعلم باستخدام فيديو الرسوم المتحركة. في هذه المرحلة، قدّمت الباحثة اختباراً بعدياً يتكوّن من ١٥ سؤالاً ويهدف هذا الاختبار إلى الحصول على بيانات تُستخدم في البحث.

⁶³ Iwan Hermawan, Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method, (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019), hal 75.

⁶⁴ Islamiani Safitri dkk, Teori Pengukuran dan Evaluasi, (CV Ruang Tentor, 2024), hal 1.

٤ - المقابلة

المقابلة هي نشاط لجمع المعلومات أو الآراء من خلال الأسئلة والأجوبة مع المستجيب. وتهدف المقابلة إلى معرفة الخلفية والأسباب المرتبطة بالمشكلة التي يتم دراستها.^{٦٥} في هذه الدراسة، استُخدمت المقابلة لجمع البيانات حول الاحتياجات والحصول على معلومات أوضح عن المنتج الذي سيتم تطويره. أُجريت المقابلة بشكل موجّه مع معلمة اللغة العربية. ومن خلال هذه المقابلة، حصلت الباحثة على صورة عن حالة التعلم وآراء المعلمة حول المنتج قيد التطوير.

هـ - طريقة تحليل البيانات

طريقة تحليل البيانات هي نشاط لفحص ومعالجة البيانات في البحث. تُؤخذ البيانات من أدوات البحث مثل الملاحظات، والوثائق، ونتائج الاختبارات، والتسجيلات، وغيرها. يُجرى هذا النشاط لتكون البيانات أكثر وضوحًا وسهولة الفهم، حتى يتمكن الباحث من التوصل إلى استنتاج.^{٦٦}

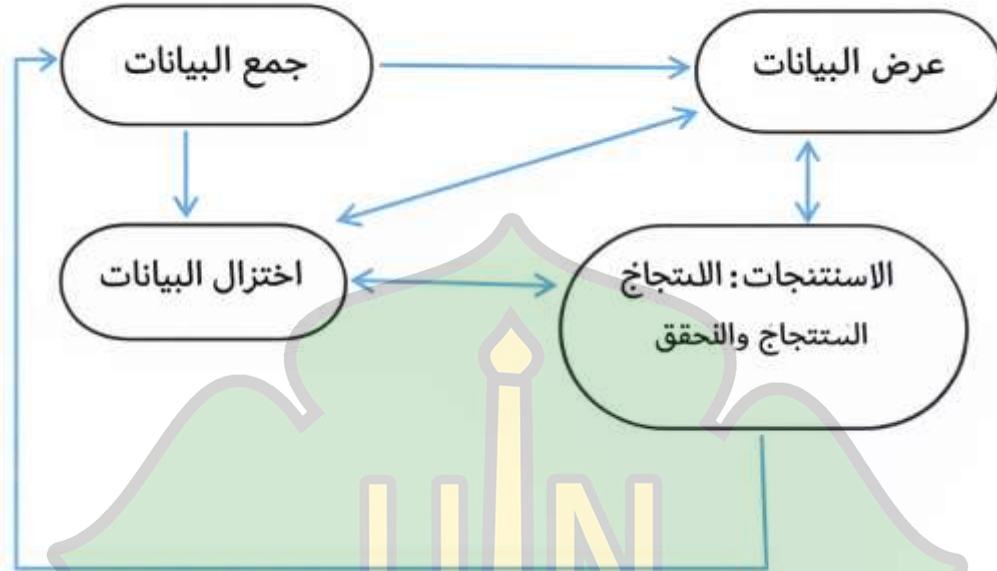
يستخدم هذا البحث بيانات نوعية وكمية. تم جمع البيانات النوعية من خلال المقابلة والملاحظة، ثم تم تحليلها بطريقة وصفية باستخدام نظرية تحليل البيانات النوعية لميلس وهويرمان (Miles & Huberman). تتكون عملية تحليل البيانات النوعية وفقًا لميلس وهويرمان (Miles & Huberman) من ثلاث مراحل رئيسية، وهي: (١) اختزال البيانات، (٢) عرض البيانات، و(٣) الاستنتاج والتحقق.^{٦٧}

يصف مايلس وهويرمان (Miles & Huberman) عملية تحليل البيانات النوعية بالتفصيل، كما هو موضح في الشكل التالي:

⁶⁵ Muchson, Statistik Deskriptif, (Guepedia): 25

⁶⁶ Muhammad Ramadhan, Metode Penelitian, (Surabaya: Cipta Media Nusantara), hal 87.

⁶⁷ Dila Erlianti, Metodologi Penelitian (Teori dan Perkembangannya), (Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024): 61



الصورة ٣-٢: عملية تحليل بيانات البحث النوعي

أما البيانات الكمية فتم الحصول عليها من خلال الاستبانة والاختبار. يتم تحليل بيانات الاستبانة باستخدام الإحصاءات الوصفية لمعرفة مدى ملاءمة المنتج المطور من خلال التحقق من صحتها بواسطة الخبراء. أما بيانات الاختبار فيتم تحليلها باستخدام الصيغة التالية:

$$\% \text{ الصلاحية} = \frac{\text{الدرجة } \sigma}{\text{درجة أعلى } \sigma} \times 100\%$$

الوصف:

% ملاءمة : النسبة المئوية للدرجة التي تم الحصول عليها

σ ملاءمة : النتيجة الإجمالية

σ الحد الأقصى للنتيجة : الحد الأقصى للنتيجة

الصورة ٣-٣: صيغة لحساب النسب المئوية للدرجات

تُستخدم نتائج هذا التحليل بعد ذلك كأساس لتحديد درجة ملاءمة المنتج الجاري تطويره، مع الرجوع إلى إرشادات تصنيف الملاءمة في الجدول التالي^{٦٨}:

الجدول ٣-٤: تصنيف الملاءمة

الدرجة	معيّار الصلاحية	الرقم
٨٥,٠٠١-١٠٠,٠٠٠٪	صالح جدًا	١
٧٠,٠٠١-٨٥,٠٠٠٪	صالح إلى حد م	٢
٥٠,٠٠١-٧٠,٠٠٠٪	قليل الصلاحية	٣
٠١,٠٠٠-٥٠,٠٠٠٪	غير صالح	٤

تم تحليل بيانات الاختبارات باستخدام الإحصاء الاستدلالي لمعرفة مدى فعالية استخدام الوسائط المتحركة كمنتج تطوري على مهارات الاستماع لدى الطلاب. قبل تحديد نوع الإحصاء المستخدم، تم إجراء اختبار الطبيعة والتجانس للبيانات أولاً يُجرى اختبار الطبيعة للتحقق من خصائص البيانات، بينما يُجرى اختبار التجانس للتحقق من مدى تماثلها. وقد استخدمت الباحثة اختبار *Shapiro-Wilk* نظرًا لأن حجم العينة في هذا البحث هو ١٧ طالبًا.^{٦٩} تستند نتائج اختبار الطبيعة والتجانس إلى معيارين أساسيين كما يلي:^{٧٠}

- (١) إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig) أكبر من (٠,٠٥)، فإن البيانات تكون طبيعية ومتجانسة.
- (٢) وإذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig) أقل من (٠,٠٥)، فإن البيانات تكون غير طبيعية وغير متجانسة.

⁶⁸ Agustina Fatmawati, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah," *EduSains* 4, no. 2 (2016): 94-103.

⁶⁹ S. S Shapiro and M. B. Wilk, "An Analysis of Variance Test for Normality (Complete Samples)," *Biometrika* 52, no. 3-4 (1965), hal 591-611.

⁷⁰ Setyawan, *Metode Penelitian Konsep Dan Analisis*, (UMMPress,2025), hal 156-157.

إذا تبين بعد الاختبار أن البيانات طبيعية ومتجانسة، تستخدم الباحثة اختبار *Paired Sample T-Test*، أما إذا كانت البيانات غير طبيعية أو غير متجانسة، فتستخدم اختبار *Wilcoxon Signed Rank Test* ويُبنى اختبار الفرضيات في هذا البحث التجريبي على معيارين أساسيين.^{٧١}

(١) إذا كانت قيمة الدلالة (Sig) أقل من (٠,٠٥)، تقبل الفرضية البديلة (Ha) وترفض الفرضية الصفرية (Ho)

(٢) وإذا كانت قيمة الدلالة (Sig) أكبر من (٠,٠٥)، ترفض الفرضية البديلة (Ha) وتقبل الفرضية الصفرية (Ho)



⁷¹ Giatma Dwijuna Ahadi and Neni Nur Laili Ersela Zain, "The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk" 6, no. 1 (2023), hal 15.

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- نتائج البحث

١- تطوير المنتج

في الفصل السابق، شرحت الباحثة منهج البحث المستخدمة في هذا البحث. أمّا في هذا الفصل، فتوضح الباحثة طريقة عرض نتائج البحث. وقد أسفر هذا البحث عن إنتاج وسيلة تعليمية على شكل فيديو متحرك يهدف إلى تنمية مهارة الاستماع لدى طلاب المرحلة الثانوية. وجمع بيانات البحث، استخدمت الباحثة عدة أساليب، وهي الملاحظة، والاستبانة، والمقابلة، والاختبار. أما نموذج التطوير المستخدم في هذا البحث فهو نموذج 4D. وستشرح الباحثة في الفقرات التالية الجوانب المتعلقة بتحليل البيانات.

أ) التعريف (Define)

وأما نتائج البحث في مرحلة التعريف فهي كما يلي:

١) تحليل المبدئي (Front and Analysis)

في هذه المرحلة، قامت الباحثة بتشخيص أولي لاحتياجات تطوير المنتج من خلال الملاحظة والمقابلة.

نتائج الملاحظة^{٧٢} كما هو موضح في الجدول الآتي:

الجدول ٤-١: نتائج ملاحظة حالة تعلّم اللغة العربية

رقم	جوانب الملاحظة	نتائج الملاحظة
١	تشرح المعلمةُ الدرسَ بطريقةً مرتبةً وواضحةً	تشرح المعلمةُ الدرسَ بشكلٍ واضحٍ ومرتبٍ إلى حدٍّ ما، ولكن في بعض

^{٧٢} ملاحظة أنشطة تعلّم اللغة العربية لصفّ العاشر يوم الأربعاء الموافق ٢٧ أغسطس ٢٠٢٥ م

الأجزاء تحتاج إلى التكرار حتى يفهم الطلاب الدرس		
وسائل التعليمية المستخدمة ما زالت محدودة ولا تجذب انتباه جميع الطلاب، لأنّ الفيديو المتحرك المستخدم قديم نوعًا ما	استخدام المعلم لوسائل التعلم يتناسب مع المادة الدراسية وأهداف التعلم	٢
حدث تواصل بين المعلم والطلاب، لكن بعض الطلاب فقط كانوا نشيطين، وبعضهم لا يزال ساكنًا	حدث تواصل ثنائي الاتجاه بين المعلم والطلاب أثناء عملية التعلم	٣
بعض الطلاب أصبحوا نشيطين في الاستماع والتفاعل مع الدرس، لكن بعض الطلاب ما زالوا غير مركزين ونادرًا ما يطرحون الأسئلة	كان الطلاب نشيطين في الاستماع وطرح الأسئلة والإجابة عليها والتفاعل مع الدرس	٤
كان اهتمام الطلاب وانتباههم جيدًا إلى حدّ ما، لكنه لم يكن متساويًا بين الجميع. بعض الطلاب شعروا بالملل بسهولة أثناء الدرس	أبدى الطلاب اهتمامًا وانتباهًا أثناء التعلم	٥

أما نتائج المقابلة^{٧٣} مع معلم اللغة العربية فهي كما يلي:

الجدول ٤-٢: نتائج مقابلة معلم اللغة العربية

رقم	جوانب المقابلة	نتائج المقابلة
أ. خصائص ودافعية الطلاب		
١	برأيكم، كيف دوافع الطلاب في تعلم مهارة الاستماع في اللغة العربية؟	الوضع ما زال غير متوازن، بعض الطلاب غير مركزين وشعروا بالملل، لذلك نحتاج إلى وسائل تعليمية مشوقة لزيادة رغبتهم في التعلم
٢	ما الصفات لدى الطلاب التي تؤثر أكثر على مهارة الاستماع (مثل المفردات، التركيز، عادات التعلم)؟	تركيز واهتمام الطلاب بالتعلم ما زال يحتاج إلى دعم استخدام وسائل تعليمية مشوقة
ب. الصعوبات في التعلم		
٣	ما الصعوبات التي يواجهها الطلاب غالبًا عند تعلم مهارة الاستماع في اللغة العربية؟	حدود إتقان المفردات تُعد الصعوبة الرئيسية للطلاب في تعلم مهارة الاستماع للغة العربية
٤	وكيف تتعامل المعلمة خلال هذا الوقت مع صعوبات الطلاب في مهارة الاستماع؟	الفيديو المتحرك من إنستغرام ويوتيوب لكنها لم تُنظم بعد بما يتوافق مع أهداف التعلم
ج. عادات التعلم والوسائل المستخدمة		

^{٧٣} المقابلة مع السيدة جميلة بوصفها معلمة اللغة العربية للصف العاشر في مدرسة MAN 03 يوم الأربعاء

٥	ما الوسيلة التي تستخدمونها عادة في تعليم مهارة الاستماع؟	أشياء حقيقية والفيديو المرئية، ولكن استخدامهما لا يزال محدودًا ولم يتركز على مهارة الاستماع
٦	هل الوسائط المستخدمة الآن فعّالة في مساعدة الطلاب على فهم مهارة الاستماع؟	الوسائط البصرية تساعد في فهم الطلاب، ومع ذلك لا يزال هناك حاجة إلى وسائل تعليمية أكثر توجيهًا لتعزيز مهارة الاستماع
د. التطلعات والاقتراحات		
٧	برأيكم، هل يمكن أن تساعد وسائط الفيديو المتحركة الطلاب في تنمية مهارة الاستماع؟	لفيديوهات المتحركة قدرة كبيرة على مساعدة الطلاب في مهارة الاستماع، ومع ذلك يجب تطويرها بشكل منظم وموجه
٨	ما الميزات أو الجوانب يجب توفرها في وسائط الفيديو المتحركة لتكون مناسبة لاحتياجات الطلاب؟	تُعد ميزة القصة والحوار ضرورية حتى تتوافق الفيديوهات المتحركة مع احتياجات الطلاب
٩	ما اقتراحاتكم لتطوير وسائط تعليم مهارة الاستماع بشكل أكثر فعالية في الصف؟	يجب إثراء وسائط بالقصص ذات المعنى حتى يحصل الطلاب على المفردات والقيم التعليمية

٢- تحليل المتعلمين (Learner Analysis)

تمّ الحصول على نتائج البحث المتعلقة بـ احتياجات تطوير المنتج من خلال تحليل المتعلمين اعتمادًا على بيانات استبانة دافعية التعلّم التي ورّعتها الباحثة. وتُستخدم هذه

البيانات لمعرفة مستوى دافعية التعلّم لدى الطلاب بوصفها أساسًا في تطوير المنتج. ويمكن الإطلاع على نتائج استبانة دافعية التعلّم في العرض الآتي:

الجدول ٤-٣: نتائج استبانة دافعية التعلّم

رقم	طالب	س	س	س	س	س	س	س	س	س	س	س	%
		١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	
١	طالب ١	٥	٥	٣	٤	٤	٥	٤	٥	٥	٣	٤	٪٨٥
٢	طالب ٢	٣	٤	٤	٤	٤	٥	٤	٤	٤	٤	٤	٪٨٠
٣	طالب ٣	٤	٥	٤	٤	٤	٥	٤	٤	٤	٤	٥	٪٨٥
٤	طالب ٤	٥	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٤	٥	٥	٪٨٥
٥	طالب ٥	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٪٧٨
٦	طالب ٦	٥	٤	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٤	٤	٥	٪٨٩
٧	طالب ٧	٢	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٥	٪٧٨
٨	طالب ٨	٥	٥	٣	٤	٥	٤	٤	٤	٤	٣	٤	٪٨٥
٩	طالب ٩	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٪٨٠
١٠	طالب ١٠	٣	٥	٥	٤	٤	٤	٣	٣	٣	٤	٤	٪٧٦
١١	طالب ١١	٥	٥	٣	٤	٤	٤	٥	٥	٣	٣	٤	٪٨٥
١٢	طالب ١٢	٣	٢	٣	٥	٥	٤	٣	٤	٤	٤	٥	٪٧٦
١٣	طالب ١٣	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٣	٣	٣	٤	٪٧١
١٤	طالب ١٤	٥	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٥	٤	٥	٪٨٩
١٥	طالب ١٥	٤	٤	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٤	٥	٪٨٠
١٦	طالب ١٦	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٪٩٦
١٧	طالب ١٧	٣	٤	٢	١	٣	٣	٤	٢	٢	١	٢	٪٤٩
	المجموع	١٢٦٧											
	الدرجة المئوية	٧٤,٥٣											

ثم تُستخدم نتائج استبيان دافعية التعلّم بمقياس ليكرت (Likert) لمعرفة مستوى دافعية الطلاب. وبلغ متوسط درجات دافعية الطلاب ٧٤,٥٣٪. وبحسب معايير النسبة

المئوية المذكورة في الفصل الثالث، تقع هذه النتيجة بين ٧٠٪ - ٧٩٪، وبالتالي تُصنّف دافعية الطلاب ضمن الفئة الجيدة.

تُظهر هذه النتائج أن الطلاب مهتمون ويستجيبون بشكل إيجابي لتعلم اللغة العربية، ويرغبون في استخدام وسيطة التعليمية جذابة. وبناءً على ذلك، تُستخدم بيانات الدافعية الأولية هذه لتطوير وسيطة التعليمية على شكل فيديو رسوم متحركة تتناسب مع احتياجات الطلاب وخصائصهم.

٣- تحليل المهام (Task Analysis)

تتركز المهارة الأساسية على الاستماع للحوار المتعلق بموضوع الأسرة والبيت. وتُقسّم هذه المهارة إلى مجموعة من المهام التعليمية التي يجب على الطلاب أدائها بشكل تدريجي، وتشمل هذه المهام ما يلي:

- مشاهدة الفيديو مع التركيز على مجرى الأحداث حتى يفهم الطلاب سياق الحوار والمواقف المعروضة.
- ملاحظة الشخصيات والمشاهد في الفيديو، بما في ذلك الحركات والتعبيرات والبيئة، لمساعدة الطلاب على فهم المعنى البصري الذي يدعم مهارة الاستماع.
- الاستماع بعناية إلى نطق الشخصيات وحواراتهم ليتمكن الطلاب من التعرف على الأصوات والكلمات والتراكيب اللغوية العربية.
- تدوين الكلمات المهمة التي تظهر في الفيديو، خاصة الكلمات المتعلقة بأفراد الأسرة وأجزاء المنزل.
- الإجابة عن الأسئلة كطريقة لتقييم قدرة الطلاب على فهم المعلومات من المادة المسموعة.

يضمن تحليل المهام أن يتم تعليم مهارة الاستماع بطريقة منظمة، بدءاً من تقديم السياق، ثم الاستماع النشط، ثم الفهم، وأخيراً التقييم من خلال ورقة العمل (LKPD) التي تُوزَعها على الطلاب.

٤- تحليل المفاهيم (Concept Analysis)

في هذه المرحلة تحدد الباحثة موضوع من الكتاب التي ستطور، وهو موضوع الأسرة والبيت كما وردت في الباب الثاني من كتاب اللغة العربية للصف العاشر. ويبدأ تحليل المفاهيم بتحديد المفاهيم الأساسية التي يجب تعليمها، مثل مفردات أفراد الأسرة، وأجزاء البيت، والحوار البسيط، والتراكيب اللغوية المتعلقة بهذا الموضوع. ثم تُقسّم هذه المفاهيم الأساسية إلى مفاهيم فرعية أكثر تحديداً، مثل: الأب، والأم، والأخ، والأخت في مجموعة مفاهيم الأسرة، وغرفة الجلوس، وغرفة النوم، والمطبخ في مجموعة مفاهيم البيت، بالإضافة إلى استخدام الضمائر المتصلة والمنفصلة المتعلقة بالتركيب اللغوي.

بعد ذلك، تُرتب المفاهيم من العام إلى الأكثر تفصيلاً، مثل الانتقال من الأسرة والبيت إلى أسماء أفراد الأسرة ووظائف الغرف في البيت. في هذه المرحلة، يتم اختيار المفاهيم المناسبة لتعليمها في الفيديو، لكي تساعد الطلاب على فهم المادة وتناسب مع احتياجاتهم التعليمية. ويشمل تحليل المفاهيم تحديد الأمثلة وغير الأمثلة للتركيب اللغوي، مثل استخدام التركيب الصحيح أبي في غرفته كمثال صحيح، بينما أبي في غرفتها يكون مثالاً خاطئاً إذا لم يتوافق مع سياق الصورة المعروضة.

٥- تحديد الأهداف التعليمية (Specifying Instructional Objectives)

في هذه المرحلة، قامت الباحثة بتحليل منهج Kurikulum Merdeka المتعلق بأهداف تعلم اللغة العربية للصف العاشر في المدرسة الثانوية، وبناءً على محتوى المنهج، فإن ناتج التعلم لمهارة الاستماع هو قدرة الطلاب على فهم وتقييم المعلومات حول إلقاء التحية والتعارف، الأسرة والبيت، المدرسة وبيئتها، الحياة اليومية، الهوايات، والطعام والشراب، باستخدام التراكيب اللغوية التالية: تقسيم الكلمة، الأرقام ١-١٠٠، الضمائر المنفصلة والمتصلة، المفرد والمثنى والجمع، أقسام الفعل، المذكر والمؤنث، أدوات الاستفهام، وظروف المكان والزمان. ثم طُوّر هذا الناتج إلى أهداف تعلم محددة، وهي: (١٠،١)

التعرف على المعلومات الشفوية المتعلقة بموضوع الأسرة والبيت. (١٠,٢) وقدرة الطلاب على تقييم العناصر اللغوية في المعلومات المرتبطة بموضوع الأسرة والبيت.
ب) التصميم (Design)

في مرحلة التصميم، قامت الباحثة بتحديد نوع الوسائط وشكل العرض الذي سيتم تطويره، بما يتناسب مع احتياجات الطلاب وأهداف التعلم. اختارت الباحثة فيديو متحرك كوسيلة التعليمية، لأنه يجمع بين الصور والصوت، بحيث يمكن للطلاب التعلم باستخدام العين والأذن. ويُعتقد أن استخدام الوسائط السمعية والبصرية يساعد الطلاب على تحسين مهارة الاستماع وفهم المادة بسهولة، كما يزيد من دافعيتهم للتعلم.

بدأت الباحثة عملية تطوير الفيديو الرسوم بتحديد موضوع المادة، وهو عن الأسرة والبيت في الباب الثاني. بعد تحديد الموضوع، قامت الباحثة بكتابة نص الحوار الذي يشكل أساس التفاعل بين الشخصيات في الفيديو. بعد الانتهاء من النص، قامت الباحثة بإعداد لوحة القصة (Storyboard) لتنظيم تسلسل القصة والمشاهد. تساعد لوحة القصة على التأكد من أن الحوار والمشاهد مرتبة بشكل منظم ومنطقي ومتوافقة مع المادة التعليمية قبل بدء مرحلة الإنتاج. بعد ذلك، اختارت الباحثة التطبيقات وتقنيات الذكاء الاصطناعي (AI) المناسبة لإنتاج الفيديو الرسومي بطريقة تفاعلية وجذابة. تم تحديد مدة الفيديو لتكون ٤ دقائق و٤٧ ثانية حتى يتم عرض المادة بشكل مركز وجذاب دون أن يشعر المتعلمون بالملل. كما أعدت الباحثة أوراق عمل للمتعلمين (LKPD) كتمارين إضافية لقياس مهارة الاستماع لدى الطلاب بعد استخدام الفيديو الرسومي في عملية التعلم. فيما يلي خطوات العمل مع ذكر التطبيقات المستخدمة:

الجدول ٤-٤: النموذج الأولي لفيديو الرسوم المتحركة

	<p>تمت هذه العملية باستخدام تطبيق Zapeto، أولاً افتح التطبيق ثم اضغط على قائمة الأفتاتار في الواجهة الرئيسية. من خلال هذه الخاصية يمكن للمستخدم تصميم الشخصيات حسب رغبته.</p>
--	---

 <p>تصميم الشخصيات</p>	<p>توجد بعض الميزات المدفوعة، كما توجد أيضًا خيارات مجانية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن تحريك الشخصيات في تطبيق <i>Zapeto</i>.</p>
 <p>اختيار خلفيات الرسوم المتحركة</p>	<p>الخطوة التالية هي اختيار الصور لاستخدامها كخلفية للفيديو الكرتوني. يمكن العثور على العديد من الخلفيات المجانية والمتنوعة على موقع <i>Pinterest</i></p>
 <p>ترتيب الشخصيات والخلفيات</p>	<p>بعد اختيار صورة الخلفية، تكون الخطوة التالية جعل الخلفية متحركة باستخدام تطبيق <i>Runway ML</i> بعد تسجيل الدخول بالبريد الإلكتروني، يمكن للمستخدم إدخال الصورة التي يريد تحريكها باستخدام الأدوات المتوفرة في التطبيق.</p>
 <p>إضافة الصوت (TTS Maker)</p>	<p>بعد دمج جميع مكونات الفيديو في تطبيق <i>CapCut</i>، تكون الخطوة التالية إضافة الصوت باستخدام تطبيق <i>TTS Maker</i> يتم ذلك بإدخال نصوص الحوار في الخانة الموجودة على الجانب الأيسر من التطبيق، ثم اختيار اللغة المراد تحويلها إلى صوت، وتحديد نوع الصوت واللهجة المناسبة للشخصيات وسير القصة.</p>
	<p>الخطوة التالية لجعل الفيديو الكرتوني أكثر جاذبية هي إنتاج الفيديو باستخدام تطبيق <i>Magic Light AI</i> يُستخدم هذا التطبيق لإنشاء</p>

 <p>دمج اللقطات (<i>Magic Light AI</i>)</p>	<p>فيديو الرسوم المتحركة أكثر حيوية وجودة عن طريق إدخال النص بما يتناسب مع مضمون القصة. تتم العملية بتسجيل الدخول باستخدام البريد الإلكتروني، ثم إدخال النص بشكل مفصل، واختيار أسلوب الرسوم المتحركة المناسب.</p>
 <p>إضافة مؤثرات صوتية</p>	<p>بعد جمع جميع مكونات الفيديو وترتيبها وتحريرها بشكل منظم في تطبيق <i>Capcut</i>، تكون الخطوة التالية إضافة المؤثرات الصوتية لجعل الفيديو الكرتوني أكثر جاذبية وحيوية. يمكن العثور على المؤثرات الصوتية داخل التطبيق بالضغط على قائمة الصوت (<i>Audio</i>)، ثم اختيار المؤثر الصوتي المناسب لأجواء وسياق الفيديو.</p>
 <p>تصدير الفيديو</p>	<p>المرحلة الأخيرة في صناعة الفيديو الرسومي هي حفظ أو تصدير النتيجة النهائية من تطبيق <i>Capcut</i> ليصبح الفيديو جاهزاً للمشاهدة أو المشاركة. عندما تكون جميع مكونات الفيديو مرتبة ومتناسقة كما هو مطلوب، يمكن تصدير الفيديو بسهولة بالضغط على قائمة تصدير (<i>Export</i>) في التطبيق، ثم اختيار الدقة المناسبة.</p>

ج) التطوير (Development)

في هذه المرحلة، بدأت الباحثة في تطوير المنتج بناءً على النموذج الأولي الذي أُعدّ. وقد تم دمج النموذج الأولي في تطبيق CapCut، ويظهر النموذج كما في الصورة أدناه:



الصورة ٤-١: النموذج الأولي

٢- تحقيق المنتج

بعد ذلك، تم تقييم منتج الفيديو الرسومي من قبل الخبراء، وهم ثلاثة خبراء في الوسائط وثلاثة خبراء في المحتوى واللغة. قام الخبراء بتقييم مدى ملاءمة المحتوى، والمادة، والشكل، واللغة، والجوانب الفنية للعرض. كما قدموا ملاحظاتهم واقتراحاتهم التي تُستخدم لتحسين المنتج قبل مرحلة الاختبار. وكانت نتائج تقييم الخبراء كما يلي:

أ) تحقيق الخبراء من ناحية المحتوى واللغة

الجدول ٤-٥: نتائج تحقيق خبراء المحتوى واللغة

رقم	المؤشرات	متحقق	متحقق	متحقق
١	المحتوى			
	غلاف الفيديو	٤	٤	٤

٤	٤	٤	مدى توافق أهداف التعلم (TP) مع مخرجات التعلم (CP)	
٤	٤	٣	صياغة أهداف التعلم (TP) لقياس عنصر مهارة الإستماع	
٤	٤	٤	اكتمال محتوى الفيديو	
٤	٤	٤	مدى توافق الحوار مع الموضوع	
٤	٤	٣	اكتمال مكونات مادة	
٤	٤	٤	عرض المسرد	
٤	٣	٤	مدى توافق التدريبات مع أهداف التعلم (TP)	
٤	٣	٤	مدى توافق التدريبات مع عنصر مهارة الاستماع	
اللغة				٢
٤	٣	٣	مدى الالتزام بقواعد اللغة العربية	
٤	٤	٣	المفردات المستخدمة	
٤	٤	٣	مدى مناسبة المفردات لمستوى طلاب الصف	

			العاشر
٤٨	٤٥	٤٣	المجموع
%١٠٠	%٩٤	%٨٩	النسبة المئوية
%			٩٤,٣٣

أظهرت نتائج تقييم الخبراء لمجال اللغة والمحتوى نسبة ٩٤,٣٣٪ وتعد هذه النسبة ممتازة، مما يعني أن المحتوى واللغة في منتج الفيديو مناسبة وجاهزة للاستخدام. ومع أن النسبة عالية جداً، إلا أن اقتراحات الخبراء ستستخدم لتحسين المنتج قبل مرحلة الاختبار. (ب) تحقيق الخبراء من ناحية الوسائط

الجدول ٤-٦: نتائج تحقيق خبراء الوسائط التعليمية

رقم	المؤشرات	متحقق	متحقق	متحقق
١	مظهر الوسيطة التعليمية			
	الألوان	٣	٤	٤
	صور الشخصيات	٣	٣	٤
	حجم خط اللغة العربية في المسرد	٤	٤	٤
	نوع خط اللغة العربية في المسرد	٣	٣	٤
	حجم خط اللغة الإندونيسية في المسرد	٤	٣	٤
	نوع خط اللغة الإندونيسية في المسرد	٤	٣	٣
٢	جودة الصوت			

٣	٣	٣	وضوح الصوت	
٣	٤	٣	التزامن	
٤	٣	٣	جودة الصوت	
٣	٣	٣	ثبات مستوى الصوت	
٤	٤	٣	المؤثرات الصوتية (SFX)	
٤	٤	٤	الموسيقى الخلفية	
٤	٣	٤	دقة اللغة والنطق	
طريقة العرض				٣
٤	٤	٣	سهولة الاستخدام	
٥٢	٤٨	٤٧	المجموع	
%٩٣	%٨٦	%٨٤	المتوسط	
النسبة المئوية				%٨٧،٦٧

أظهرت نتائج تقييم الخبراء لمجال الوسائط نسبة ٨٧،٦٧، وتعد هذه النسبة جيدة. وهذا يعني أن عرض الوسائط في الفيديو مناسب، مع استمرار استخدام اقتراحات الخبراء لتحسين الجودة قبل الاختبار. AR - RANIRY. (ج) نتائج تحقيق المحتوى واللغة والوسائط أما نتائج التحقيق المحتوى واللغة والوسائط فكما يلي:

الجدول ٤-٧: ملخص نتائج تحقيق الخبراء

رقم	متحقق الوسيطة	المجموع	متحقق المحتوى واللغة	المجموع
١	متحقق	%٨٤	متحقق	%٨٩

٢	متحقق	%٨٦	متحقق	%٩٤
٣	متحقق	%٩٣	متحقق	%١٠٠
	المجموع	%٨٨	المجموع	%٩٤
	النسبة المئوية			%٩١

استنادًا إلى تقييم جميع الخبراء، بلغ متوسط درجة موثوقية المنتج ٩١٪ وبحسب معايير صلاحية أدوات التعلم المذكورة في الباب الثالث، تقع هذه النسبة ضمن النطاق ٨٥،٠١٪-١٠٠٪، لذلك تُصنّف وسيلة التعلم المطوّرة على أنها ذات صلاحية عالية. وتُظهر هذه النتائج أن فيديو الرسوم المتحركة لتعليم اللغة العربية قد استوفى جوانب الوسائط والمحتوى واللغة.

٣- تصليح المنتج

استنادًا إلى ملاحظات الخبراء، تم إجراء بعض التصليحات لتحسين المنتج من حيث المحتوى واللغة والوسائط، كما هو موضح في الجدول أدناه:

الجدول ٤-٨: تحسين المنتج

من ناحية المحتوى واللغة	من ناحية الوسائط
عدم تقطيع التسجيل الصوتي للتلاوة أو تحسين نوع وشكل خط النص لأنه الحالي تداخله مع الحوار أو أي صوت آخر، ليظل واضحًا وسليماً	تحسين نوع وشكل خط النص لأنه الحالي غير مريح للقراءة
بعض مفردات المسرد غير دقيقة وتحتاج إلى تصحيح لتكون مطابقة لمعناها الصحيح	

يعرض هذا الجزء بعض أمثلة التصليحات التي أُجريت بناءً على ملاحظات الخبراء، لتوضيح حالة المنتج قبل وبعد المراجعة.

الجدول ٤-٩: جدول التصليحات من الخبراء

الرقم	الجانب المحسّن	قبل التحسين	بعد التحسين	ملاحظات
١	نوع وشكل خط النص			تم إجراء التحسينات بناءً على ملاحظات المحكّمين، وذلك لجعل النص في الفيديو المتحرك أكثر سهولة في القراءة وغير مُجهّد للعين
٢	التسجيل الصوتي للتلاوة والحوار			تم إجراء التحسينات وفقاً لمقترحات المحكّمين، حتى لا يكون صوت التلاوة مقطوعاً ولا يتداخل مع صوت الحوار
٣	مسرد مفردات اللغة العربية			تم إجراء التحسينات بناءً على ملاحظات المحكّمين، وذلك لجعل المفردات في المسرد أكثر دقة وأسهل فهماً للطلاب.

٤ - اختبار المنتج المطوّر

في هذه المرحلة، استخدمت الباحثة المنتج التطوير، وهو فيديو الرسوم المتحركة، كوسيلة تعليمية في عملية التعلم. وقد طُبِّقت هذه الوسيلة التعليمية على ١٧ طالباً من

الصف العاشر في مدرسة MAN 3 بندا آتشييه. وقبل استخدام الوسيلة التعليمية، أجرت الباحثة الاختبار القبلي لمعرفة مستوى الطلاب قبل التعلم. بعد ذلك، نُقِّدَت عملية التعلم باستخدام فيديو الرسوم المتحركة. ثم أجرت الباحثة الاختبار البعدي لمعرفة تأثير استخدام هذه الوسيلة التعليمية في عملية التعلم. أمّا أنشطة التعلم التي تم تنفيذها فهي كما يلي:

الجدول ٤-١٠: جدول أنشطة التعلم

رقم	الأنشطة	الوقت
١	المقدمة	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ تفتتح المدرسة الدرس بإلقاء السلام ○ تقوم المدرسة باختبار قبلي (Pre-test) من خلال أوراق عمل المتعلمين (LKPD) لقياس معرفة الطلاب الأولية حول موضوع الأسرة والبيت، وكذلك استخدام الضمائر المنفصلة والمتصلة. ○ تقوم المدرسة بالتعويد على الدعاء، وفحص الحضور، وترتيب الملابس، وتنظيم أماكن جلوس الطلاب، والحفاظ على نظافة الصف ○ تقدّم المدرسة الدافعية وتطرح أسئلة تمهيدية حول المادة التي سيتم تدريسه ○ تحفّز المدرسة الطلاب على تحقيق الكفاءات وتنمية القيم والسلوكيات وفقاً لملف الطالب المتوافق مع مبادئ بانجاسيلا (الإيمان بالله تعالى والتحلي بالأخلاق الكريمة، التفكير النقدي والإبداعي، التعاون، والتعددية العالمية)، وكذلك ملف الطالب رحمة للعالمين الذي يشمل (التأدب، التوسط، التطور والابتكار، والتسامح). 	١٥ دقيقة

	الأنشطة الأساسية	
٦٠ دقيقة	<ul style="list-style-type: none"> ○ تُشغّل المدرّسةُ فيديو رسومٍ متحركةٍ عن الأسرة والبيت، ويتضمّن تعلّم التراكيب النحوية، وهي الضمير المنفصل والضمير المتصل. ○ يشاهدُ الطلابُ الفيديوَ بشكلٍ فرديٍّ من خلال الأجهزة الرقمية الخاصة بهم ○ تطلّبُ المدرّسةُ من الطلاب الانتباه والاستماع جيّدًا، مع تدوين المعلومات المهمّة التي يسمعونها، بما في ذلك استخدام الضمائر ○ تركزُ المدرّسةُ على الكلمات المفتاحية والعناصر اللغوية المهمّة، مثل أمثلة الضمير المنفصل والضمير المتصل ○ تُوجّهُ المدرّسةُ مناقشةً اعتمادًا على فيديو الرسوم المتحركة الذي تمّت مشاهدته ○ تطلّبُ المدرّسةُ من الطلاب ذكر المعلومات الشفوية التي فهموها والمتعلّقة بموضوع الأسرة والبيت ○ تطلّبُ المدرّسةُ من الطلاب تحديد الضمائر الواردة في الفيديو، سواء كانت ضمائر منفصلة أم ضمائر متصلة ○ تتيحُ المدرّسةُ للطلاب فرصةً طرح الأسئلة إذا وُجِدَت كلماتٌ أو استخداماتٌ للضمائر لم يفهموها ○ تؤكدُ المدرّسةُ مرةً أخرى قواعد استعمال الضمائر واستخدامها في سياق المحادثات اليومية 	
	الختام	

١٥ دقيقة	<ul style="list-style-type: none"> ○ تُقَدِّمُ المَدْرَسَةُ أوراقَ عملٍ المتعلِّمين (LKPD) كاختبارٍ بَعْدِيٍّ (Post-test) لقياس فَهْمِ الطلاب للمادة بعد عملية التعلُّ ○ تقوم المَدْرَسَةُ بإرشاد الطلاب لاستخلاص استنتاجات من التعلم الذي تم تنفيذها ○ تقوم المَدْرَسَةُ بإجراء تأملات وأسئلة وأجوبة لتقييم أنشطة التعلم التي تم تنفيذها ○ تنهي المَدْرَسَةُ نشاط التعلم بتقديم رسالة وتحفيز الطلاب على الاستمرار في التعلم، وتنتهي بالدعاء
----------	--

أ) عرض البيانات

بعد تطوير وسيلة التعلم، قامت الباحثة بإجراء اختبارين لمعرفة تأثير استخدام الفيديو المتحرك على مهارة الاستماع لدى الطلاب. وقد كانت بيانات البحث عبارة عن الاختبار القبلي (Pre-test) قبل التعلم والاختبار البعدي (Post-test) بعد التعلم باستخدام الفيديو. وفيما يلي عرض بيانات الاختبار القبلي والبعدي:

الجدول ٤-١١: نتائج الاختبار القبلي والبعدي

الرقم	الطلاب	قيمة الاختبار القبلي	قيمة الاختبار البعدي
١	طالب ١	٨٠	٨٧
٢	طالبة ٢	٥٣	٦٠
٣	طالبة ٣	٦٠	٦٧
٤	طالبة ٤	٧٣	٨٠
٥	طالبة ٥	٦٠	٦٧
٦	طالبة ٦	٨٠	٨٧

٩٣	٨٠	طالبة ٧	٧
٨٧	٧٣	طالب ٨	٨
٧٣	٦٧	طالب ٩	٩
٩٣	٨٠	طالب ١٠	١٠
٨٦	٨٠	طالب ١١	١١
٧٣	٦٧	طالبة ١٢	١٢
٨٧	٨٠	طالب ١٣	١٣
٨٠	٧٣	طالب ١٤	١٤
٨٠	٧٣	طالبة ١٥	١٥
٥٣	٤٠	طالبة ١٦	١٦
٧٣	٦٠	طالب ١٧	١٧

ب) تحليل أثر استخدام وسيطة الفيديو الرسوم المتحرك في تنمية مهارة الاستماع لمعرفة تأثير الفيديو المتحرك في تحسين مهارة الاستماع، قامت الباحثة البيانات باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٢، وتُعرض النتائج في الجدول التالي:

جدول ٤-١٢: نتائج البيانات الوصفية

الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	الإحصاء
١٣٢٦٠٠٠	١١٧٩٠٠٠	المجموع
٧٨٠٠٠٠٠	٦٩٠٣٥٢٩	المتوسط
٥٣٠٠٠	٤٠٠٠٠	الحد الأدنى
٩٣٠٠٠	٨٠٠٠٠	الحد الأقصى
١١٠٥٠٠٠٠	١١٠٥٥٣٩٠	الانحراف المعياري
١٣٢٠٢٥٠	١٣٣٠٤٩٣	التباين

بناءً على نتائج التحليل الوصفي في الجدول أعلاه، كان مجموع درجات الاختبار القبلي ١,١٧٩، وبلغ مجموع درجات الاختبار البعدي ١,٣٢٦. وكان متوسط درجات الاختبار القبلي ٦٩,٣٥، ثم ارتفع إلى ٧٨,٠٠ بزيادة قدرها ٨,٦٥ درجات. وارتفعت الدرجة الصغرى من ٤٠ إلى ٥٣، والدرجة الكبرى من ٨٠ إلى ٩٣. وانخفض الانحراف المعياري من ١١,٥٥ إلى ١١,٥٠، وانخفض التباين من ١٣٣,٤٩ إلى ١٣٢,٢٥. وبشكل عام، تُظهر هذه النتائج أن مهارة الاستماع لدى الطلاب تحسّنت بعد استخدام الفيديو المتحرك.

ج) اختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*)

اختبار التوزيع الطبيعي هو خطوة تُستخدم لمعرفة ما إذا كانت البيانات التي تم جمعها تتبع التوزيع الطبيعي أم لا.^{٧٤} في هذا البحث، قامت الباحثة باختبار ما إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي باستخدام طريقة شايبرو-ويلك، لأن عدد الطلاب صغير، حيث كان ١٧ طالبًا. اختبار شايبرو-ويلك هو أحد أكثر الاختبارات الإحصائية شيوعًا للتحقق مما إذا كانت البيانات موزعة توزيعًا طبيعيًا، خاصة عندما يكون حجم العينة صغيرًا أو متوسطًا. يعطي هذا الاختبار قيمتين، هما w و p -value إذا كانت قيمة p -value أكبر من ٠,٠٥، فهذا يعني أن البيانات تُوزع توزيعًا طبيعيًا.^{٧٥} يعرض الجدول ٤-١٢ أدناه نتائج اختبار التوزيع الطبيعي بطريقة *Shapiro-Wilk* على درجات مهارة الاستماع لدى الطلاب في الاختبار القبلي والاختبار البعدي في هذا البحث، بطريقة سهلة ومفهومة.

الجدول ٤-١٣: اختبارات الطبيعية للبيانات

	siswa	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
dpretest	1,00	,212	17	,041	,853	17	,012
posttest	1,00	,168	17	,200*	,930	17	,218

⁷⁴ Muhammad Isnaini et al., "Teknik Analisis Data Uji Normalitas," J-CEKI: Jurnal Cendikia Ilmiah 4, no. 2 (2025), hal 1377-84.

⁷⁵ Isnaini et al.

بناءً على نتائج اختبار التوزيع الطبيعي، كانت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig) للاختبار القبلي ٠,٠١٢، أي أقل من ٠,٠٥، وهذا يعني أن بيانات الاختبار القبلي لا تتبع التوزيع الطبيعي. أما قيمة الدلالة الإحصائية للاختبار البعدي فكانت ٠,٢١٨، أي أكبر من ٠,٠٥، مما يعني أن بيانات الاختبار البعدي تتبع التوزيع الطبيعي. وبما أن إحدى مجموعات البيانات لم تتبع التوزيع الطبيعي، فإن البيانات بشكل عام لا تتبع التوزيع الطبيعي. لذلك، لم يكن بالإمكان استخدام الاختبارات الإحصائية البارامترية (Non-Parametrik)، وتم استخدام الاختبار غير البارامترى ويلكوكسون للرتب الموقعة (*Wilcoxon Signed Rank Test*) لاختبار الفرضية.

(د) اختبار تجانس البيانات

لمعرفة ما إذا كانت بيانات درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي متساوية في التباين (متجانسة)، استخدمت الباحثة اختبار *Levene*. يُستخدم هذا الاختبار للتحقق من تساوي التباين بين عدة مجموعات. ميزة اختبار *Levene* أن البيانات لا يجب أن تكون موزعة توزيعاً طبيعياً، ولكن يجب أن تكون على مقياس مستمر.^{٧٦} وتُعرض نتائج اختبار *Levene* لبيانات هذا البحث في الجدول التالي:

جدول ٤-١٤: اختبار تجانس التباين

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,007	1	32	,935

بناءً على اختبار *Levene*، كانت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig) هي ٠,٩٣٥، أي أكبر من ٠,٠٥. وهذا يعني أن بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي متجانسة. ومع ذلك، نظراً لأن إحدى البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي، فلا يمكن تحليل البيانات باستخدام

⁷⁶ Nurhaswinda dkk, Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik dalam Pendidikan), (Jawa Barat: Guepedia), hal 77.

الاختبارات الإحصائية البارامترية. لذلك، تم اختبار الفرضيات باستخدام اختبار ويلكوكسون غير البارامتري (*Wilcoxon Signed Rank Test*).

(هـ) اختبار *Wilcoxon Signed Rank Test*

لاختبار أثر استخدام الفيديو المتحرك في تحسين مهارة الاستماع لدى الطلاب، استخدمت الباحثة اختبار *Wilcoxon Signed Rank Test* للرتب الموقعة. يهدف هذا الاختبار لمعرفة فرق دال إحصائيًا بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي بعد استخدام الفيديو المتحرك في تعلم مهارة الاستماع. وتُعرض نتائج اختبار *Wilcoxon Signed Rank Test* في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٥: اختبار *Wilcoxon Signed Rank Test*

Test Statistics ^a	
Z	pretest – posttest
Asymp. Sig. (2-tailed)	-3,691 ^b ,000

أظهرت نتائج اختبار *Wilcoxon Signed Rank Test* أن قيمة $Z = -3,691$ وقيمة الدلالة الإحصائية (*Asymp. Sig. 2-tailed*) ،٠،٠٠٠، أي أقل من ٠،٠٥. وهذا يعني أن هناك فرق دال إحصائيًا بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي. (و) تحقيق الفروض
أمّا فرضا البحث فكما يأتي:

(١) الفريضة البديلة (H_a):

يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لاستخدام وسيلة الفيديو المتحرك في تحسين مهارة الاستماع لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بندا آتشيه.

(٢) الفريضة الصفرية (H₀):

لا يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لاستخدام وسيلة الفيديو المتحرك في تحسين مهارة الإستماع لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بندا آتشييه.

لاختبار قبول أو رفض الفرضية، استخدمت الباحثة اختبار ويلكوكسون لأن بيانات الاختبار القبلي لم تتبع التوزيع الطبيعي نتيجة اختبار *Shapiro Wilk* أظهرت $p=0,005 < 0,012$

تم إجراء اختبار ويلكوكسون باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٢ لمقارنة درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي. أظهرت النتائج $Z=-3,691$ وقيمة الدلالة الإحصائية $p=0,000$ ، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يعني وجود فرق دال إحصائياً بين درجات الاختبارين.

وبالتالي، تم رفض الفرضية الصفرية (H₀) وقبول الفرضية البديلة (H_a)، مما يدل على أن استخدام الفيديو المتحرك له تأثير واضح في تحسين مهارة الاستماع لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بندا، آتشييه.

٤ - النشر (Dessiminate)

قامت الباحثة بنشر المنتج التعليمي بعد الانتهاء من مرحلة التقييم. وقد تم توزيع هذا المنتج على المعلمين الذين شاركوا في مرحلة جمع البيانات، وكذلك على معلمي اللغة العربية الآخرين. وتمت عملية النشر على معلمي اللغة العربية في مدرسة MAN 3 بندا آتشييه ومدرسة MAN 5 آتشييه الكبرى عبر تطبيق واتساب باستخدام رابط جوجل درايف. ويُتوقع أن يستخدم المعلمون هذا المنتج التعليمي كوسيلة مساعدة في عملية تعليم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، قامت الباحثة برفع هذا الوسيط التعليمي على منصة يوتيوب من خلال رابط متاح، ليكون سهل الوصول والاستفادة على نطاق أوسع:

<https://youtu.be/zKNYVP70lcw>

ب- المناقشة

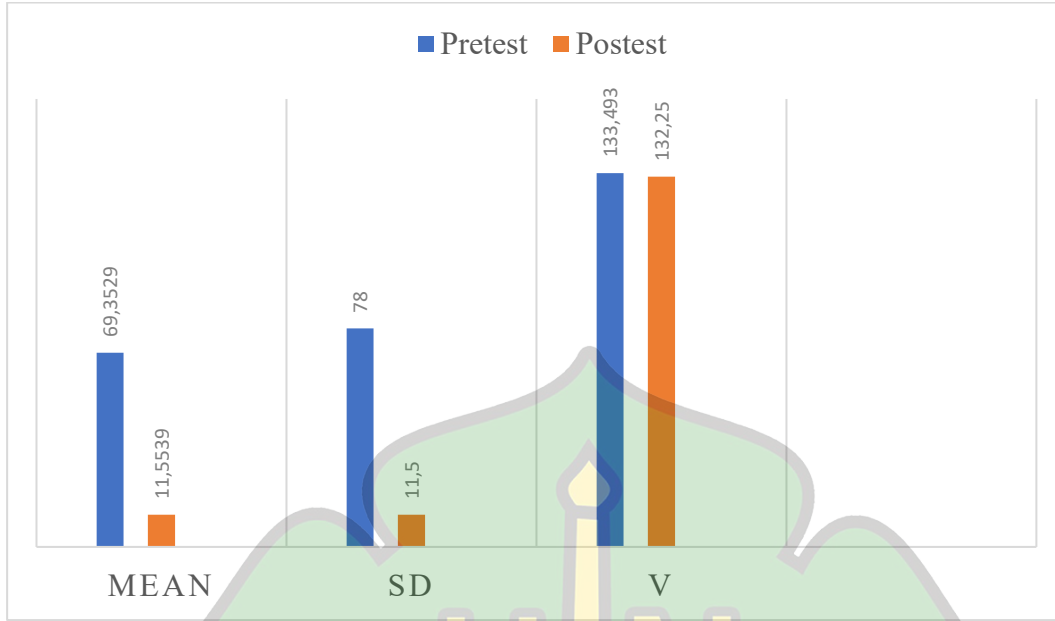
تُعَدُّ مهارة الاستماع من المهارات الأساسية للطلاب عند بدء تعلم اللغة الأجنبية، ولذلك فإن القدرة على الاستماع مهمة جدًا لكل من المعلم والطلاب عند تعليم اللغة العربية كلغة أجنبية.^{٧٧} ولذلك، في عملية التعلم، يجب على المعلم أن يستفيد جيدًا من كل وسيلة لجذب اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية. وهنا يظهر دور الوسائل التعليمية بشكل مهم.^{٧٨} تُعَدُّ الوسائل التعليمية وسيطة لنقل الرسائل في عملية التعلم، ويمكن تصميمها بشكلٍ جذابٍ حتى لا تكون عملية التعلم مملة.^{٧٩} ولذلك، يهدف هذا البحث إلى إثبات أن الفيديو المتحرك يمكن أن يكون وسيطة تعليمية بديلة مناسبة لتحسين مهارة الاستماع لدى المتعلمين، كما أظهرت ذلك نتائج الدراسات السابقة ونتائج البحث الذي أجرته الباحثة.

يستخدم هذا البحث اختبار *Wolcoxon Signed Rank Test* لمعرفة أثر استخدام الفيديو المتحرك في تحسين مهارة الاستماع لدى الطلاب في فصل واحد. أُجري الاختبار بمقارنة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للطلاب. وبناءً على نتائج تحليل البيانات، وُجد فرق بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وهذا يشير إلى تحسُّن مهارة الاستماع لدى الطلاب بعد استخدام الفيديو المتحرك في عملية التعلم. وتُعرض نتائج التحليل في جداول ورسوم توضيحية كما هو موضح في الشكل التالي:

⁷⁷ Cahya Tini and Hamid Sidiq, "Implementasi Media Audio Visual Berbasis Animasi Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Mah ā Rah Istim ā'," Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan KebahasaAraban 6, no. 2 (2023), hal 457-70.

⁷⁸ Takdir, "Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI MIN Alehanue Kab. Sinjai," Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan 9, no. 1 (2017), hal 139-59.

⁷⁹ Khoirunnisa'il Fitriyah and Agustin Nur Jannah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren," Communautaire: Journal of Community Service 02, no. 01 (2023), hal 23-29.



الصورة ٤-٢: البيانات الوصفية

لمعرفة تأثير استخدام وسيلة التعلم المتمثلة في الفيديو المتحرك على تنمية مهارة الاستماع لدى المتعلمين، استخدمت هذه الدراسة اختبار ويلكوكسون للرتب الموقّعة. تم استخدام هذا الاختبار لأن نتائج اختبار الطبيعية أظهرت أن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي، خاصة بيانات الاختبار القبلي.

وبناءً على نتائج اختبار *Wilcoxon Signed Rank Test*، تم الحصول على قيمة $Z = -3,691$ وقيمة الدلالة الإحصائية $Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000$ ، وهي أقل من $0,05$. وبذلك، تم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a) مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وتشير هذه النتائج إلى أن استخدام الفيديو المتحرك له تأثير دال إحصائياً في تحسين مهارة الاستماع لدى المتعلمين.

تتوافق نتائج هذا البحث مع دراسة محمد رشيد محمودي وزملائه، التي أظهرت أن وسيطة الفيديو المتحرك تتمتع بدرجة عالية من الصدق قبل اختبار فاعليتها. وقد أظهرت نتائج التقويم من قبل ثلاثة محكمين أن متوسط درجة الصدق بلغ $88,7\%$ بتقدير صادق جداً، مما يدل على أن الوسيلة صالحة للتجربة. وبعد ثبوت صدقها، تم اختبار فاعلية وسيلة

الفيديو المتحرك، حيث بلغت نسبة إتقان التعلّم ٩١،١٧٪ بتقدير فعّال جدًّا، مما يؤكّد أن وسيلة الفيديو المتحرك فعّالة في عملية التعلّم.^{٨٠} كما تدعم نتائج هذا البحث دراسة ليا ديانتى وزملائها التي تُبيّن أن استخدام الفيديو المتحرك يمكن أن يُحسّن مهارة الاستماع لدى المتعلمين. ففي الدورة الأولى كانت نتائج التعلم في فئة جيد، حيث تمكن المتعلمون من كتابة المفردات وصياغة الخلاصة اعتمادًا على الفيديو المتحرك المعروض. وفي الدورة الثانية ارتفعت نتائج التعلم إلى فئة جيد جدًّا، مما يدل على أن الفيديو المتحرك فعّال في تحسين مهارة الاستماع لدى المتعلمين.^{٨١} إضافةً إلى النتائج الإيجابية، فإن استخدام وسيلة الفيديو المتحرك له مزايا وحدودٌ ينبغي الانتباه إليها في عملية التعلّم. وقد ذكرت سري هندايازي في بحثها أن من عيوب استخدام وسيلة الفيديو وجود صعوباتٍ في تشغيله داخل الفصل الدراسي، لاحتياجه إلى أجهزة إلكترونية مثل الحاسوب، وجهاز العرض (LCD)، وغيرها من الأجهزة الداعمة.^{٨٢} ذكرت إيما صافيتري في بحثها أن استخدام وسائل التعليم المعتمدة على مقاطع الفيديو المتحركة له بعض النواقص التي ينبغي الانتباه إليها، ومنها أن الصوت أحيانًا غير واضح، ويتطلب تطبيقه وقتًا طويلًا نسبيًا، كما أن تكلفته مرتفعة نسبيًا.^{٨٣}

⁸⁰ Moh. Rasyid Mahmudi, Amril, and Sinta Alena, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 14632–46.

⁸¹ Lia Dianti et al., "Penggunaan Video Animasi Bahasa Arab Fawwaz Dan Nuroh Dalam Meningkatkan Keterampilan Mendengar Peserta Didik MA Plus Nurul Islam Sekarbela," *Action Research Journal (ARJ)* 1, no. 3 (2024): 225–236.

⁸² Sri Handayani and Syafi'i, "Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 104–15, <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6138>.

⁸³ Safitri and Mukhlisah, "Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan."

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

اعتمادا على نتائج مناقشة البحث التي تم عرضها في الفصول السابقة، يمكن استخلاص النتائج الآتية:

١- تم تطوير وسيلة التعلّم المتمثّلة في فيديو متحرك قائم على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات باستخدام نموذج التطوير (4D) الذي يشمل مراحل: التعريف (Define)، والتصميم (Design)، والتطوير (Develop)، والنشر (Disseminate). ففي مرحلة التعريف، أجرت الباحثة المقابلات والملاحظات، وتحليل المتعلّمين من خلال استبانة دافعية التعلّم، وتحليل المهام، وتحليل المفاهيم الأساسية للمواد، مثل مفردات أفراد الأسرة، وغرف البيت، والحوار البسيط، والتراكيب اللغوية، إضافةً إلى تحليل أهداف التعلّم الذي أسفر عن هدفين تعليميين.

وفي مرحلة التصميم، حدّدت الباحثة وسيلةً تعليميةً سمعيةً بصريةً في شكل فيديو متحرك يتناسب مع خصائص المتعلّمين وأهداف التعلّم، مع إعداد تسلسل عرض المادة، وكتابة نصوص الحوار، وتصميم القصة المصوّرة (Storyboard)، وإعداد أوراق عمل المتعلّمين، لتنتج عن ذلك مسوّدة أولية للفيديو المتحرك. أمّا في مرحلة التطوير، فقد خضع المنتج للتحكيم من قِبَل خبراء من ناحية الوسائط التعليمية وخبراء من ناحية المادة واللغة، حيث حصل خبراء الوسائط على نسبة ٨٧,٦٧٪، وحصل خبراء المحتوى واللغة على نسبة ٩٤,٣٣٪، وبلغت نسبة الصدق الكليّة ٩١٪ بدرجة صحيح جدًا. وأخيرًا، تمّ تطبيق الوسيلة التعليمية على ١٧ طالبًا من الصف العاشر في مدرسة MAN 3 بندا آتشييه.

٢- بناءً على نتائج تحليل البيانات باستخدام برنامج SPSS، تبين أن متوسط درجات مهارة الاستماع لدى المتعلّمين قد ارتفع من ٦٩,٣٥ في الاختبار القبلي إلى

٧٨,٠٠ في الاختبار البعدي. ويُشير هذا الارتفاع إلى تحسُّن مهارة الاستماع لدى المتعلِّمين بعد استخدام وسيلة التعلُّم المتمثِّلة في الفيديو المتحرِّك. كما أظهرت نتائج اختبار ويلكوكسون (*Wilcoxon Signed Rank Test*) أن قيمة الدلالة الإحصائية ($Asymp. Sig. (2-tailed)$) بلغت ٠,٠٠٠٠، وهي أقل من مستوى الدلالة ٠,٠٥. وبناءً على ذلك، تُرفض الفرضية الصفرية (H_0) وتُقبل الفرضية البديلة (H_a)، مما يدل على وجود تأثير دالٍّ إحصائيًا لاستخدام الفيديو المتحرِّك في تنمية مهارة الاستماع لدى المتعلِّمين. ومن ثمَّ، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة الفيديو المتحرِّك فعَّال في تحسين مهارة الاستماع لدى المتعلِّمين.

ب- المقترحات

١- ثَبَّتَ أَنَّ وسيلة التعلُّم المتمثِّلة في الفيديو المتحرِّك القائم على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات فعَّالة في تحسين مهارة الاستماع في اللغة العربية. ولذلك يُوصى معلِّمو اللغة العربية بالاستفادة من هذه الوسيلة بوصفها بديلاً تعليمياً تفاعلياً وجذاباً لزيادة التركيز والفهم وتنمية مهارة الاستماع لدى المتعلِّمين.

٢- وتقتصر هذه الدراسة على استخدام الفيديو المتحرِّك في تنمية مهارة الاستماع في اللغة العربية؛ لذا يُوصى الباحثون القادمون بتطوير ودراسة استخدام الفيديو المتحرِّك القائم على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات في تنمية مهارات اللغة العربية الأخرى، مثل مهارة الكلام والقراءة والكتابة، من أجل الحصول على فهمٍ أوسع حول فاعلية هذه الوسيلة في تعليم اللغة العربية.

المراجع

أ- المراجع العربية

المجيد، إياد عبد. المهارات الأساسية في اللغة العربية. مركز الكتاب الأكاديمي. عمان،
٢٠١٥.

أحمد، حسن، ونانس حسن. (٢٠١٤). *التلخيص في مهارات التدريس (الجزء الأول)*.
لوبيس، سوفرين أفندي. مهارة الاستماع وضوابطها في اللغة العربية. طريقة علمية: مجلة
العلوم التربوية واللغة العربية ٨، الرقم ١، (٢٠٢٠)، ص ٥٢-٦٦.

ب- المراجع الإندونيسية

- Abdillah, L. A., dkk. (2021). *Metode penelitian dan analisis data comprehensive*.
Insania.
- Ahadi, Giatma Dwijuna, and Neni Nur Laili Ersela Zain. "The Simulation Study of
Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov , Anderson-Darling, and
Shapiro-Wilk" 6, no. 1 (2023): 15.
- Ahmad, Arimuliani, Khulaifiyah, and Rugaiyah. "Pendampingan Pengembangan
Bahan Ajar Berbasis Artificial Intelligence." *AJAD: Jurnal Pengabdian
Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2024): 210–17.
- Amin, Isnaini Aprilia Nur, and Aulia Mustika Ilmiani. "Penggunaan Media Audio
Visual Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Maharah Istima'." *Indonesian
Journal of Arabic Education and Learning* 1, no. 1 (2025): 66–75.
- Anggrayni, M., Ratnawati, and Diana Fransiska. "Pengembangan Media Video
Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah
Dasar." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1
(2023): 169–79.
- Azfar, Fani, and Sutiah Sutiah. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar
Berbasis Artificial Intellegence (AI) Bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan
Dasar." *Islamika Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2024):
1499.
- Dianti, Lia, Dedi Riyan Rizaldi, Muhammad Fahrurrozi, Ririn Novitasari, Nilwan,
and Ziadatul Fatimah. "Penggunaan Video Animasi Bahasa Arab Fawwaz Dan
Nuroh Dalam Meningkatkan Keterampilan Mendengar Peserta Didik MA Plus
Nurul Islam Sekarbela." *Action Research Journal (ARJ)* 1, no. 3 (2024): 225–
236.
- Fatmawati, Agustina. "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
KONSEP PENCEMARAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN MODEL

- PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH.” *EduSains* 4, no. 2 (2016): 94–103.
- Fauziah, Mardita Putri, and Mimin Ninawati. “Jurnal Basicedu” 6, no. 4 (2022): 6505–13.
- Fitriyah, Khoirunnisa’il, and Agustin Nur Jannah. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren.” *Communaute: Journal of Community Service* 02, no. 01 (2023): 23–29.
- Hamidah, and Marsiah. “Pembelajaran Maharah Al-Istima’ Dengan Memanfaatkan Media Youtube: Problematika Dan Solusi.” *Al-Ta’rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 8, no. 2 (2020): 147–60.
- Handayani, Sri, and Syafi’i. “Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima’ Bahasa Arab.” *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 104–15. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6138>.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94.
- Hibatullah, Arum, and Meliza Budiarti. “Development Of Speaking Skills Learning Media Using Zapeto Appliaction For Grade 8 Students In MTSN 2 Solok.” *Proceedings 4rd UIN Imam Bonjol International Conference on Islamic Education, 2023*, 325–31.
- Hijriyah, Umi, Syarifudin Basyar, Koderi, Erlina, Muhammad Aridan, and Muhammad Subkhi Hidayatullah. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Maharat Al-Istima’ Kelas 8 SMP.” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2022): 239–56.
- Ibda, Hamidulloh, Muhammad Khoiril Azmi, Faizah, and Nur Alfi Munayyah. “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta UMMI Lubuk Pakam.” *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendikia (APIC)* 6, no. 1 (2023): 1–15.
- Ibrahim, Muhammad Buchori, Dr. Fifian Permata Sari, Dr. Indra Kertati, Dr. Putu Artawan, I Gede Iwan Sudipa, Peran Simanihuruk, Dr. Ir. Gusti Rusmayadi, Dr. Mas’ud Muhammadiyah, Dr. Ars. Eko Nursanty, and Enos Lolang. *Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan (Panduan & Referensi)*. Edited by Efitra and Sepriano. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Isnaini, Muhammad, Muhammad Win Afgani, Al Haqiqi, and Ilham Azhari. “Teknik Analisis Data Uji Normalitas.” *J-CEKI: Jurnal Cendikia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 1377–84.
- Izzaturahma, Elza, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Alexander Hamonangan Simamora. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (2021): 216–24.
- Kaswar, Andi Baso, Nurjannah, Meisaraswaty Arsyad, Dewi Fatmarani Surianto, and Rosidah. “Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan

- Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence.” *Vokatek* 1, no. 3 (2023): 294.
- Mahmudi, Moh. Rasyid, Amril, and Sinta Alena. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 14632–46.
- Maranatha, Jojor Renta, Ami, Aries Legita Permana Putri, Ayu Sufi Nurjanah, Gaida Fitri Luthfiah, and Osa Afifah. “Pelatihan Pemanfaatan Canva Dan Pinterest Untuk Pendidikan.” *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 8, no. 1 (2024): 19–26. <https://doi.org/10.31537/dedication.v8i1.1700>.
- Napitupulu, Safrida, Elia Putri, and Fitri Yulia. “Pengembangan Media Ajar Berbasis Artificial Intelligence Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 03 (2025): 250–63.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. “Belajar Dan Pembelajaran.” *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333–52.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, and Komang Sudarma. “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar.” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 9–19.
- Putri, Priskalia, Muhammad Idris, and David Budi Irawan. “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut Pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 3 (2023): 2468–80.
- Rahmawati, Atika, and Khizanatul Hikmah. “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo.” *Lisanan Arabiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 2 (2022): 225–41.
- Rosalinda, and Muhammad Syafriansyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva.” *Jurnal Sains Riset (JSR)* 13, no. 1 (2023): 30–40.
- Sabarudin. “Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013.” *Jurnal An-Nur* 04, no. 01 (2018): 1–18.
- Safitri, Ema, and Mukhlisah. “Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan.” *Fathir: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2025): 269–85.
- Setyadi, Heribertus Ary, Sardiarinto, Wawan Nugroho, and Doddy Satria Perbawa. “Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 5, no. 2 (2024): 1841–48.
- Setyawan, F E B. *Metode Penelitian Konsep Dan Analisis*. UMMPress, 2025.
- Shapiro, S. S, and M. B. Wilk. “An Analysis of Variance Test for Normality (Complete Samples).” *Biometrika* 52, no. 3–4 (1965): 591–611. <https://doi.org/10.1093/biomet/52.3-4.591>.
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Edited by Rindra Risdiantoro. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Tabanal, Alfikar R. “Aplikasi Digital,” n.d., 1–8.

- Takdir. “Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI MIN Alehanue Kab. Sinjai.” *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 9, no. 1 (2017): 139–59.
- Tini, Cahya, and Hamid Sidiq. “Implementasi Media Audio Visual Berbasis Animasi Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Mah ā Rah Istim ā’.” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan KebahasaAraban* 6, no. 2 (2023): 457–70.
- Wei, Lam Mei, and Helmi Norman. “Keberkesanan Pembelajaran Berasaskan Metaverse Melalui Aplikasi Zepeto Bagi Subjek Sains Di Kalangan Murid Sekolah Rendah.” *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities* 9, no. 4 (2024): 1–30.
- Yahya, Yuangga Kurnia, Umi Mahmudah, and Luthfi Muhyiddin. “De-Sakralisasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia: Analisis Bahasa Sebagai Identitas Agama.” *JLA (Jurnal Lingua Applicata)* 3, no. 2 (2020): 57–70.
- Yuriananta, Renda, and Prima Vidya Asteria. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Artificial Intelligence (AI) Untuk Guru.” *Jurnal Gramaswara* 4, no. 3 (2024): 274.
- Zuhaily, Muhammad Naim, Zainal Muttaqin, and Fatima El Zahraa. “Pengembangan Video Animasi Interaktif Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Di Kelas XI Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta Development of Interactive Animation Videos for Writing Skills Learning in Class XI of Jakarta Development High School,” 2025, 2003–11.



١- خطاب الإشراف لعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية
الحكومية بندا أتشيه على تعيين المشرفة

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 1080 TAH-UN 2025

**TERTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
- bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
- bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Mengingat

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012 tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2003 tentang pengelolaan tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 462 Tahun 2023, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Penunjukan dan Pembekalan PMS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 223/MK/05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

MEMUTUSKAN

Menerapkan

KESATU

Memunjuk Saudara
Salma Hayati, M.Ed

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Cut Riisa Sababilla
NIM : 23222147
Program Studi : PDA
Judul Skripsi : تقرير بحثية تحت إشراف الأستاذة الدكتورة ريماء محمد الأشباح في كلية التربية القرية

KEDUA

Kepada pembimbing yang namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA

Pembayaran akibat keputusan ini dibebankan pada DPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DPA-025/04.2.423923/2025 Tanggal 2 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;

KEEMPAT

Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA

Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan dipertahankan kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Burai Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Tanggal : 23 Juli 2025

Tembusan

- Bakan Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dekan Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Banda;
- Direktor Keguruan Tinggi Kementerian Agama RI di Banda;
- Kantor Pelayanan Administrasi Negara (KOPAN) di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Kantor Bupati Assengen dan Aluewasa UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Atas

جامعة الرانيري

Menjadi Kebanggaan Siswa! Membangun Negeri

Siti Nur Hafidha

٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية
على القيام بالبحث



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-6341/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2025

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh
2. Kepala MAN 3 Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : CUT RISSA SALSABILA / 230202147

Semester/Jurusan : V / Pendidikan Bahasa Arab

Alamat sekarang : Jln.nasional Kuta paya

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 *Tathwir Wasa'it Ta'limiyah Qa'imah 'Ala al-Dzakā' al-Ishthind'i wa al-Thatbiqat al-Raqamiyyah Litanmiyah Maharah al-Istima' Lada al-Thullab Marhalah al-Tsanawiyah*

Banda Aceh, 25 Agustus 2025

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



جامعة

AR-RANIRY

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

Bertaku sampai : 30 September 2025 NIP. 197508152001121002

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Raina*
Instansi : UIN AR-Raniry Banda Aceh
Jabatan : *Geni SMK - PP Saee*

Telah membaca Instrumen Penelitian yang di gunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul:

تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الإستماع لدى طلاب المرحلة الثانوية

Oleh Peneliti:

Nama : *Cut Rissa Salsabila*
NIM : *230202147*
Prodi : *S1 Pendidikan Bahasa Arab*

Setelah memperhatikan Instrumen yang sudah dibuat, maka masukan untuk instrument tersebut adalah:

laporan tersebut sudah layak digunakan

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data lapangan.

Banda Aceh, 12 Maret 2025
Validator

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Raina Spd
NIP. 1981106112006092005

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auna Syarif Azis
Instansi : UIN AR-Raniry Banda Aceh
Jabatan : Dosen P1

Oleh Peneliti:

Nama : Cut Riisa Salsabila
NIM : 230202147
Prodi : S1 Pendidikan Bahasa Arab

Telah membaca Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul

تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتسمية مهارة الإستماع لدى طلاب المرحلة الثانوية

Setelah memperhatikan Instrumen yang sudah dibuat, maka masukan untuk instrument tersebut adalah:

Instrumen tersebut sudah bisa digunakan

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Banda Aceh, 11 Maret 2025
Validator

Auna Syarif Azis
NIP. 199705212012031001

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

ورقة تقييم الخبراء من ناحية الوسائط التعليمية

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA
Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Video Animasi

A. IDENTITAS VALIDATOR
 Nama : Fathiah, M. Ed
 NIP : 1986 0615 2003 2010
 Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh - PTE
 Judul Penelitian : Development of Animated Video On Improving Arabic Listening skills

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGET
 1. Ibu/Bapak dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria.
 2. Komentar dan saran Ibu/Bapak dapat dituliskan pada kolom yang telah tersedia

B. DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/Perbaikan
DESAIN					
1	Tampilan Media	Warna	4	Video animasi memiliki perpaduan warna yang sangat sesuai dan menarik	
			3	Video animasi memiliki perpaduan warna yang sesuai dan menarik	Konsistensi dan Penguasaan Gambar
			2	Video animasi memiliki perpaduan warna yang kurang sesuai dan kurang menarik	
			1	Video animasi memiliki perpaduan warna yang tidak sesuai dan tidak menarik	

Gambar karakter	4	Gambar karakter yang digunakan sangat sesuai dengan tema	
	3	Gambar karakter yang digunakan sesuai dengan tema	✓
	2	Gambar karakter yang digunakan kurang sesuai dengan tema	
	1	Gambar karakter yang digunakan tidak sesuai dengan tema	
Ukuran huruf Bahasa Arab pada glosarium	4	Ukuran huruf Arab yang digunakan sangat sesuai dan sangat jelas untuk dibaca	✓
	3	Ukuran huruf Arab yang digunakan sesuai dan jelas untuk dibaca	
	2	Ukuran huruf Arab yang digunakan kurang sesuai dan kurang jelas untuk dibaca	
	1	Ukuran huruf Arab yang digunakan tidak sesuai dan tidak jelas untuk dibaca	
Jenis huruf (font) Bahasa Arab pada glosarium	4	Jenis huruf Arab yang digunakan sangat sesuai	
	3	Jenis huruf Arab yang digunakan sesuai	✓
	2	Jenis huruf Arab yang digunakan kurang sesuai	
	1	Jenis huruf Arab yang digunakan tidak sesuai	

	Ukuran huruf Bahasa Indonesia pada glosarium	4	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan sangat sesuai	✓	
		3	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan sesuai		
		2	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan kurang sesuai		
		1	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan tidak sesuai		
	Jenis huruf (font) Bahasa Indonesia pada glosarium	4	Jenis huruf Indonesia yang digunakan sangat sesuai	✓	
		3	Jenis huruf Indonesia yang digunakan sesuai		
		2	Jenis huruf Indonesia yang digunakan kurang sesuai		
		1	Jenis huruf Indonesia yang digunakan tidak sesuai		
2	Kualitas Audio	Kejelasan Audio	4	Audio sangat jernih, tidak ada noise atau gangguan, dan mudah dipahami	
			3	Audio cukup jelas, tetapi ada sedikit noise yang tidak terlalu mengganggu	✓
			2	Audio kurang jelas, terdapat noise atau gangguan yang memengaruhi pemahaman	
			1	Audio tidak jelas, banyak noise, sulit dipahami	

	Sinkronisasi	4	Audio sepenuhnya sinkron dengan gerakan animasi	
		3	Ada sedikit ketidaktepatan, tetapi tidak terlalu mengganggu	✓
		2	Sinkronisasi kurang baik, terlihat jelas ketidaksesuaian antara audio dan animasi	
		1	Sinkronisasi sangat buruk, audio dan animasi tidak sesuai sama sekali	
	Kualitas Suara	4	Suara berkualitas tinggi, bebas distorsi, gema, atau gangguan lainnya	
		3	Kualitas suara cukup baik, tetapi ada sedikit distorsi atau gema	✓
		2	Kualitas suara kurang baik, terdapat gangguan yang cukup mengganggu	
		1	Kualitas suara sangat buruk, terdapat gangguan yang sangat mengganggu	

			1	Kualitas suara sangat buruk, banyak distorsi dan sulit didengar	
			4	Volume stabil dan seimbang di seluruh video	
		Volume Konsisten	3	Ada sedikit perubahan volume, tetapi masih dapat diterima	
			2	Volume tidak konsisten, beberapa bagian terlalu keras atau terlalu pelan	
			1	Volume sangat tidak stabil, mengganggu pengalaman mendengar	
		Efek Suara (SFX)	4	Efek suara sesuai dengan adegan dan tidak berlebihan	
			3	Efek suara cukup sesuai, tetapi ada yang sedikit kurang tepat	
			2	Efek suara kurang sesuai, ada beberapa yang tidak relevan atau berlebihan	
			1	Efek suara sangat tidak sesuai dan mengganggu keseluruhan animasi	
		Latar Musik	4	Musik latar mendukung adegan tanpa menutupi dialog atau efek suara lain	
			3	Musik latar cukup sesuai, tetapi ada bagian yang sedikit mengganggu dialog	
			2	Musik latar kurang sesuai, kadang terlalu keras atau kurang pas	
			1	Musik latar sangat mengganggu, menutupi dialog dan tidak sesuai dengan adegan	
		Akurasi Bahasa dan Pelafalan	4	Pengucapan sangat jelas, sesuai dengan bahasa yang digunakan	
			3	Ada sedikit kesalahan pengucapan, tetapi masih dapat dipahami	
			2	Banyak kesalahan pengucapan yang mengurangi pemahaman	

			1	Pengucapan sangat tidak jelas, sulit dipahami	
			4	Sangat praktis, mudah digunakan, dan efisien tanpa kesulitan	
		3	3	Cukup praktis, meskipun ada beberapa langkah tambahan atau sedikit kesulitan	
			2	Kurang praktis, terdapat beberapa kesulitan atau hambatan yang mengganggu penggunaan	
			1	Tidak praktis, sulit digunakan, membutuhkan banyak usaha atau waktu	

C. KRITIK & SARAN


- Kurang ditampaka
 - Sub title di lengkapi
 - Cek e-mail lts. lahir belakang
-
-
-

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 16 Juli 2025
Validator Instrumen


Firdausy M. Bisy
NIP. 1986 06 15 2019 07 2010

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Video Animasi

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Lailatussaadah
NIP : 197512272007012014
Instansi : FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Judul Penelitian : Development of Animated Video On Improving Arabic Listening skills

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Ibu/Bapak dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan kriteria.
2. Komentar dan saran Ibu/Bapak dapat dituliskan pada kolom yang telah tersedia

B. DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/Perbaikan
DESAIN					
1	Tampilan Media	Warna	4	Video animasi memiliki perpaduan warna yang sangat sesuai dan menarik	
			3	Video animasi memiliki perpaduan warna yang sesuai dan menarik	
			2	Video animasi memiliki perpaduan warna yang kurang sesuai dan kurang menarik	
			1	Video animasi memiliki perpaduan warna yang tidak sesuai dan tidak menarik	

	Gambar karakter	4	Gambar karakter yang digunakan sangat sesuai dengan tema	
		3	Gambar karakter yang digunakan sesuai dengan tema	
		2	Gambar karakter yang digunakan kurang sesuai dengan tema	
		1	Gambar karakter yang digunakan tidak sesuai dengan tema	
	Ukuran huruf Bahasa Arab pada glosarium	4	Ukuran huruf Arab yang digunakan sangat sesuai dan sangat jelas untuk dibaca	
		3	Ukuran huruf Arab yang digunakan sesuai dan jelas untuk dibaca	
		2	Ukuran huruf Arab yang digunakan kurang sesuai dan kurang jelas untuk dibaca	
		1	Ukuran huruf Arab yang digunakan tidak sesuai dan tidak jelas untuk dibaca	
	Jenis huruf (font) Bahasa Arab pada glosarium	4	Jenis huruf Arab yang digunakan sangat sesuai	
		3	Jenis huruf Arab yang digunakan sesuai	
		2	Jenis huruf Arab yang digunakan kurang sesuai	
		1	Jenis huruf Arab yang digunakan tidak sesuai	

	Ukuran huruf Bahasa Indonesia pada glosarium	4	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan sangat sesuai			
		3	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan sesuai			
		2	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan kurang sesuai			
		1	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan tidak sesuai			
		Jenis huruf (font) Bahasa Indonesia pada glosarium	4	Jenis huruf Indonesia yang digunakan sangat sesuai		
			3	Jenis huruf Indonesia yang digunakan sesuai		
			2	Jenis huruf Indonesia yang digunakan kurang sesuai		
			1	Jenis huruf Indonesia yang digunakan tidak sesuai		
	2	Kualitas Audio	Kejelasan Audio	4	Audio sangat jernih, tidak ada noise atau gangguan, dan mudah dipahami	
				3	Audio cukup jelas, tetapi ada sedikit noise yang tidak terlalu mengganggu	
				2	Audio kurang jelas, terdapat noise atau gangguan yang memengaruhi pemahaman	
				1	Audio tidak jelas, banyak noise, sulit dipahami	

Singkronisasi	4	Audio sepenuhnya sinkron dengan gerakan animasi
	3	Ada sedikit ketidaktepatan, tetapi tidak terlalu mengganggu
	2	Sinkronisasi kurang baik, terlihat jelas ketidaksesuaian antara audio dan animasi
	1	Sinkronisasi sangat buruk, audio dan animasi tidak sesuai sama sekali
Kualitas Suara	4	Suara berkualitas tinggi, bebas distorsi, gema, atau gangguan lainnya.
	3	Kualitas suara cukup baik, tetapi ada sedikit distorsi atau gema
	2	Kualitas suara kurang baik, terdapat gangguan yang cukup mengganggu.

Volume Konsisten	1	Kualitas suara sangat buruk, banyak distorsi dan sulit didengar
	4	Volume stabil dan seimbang di seluruh video
	3	Ada sedikit perubahan volume, tetapi masih dapat diterima
	2	Volume tidak konsisten, beberapa bagian terlalu keras atau terlalu pelan
Efek Suara (SFX)	1	Volume sangat tidak stabil, mengganggu pengalaman mendengar
	4	Efek suara sesuai dengan adegan dan tidak berlebihan
	3	Efek suara cukup sesuai, tetapi ada yang sedikit kurang tepat
Latar Musik	2	Efek suara kurang sesuai, ada beberapa yang tidak relevan atau berlebihan
	1	Efek suara sangat tidak sesuai dan mengganggu keseluruhan animasi
	4	Musik latar mendukung adegan tanpa menutupi dialog atau efek suara lain
Akurasi Bahasa dan Pelafalan	3	Musik latar cukup sesuai, tetapi ada bagian yang sedikit mengganggu dialog
	2	Musik latar kurang sesuai, kadang terlalu keras atau kurang pas
	1	Musik latar sangat mengganggu, menutupi dialog dan tidak sesuai dengan adegan
	4	Pengucapan sangat jelas, sesuai dengan bahasa yang digunakan
	3	Ada sedikit kesalahan pengucapan, tetapi masih dapat dipahami
	2	Banyak kesalahan pengucapan yang mengurangi pemahaman

			1	Pengucapan sangat tidak jelas, sulit dipahami	
3	Penyajian	Kepraktisan penggunaan	4	Sangat praktis, mudah digunakan, dan efisien tanpa kesulitan.	
			3	Cukup praktis, meskipun ada beberapa langkah tambahan atau sedikit kesulitan	
			2	Kurang praktis, terdapat beberapa kesulitan atau hambatan yang mengganggu penggunaan	
			1	Tidak praktis, sulit digunakan, membutuhkan banyak usaha atau waktu	

C. KRITIK & SARAN

Media layak digunakan



D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan +):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 16 Juli 2025

Validator Instrumen

[Handwritten Signature]

Lailarussadah
NIP.

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Video Animasi

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : firmanqah
 NIP : 198704212015031002
 Instansi : UIN Ar-Raniry - P11
 Judul Penelitian : Development of Animated Video On Improving Arabic Listening skills

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Ibu/Bapak dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan kriteria.
- Komentar dan saran Ibu/Bapak dapat dituliskan pada kolom yang telah tersedia

B. DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/Perbaikan
DESAIN					
1	Tampilan Media	Warna	4	Video animasi memiliki perpaduan warna yang sangat sesuai dan menarik	4
			3	Video animasi memiliki perpaduan warna yang sesuai dan menarik	4
			2	Video animasi memiliki perpaduan warna yang kurang sesuai dan kurang menarik	4
			1	Video animasi memiliki perpaduan warna yang tidak sesuai dan tidak menarik	4

	Gambar karakter		4	Gambar karakter yang digunakan sangat sesuai dengan tema	4
			3	Gambar karakter yang digunakan sesuai dengan tema	3
			2	Gambar karakter yang digunakan kurang sesuai dengan tema	4
			1	Gambar karakter yang digunakan tidak sesuai dengan tema	4
	Ukuran huruf Bahasa Arab pada glosarium		4	Ukuran huruf Arab yang digunakan sangat sesuai dan sangat jelas untuk dibaca	4
			3	Ukuran huruf Arab yang digunakan sesuai dan jelas untuk dibaca	4
			2	Ukuran huruf Arab yang digunakan kurang sesuai dan kurang jelas untuk dibaca	4
			1	Ukuran huruf Arab yang digunakan tidak sesuai dan tidak jelas untuk dibaca	4
	Jenis huruf (font) Bahasa Arab pada glosarium		4	Jenis huruf Arab yang digunakan sangat sesuai	4
			3	Jenis huruf Arab yang digunakan sesuai	3
			2	Jenis huruf Arab yang digunakan kurang sesuai	4
			1	Jenis huruf Arab yang digunakan tidak sesuai	3

	Ukuran huruf Bahasa Indonesia pada glosarium	4	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan sangat sesuai	3
		3	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan sesuai	3
		2	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan kurang sesuai	3
		1	Ukuran huruf Indonesia yang digunakan tidak sesuai	3
	Jenis huruf (font) Bahasa Indonesia pada glosarium	4	Jenis huruf Indonesia yang digunakan sangat sesuai	4
		3	Jenis huruf Indonesia yang digunakan sesuai	4
		2	Jenis huruf Indonesia yang digunakan kurang sesuai	4
		1	Jenis huruf Indonesia yang digunakan tidak sesuai	3
2	Kejelasan Audio	4	Audio sangat jernih, tidak ada noise atau gangguan, dan mudah dipahami	4
		3	Audio cukup jelas, tetapi ada sedikit noise yang tidak terlalu mengganggu	4
		2	Audio kurang jelas, terdapat noise atau gangguan yang memengaruhi pemahaman	4
		1	Audio tidak jelas, banyak noise, sulit dipahami	4

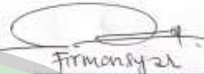
	Sinkronisasi	4	Audio sepenuhnya sinkron dengan gerakan animasi	4
		3	Ada sedikit ketidakepatan, tetapi tidak terlalu mengganggu	4
		2	Sinkronisasi kurang baik, terlihat jelas ketidaksesuaian antara audio dan animasi	4
		1	Sinkronisasi sangat buruk, audio dan animasi tidak sesuai sama sekali	4
	Kualitas Suara	4	Suara berkualitas tinggi, bebas distorsi, gema, atau gangguan lainnya	4
		3	Kualitas suara cukup baik, tetapi ada sedikit distorsi atau gema	4
		2	Kualitas suara kurang baik, terdapat gangguan yang cukup mengganggu	4

D. KESIMPULAN

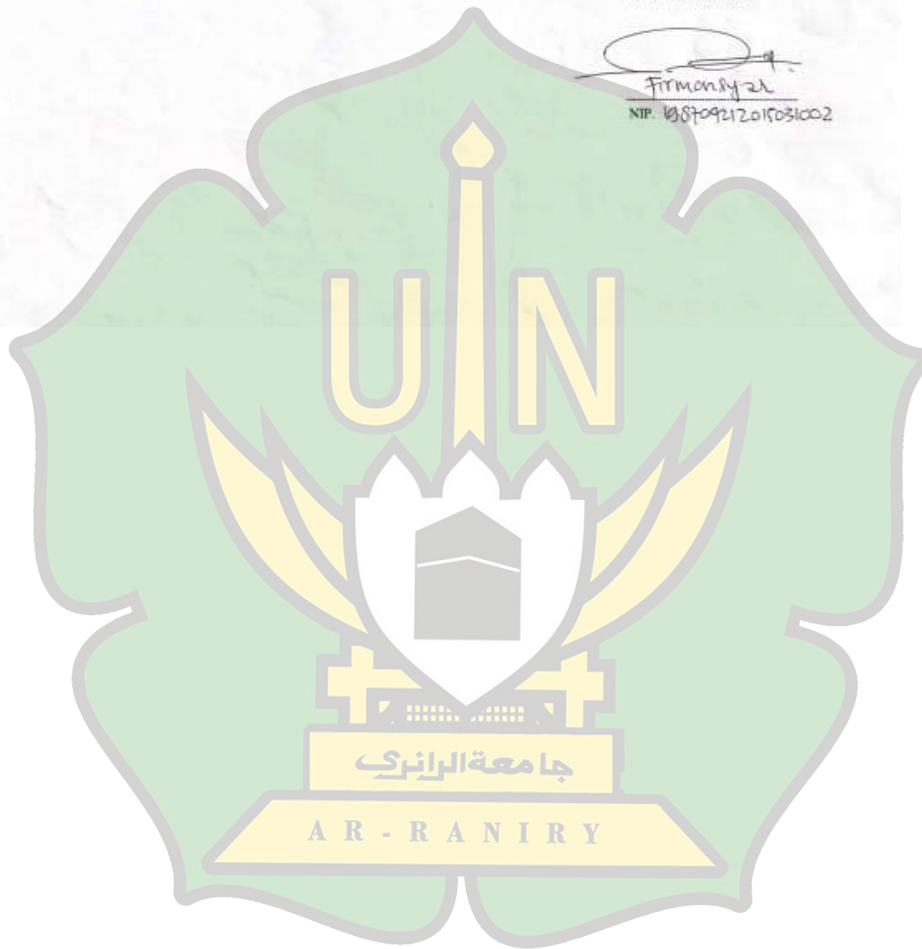
Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 16 Juli 2025
Validator Instrumen



NIP. 195709212015031002



من ناحية المحتوى واللغة

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI ISI DAN BAHASA

Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Video Animasi

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Gafaria, S.Pd./MA
 NIP : 198001082003102001
 Instansi : UIN Ar-Raniry
 Judul Penelitian : Development of Animated Video On Improving Arabic Listening Skills

B. PETUNJUK PENGISIAN ANKET

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) Bapak / Ibu pada kolom skor sesuai dengan kriteria.
- Bapak/Ibu dapat menuliskan komentar dan saran pada kolom catatan.

C. ISI DAN BAHASA

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/Perbaikan
ISI					
1	Isi	Cover video	4	Terdapat 4 unsur komponen	
		1. Tema	3	Terdapat 3 unsur/komponen	
			2	Terdapat 2 unsur komponen	

	Kesesuaian Tujuan pembelajaran (TP) dengan Capaian Pembelajaran (CP)	2. Jenjang sekolah	1	Tidak terdapat komponen kelengkapan	
		3. Kelas			
		4. Perancang			
			4	Tujuan pembelajaran sangat sesuai dengan capaian pembelajaran	
	Rumusan Tujuan Pembelajaran (TP) mengukur elemen menyimak (istima')		3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	
			2	Tujuan pembelajaran kurang sesuai dengan capaian pembelajaran	
			1	Tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan capaian pembelajaran	
			4	Tujuan pembelajaran sangat sesuai untuk mengukur elemen pembelajaran istima'	
			3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan elemen pembelajaran istima'	
			2	Tujuan pembelajaran kurang sesuai untuk mengukur elemen pembelajaran istima'	
			1	Tujuan pembelajaran tidak sesuai untuk mengukur elemen pembelajaran istima'	
			4	Keenam unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video	

Kelengkapan isi video 1. Cover 2. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran 3. Materi Percakapan 4. Glosarium 5. Tadrifat 6. Biografi	3	Hanya empat atau lima unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video
	2	Hanya dua atau tiga unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video
	1	Hanya satu unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video
Kesesuaian percakapan (hiwar) dengan tema	4	Percakapan seluruhnya sesuai dengan tema yang dibahas
	3	Sebagian percakapan sesuai dengan tema yang dibahas
	2	Percakapan kurang sesuai dengan tema yang dibahas
	1	Percakapan tidak sesuai dengan tema yang dibahas
Kelengkapan komponen materi pembelajaran dalam video 1. <i>Mufradat</i> 2. <i>Hiwar</i> 3. <i>Tadrib</i> 4. <i>Glosarium</i> 5. Video	4	Materi pembelajaran memiliki 5 komponen
	3	Materi pembelajaran memiliki 4 atau 3 komponen
	2	Materi pembelajaran memiliki 2 komponen
	1	Materi pembelajaran memiliki 1 komponen
	4	Seluruh istilah dalam glosarium sesuai dengan tema yang dibahas

	3	Sebagian besar istilah dalam glosarium sesuai dengan tema yang dibahas
	2	Hanya beberapa istilah dalam glosarium masih sesuai dengan tema yang dibahas
	1	Banyak istilah dalam glosarium yang tidak sesuai dengan tema yang dibahas
kesesuaian tadrifat dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	Tadrifat sangat sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)
	3	Tadrifat sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)
	2	Tadrifat kurang sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)
	1	Tadrifat tidak sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)
Kesesuaian tadrifat dengan elemen istima'	4	Tadrifat sangat sesuai dengan elemen istima' sehingga dapat mengukur keterampilan mendengar
	3	Tadrifat sesuai dengan elemen istima' namun masih dapat mengukur keterampilan mendengar
	2	Tadrifat kurang sesuai dengan elemen istima' sehingga kurang dapat mengukur keterampilan mendengar

			1	Tadribat tidak sesuai dengan elemen istima' sehingga tidak mengukur keterampilan mendengar	
BAHASA					
3	Bahasa	Ketepatan dengan kaidah Bahasa Arab	4	Semua materi dalam percakapan tepat dengan kaidah Bahasa Arab.	

			3	Sebagian besar materi dalam percakapan tepat dengan kaidah Bahasa Arab	
			2	Sebagian kecil materi dalam percakapan tepat dengan kaidah Bahasa Arab	
			1	Materi dalam percakapan tidak tepat dengan kaidah Bahasa Arab	
	Myfradat yang digunakan 1. Kontekstual 2. Mudah dipahami 3. Sederhana		4	Myfradat yang digunakan dalam percakapan bersifat kontekstual, mudah dipahami dan sederhana	
			3	Myfradat yang digunakan dalam percakapan bersifat kontekstual mudah dan mudah dipahami	
			2	Myfradat dalam percakapan bersifat kontekstual saja	

AR - RANIRY

Kesesuaian mufradat dengan jenjang siswa kelas X	1	Mufradat yang digunakan dalam percakapan tidak kontekstual, tidak dipahami dan tidak sederhana
	4	Mufradat yang digunakan dalam percakapan sangat sesuai dengan jenjang siswa
	3	Mufradat yang digunakan dalam percakapan sesuai dengan jenjang siswa
	2	Mufradat yang digunakan dalam percakapan kurang sesuai dengan jenjang siswa
	1	Mufradat yang digunakan dalam percakapan tidak sesuai dengan jenjang siswa

D. KRITIK & SARAN

- Gunakan mufradat yang mudah dipahami oleh siswa.
- Pastikan semua mufradat sudah baik & benar / sudah benar.
- Uraikan animasinya berdasarkan soal siswa.

E. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh,

2025

Validator Instrumen

جامعة الرانيري

Safaroh, S.Pd., M.A
NIP. 198004082007102004

AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI ISI DAN BAHASA

Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Video Animasi

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : IVAN AULIA TRISNADY, Lc, M.A .
 NIP / NIDN : 2015118201
 Instansi : FAKULTAS ADAB & HUMANIORA
 Judul Penelitian : Development of Animated Video On Improving Arabic Listening Skills

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam lembar validasi dengan memberikan tanda centang (✓) Bapak/ Ibu pada kolom skor sesuai dengan kriteria.
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan komentar dan saran pada kolom catatan.


C. ISI DAN BAHASA

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/Perbaikan
ISI					
1	Isi	Cover video 1. Tema	4	Terdapat 4 unsur komponen	
			3	Terdapat 3 unsur komponen	
			2	Terdapat 2 unsur komponen	

	2. Jenjang sekolah 3. Kelas 4. Perancang	Kesesuaian Tujuan pembelajaran (TP) dengan Capaian Pembelajaran (CP)	1	Tidak terdapat komponen kelengkapan		
			4	Tujuan pembelajaran sangat sesuai dengan capaian pembelajaran		
			3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran		
			2	Tujuan pembelajaran kurang sesuai dengan capaian pembelajaran		
	Rumusan Tujuan Pembelajaran (TP) mengukur elemen menyimak (istima')		1	Tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan capaian pembelajaran		
			4	Tujuan pembelajaran sangat sesuai untuk mengukur elemen pembelajaran istima'		
			3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan elemen pembelajaran istima'		
			2	Tujuan pembelajaran kurang sesuai untuk mengukur elemen pembelajaran istima'		
				1	Tujuan pembelajaran tidak sesuai untuk mengukur elemen pembelajaran istima'	
				4	Keenam unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video	

Kelengkapan isi video 1. Cover 2. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran 3. Materi 4. Percakapan 5. Glosarium 6. Tadribat 7. Biografi	3	Hanya empat atau lima unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video
	2	Hanya dua atau tiga unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video
	1	Hanya satu unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video
Kesesuaian percakapan (hiwar) dengan tema	4	Percakapan seluruhnya sesuai dengan tema yang dibahas
	3	Sebagian percakapan sesuai dengan tema yang dibahas
	2	Percakapan kurang sesuai dengan tema yang dibahas
	1	Percakapan tidak sesuai dengan tema yang dibahas
Kelengkapan komponen materi pembelajaran dalam video 1. <i>Mufradat</i> 2. <i>Hiwar</i> 3. <i>Tadrib</i> 4. <i>Glosarium</i> 5. Video	4	Materi pembelajaran memiliki 5 komponen
	3	Materi pembelajaran memiliki 4 atau 3 komponen
	2	Materi pembelajaran memiliki 2 komponen
	1	Materi pembelajaran memiliki 1 komponen
	4	Seluruh istilah dalam glosarium sesuai dengan tema yang dibahas

	3	Sebagian besar istilah dalam glosarium sesuai dengan tema yang dibahas
	2	Hanya beberapa istilah dalam glosarium masih sesuai dengan tema yang dibahas
	1	Banyak istilah dalam glosarium yang tidak sesuai dengan tema yang dibahas
Kesesuaian tadribat dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	Tadribat sangat sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)
	3	Tadribat sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)
	2	Tadribat kurang sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)
	1	Tadribat tidak sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)
Kesesuaian tadribat dengan elemen istima'	4	Tadribat sangat sesuai dengan elemen istima' sehingga dapat mengukur keterampilan mendengar
	3	Tadribat sesuai dengan elemen istima' namun masih dapat mengukur keterampilan mendengar
	2	Tadribat kurang sesuai dengan elemen istima' sehingga kurang dapat mengukur keterampilan mendengar

			1	Tadribat tidak sesuai dengan elemen istima' sehingga tidak mengukur keterampilan mendengar	
BAHASA					
3	Bahasa	Ketepatan dengan kaidah Bahasa Arab		Semua materi dalam percakapan tepat dengan kaidah Bahasa Arab.	

			3	Sebagian besar materi dalam percakapan tepat dengan kaidah Bahasa Arab	
			2	Sebagian kecil materi dalam percakapan tepat dengan kaidah Bahasa Arab	
			1	Materi dalam percakapan tidak tepat dengan kaidah Bahasa Arab	
	<i>Mufradat</i> yang digunakan		4	<i>Mufradat</i> yang digunakan dalam percakapan bersifat kontekstual, mudah dipahami dan sederhana	
	1. Kontekstual		3	<i>Mufradat</i> yang digunakan dalam percakapan bersifat kontekstual mudah dan mudah dipahami	
	2. Mudah dipahami		2	<i>Mufradat</i> dalam percakapan bersifat kontekstual saja	
	3. Sederhana				

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

E. KESIMPULAN

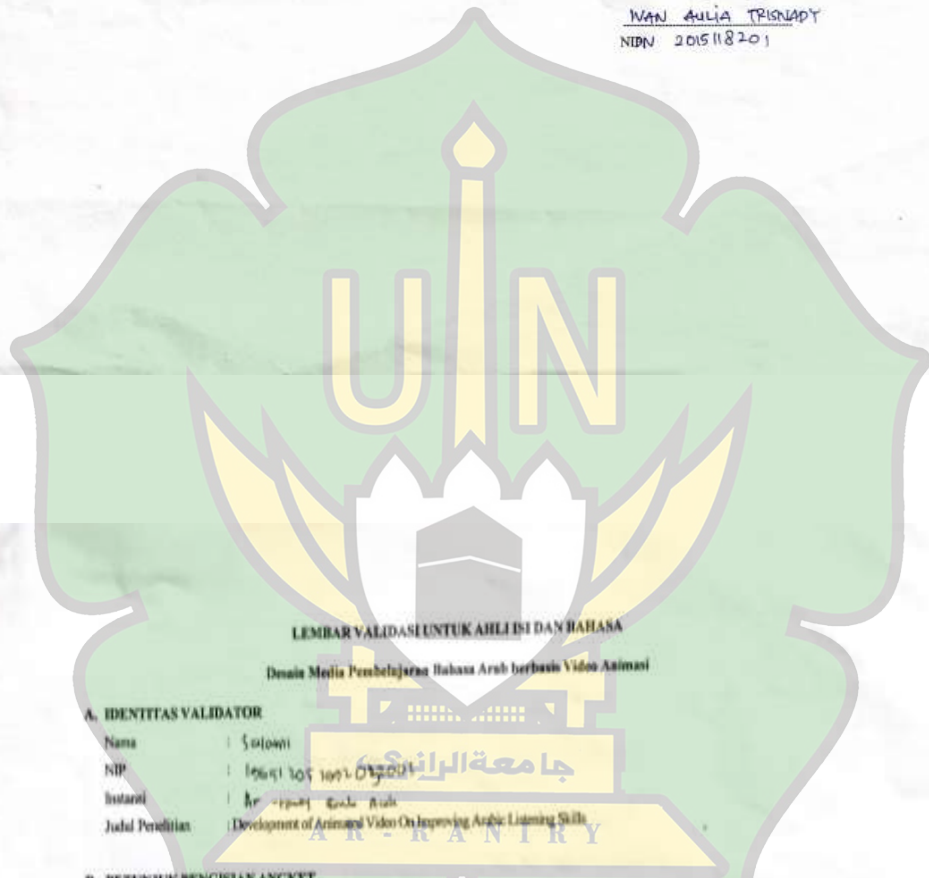
Media ini dinyatakan *):

- 1. Layak digunakan tanpa revisi
- 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 27 Juli 2025
Validator Instrumen

إيفاء أولياء

WAN AULIA TRISNADY
NIDN 2015118201



LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI ISI DAN BAHASA

Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Video Animasi

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Sidiqni
NIP : 19691105199102001
Instansi : Ar-Raniry
Judul Penelitian : Development of Animated Video On Improving Arabic Listening Skills

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET

- 1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam lembar validasi dengan memberikan tanda centang (✓) Bapak / Ibu pada kolom skor sesuai dengan kriteria.
- 2. Bapak/Ibu dapat menuliskan komentar (saran) pada kolom catatan.

C. ISI DAN BAHASA

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/Perbaikan
ISI					
1	Isi	1. Tema	4	Terdapat 4 unsur komponen	
			3	Terdapat 3 unsur komponen	
			2	Terdapat 2 unsur komponen	

2. Jergang sekolah	1	Tidak terdapat komponen kelengkapan	
3. Kelas			
4. Pemancang			
Kesesuaian Tujuan pembelajaran (TP) dengan Capaian Pembelajaran (CP)	4	Tujuan pembelajaran sangat sesuai dengan capaian pembelajaran	
	3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	
	2	Tujuan pembelajaran kurang sesuai dengan capaian pembelajaran	
	1	Tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan capaian pembelajaran	
Rumusan Tujuan Pembelajaran (TP) mengukur elemen matrik (istima')	4	Tujuan pembelajaran sangat sesuai untuk mengukur elemen pembelajaran istima'	
	3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan elemen pembelajaran istima'	
	2	Tujuan pembelajaran kurang sesuai untuk mengukur elemen pembelajaran istima'	
	1	Tujuan pembelajaran tidak sesuai untuk mengukur elemen pembelajaran istima'	
	4	Keenam unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video	

Kelengkapan isi video 1. Cover 2. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran 3. Materi Percakapan 4. Glosarium 5. Tazhib 6. Biografi	1	Hanya empat atau lima unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video	
	2	Hanya dua atau tiga unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video	
	1	Hanya satu unsur kelengkapan isi video tersedia dalam video	
	4	Percakapan seluruhnya sesuai dengan tema yang dibahas	
	3	Sebagian percakapan sesuai dengan tema yang dibahas	
	2	Percakapan kurang sesuai dengan tema yang dibahas	
Kesesuaian percakapan (hwar) dengan tema	1	Percakapan tidak sesuai dengan tema yang dibahas	
	4	Materi pembelajaran memiliki 3 komponen	
	3	Materi pembelajaran memiliki 4 atau 3 komponen	
	3	Materi pembelajaran memiliki 2 komponen	
	1	Materi pembelajaran memiliki 1 komponen	
1. Mufrod 2. Hwar 3. Tazhib 4. Glosarium 5. Video			
Sijar Glosarium	4	Seluruh istilah dalam glosarium sesuai dengan tema yang dibahas	

		3	Sebagian besar istilah dalam glosarium sesuai dengan tema yang dibahas	
		2	Hanya beberapa istilah dalam glosarium masih sesuai dengan tema yang dibahas	
		1	Banyak istilah dalam glosarium yang tidak sesuai dengan tema yang dibahas	
Kemampuan naraditab dengan Tujuan Pembelajaran (TP)		4	Naraditab sangat sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	
		3	Naraditab sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	
		2	Naraditab kurang sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	
		1	Naraditab tidak sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	
Kemampuan naraditab dengan elemen istima		4	Naraditab sangat sesuai dengan elemen istima' sehingga dapat mengukur keterampilan mendengar	
		3	Naraditab sesuai dengan elemen istima' namun masih dapat mengukur keterampilan mendengar	
		2	Naraditab kurang sesuai dengan elemen istima' sehingga kurang dapat mengukur keterampilan mendengar	

				1	Naraditab tidak sesuai dengan elemen istima' sehingga tidak mengukur keterampilan mendengar
					BAHASA
3	Bahasa	Ketepatan dengan kaidah Bahasa Arab		4	Semua materi dalam percakapan tepat dengan kaidah Bahasa Arab

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

		3	Sebagian besar materi dalam percakapan tepat dengan kaidah Bahasa Arab
		2	Sebagian kecil materi dalam percakapan tepat dengan kaidah Bahasa Arab
		1	Materi dalam percakapan tidak tepat dengan kaidah Bahasa Arab
	Myfradat yang digunakan	4	Myfradat yang digunakan dalam percakapan bersifat kontekstual, mudah dipahami dan sederhana
	1. Kontekstual	3	Myfradat yang digunakan dalam percakapan bersifat kontekstual mudah dan mudah dipahami
	2. Mudah dipahami		
	3. Sederhana	2	Myfradat dalam percakapan bersifat kontekstual saja

		1	Myfradat yang digunakan dalam percakapan tidak kontekstual, tidak dipahami dan tidak sederhana
	Kesenaiian myfradat dengan jenjang siswa kelas X	4	Myfradat yang digunakan dalam percakapan sangat sesuai dengan jenjang siswa
		3	Myfradat yang digunakan dalam percakapan sesuai dengan jenjang siswa
		2	Myfradat yang digunakan dalam percakapan kurang sesuai dengan jenjang siswa
		1	Myfradat yang digunakan dalam percakapan tidak sesuai dengan jenjang siswa

D. KRITIK & SARAN

Sudah bagus, bisa digunakan tanpa revisi

E. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 29-7- 2025

Validator Instrumen

Salah
Salah

NIP. 196512051991031403



Lembar Catatan Wawancara Guru Bahasa Arab
DI MAN 3 BANDA ACEH

Judul Penelitian:
تطوير وسائط تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتطبيقات الرقمية لتنمية مهارة الإستماع لدى طلاب المرحلة الثانوية

Identitas Responden
 Nama Guru : Jawidals
 Pengalaman Mengajar : 20 Tahun
 Hari/tanggal : Rabu, 22 Agustus 2024 (11-51)
 Waktu/tempat : 70m pelajaran Bahasa Arab

Catatan Wawancara

NO	Pertanyaan	Jawaban Responden (Ringkasan / Kutipan)	Catatan Peneliti
A. Karakteristik & Motivasi Siswa			
1	Menurut Bapak/Ibu, bagaimana motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab, khususnya keterampilan menyimak?	Motivasi masih belum merata. beberapa siswa kurang fokus dan mudah bosan apabila lama media pembelajaran yang monoton.	masih ada siswa yang malas. media pembelajaran harus bervariasi.
2	Apakah ada karakteristik siswa yang paling berpengaruh dalam keterampilan menyimak (misalnya konsentrasi, kebiasaan belajar)?	Konsentrasi dan minat belajar masih perlu ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.	ada masalah. harus ada keributan. tidak semua bisa. harus ada kreatifitas (penyaji ds)
B. Kesulitan dalam Pembelajaran			

AR - RANIRY

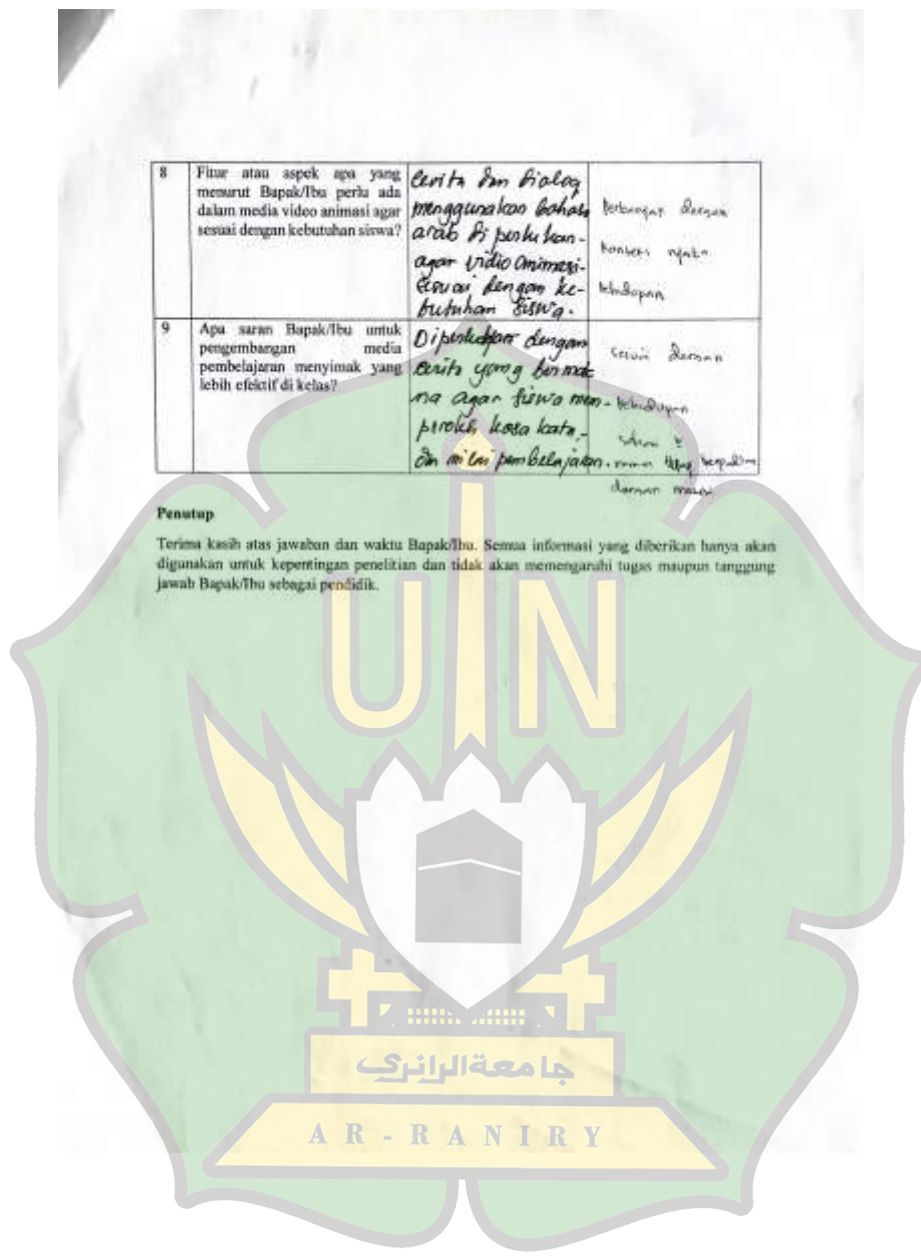
3	Kesulitan apa yang paling sering dialami siswa saat mengikuti pembelajaran menyimak bahasa Arab?	Keterbatasan pengetahuan pada kata yang jadi kesulitan utama siswa dalam pembelajaran menyimak bahasa Arab.	tidak memahami rendahnya kemampuan tuli & terbelak Belakangan
4	Bagaimana cara Bapak/Ibu selama ini mengatasi kesulitan siswa dalam menyimak?	Menggunakan video dan Instagram dan YouTube namun belum terstruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran.	topi video ya suka suka dia karena mudah tidak terstruktur menyaring kembali
C. Kebiasaan Belajar & Media yang Digunakan			
5	Media apa yang biasanya Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran menyimak?	Menggunakan media yaitu di video dan sosial media terutama belum fokus pada keterampilan menyimak.	beberapa video di luar lagi namun terutama video karena gampang
6	Apakah media yang ada selama ini sudah efektif membantu siswa memahami keterampilan menyimak? Mengapa?	ya membantu namun media sosial media yang belajarnya yang lebih terarah.	terutama karena mudah dipelajari
D. Harapan & Saran			
7	Menurut Bapak/Ibu, apakah media video animasi berpotensi membantu siswa dalam keterampilan menyimak?	Video animasi sangat berpotensi membantu keterampilan menyimak bisa membantu guru di kelas dengan cara yang seru dan menarik.	terbangun dengan konten mudah per- kembangan zaman

A R -

8	Fitur atau aspek apa yang menurut Bapak/Ibu perlu ada dalam media video animasi agar sesuai dengan kebutuhan siswa?	Cerita dan Biologi menggunakan bahasa arab di buku kon- agar video animasi sesuai dengan ke- butuhan siswa.	Berbagai desain kontes nyata kehidupan
9	Apa saran Bapak/Ibu untuk pengembangan media pembelajaran menyimak yang lebih efektif di kelas?	Diperoleh dengan cerita yang bermak- na agar siswa men- pikir kesa kata- dan nilai pembelajaran.	sesuai dengan kehidupan siswa & dapat membantu dalam proses

Penutup

Terima kasih atas jawaban dan waktu Bapak/Ibu. Semua informasi yang diberikan lunya akan digunakan untuk kepentingan penelitian dan tidak akan memengaruhi tugas maupun tanggung jawab Bapak/Ibu sebagai pendidik.



٦- استبيان دافعية التعلم للطلاب

ANGKET MOTIVASI BELAJAR
BAHASA ARAB

Nama Peserta Didik : Maulana Muhammad

Kelas : X-1

Hari / Tanggal : Kamis/16-10-2025

Tempat : Madrasah Aliyah Negeri 3 Banda Aceh

Petunjuk:
Isilah pernyataan berikut dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan keadaan anda.

Skala penilaian:
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Ragu-Ragu (R)
4 = Setuju (S)
5 = Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	STS (1)	TS (2)	R (3)	S (4)	SS (5)
1	Saya memiliki keinginan untuk menguasai pelajaran Bahasa Arab dengan baik			✓		
2	Saya senang belajar Bahasa Arab melalui media pembelajaran berbasis digital					✓
3	Saya tertarik belajar Bahasa Arab jika guru menyajikan materi					✓

$$\frac{42}{55} \times 100 = 76\%$$

	dalam bentuk media digital				
4	Media pembelajaran audio visual membantu saya lebih mudah menguasai keterampilan menyimak Bahasa Arab				
5	Saya ingin meningkatkan kemampuan mendengar Bahasa Arab dengan menggunakan media audio visual				
6	Saya bersemangat belajar Bahasa Arab dengan menggunakan media digital				
7	Media audio visual yang inovatif membuat pembelajaran mendengar Bahasa Arab lebih menyenangkan				
8	Saya tertarik belajar bahasa Arab karena guru menggunakan variasi media pembelajaran				
9	sekolah menyediakan media digital Bahasa Arab yang cukup memadai (seperti media audio, video, atau aplikasi lainnya) agar saya lebih semangat belajar Bahasa Arab				

LEMBAR OBSERVASI

A. Identitas

Nama Guru : Jamilah, S. Ag., M. Pd.
 Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 Kelas/Semester : X (Ganjil)
 Hari/Tanggal : Rabu, 27 Agustus 2025
 Observer : Cut Rassa Salsabila

B. Hasil Observasi

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan
1	Guru menjelaskan pelajaran dengan cara yang teratur dan jelas	Guru menjelaskan teks tapi ada perlu perhatian lagi agar siswa semua fokus dan tidak lalai
2	Penggunaan media pembelajaran oleh guru sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran	media belajar belan wawancara itu untuk perhatian siswa pada video lain dan gambar
3	Terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa selama proses pembelajaran	ada komunikasi antar guru dan siswa tapi kadang saja ada pesuruh didik yg masih kurang memperhatikan

4	<p>Siswa aktif dalam mendengarkan, mengajukan pertanyaan, menjawab, dan berinteraksi dengan pelajaran</p>	<p>ada yang aktif tapi masih ada yang pasif masih kurang jawab</p>
5	<p>Siswa menunjukkan minat dan perhatian selama pembelajaran</p>	<p>terek semangat baik tapi belum merata ada yang masih terlihat belum semua bisa ikut pembelajaran</p>

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lembar Kerja Peserta Didik

BAB 2

الأسرة والبيت

MAHARAH ISTIMA'

Pembelajaran Bahasa Arab

Nama:

Kelas:



أَجِيبُوا عَنِ الْأَسْئَلَةِ التَّالِيَةِ بَعْدَ مُشَاهَدَتِكُمْ الْفِيْدِيُو

١. كم نفرا في الأسرة؟ جامعة الرانيري

AR - RANIRY

٢. كم ولدا عندهم؟

٣. من يأخذ قبْلولة؟

أجيبوا عن الأسئلة التالية بعد مشاهدةكم الفيديو

٤. من تطبخ للغداء في المطبخ؟

٥. من الذي يستلقي في القزبة؟

استمع إلى الحوار في الفيديو ثم صل بين أفراد الأسرة
وأنشطتهم

أخ صغير ذهب إلى المسجد لصلاة الجمعة

الأم ستقوم بواجبها المنزلي

الأب يتحدث مع الأم والأب عن العودة إلى
القزبة

بنو تطبخ طعام الغداء في المطبخ

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

صَحِّحِ الضَّمِيرَ فِي الْجُمْلِ إِنَّ وَجَدْتَ خَطَأً، وَبَيِّنْ أَنَّهُ مُنْفَصِلٌ أَوْ مُتَّصِلٌ

١. أَظُنُّ بِسَلَامٍ فِي عَزْفِهَا بِأَخْذِ قِيلَوْلِهِ

٢. لَا، هِيَ يَسْتَجِمُّ وَيَسْتَعِدُّ لِلذَّهَابِ إِلَى صَلَاةِ الْجُمُعَةِ

٣. أَسْتَعِدُّ اللَّهُ قَلْبَكَ يَا أَبِي، أَنْتَ سَأَقُومُ بِعَمَلِ الْوَاجِبِ الْمَنْزِلِيِّ

صَحِّحِ الضَّمِيرَ فِي الْجُمْلِ إِنَّ وَجَدْتَ خَطَأً، وَبَيِّنْ أَنَّهُ مُنْفَصِلٌ أَوْ مُتَّصِلٌ

٤. أَظُنُّ، أَنْتَ يَصَلُّونَ فِي مَسْجِدِ رَايَا بَيْتِ الرَّحْمَنِ

جامعة الرانيري

٥. مَاذَا نَطْبُخُونَ يَا أُمِّي؟ A R - R A N I R Y

٦. أَنْتَ لَا أَصْبِرُ فِي انْتِظَارِ اللَّقَاءِ مَعَ جَدِّ وَجَدَّةِ



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 KOTA BANDA ACEH
Jalan Utama Rukoh Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh (23111)
Email: man3kotabandaaceh@gmail.com Website: www.mman3kotabandaaceh.ac.id
NSM : 131111710003 NPSN : 10113772

Nomor : B-997/MA.01.07.03/TL.00/12/2025
Lampiran : 1 (satu) eks
Hal : Telah mengambil data untuk
Penulisan Skripsi

19 Desember 2025

Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam
Di -
Banda Aceh

Dengan Hormat,

Sesuai dengan surat dari Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh, Nomor B-7074/Kk.01.07/4/TL.00/08/2025, Tanggal 26 Agustus 2025 tentang Rekomendasi Melakukan Penelitian dalam rangka penulisan Skripsi pada MAN 3 Kota Banda Aceh, maka bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut dibawah ini:

Nama : Cut Rissa Salsabila
NIM : 230202147
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Semester : V

Telah selesai mengambil data Penelitian untuk Penulisan Skripsi dari tanggal 26 Agustus s.d 10 November 2025, dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI dan Aplikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Siswa Tingkat Menengah ke Atas"

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



AR - R A N I R Y

١٠- صور أنشطة البحث



١٢ - السيرة الذاتية

أولاً : البيانات الشخصية

الاسم الكامل :	تشوت ريسا سلسبيلا
رقم القيد :	٢٣٠٢٠٢١٤٧
محل وتاريخ الميلاد :	Jeuram ، ٧ مارس ٢٠٠٣
الجنس :	الإناث
الدين :	الإسلام
الجنسية :	إندونيسية
الحالة الاجتماعية :	غير متزوجة
العنوان :	Gampong Kuta Paya, Kec Seunagan, Kab Nagan Raya
العمل :	الطالبة
البريد الإلكتروني :	230202147@student.ar-raniry.ac.id
رقم القيد :	٢٣٠٢٠٢١٤٧
اسم الأب :	ستريادي
العمل :	شرطي
اسم الأم :	أوريزا
العمل :	ربة البيت
العنوان :	Gampong Kuta Paya, Kec Seunagan, Kab Nagan Raya

ثانياً : خلفية التعليم

المدرسة الابتدائية :	SDN 1 Jeuram (سنة ٢٠٠٩-٢٠١٥ م)
المدرسة المتوسطة :	SMP Plus Maryam Binti Ibrahim (سنة ٢٠١٥-٢٠١٨ م)

المدرسة الثانوية : SMA IT Al-Fath Abdurrahman Payakumbuh (سنة ٢٠١٨

-٢٠٢١ م)

: قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة

الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشييه (سنة ٢٠٢٣-٢٠٢٦)

الجامعة

