

تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7

في تعليم مهارة الكلام

(بحث تطويري بـ MAN 4 ACEH BESAR)

رسالة

إعداد :

نيلس فطري سوف

رقم القيد. ١٨٠٢٠٢٠٢٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند أتشيه

١٤٤٣/م ٢٠٢٢ هـ

رسالة

تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج **Vegas 7** في تعليم مهارة الكلام

(بحث تطوري بـ **MAN 4 Aceh Besar**)

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد :

نيلس فطريا سوف

رقم القيد . ١٨٠٢٠٢٠٢٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة A R - R I R Y

المشرف الثاني

محمد رضا الماجستير

المشرفة الأولى

الدكتوراندا حمدية الماجستير

تمت المناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة عينت لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصيص تعليم اللغة العربية

في التاريخ : ١٦ يوليو ٢٠٢٢ م

١٥ ذو الحجة ١٤٤٤ هـ

بند أتشيه

إعداد :

نيلس فطري سوف

لجنة المناقشة :

السكتر

الدكتور صابر بن لاجستير

الرئيسة

الدكتوراندا حمدي لاجستير

العضو ٢

الدكتور سلامي محمود لاجستير

العضو ١

عمد رضا لاجستير

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

(الدكتور مسلم غزالي، الما جستير)

رقم التوظيف: ١٩٥٩.٣.٠٩/١٩٨٩.٣.١٠٠١



إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفلة

: نيلس فطريا سوف

الاسم الكامل

: فيرحة، ١١ يناير ٢٠٠١

مكان الميلاد وتاريخه

: ١٨٠٢٠٢٠٢٧

رقم القيد

: تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل

القسم

المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تألفي ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعات ما، وليس فيها التأليفات والآراء التي أعدها الآخرون إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيهما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه ١٦ يوليو ٢٠٢٢



نيلس فطريا سوف

رقم القيد . ١٨٠٢٠٢٠٢٧

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۖ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

(سورة المجادلة: ١١)

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (سورة يوسف ٢)



إهداء :

أهدي هذه الرسالة إلى :

١. إلى أبي المكرم المحبوب جنيدي بن إبراهيم وأمي جميना بنت عثمان برك
الله لكما وحفظكما الله في سلامة الدين والآخرة
٢. وإلى أساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، الذين علموني علما
نافعا ومفيد وإرشادا صحيحا، شكرا جزيلا لهم.
٣. وإلى جميع زملائي وأصدقائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا
أتشية.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذى أنعم لنا نعمة كثيرة فى الحياة. وجعلنا شعوبا وقبائل لتعارف بيننا. وأفضل الصلاة والسلام على حبيبنا سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وأصحابه أجمعين. وقد تمت الباحثة الرسالة بإذن ورضى الله وتوفيقه من تأليف هذه الرسالة التى قدمتها البرنامج دراسات البكالوريوس جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد الدراسية المهمة الطالب للحصول على الشهادة البكالوريوس فى تعليم اللغة العربية.

فيسرني أن أقدم جزيل الشكر وعظيم التقدير إلى من الذين قد ساعدوني فى تأليف هذه الرسالة :

للمشرفين الكرمين اللذين قد بذلا أوقاتها وأفكارهما للإشراف هذه الرسالة، هما :
الأستاذة الدكتوراندا حمديّة الماجستير، والأستاذ محمد رضا الماجستير. وأرجو من الله أن يجزيهما خير الجزاء وأن يجعلهما تحت ظلال رحمته فى الدنيا والاخرة.

وأقدم كلمة الشكر لجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ومديرها وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية ولجميع الأساتذ المكرمين الذين قد علموا أنواع العلوم المفيدة وأرشدوني إرشادا صحيحا فى هذه الكلية. ولا أنسى أن أقدم الشكر إلى الرئيس بـ MAN 4 Aceh Besar والأساتذ والأستاذات، والتلاميذ الذين قد ساعدت الباحثة لجمع لبيانات البحث.

وأخيرا أتقين أن الرسالة لا تخلوا من الأخطاء والنقصان، وإن كان قد بذلت كل جهدي في إعداد هذه الرسالة، لذلك أرجو من القارئ نقدا بنائيا خالصا واصلاحا نافعا لأكمال هذه الرسالة، ولعل هذه الرسالة نافعة للقارئ جميعا. ونسأل الله أن يوفقنا ويهدين إلى الصراط المستقيم، إنه قريب مجيب دعوة السائلين وإنه نعم المولى ونعم الوكيل.

بندا أتشية

الباحثة

نيلس فطريا سوف



قائمة المحتويات

صفحة

أ	موافقة المشرفين
ب	إقرار الباحثة
ج	استهلال
د	إهداء
هـ	الشكر والتقدير
ز	قائمة المحتويات
ي	قائمة الجداول
ط	قائمة الرسوم
ل	قائمة الملحقات
م	مستخلص البحث باللغة العربية
س	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية
ع	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية

ألفصل الأول : أساسيات البحث

١	- مشكلة البحث.....
٣	أ. سؤال البحث

ج- هدف البحث.....	٣
د- أهمية البحث.....	٣
هـ- حدود البحث.....	٤
و- مصطلحات البحث.....	٤
ز- الدراسات السابقة.....	٧
ح- طريقة كتابة البحث.....	١٢

الفصل الثاني : الإطار النظري

أ- الأفلام الكرتونية ومباحثها.....	١٣
١- تعريف الأفلام الكرتونية.....	١٣
(١) أنواع الأفلام الكرتونية.....	١٤
(٢) مزايا الأفلام الكرتونية وعيوبها.....	١٥
٢- تعريف برنامج Vegas 7.....	١٦
(١) أنواع برنامج Vegas 7.....	١٧
(٢) مواصفات الإنتاجيات.....	١٨
(٣) مزايا برنامج Vegas 7 وعيوبه.....	١٩
٣- طرق استخدام برنامج Vegas 7 في الأفلام الكرتونية.....	١٩
ب- مهارة الكلام وتعليمها للطلبة.....	٢٢
١- مفهوم مهارة الكلام.....	٢٢
٢- أهداف مهارة الكلام.....	٢٣
٣- أنواع مهارة الكلام.....	٢٤

٢٥ ٤- طرق تعليم مهارة الكلام

٢٧ ٥- اختبار مهارة الكلام

الفصل الثالث : إجراءات البحث الحقلية

٢٩ أ- منهج البحث

٣٢ ب. مجتمع البحث وعينته

٣٢ ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها

٣٤ د- طريقة تحليل البيانات

الفصل الرابع : نتائج البحث ومناقشتها

٣٨ أ- عرض البيانات

٤٢ ب- تحليل البيانات

٦١ ج- تحقيق الفروض

٦٥ د- المناقشة

الفصل الخامس : الخاتمة

٦٦ أ- نتائج البحث

٦٧ ب. المقترحات

٦٨ المراجع العربية

٦٩ المراجع الإندونيسية

٧٠ المراجع الالكترونية والإنترنت

قائمة الجدوال

الجدول ٣-١ : الدرجة على مقياس التفسير	٣٦
الجدول ٣-٢ : سؤال البحث وتحليلها	٣٦
الجدول ٤-١ : عدد المدرسات اللغة العربية بـ MAN 4 Aceh Besar	٣٩
الجدول ٤-٢ : عدد الطلاب بـ MAN 4 Aceh Besar	٣٩
الجدول ٤-٣ : الوسائل بـ MAN 4 Aceh Besar	٤١
الجدول ٤-٥ : النتيجة في استحقاق من ناحية اللغة	٤٦
الجدول ٤-٦ : اقتراحات الخبير من ناحية اللغة	٤٦
الجدول ٤-٧ : النتيجة في استحقاق من ناحية اللغة	٤٧
الجدول ٤-٨ : اقتراحات الخبير من ناحية التصميم	٤٨
الجدول ٤-٩ : إصلاح قبلية وبعدي تحسين الإنتاج	٤٩
الجدول ٤-١٠ : التوقيت في العملية التجريبية	٥٢
الجدول ٤-١١ : نتيجة الإختبار القبلي والبعدي	٥٦
الجدول ٤-١٢ : الإختبار الاحصاء الوصفى Deskriptive Statistics	٥٨
الجدول ٤-١٣ : الإختبار الطبيعي Uji Normalitas	٥٨
الجدول ٤-١٤ : الإختبار المتجانس Uji homogenitas	٥٩

الجدول ٤-١٥ : نتيجة استخدام اختبار Uji Rank Test ٦٠

الجدول ٤-١٦ : نتيجة اختبار Test Statistics ٦١

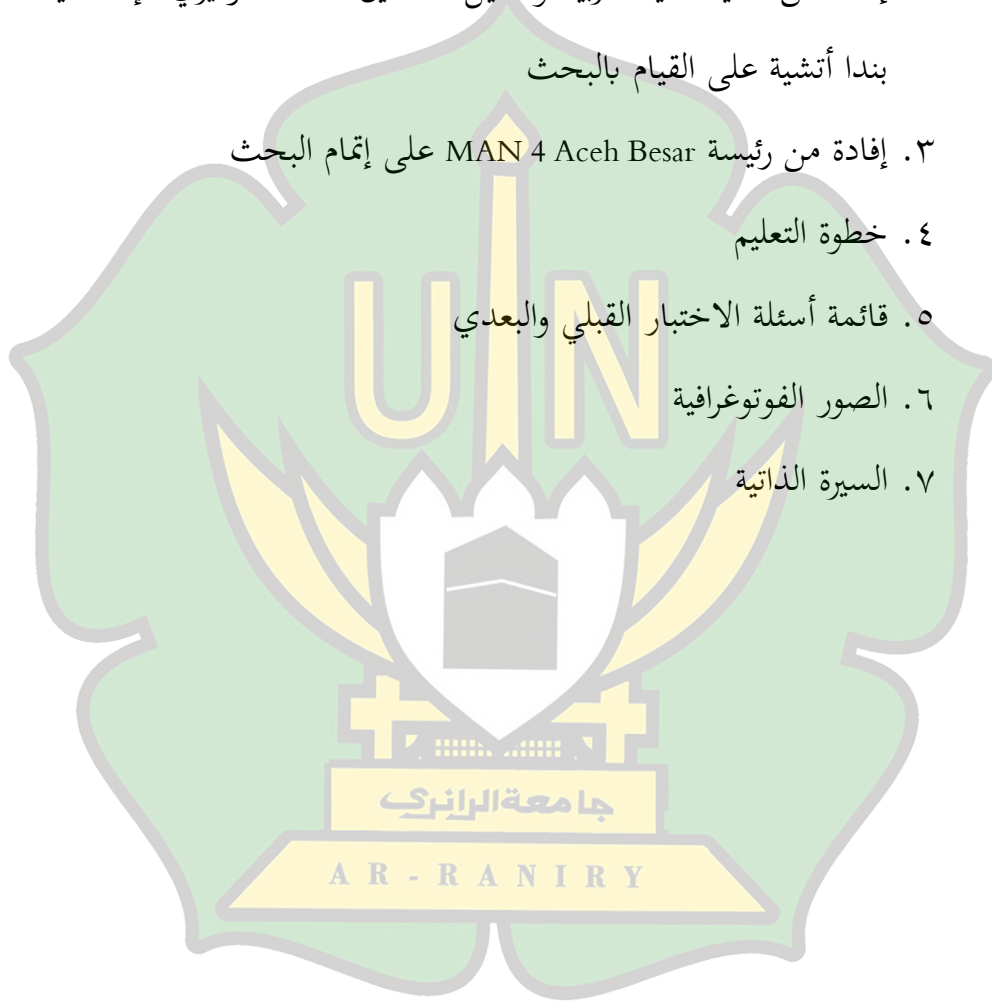
الجدول ٤-١٧ : تصريحات استجابة الطلاب في استخدام برنامج

7 Vegas في تعليم مهارة الكلام..... ٦٢



قائمة الملحقات

١. خطاب الاشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند أتشية
٢. إفادة من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على القيام بالبحث
٣. إفادة من رئيسة MAN 4 Aceh Besar على إتمام البحث
٤. خطوة التعليم
٥. قائمة أسئلة الاختبار القبلي والبعدي
٦. الصور الفوتوغرافية
٧. السيرة الذاتية



مستخلص البحث

عنوان البحث : تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج 7 Vegas في تعليم مهارة الكلام بـ

MAN 4 Aceh Besar

الاسم الكامل : نيلس فطريا سوف

رقم القيد : ١٨٠٢٠٢٠٢٧

اعتمادا على الملاحظة الأولى في الفصل الثاني العالية بـ MAN 4 Aceh Besar أن الطلاب لا يستطيعون أن يتحدثوا باللغة العربية لأن ليس لديهم المفردات المتعددة وكما أنهم لا يجتهدون في التعلم. ولاحظت الباحثة أيضا أنهم لا يريدون أن يمارسوا الحوار أمام الفصل لأنهم يستحيون من أصدقائهم، لذلك يشعر المدرس بالصعوبة في تعليم اللغة العربية. وكما لاحظت الباحثة أن المدرس لم يستخدم الوسائل في تعليم اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الكلام. ولذلك تقوم الباحثة بتطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج 7 Vegas في تعليم مهارة الكلام. وأما أهداف لهذا البحث فهو التعرف على فعال تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج 7 Vegas في تعليم مهارة الكلام والتعرف على استجابة طلاب في استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام. والأدوات المستخدمة لجمع البيانات هي قائمة الاختبار والاستبانة وهو الاختبار القبلي والاختبار البعدي واستخدام تحليل بيانات الاختبار الاحصاء الوصفي والطبيعي والمتجانس والاختبار Rank Tes باستعانة SPSS 20. وأما نتائج هذا البحث هي يكون فعال على تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج 7 Vegas في تعليم مهارة الكلام، كما يتضح من قيمة اختبار Wilcoxon Sign Rank Test التي حصلت على مستوى الدلالة ٠,٠٠٥، فتشير إلى أن الفرض البديل (H_a) مقبول والفرض الصفري (H_0) مردود. إن استجابة الطلاب في استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام، يختار الطلاب الإجابة الإيجابية بالنسبة : ٩٢%، وأما الإجابة السلبية بالنسبة ٨%، وهذه النتيجة تدل على الإجابة الإيجابية أعلى من الإجابة السلبية.

الكلمة المفتاحية : الأفلام الكرتونية، برنامج 7 Vegas ونتائج البحث.

Research Tittle : The Development of films cartoons using vegas 7
Aplication in maharah kalam learning at MAN 4
Aceh Besar.

Name : Nailis Fitria Sufa

Students's ID : 1802020207

Based on the researcher's initial observations in the second grade of MAN Aceh Besar. The students could not tell stories in Arabic because they did not master mufradat and were not serious in learning and the researchers also saw that students did not want to practice conversation in front of the class because they were ashamed of their friends, so the teacher found it difficult to learn Arabic, and The researcher also saw that the teacher did not use media in learning Arabic, especially in Maharah Kalam, therefore the researcher developed a cartoon film using the Vegas 7 application on Maharah Kalam. The purpose of the researcher is to determine the effectiveness of developing cartoons using the Vegas 7 application on Maharah Kalam and to find out student respondents on the use of cartoon films using the Vegas 7 application on Maharah Kalam. And the data collection techniques used were tests and questionnaires, and a list of tests related to the pre-test and post-test using descriptive statistical data analysis, and rank tests, using SPSS 20. The results of the study were the development of cartoon films using the Vegas 7 application with The steps as follows, potential problems of data collection, product design, design validation, product revision, product testing and mass production. the use of cartoon films when learning Arabic by using the Wilcoxon Sign Rank Test resulted in an indication level value of 0.05, indicating that hypothesis A was accepted and hypothesis O was obtained. As for the result of this study shows that student's responden to the use of cartoon films on maharah kalam showed positive results in total 92 while for negative answers with total of 8, this result show that $92 > 8$ positive values are greater than negative values.

A R - R A N I R Y

Keywords: Cartoon films, Vegas 7 application and research results

Judul Skripsi : Pengembangan Film Kartun dengan Menggunakan Aplikasi Vegas 7 dalam Pembelajaran Maharah Kalam di MAN 4 Aceh Besar

Nama : Nailis Fitria Sufa

NIM : 180202027

Bedasarkan pengamatan awal peneliti pada kelas dua MAN Aceh Besar. Siswa tidak bisa bercerita dengan Bahasa arab dikarnakan mereka tidak menguasai mufradat dan tidak bersungguh – sungguh dalam belaja,r dan peneliti melihat juga bahwa murid tidak mau mempraktekkan percakapan di depan kelas dikarnakan malu terhadap kawan, oleh karna itu guru merasa kesulitan pada pembelajaran Bahasa arab. Dan peneliti melihat juga bahwa guru tidak menggunakan media pada pembelajaran Bahasa arab khususnya pada maharah kalam, oleh karna itu peneliti mengembangkan film kartun dengan menggunakan aplikasi vegas 7 pada maharah kalam. Adapun tujuan peneliti adalah untuk mengetahui efektivitas pengembangan film kartun dengan menggunakan aplikasi vegas 7 pada maharah kalam dan untuk mengetahui responden siswa pada penggunaan film kartun dengan menggunakan aplikasi vegas 7 pada maharah kalam. Dan Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket, dan daftar tes yang berkaitan dengan pre test dan post test menggunakan analisis data statistic deskriptif, dan rank test, dengan mrnggunakan SPSS 20. Adapun hasil penelitian adalah pengembangan film kartun dengan menggunakan aplikasi vegas 7 dengan Langkah – Langkah sebagai berikut, potensi masalah pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, , dan produksi massal. penggunaan film kartun saat belajar bahasa arab dengan menggunakan Test Wilcoxon Sign Rank Test menghasilkan nilai tingkat indikasi 0,05, maka menunjukkan bahwa hipotesis A dapat diterima dan hipotesis O mendapatkan hasil. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya respon siswa pada penggunaan film kartun pada maharah kalam menunjukkan hasil yang positif 92 sedangkan untuk jawaban negatif dengan total 8, hasil ini menunjukkan bahwa $92 > 8$ nilai positif lebih besar dari nilai negatif.

Kata kunci : *Film kartun, Aplikasi Vegas 7 dan Hasil penelitian*

الفصل الأول

أساسيات البحث

أ- مشكلة البحث

إن اللغة العربية مادة من المواد الدراسية التي يتعلمها الطلبة في المدرسة. لها تتكون من أربع مهارات وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. اللغة العربية هي وسيلة الإبداع والاتصال والتفاهم بين أفراد المجتمع الذي يتكلم بها، يستطيع بها الإنسان أن يفهم الآخرين وأن يفهم عن الآخرين.^١

فكانت مهارة الكلام هي المهارة الأساسية بعد مهارة الاستماع. وتشتمل مهارة الكلام على المحادثة والتعبير الشفهي. الكلام هو مهارة إنتاجية تتطلب من المعلم القدرة على استخدام الأصوات بدقة والتمكن من الصيغ النحوية والنظام وترتيب الجمل والكلمات حتى تساعد على التعبير عما يريد المتكلم في مواقف الحديث، أي أن الكلام عبارة عن إدراكية تتضمن دافعا للمتكلم ثم مضمونا للحديث، كما أن الكلام يعتبر عملية انفعالية اجتماعية تتم بين طرفين هما المتحدث والسامع، ومعنى هذا أن الكلام هو عملية تبدأ صوتية وتنتهي بإتمام عملية اتصالية مع متحدث من أبناء اللغة في موقف اجتماعي، ومن هنا فالغرض من الكلام نقل المعنى.^٢

^١ عبد الملك بولس، لملتقى العالمي الثالث في ممارسة علوم الحاسب باللغة العربية (دبي : اشارة ٢٠٠٩ م)، ص. ٣٤.

^٢ محمود كامل الناقة، تعليم اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى (مكة المكرمة : جامعة أم القرى، ١٩٨٨)، ص. ١٥٧ - ١٥٨.

إن الأفلام الكترونية إحدى الوسائل المستخدمة في تعليم مهارة الكلام، لتسهيل طلاب في تعليم اللغة العربية، وتصنع الباحثة الأفلام وتحررها وتطورها بصيغة التمرين وتطبقها في برنامج vegas 7. أما برنامج vegas 7 هو حزمة البرنامج لتحرير فيديو أو غير خطي (non linear) و تصدر من Sonic Foundry. ثم يكون ب. Sonic creacitive software، والآن حزمة البرنامج يعمل على نظام التشغيل windows و Mac Osx.^٢ وهذا البرنامج يوجد في الحاسوب، ولكن لم يستخدم المدرس في تعليم اللغة العربية. وباستخدام برنامج فيغاس (Vegas 7) يسهل المدرس في التعليم، خصوصا في مهارة الكلام.

كان طلاب ب. MAN 4 Aceh Besar يتعلمون اللغة العربية بما فيها مهارة الكلام، وهم لا يستطيعون أن يتحدثوا باللغة العربية لأن ليس لديهم المفردات المتعددة وكما أنهم لا يجتهدون في التعلم. ولاحظت الباحثة أيضا أنهم لا يريدون أن يمارسوا الحوار أمام الفصل لأنهم يستحيون من أصدقائهم، لذلك يشعر المدرس بالصعوبة في تعليم اللغة العربية. وكما لاحظت الباحثة أن المدرس لم يستخدم الوسائل في تعليم اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الكلام^٤.

اعتمادا على ما سبق البيان، تريد الباحثة أن تبحث عن تطوير الأفلام الكترونية باستخدام برنامج vegas 7 في تعليم مهارة الكلام.

^٣ لوتريني، Materi Vegas ، ٢٠٠٠، متاح على www.vegascreativesoftware.com تاريخ

الدخول ٣٠ ابريل ٢٠١٩

^٤ نتيجة من الملاحظة الأولى با مدرسة MAN 4 Aceh Besar في التاريخ ٢٧ أبريل ٢٠٢١

ب- سؤال البحث

أما سؤالاً لهذا البحث فهي :

١. هل تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7 يكون فعالاً في ترقية قدرة

الطلاب في مهارة الكلام؟

٢. كيف استجابة الطلاب في استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام؟

ج- هدف البحث

أما هدف البحث في كتابة هذه الرسالة كما يلي :

١- التعرف على فعال تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7 في تعليم

مهارة الكلام

٢- التعرف على استجابة طلاب في استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة

الكلام

د- أهمية البحث

وأما أهمية البحث من هذه الرسالة هي :

١- للطلاب : ليكون الطلاب سهلاً في الحوار أو مهارة الكلام

٢- للمدرس : يكون مرجعاً في تدريس مادة اللغة العربية و معتمداً على استعمال

الوسيلة

٣- للباحثة : لتكون الباحثة قادرة في تطوير الأفلام الكرتونية ببرنامج Vegas 7 في تعليم

مهارة الكلام.

هـ - حدود البحث

وأما حدود البحث من هذه الرسالة هي:

١ - الحد الموضوعي :

تحد الباحثة بالموضوع " تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج

Vegas 7 في تعليم مهارة الكلام"

٢ - الحد المكاني :

قامت الباحثة بهذا البحث في MAN 4 ACEH BESAR

٣ - الحد الزمني :

قامت الباحثة بهذا البحث في الفصل الثاني الثانوية بـ MAN 4 ACEH BESAR

٢٠٢١-٢٠٢٢م

و- مصطلحات البحث

وأما معاني مصطلحات التي تريد الباحثة أن تشرح في هذه الرسالة فهي :

١ - تطوير

التطوير مصدر من كلمة طَوَّر - يطور معناه حوّل من طور إلى طور°. فهي

عملية مسؤولية عن إنشاء أو تعديل إحدى خدمات التكنولوجيا والمعلومات أو إحدى

التطبيقات، يستخدم هذا المصطلح أيضا بمعنى الدور أو المجموعة التي تقوم بأعمال التطوير.^٦ والمراد بتطوير هو جعل شئ يدر في عملية تعليم اللغة العربية.

٢- الأفلام الكرتونية

الأفلام إن كلمة "الأفلام" أصله من فيلم أو فلم، جمعه أفلام ومعناها شريط تصويري أو تسجيلي.^٧ أما اصطلاحا الأفلام هو المتحركة (السينمائية) التي تقدم المعارف والمهارات والخبرات جذابة ومتسلسلة وتوجد في شاشة أو في مكان الأخرى.^٨

الكرتونية إن كلمة "الكرتونية" أصله من كرتون (اسم) ثم الجمع كرتونات وكراتين، بمعنى صورة أو القرطاس.^٩ وفي اصطلاحها الصور المتحركة التي يستخدم الشئ الجماد ويستخدم اللغة العربية. وعنده منافع كوسيلة الترفيه والتعليمية (يعني لتوفر المعلومات، ليشرح عملية، ليشرح المفاهيم، لتعليم المهارات وغير ذلك).^{١٠}

والمراد بالأفلام الكرتونية في هذه الرسالة هي كانت الوسيلة التي تطبق في تعليم اللغة العربية خصوصا في الحوار أو مهارة الكلام، ليسهل الطلاب في تعلمها.

^٦ تطوير <http://almaany.com/ar/dict/ar-ar/> تاريخ الدخول ٢٢/١٠/٢٠١٧

^٨ لويس معلوف، المنجد الوسيط في العربية والمعاصرة، (دار المشرق، بيروت: ٢٠٠٣). ص. ٢٥٤

^٩ شهاب الدين أبو عمرو، القاموس المنجد، ص. ٨٧٧

^{١٠} أمي حنيفة، ٢٠٠٨، استخدام أفلام الكرتون العربية في تعليم مهارة الإستماع، رسالة بكالوريوس منشورة، بمالانج، مجلة الدراعية، ، ص٢٢.

٣- برنامج Vegas 7

إن كلمة "برنامج" أصله من برمج - يبرمج - مبرمج - برجة - برنامج، بمعنى منهج.^{١١} أما برنامج في اصطلاحه هو عبارة عن مجموعة من التعليمات المعدة بحيث يمكن للجهاز الأوتوماتيكي تنفيذ سلسلة من العمليات المحددة ، مثل: آلة حاسبة، هاتف محمول.^{١٢}

إن كلمة Vegas 7 أصله من اللغة الإنجليزي بمعنى حزمة البرنامج لتحرير فيديو أو غير خطي (non linear) وتصدر من Sonic Foundry. ثم يكون بـ Sonic creacitive software. والآن حزمة البرنامج يعمل على نظام التشغيل windows و Mac Osx.^{١٣} والمراد ببرنامج Vegas 7 في هذه الرسالة هو برمجية توجد في الحاسوب وهاتف، تستخدم في صناعة الأفلام والفيديو.

٤- مهارة الكلام

مهارة إن كلمة "مهارة" أصله من مهر - يمهز - مهرا - مهورا ومهارة، معناها حذق.^{١٤} وأما اصطلاحا أن المهارة حذاقة وبراعة وقدرة تنمر بالخبرة والتعلم والعمل

^{١١} عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، المعجم العربي بين يديك، (الرياض : مكتبة الملك فهد : ١٤٣٠هـ)، ص ٤٢٦.

^{١٢} فطرياني، العبارات، متاح على <https://ar.encyclopedia-titanica.com/significado-de-> تاريخ الدخول ٥ يونيو ٢٠١٥

^{١٣} لوتريني، Materi Vegas ، ٢٠٠٠، متاح على www.vegascreativesoftware.com تاريخ الدخول ٣٠ ابريل ٢٠١٩

^{١٤} النستاني وآخرون، المنجد و الأعلام، (مصر : دار المعارف، ١٩٨٢م)، ص ٢٣

والتدريب عليها. وهذه القدرة تقوى على أساسين، أساس من الفطرة والإستعداد، وأساس من الإكتساب والتعلم والرن والمتوصل.^{١٥}

إن كلمة "الكلام" لغة هو اسم مصدر من "كلم- يكلم- كلما"، بمعنى الأصوات المفيد. واصطلاحا سلوك يتصف بالتكرار، ويتكون من سلسلة والأعمال التي يتم أداؤها بطريقة ثابتة نسبيا.^{١٦} والمراد بمهارة الكلام في هذه الرسالة هي إحدى مهارة توجد في تعليم اللغة العربية يعنى في الحوار والمحادثة.

ز- الدراسة السابقة

الدراسات السابقة هي إحدى أساسيات البحث التي استخدمها الباحثة لمعرفة أسلوب الدراسة إيجابيتها وسلبيتها. وهذه الدراسة تساعد الباحثة لمعرفة المقارنة بين نتائج البحث وفرق بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية .

الدراسة الأولى : تطوير اللعب " Teks menyusun " بالكمبيوتر في مهارة القراءة والكتابة (بحث تطویری بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar)^{١٧}

^{١٥} محمود السمان، التوجيه في تدريس اللغة العربية، (مصر : دار المعارف ١٩٧٢م)،

^{١٦} أحمد فؤاد عليان، المهارات اللغوية ماهيته وطرائق تنميتها، (الرياض : دار المسلم للنشر

^{١٧} روماليتا، تطوير اللعب " Teks menyusun " بالكمبيوتر في مهارة القراءة و الكتابة (بحث تطویری بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar)، رسالة جامعية غير منشورة مقدم لنيل درجة البكالوريوس بقسم التعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ببند أتشية، سنة ٢٠١٧ م.

أ. أهداف البحث

أما أهداف البحث في هذا البحث فهي :

- التعرف على الخطوات التي مرت بها الباحثة في تطوري وانتاج لعب

الكومبيوتر Teks menyusun

- التعرف على استخدام لعب الكومبيوتر Teks menyusun في ترقية قدرة الطلبة

على مهارة القراءة MTs Darul Hikmah Aceh Besar

ب. منهج البحث

- أما منهج البحث فيها فهو "البحث والتطوري". وأدواته الملاحظة والإختبار.

ج. نتائج البحث

- إن في تطوير لعب الكومبيوتر "Teks Menyusun" تستعمل الباحثة على الخطوات : تحليل الحاجات والمشكلات، جمع البيانات، تصميم الإنتاج، تصديق الإنتاج، تحسينات على تصميم، اختبار الإنتاج، تنقيح الإنتاج، تجربة تطبيق الإنتاج، تنقيح الإنتاج، الإنتاج الجماعي.

- إن استخدام لعب الكومبيوتر "Teks Menyusun" في مهارة القراءة بـ MTs Darul

Aceh Besar Hikmah يكون فعالاً. وذلك كما ظهر في تحليل أجوبة الطلبة في

أثناء إجراء التعليم باستخدام لعب الكومبيوتر "Teks Menyusun". حصلت

الباحثة على نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعدي مختلفان. إن

الفرض الصفري مردود والفرض البديل مقبول لأن حصلت الباحثة على أن

نتيجة (test) أكبر من نتيج (table).

الدراسة الثانية : تطوير كتاب النحو الواضح المجلد الثاني فى باب الضمائر بخرائط المفاهيم (دراسة البحث وتطويري بمعهد إنسان قرآني

(Aceh Besar^{١٨})

أ. أهداف البحث

- التعرف على عملية تطويري كتاب النحو الواضح فى باب الضمائر بخرائط المفاهيم للطلبة الفصل الثانى فى إنسان قرآني.
- التعرف على استجابة الطلبة باستخدام كتاب النحو الواضح المطور فى باب الضمائر بخرائط المفاهيم.
- ب. منهج البحث
- أما منهج البحث فيها فهو طريقة البحث العلمي والتطويري (Research & Development/R&D). وأدواته الإستبانة والإختبار.
- ج. نتائج البحث
- إن تطويري كتاب النحو الواضح المجلد الثانى فى باب الضمائر بخرائط المفاهيم مناسبة بهذه الخطوات وهي المحتمل والمشاكل، جمع البيانات الإنتاج، تحسين الإنتاج، تجربة تطبيق الإنتاج تحسين الإنتاج، والمنتجات النهائية. وحصل البحث المنتج الجديد وهو كتاب التيسير فى تعليم الضمائر.
- إن استجابة الطلبة تطوير كتاب النحو الواضح المجلد الثانى فى باب الضمائر بخرائط المفاهيم تحصل على استجابة عليا مع نتيجة المعدلة ٣،٨٠ كما ورد

^{١٨} ألفى مرفرة، تطوير كتاب النحو الواضح المجلد الثانى فى باب الضمائر بخرائط المفاهيم (دراسة البحث وتطويري بمعهد إنسان قرآني Aceh Besar رسالة جامعية غير منشورة مقدم لنيل درجة البكالوريوس بقسم التعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ببند أنشيه، سنة ٢٠٢٠ م

في مقياس التفسير إذا كانت نتيجة المعدلة أكثر من ٢,٧ إلى ٤,٠ فتحصل

على درجة العليا ٣,٨٠ < ٢,٧.

الدراسة الثالثة : تطوير المادة في باب المفعول المطلق بخرائط المفاهيم (دراسة

البحث وتطويري ب^{١٩} MAN 1 Aceh Besar)

أ. أهداف البحث :

أما أهداف البحث في هذه المقالة فهي :

- لمعرفة جودة تطوري لمادة في باب المفعول المطلق بخرائط المفاهيم على تقييم الخبراء.

- لمعرفة استجابة الطلاب في تطوري المادة في باب المفعول المطلق بخرائط المفاهيم.

ب. منهج البحث :

- أما منهج البحث فيها فهو منهج "تطوري والبحث. وأدواته

الإستبانة

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

ج. نتائج البحث

^{١٩} رين مغفرة، تطوري المادة في باب المفعول المطلق بخرائط المفاهيم (دراسة البحث وتطويري

ب MAN 1 Aceh Besar) رسالة جامعية غير منشورة مقدم لنيل درجة البكالوريوس بقسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ببند أتشية، سنة ٢٠١٨ م

- تحديد المشكلة، جمع البيانات، تصميم المنتج، تحقيق الصحة تصميم، تحسينات التصميم، اختبار المتاحات، تنقيح المنتج، اختبار استخدام المنتج، تنقيح المنتج إلى المرحلة النهائية، إنتاج الجماعي.

- إن جودة وسيلة لفهم مفعول المطلق بخرائط المفاهيم استحقاق بعد تقييم من الخبراء. وتستخدم الباحثة صيغة $p \frac{f}{n} \times 100$ لمعرفة نتيجة جودة وسيلة لفهم مفعول مطلق في باب المفعول المطلق بخرائط المفاهيم $85 = p \frac{51}{60} \times 100$. وإذا تأمل إلى نتيجة فأن وسيلة لفهم مفعول مطلق في باب المفعول المطلق.

العلاقة بين الدراسات السابقة والدراسة الحالية كما يلي:

١. اتفقت الدراسة الأولى والدراسة الحالية هي أنهما بالمنهج تطويري. وأما من وجوه الاختلاف بينهما أن في الدراسة السابقة تبحث الباحثة عن اللعب "Teks menyusun" بالكمبيوتر في مهارة القراءة والكتابة . وتختلف لدراسة الحالية أن الباحثة تبحث عن الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج vegas 7 في مهارة الكلام (بحث تطويري بـ MAN 4 ACEH BESAR) . ووجوه الاختلاف أدوات البحث بينهما في الدراسة السابقة تبحث الباحثة الملاحظة واستبانة. وتختلف لدراسة الحالية أن الباحثة تبحث إستبانة اختبار واستبانة.

٢. اتفقت الدراسة الأولى والدراسة الحالية هي أنهما تبحتان عن تطويري. وأما من وجوه الاختلاف بينهما أن في الدراسة السابقة تبحث الباحثة

عن كتاب النحو الواضح المجلد الثاني في باب الضمائر بخرائط المفاهيم. وتختلف لدراسة الحالية أن الباحثة تبحث عن الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج vegas 7 في مهارة الكلام (بحث تطويري بـ MAN 4 ACEH BESAR). وأما وجوه أدوات البحث في الدراسة السابقة والدراسة الحالية يعنى إستبانة وإختبار.

٣. اتفقت بين الدراسة الثالثة والدراسة الحالية هي أنهما تبحثان عن تطويري. وأما من وجوه الاختلاف بينهما أن في الدراسة السابقة تبحث الباحثة عن المادة في باب المفعول المطلق بخرائط المفاهيم. وتختلف لدراسة الحالية أن الباحثة تبحث عن الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج vegas 7 في مهارة الكلام (بحث تطويري بـ MAN 4 ACEH BESAR). ووجوه الاختلاف أدوات البحث بينهما في الدراسة السابقة تبحث الباحثة إستبانة. وتختلف لدراسة الحالية أن الباحثة تبحث إختبار واستبانة.

ح- طريقة كتابة البحث

وأما كيفية كتابة الرسالة فاعتمدت الباحثة على دليل الإعداد وكتابة الرسالة العلمية (درجة المرحلة الجامعة الأولى) قسم تعليم اللغة العربية سنة ٢٠١٦.

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- الأفلام الكرتونية ومباحثها

١- تعريف الأفلام الكرتونية

إن الأفلام هي نوع من أنواع الوسائل السمعية والبصرية. وقال مزمل البشير ومحمد مالك سعيد أن الوسائل السمعية والبصرية هي تضم المواد والأشياء التي تعتمد على حاساتي السمع والبصر، وتشتمل الصورة المتحركة الناطق وتشتمل الأفلام والتلفزيون، وكذلك الأفلام الثابتة والشرائح والصور عندما يصاحب الغرض تسجيلات صوتية.^{٢٠} الأفلام هي جمع من فلم وتكتب أيضا بالفيلم، وهي كلمة معربة، لغة أنها شريطة أو تسجيلي.^{٢١} ويقصد بها سلسلة متتابعة من الصور ترتبها راسيا على شريط فيلم شفاف تعطي الإحساس بالتصل الحركة مع مصاحبة الصورة، وتأتي أهميتها لجمعها بين ثلاثة عناصر، الحركة، والصوت، والصورة.^{٢٢}

إن كلمة "الكرتونية" أصله من كرتونة (اسم) ثم الجمع كرتونات وكراتين، بمعنى صورة أو القرطاس.^{٢٣} وفي اصطلاحى الصور متحركة التي يستخدم الشيء الجماد

^{٢٠} محمد مزمل البشير ومحمد مالك سعيد، مدخل إلى المناهج وطرق التدريس، (المملكة العربية

السعودية: وار اللوء، دون سنة)، ص. ١٣٣

^{٢١} جماعة من كبار اللغويين العرب، المعجم العربي الاسس للناطقين بالعربية ومتعلميها، (المنظمة

العربية للتربية والثقافة والعلوم: دون السنة)، ص. ٩٠١

^{٢٢} عبد السلام الجقندي وآخرون، المرشيد في طريقة التدريس العامة، (طرابلس: كلية الدعوة

الإسلامية: ١٩٩٨)، ص. ١٤٣

^{٢٣} شهاب الدين أبو عمرو، القاموس المنجد، (بيروت: دار الفكر، ٢٠٠٥ م)، ص. ٨٧٧

وتستخدم اللغة العربية. وعنده منافع كوسيلة الترفيه والتعليمية (يعنى لتوفر المعلومات، ليشرح عملية، ليشرح المفاهيم، لعلم المهارات وغير ذلك).^{٢٤} أما الأفلام الكرتونية وسيلة التعليمية المؤثرات ذات امكانيات عظيمة التي لا تتوفر في غيرها من الوسائل، وذلك لا يعنى من ناحية أخرى أن الفيلم الكرتوني من أفضل الوسائل التعليمية على الإطلاق. وكانت هي أحسن الحالات وإحدى الوسائل التي تمكن تغني عن استخدام بقية الوسائل التعليمية.^{٢٥}

(١) أنواع الأفلام الكرتونية

أما أنواع الأفلام الكرتونية هي^{٢٦} :

- الرسوم المتحركة التقليدية

الرسوم المتحركة التقليدية هي إحدى الوسائل القديمة أو الرسوم المتحركة الخلوية في نوعه وترسم على القرطاس الواضح.

- رسوم متحركة D٢

كانت رسوم متحركة D٢ موجهة الميزة الرسم، ويمكن تكبيرها أو تصغير ما بدون يهتم الدقة.

- رسوم متحركة D٣

^{٢٤} أمي حنيقة، ٢٠٠٨، استخدام أفلام الكرتون العربية في تعليم مهارة الإستماع، رسالة بكالوريوس منشورة، بمالانج، مجلة الدراعية، ، ص١٢٢.

^{٢٥} أحمد خير محمد كاظم وجابر عبد الحميد جابر، الوسائل التعليمية و المنهج، (دار النهضة العربية،

١٩٧٩)، ص١٤٨.

²⁶ Asnawi dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Jakarta 2002), Hal, 100

يستعمل الرسم المتحركة البرنامج لتحرك أجزاء الجسم الشخصية بالتنظيم إطارات رقمية عند يقطن جزء الشخصية في مكانه.

وتستعمل الباحثة الأفلام في برنامج Vegas 7 في هذه الرسالة يعني رسوم متحركة D٢.

- مزايا الأفلام الكرتونية وعيوبها

أما مزايا الأفلام الكرتونية في كتابة الرسالة فهي كما يلي:

- ١- تجمع بين الأصوات والصورة والحركة فتشترك حاستان في استقبال المعرفة مما يؤدي إلى زيادة فاعلية التعلم حيث تؤدي كل حاسة تعزيز التعلم الذي يتم عن طريق الحاسة الثانية.
- ٢- تساعد في التغلب على بعض الصعوبات التي تتعرض عملية التعلم حيث إن لغة الصور عالمية لا تعتمد - بالضرورة - على قدرة المشاهد على القراءة.
- ٣- يكتسب التلميذ الميل نحو دراسة أحد الموضوعات بعد مشاهدة فيلم ملون عنه سبق اعداده بطريقة مشوقة وبذلك تؤدي مشاهدة الأفلام إلى توسيع دائرة ميول التلاميذ واهتماماتهم.^{٢٧}

وأما العيوب الأفلام الكرتونية فهي كما يلي :

أما العيوب الأفلام الكرتونية فهي كما يلي:

- ١- أدائها غالية فصعب شرائها لعدم وجود إمكانية مالية في أغلبية المدارس.

^{٢٧} حسين حمدي الطوبجي، وسائل الاتصال والتكنولوجيا في التعليم، (الكويت : جامعة إنديانا،

٢- احتياجها إلى وقت طويل في إعداد برامجها، وأكثر المدارس ليست لها خبراء

في هذا الأمر.

٣- استخدامها في حاجة إلى قاعة مخصصة.^{٢٨}

٢- تعريف برنامج Vegas 7

إن كلمة Vegas 7 أصله من اللغة الإنجليزي بمعنى حزمة البرنامج لتحرير فيديو أو غير خطي (non linear) وتصدر من Sonic Foundry. ثم يكون بـ Sonic creactive software. والآن حزمة البرنامج يعمل على نظام التشغيل windows و Mac Osx.^{٢٩} يركب Vegas مقوما المحنك في الشاشة، Masking و Keyframe. ويمكن Nesting خطة قبله تدخل في خطة الأخرى ويسوي عوائد التحرير حتى Array trek وتحرر ليكون أغنية واحدة. Magix Vegas Pro دعم التكنولوجيا Scripiting الذي يعيل مكنة الضريبة. كان برنامج فيغاس (vegas) إحدى البرمجيات الحاسوبية المستخدمة لصناعة الأفلام، وهي من بين البرمجيات الأخرى تعد من أحسنها، وهذه البرنامج لها أنواع من البرنامج التي تستخدم في عملية صناعة الأفلام التعليمية،

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

²⁸ Arief sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatan*, (Jakarta: Raja grafindo persada, 1993), Hal. 70-71

^{٢٩} لوتريني، *Materi Vegas* ، ٢٠٠٠ ، متاح على www.vegascreativesoftware.com تاريخ

١) أنواع برنامج Vegas 7

كما قال يوفي تغراها (Yopie Nugraha) أن هذه البرنامج من أنواع مختلفة في صناعة الأفلام وهي^{٣٠} :

أ. "capture Vedio" هي عملية لتسجيل الصور أو الأفلام من الآلة التصوير إلى الكمبيوتر.

ب. "Editing Vedio" هي البرنامج المستعملة لتحسين الصور أو الأفلام أو الصوت.
١) "Exsplore" هي المستعملة في بحث الأفلام أو الصور أو الصوت التي تختار في صناعته

٢) "Project Media" هي الوسيلة المستعملة لإدخال الأفلام أو الصور أو المعلومات الأخرى من خارج.

٣) "Vedio fex" هي البرنامج لتزويد الزينة الأفلام بالزينة المختلفة حينما يعرض الأفلام من جزء واحد إلى جزء تالي.

٤) Transition هي المستعملة لتزويد الزينة التي توضع في أول الأفلام أو بعدها.

٥) Media Generation هي المستعملة في تحديد الموضوعات بالأحرف أو العبارات المناسبة بأشكال المختلفة في هذه البرنامج.

٦) "Audio Track" هي مستعملة لتزويد الأصوات المناسبة للأفلام أي نحذف

الأصوت الأصلية من الأفلام المأخوذة ثم نبد لها بالأصوات الجديدة.

٧) "Vedio Track" هي مستعملة لتزويد الأفلام المختلفة لتكون مناسبة الأفلام

الآخر.

³⁰Yopie Nugraha Cara Instan Menggunakan Program Editing Secara Otodidak, (Jakarta:Agogos Publishing, 1995) , Hal 50

ج. Rending هي مستعلمة في نهاية صناعة الأفلام.

(٢) مواصفات الإنتاجيات

أخذت الباحثة الأفلام التعليمية بتطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برمجية فيغاس (Vegas 7) بمواصفات الإنتاجية الآتية^{٣١}:

- ١- أخذت الباحثة الأفلام الكرتونية من الحاسوب
- ٢- الوقت لكل الأفلام على الأقل عشر دقائق
- ٣- كتابة الحوار و المفردات (Running Text) لكل الأفلام
- ٤- عرض الافتتاح المناسب لموضوع لكل الأفلام
- ٥- إيجاد الموضوع الواضحا لكل الكلام
- ٦- لابد للباحثة أن تصلح الأصوات باستعمال (Mixing Audio)
- ٧- لاتكتب الباحثة النص لو كان طويلا كالنص من القرآن و الحديث
- ٨- إقطاع من الصور إلى الصور باستعمال (Transition)
- ٩- إعطا الصور "Blue Ballet" لتحسين الصور
- ١٠ - في كتابة النص، كتبت الباحثة ببرمجية "Shoping Tools"
- ١١ - يجري النص في الفيلم اليسار إلى اليمين
- ١٢ - الحوار والمفردات يناسب حوار الأفلام
- ١٣ - في نهاية الأفلام "Rending" استخدمت برمجية "NTSC"
- ١٤ - يستخدم الباحث برمجية "M-PEG" لسهولة في التحسين ببرمجية فغاس لكل الأفلام
- ١٥ - وبعد "Rending" الأفلام الكرتونية ، استخدمت برمجية "conupus" لتحسينها.

³¹ Yopie Nugraha Cara Instan Menggunakan Program Editing Secara Otodidak..., Hal 53

٣) مزايـا برنامج Vegas 7 وعيوبه

أما مزايـا برنامج Vegas 7 فهي كما يلي^{٣٢}:

١- يمتلك برنامج Vegas 7 Interface لتسهيل في تحرير بدون إصاعة الوقت للبحث

Plug In

٢- إن سرعة المعاينة Vegas 7 في الوقت التحرير

٣- بعض Plug in مناسب لصورة المرئية.

٤- إن الوظيفة الفيديو تكون سهلا في تحرير.

٥- يستخدم Sony Vegas Pro في سرعة من Multi Core Prosesur عند تحرير

فيديو.

عيوب برنامج Vegas 7

أما عيوب برنامج Vegas 7 فهي كما يلي:

١) يبرز برنامج Vegas 7 بالشاشة الصغيرة

٢) ليس له برنامج Apple Quick Time، لتأكيد من الصيغة المعينة.

٤) طرق استخدام برنامج Vegas 7 في الأفلام الكرتونية

أما خطوات استخدام برنامج Vegas 7 في الأفلام الكرتونية فهي كما يلي^{٣٣}:

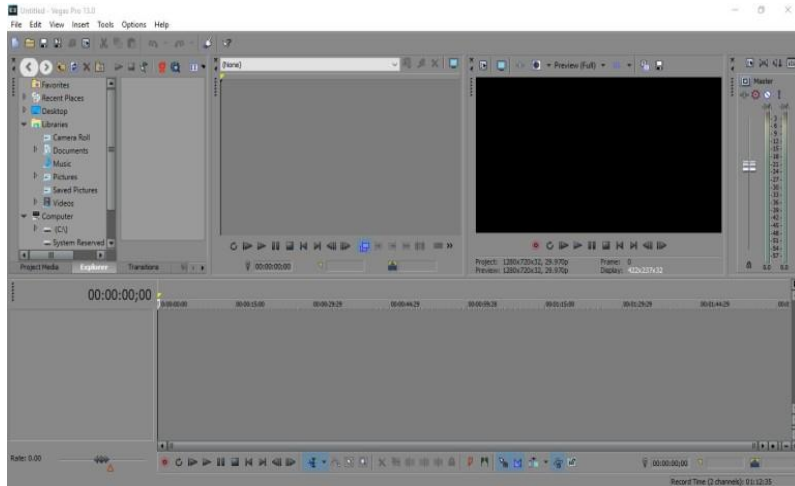
١ - نبتدأ برنامج Vegas 7

^{٣٢} لوتريني، Materi Vegas ص ٧

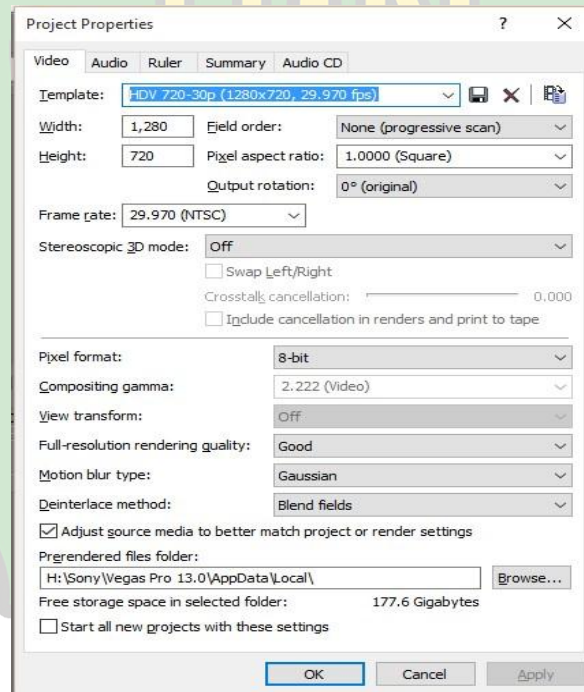
^{٣٣} ميروا، Tutorial Menggunakan Sony Vegas Pro، ٢٠١٤، متاح على

<https://mugnimaestra.wordpress.com/2015/10/27/tutorial-menggunakan-sony-vegas-pro-13/> تاريخ

الدخول ٢٧ أكتوبر ٢٠١٥



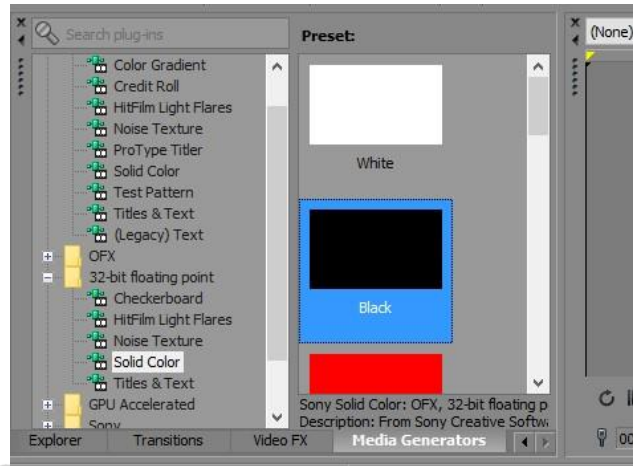
٢- ثم نرحم project video properties في أعلى اليمين (على اليسار preview full).



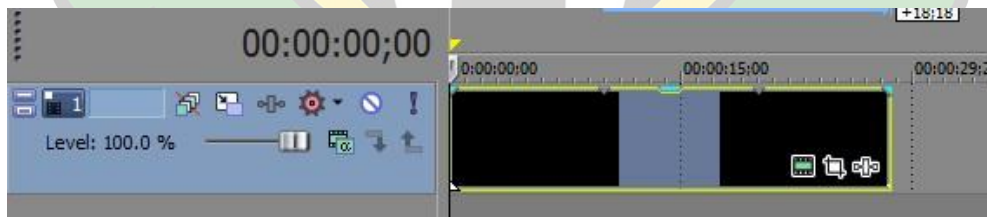
٣- ونرحم على الشاشة اليسار والبحث "Media Generator" ثم الملف "32-bit

floating point" واختر "SolidColour" واكتب "Preset" ثم اقلل وسيلة الفيديو

"Generator"

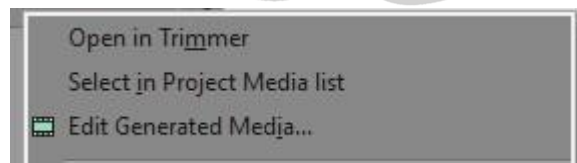


٤- ونرتب فى برنامج Vegas 7 بتسديد برنامج المؤشر على اليمين

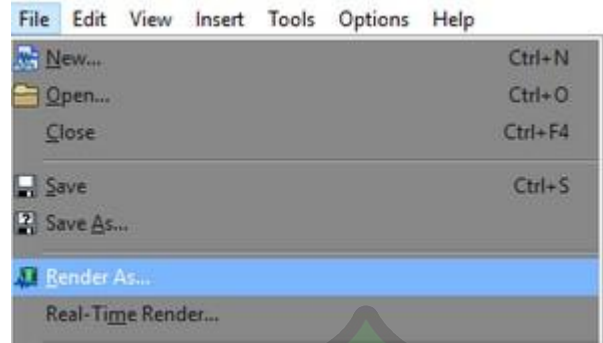


٥- ونبذل صيغة ثم نستطيع أن نرتب الميزات > All > "Media Generator" Vegas

"Titles&Text"



٦- ثم نرهق Timeline و File > Render As



وهذا link من youtube

https://www.youtube.com/playlist?list=PLJ50OKJOVMHLJTbsBnE0z88MSJx_ymj8d

(٢) مهارة الكلام وتعليمها للطلبة

١ - مفهوم مهارة الكلام

الكلام هو مهارة إنتاجية تتطلب من المعلم القدرة على استخدام الأصوات بدقة والتمكن من الصيغة النحوية والنظام ترتيب الجمل والكلمات حتى تساعد على التعبير عما يريد المتكلم في مواقف الحديث، أي أن الكلام يعتبر عملية انفعالية اجتماعية تتم بين طرفين هما المتحدث والسامع، بحيث يتبادلان الأدوات من وقت الآخر فيصبح المتحدث سامعاً والسامع متحدثاً، ويحتاج الحديث إلى النطق ويحتاج النطق إلى العمليات الذهنية المترتبة بالتعبير الشفهي ولذلك فليس المتحدث واحد سيطرة تامة على الموقف من حيث اختيار الأفكار والموضوعات. ومعنى هذا أن الكلام هو عملية تبدأ صوتية

وتنتهي بإتمام عملية اتصالية مع متحدث من أبناء اللغة في موقفى اجتماعي، ومن هنا فالغرض من الكلام نقل المعنى.^{٣٤}

٢- أهداف مهارة الكلام

ومن أهداف مهارة الكلام هي^{٣٥} :

- ١- نطق الأصوات العربية نطقاً صحيحاً.
- ٢- التمييز عند النطق بين الأصوات المتشابهة تمييزاً واضحاً.
- ٣- التمييز عند النطق بين الحركات القصيرة والطويلة.
- ٤- تأدية أنواع النبر والتنغيم بطريقة مقبولة عند متحدثي العربية.
- ٥- نطق الأصوات المتجاورة نطقاً صحيحاً.
- ٦- التعبير عن الأفكار باستخدام الصيغ النحوية المناسبة.
- ٧- استخدام التعبيرات المناسبة للمواقف المختلفة.
- ٨- استخدام عبارات المجاملة والتحية استخداماً سليماً في ضوء الثقافة العربية.
- ٩- استخدام النظام الصحيح لتراكيب الكلمة عند الكلام.
- ١٠- التعبير عن الحديث عند توافر ثروة لغوية تمكن من الاختيار الدقيق للكلمة.
- ١١- التعبير عن الأفكار بالقدر المناسب من اللغة فلا هو بالطويل الممل ولا هو بالقصير المخل.

^{٣٤} حمد عبد الله البشير، تعليم الكلام، (المملكة العربية السعودية: معهد العلوم الإسلامية و العربية بإندونيسيا قسم تأهيل المعلمين)، ص. ١٠.

^{٣٥} ترميذي نينورسي، تطوير منهج اللغة العربية للناطقين بغيرها، بند أثنائية: الممتاز انتيتوت، (٢٠١١م) ص. ١٠.

- ١٢ - ترتيب الأفكار ترتيباً منطقياً.
- ١٣ - التحدث بشكل متصل ومترابط لفترات زمنية مقبولة مما يوطد الثقة بالنفس و القدرة على مواجهة الآخرين.
- ١٤ - نطق الكلمات المنونة نطقاً صحيحاً يميز التنوين عن غيره من الظواهر.
- ١٥ - استخدام الإشارات والإيماءات والحركات غير اللفظية استخداماً معبراً عما يريد توصيلة من الأفكار.
- ١٦ - التوقف في فترات مناسبة عند الكلام، عند إعادة الأفكار أو توضيح شيء منها، أو مراجعة صياغة بعض الألفاظ.
- ١٧ - الاستجابة لما يدور من حيث استجابة تلقائية.
- ١٨ - التركيز عند الكلام على المعنى وليس على شكل اللغوي.
- ١٩ - تغيير مجرى الحديث بكفاءة عندما يتطلب الموقف ذلك.
- ٢٠ - حكاية الخبرات الشخصية بطريقة جذابة ومناسبة.
- ٢١ - إلقاء خطبة قصيرة متكلمة العناصر.
- ٢٢ - إدارة مناقشة في موضوع معين واستخلاص النتائج من بين آراء المشتركين.
- ٢٣ - إدارة حوار تلفوني مع أحد الناطقين بالعربية.
- ٣ - أنواع الكلام :

ينقسم الكلام أو التعبير من حيث الموضوع على نوعين : التعبير الوظيفي والتعبير الإبداعي:^{٣٦}

^{٣٦} على أحمد مذكور، تدريس فنون اللغة العربية، القاهرة: دار الفكر العربية ٢٠١٨م) ص. ١٠٥.

(١) الكلام الوظيفي :

وهو ما يؤدي غرضاً وظيفياً في الحياة محيط الإنسان، والكلام الوظيفي هو الذي يكون الغرض من اتصال الناس بعضهم ببعض، لتنظيم حياتهم، وقضاء حاجاتهم، مثل : المحادثة، والمناقشة، وأحاديث المتطلبات الدارية، وإلقاء التعليمات، الإرشادات واختبار، والمناظرات والندوة.

(٢) الكلام الإبداعي

وهو إظهار المشاعر، والإفصاح عن العواطف وخلجات النفس، وترجمة لإحساسات المختلفة بعبارة منتقاة اللفظ، جيدة النصف، بليغة الصياغة بما يتضمن صحتها لغوياً و نحوياً، بحيث تنتقلها إلى الآخرين بطريقة مشوقة مثيرة هي الأداء الأدب، وبحيث تنقلها سامعها أو قارئها إلى المشاركة الوجدانية لمن قالها، كي يعيش معه في جوه وينفعل بانفعالاته ويحس بما احس هو به مثل : التكلم عن جمال الطبيعة، أو المشاعر العاطفية أو التذوق الشعري أو النشر الفصص أو التكلم عن حب الوطن.

٤- طرق تعليم مهارة الكلام

AR - RANIRY

وأما طرق مهارة الكلام، وهي :

١- الطريقة المباشرة

الطريقة المباشرة هي طريقة إصال مادة الأجنبية الى الطالبات مع استخدام المدرس هذه اللغة مباشرة أثناء التعليم ودون استخدام لغة الطالبات. وإذا كان هناك الكلمة

الصعبة لدي الطالبات فيمكن للمدرس تفسيرها باستخدام وسائل الإيضاح والمظاهرة والوصف وغيرها.^{٣٧}

٢- الطريقة السمعية الشفهية

الطريقة السمعية الشفهية هي الطريقة التي تجمع بين الإستماع الى اللغة أو لا ثم إعطاء الرد الشفوي مع وجود عنصر مرئي أو بدونه.^{٣٨} والطريقة السمعية الشفوية إحدى طرق في تعليم اية لغة بما فيه تعليم اللغة العربية يستخدمها أغلب مدرسي اللغة. ولقد أدت هذه الطريقة الى إعادة النظر الى اللغة مفهوما ووظيفة.^{٣٩}

٣- طريقة الحوار

طريقة الحوار هي إحدى طرق وأساليب التدريس والتعليم. والحوار مصطلح عام يشير إلى اية محادثة تتم بين شخصين أو أكثر يتم خلالها تبادل الآراء والخبرات حول قضية أو موضوع. وفي هذه الطريقة يكون المتعلم إيجابيا ومشاركا للمعلم. وتكون عمالية التعليمية قائمة على دور كل من المعلم و المتعلم.^{٤٠}

^{٣٧} أحمد إبراهيم، الإتجاهات المعاصرة ص ٥١

^{٣٨} سلامى بن مهمود، المدخل الى تعليم اللغة العربية، (بندا أتشية: الرانيرى فرس، ٢٠٠٤)،

ص. ٦٧.

^{٣٩} سلامى محمود، المدخل إلى، ص. ٦٧.

^{٤٠} ماهر اسماعيل صبرى يوسف، المدخل للمناهج وطرق التدي، (الرياض : مكتبة

الشكري، ٢٠٠٩)، ص. ٣٠٩.

٤ - الطريقة المناقشة

المناقشة هي تفاعل إيجابي لا يضمن مشاركة الأفراد بفعالية كبيرة فيما بينهم ليتبادل الأفكار والمعلومات ومن ثم إثراء عملية التعليم والتعلم. والمناقشة هي إحدى طرق التدريس المهمة التي تتيح تفاعل المتعلمين مع المعلم حول الموضوع التدريس. تتم من خلالها تبادل الأفكار والتساؤلات بين المعلم والمتعلم. ولا تقف أهميتها عند أحد اكتساب معلومات وخبرات وأفكار جديدة، بل أيضا تدرب الأفراد على مواجهة الآخرين والتعبير عن أنفسهم وأرائهم أمام الآخرين ومن اكتساب مهارات اللقابة وحسن التعبير.^{٤١}

٥ - اختبار مهارة الكلام

الاختبار جزء أساسي في عملية التعليم، حيث أنه يلعب دورا مهما. والاختبار اللغوي هو مجموعة من الأسئلة التي يطلب من الدراسين أن يستحيوا لها بهدف قياس مستواهم في مهارة اللغوية معية وبيان مدى تقديمه فيها ومقارنته برملائه.^{٤٢} لا شك أن هناك صعوبة في إجراء اختبارات الكلام وفي تقييم هذه المهارة، يث إنها تتطلب في العادة اختبارات فردية مما يستغرق وقتا طويلا. وأضاف الأولى قائلا أن كثيرا ما يهمل المعلمين

^{٤١} ماهر اسماعيل صبري يوسف، المدخل للمناهج....، ص. ٣١.

^{٤٢} رشدي أحمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها: ببراجمة و أساليه ٠ (مصر: منشورات

المنظمة الإسلامية للتربية و العلوم و الثقافة، ١٩٨٩)، ص. ٢٤٧.

اختبارات الإستماع ومهارة الكلام لأن مهارة الإستماع والكلام مهملتان وفي الأنشطة الصفية اليومية.^{٤٣}

وأيضاً من الصعوبات التي تواجه من يريد الحكم على هذه المهارة انها تتكون من عناصر أو عوامل عديدة جريدة بالمراقبة، منها: المنطق والتنمغيم والمنبر، وتوضوحوا الصحة النحوية والاختبار المفردات. ولا يختلف قول إيفنمدي من بعض العناصر اللغوية في مهارة الكلام هي : (١) ناحية نغوية تحتوى على : المنطق أو المخرج، والمنبر، والتنمغيم، اختبار المفردات أو الكلمة، والاختيار الجملة، التراكيب النحوية والصرفية، والتنوع. (٢) ناحية خارجية تحتوى على : طلاقة الكلام، وفهم الموضوع، والمهارة أو الكفاءة، الفكرية، الشجاعة، والمنشاط، والتعانية.^{٤٤}



^{٤٣} محمد علي الخولي، الإختبارات اللغوية ٠ (الأردان: دار التلاح للمنشر و التوزيع، ٢٠٠٠)، ص.

^{٤٤} Ahmad Fuad Efendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang; Misykat, 2008), Hal, 154

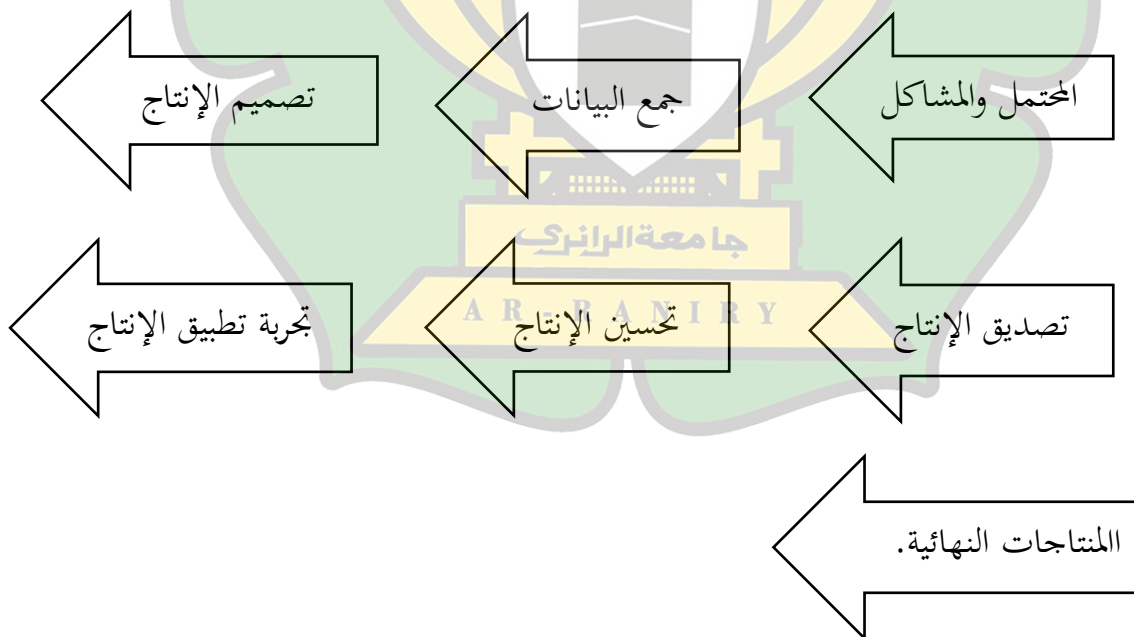
الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلي

أ- منهج البحث

أما طريقة البحث التي تستخدمها الباحثة في كتابة هذه الرسالة فهي طريقة "البحث والتطوير" (Research and Development/R&D). والمراد بهذا البحث هو طريقة التي المستخدمة للحصول على إنتاج الشيء المعين والتجربة الفعلية^{٤٥}. وأما الخطوات هذه الطريقة كما يلي:

وأما الخطوات هذه الطريقة كما يلي : المحتمل والمشاكل، جمع البيانات، تصميم الإنتاج، تصديق الإنتاج، تحسين الإنتاج، تجربة تطبيق الإنتاج، المنتجات النهائية.



⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet, 19 (Bandung: Alfabeta 2013), Hal.297.

وبيان لكل خطوة من الخطوات العشرة هي :

١ - المحتمل والمشاكل

قبل تصميم الإنتاج ترجي الباحثة أن تبدأ في تحليل الحاجة لمعرفة الأحوال في المدرسة وأحوال في المدرسة وأحوال التلاميذ حتى تتمكن أن تطور الأحوال الموجودة وتحليل الحاجات، فتعطي الباحثة التصوير كيفية تصميم الإنتاج الذي يناسب بالحاجة.^{٤٦}

٢ - جمع البيانات

بعد إشارة الباحثة إلى تحليل الحاجات واقعيًا، فالخطة التالية هي جمع البيانات لتحصيل الحقائق وتصميم الإنتاج المعين لتحليل المشكلة. وفي هذه الخطة تحتاج الباحثة إلى الطريقة المعينة في تحقيق النتائج ليحل المشكلات الموجودة.

٣ - تصميم الإنتاج

بعد قامت الباحثة بجمع البيانات فتجدر بتصميم الإنتاج حتى تكون الإنتاج المحصول الإنتاج طاقتيا. على سبيل المثال أن تصميم الإنتاج بشكل الأفلام الكرتونية.

٤ - تصديق الإنتاج

بعد تصميم الإنتاج، الخطوة الرابعة هي تصديق الإنتاج. فتستطيع أن تستعمله بعد إحضار الرأي والاقتراح الخبراء المؤهلين في مجال التربية. حتى تتعرف على المزايا والعيوب لهذا المنتج الذي تصنعها الباحثة.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian* ,...Hal. 298 -299

٥ - تحسين الإنتاج

بعد قيام بتحقيق الإنتاج، ويليه تقويم الخبراء المؤهلين المنتج المصمم من المزايا والعيوب للإنتاج المصمم. وتصلح الباحثة الإنتاج مناسباً بتصديق الخبراء المؤهل، حتى يقلل العيوب والسلبيات في الإنتاج.

٦ - تجربة تطبيق الإنتاج

وبعد تحسين الإنتاج وصلاحيات جميع العيوب والنقصان الذي وجدتها الباحثة في تجربة الأولى، قامت الباحثة بتجربة تطبيق الإنتاج للحصول على النتائج وتعرف على فعالية هذه الوسيلة في عملية التعليم. وقامت الباحثة بالاختبار القبلي والبعدي لهذه المجموعة، وهذه تعتمد على نظرية سوغيونو في كتابه، فتختار الباحثة الأسلوب من النظرية كما تقوم بالتجربة في المجموعة الواحدة، ومن تصميم التجربة الذي أخذت الباحثة هو (One-Group-posttest Design). وشكله كما يلي:



حيث أن:

O1: نتائج قبل الاختبار

O2: نتائج بعد الاختبار

X: الاختبار

٧- المنتجات النهائية

الخطوة النهائية للبحث العلمي والتطوير هي المنتجات النهائية وتقوم الباحثة بالمنتجات النهائية بعد تجربة الإنتاج وتحسينه.

ب- المجتمع والعينة

يقصد لمجتمع هو جميع الأفراد أو الأشخاص أو العناصر الذين لهم خصائص واحدة يمكن ملاحظتها.^{٤٧} والمجتمع في هذا البحث هو جميع التلاميذ بـ MAN 4 ACEH BESAR وكان عددهم ٤٣٩ طالبا.

وأما العينة وهي فئة تمثل مجتمع البحث (Population Research) أو جمهور البحث، أي جميع مفردات الظاهر التي تدرسها الباحثة، أو جميع الأفراد أو الأشخاص أو الأشياء الذين يكونون موضوع مشكلة البحث.^{٤٨} اعتمادا على مجتمع البحث، كانت طريقة اختبار العينة التي اختارت الباحثة هي الطريقة العمدية المقصودة في الصف الثاني بـ MAN 4 ACEH BESAR ويبلغ عددهم ٢٣ طالبا، واختارت الباحثة هذه المجموعة كعينة في هذا البحث اعتمادا على إشارة معلمة اللغة العربية عند المقابلة الشخصية، وقالت بعضهم لم يقدروا على فهم اللغة العربية. A R - R A

ج- طريقة جمع البيانات وأدوات البحث

أما الطريقة التي تستعملها الباحثة لجمع البيانات أو المعلومات لإجابة الأسئلة التي تتعلق بهذا البحث فهي كما يلي :

^{٤٧} رجاء محمود أبو علام، مناهج البحث في العلوم النفسية والتربية، (دار النشر للجامعات، ٢٠١١)،

ص. ١٦٠.

^{٤٨} رجاء محمود أبو علام، مدخل المناهج إلى البحث التربوي (الكويت : مكتبة الفلاح، ١٩٨٩)، ص. ٣٠٥

١- استبانة

إن الإستبانة هي أحد الطرق التي تمكن تستخدم الباحثة لجمع المعلومات التي تحتاجها لإجابة أسئلة البحث. إن الإستبانة لمصطلح هي طريقة لجمع البيانات بورقة أسئلة أو بيان المكتوبة لمجموعة فردية لتعرف الباحثة التي يتعلق بأسئلة البحث.

وتقوم الباحثة في هذه الدراسة بالإستبانة الواحدة :

- إستبانة لمعرفة استجابة طلاب في استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام

هذه الإستبانة التي تقدم الباحثة إلى الطلاب في تجريبية المحدودة والعامّة لمعرفة إجابة الأسئلة الثاني.

٢- الاختبار

إن الاختبار من طرق جمع المعلومات أو البيانات التي تحتاج إليه الباحثة لإجابة الأسئلة، هو الإمتحان لتقويم التحصيل وقدرات التلاميذ أو الفصل المدرسي (مثلاً، المعرفة الخاصة بموضوع معين).^{٤٩} وكانت الاختبارات أداة البحث التي استخدمت الباحثة فيه لمعرفة تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7 في تعليم مهارة الكلام بـ MAN 4 ACEH BESAR. وتقوم الباحثة في هذه الدراسة بالاختبارين وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

- الاختبار القبلي

^{٤٩} يوسف خليل، معجم المصطلحات التربوية، الطبعة الأولى، (بيروت : مكتبة لبنان ناشرتنا)،

الاختبار القبلي هو الاختبار الذي تقدم الباحثة إلى التلاميذ قبل استخدام الأفلام الكرتونية ببرنامج Vegas 7 في تعليم مهارة الكلام.

- الاختبار البعدي

الاختبار البعدي هو الاختبار الذي تستخدمه الباحثة الاختبار طلاب بعد استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام. وكانت أداة البحث بهذه الطريقة هي الحوار. وتقصد بالحوار هو الحوار الذي تمارس طلاب لحصول نتائج من البحث.

د- طريقة تحليل البيانات

١- تحليل البيانات للاختبار

والغرض من طريقة تحليل البيانات هو معرفة النتيجة التي تحصل بعد استخدام إنتاج من تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas7 في تعليم اللغة العربية. تعتبر تحليل المعلومات خطوة مهمة من خطوات تصميم البحث. ففي هذا البحث استخدمت الباحثة المجموع والمعدل من إجابة الاختبارين (الاختبار القبلي والبعدي). ولمعرفة تأثير استخدام الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7 فالتحليل الذي استعملته الباحثة هو اختبار T.

أما من أنواع الاختبارات (T "test") التي استعملتها الباحثة لتحليل البحث في هذه الرسالة هو اختبار Paired Sample T Tes لأن المنهج التجريبي الذي قد اختباره الباحثة هو التصميمات التمهيدية بشكل تصميم المجموعة الواحدة مع اختبار قبلي وبعدي أو ما يقال في الإنجليزية One Group Pre-Test Design باستعانة الحاسب على الأدوات الرقمية SPSS Statistics 20. فاختارت الباحثة تحليل البيانات بـ Wilcoxon

Sign Rank Test أو T-test، ينبغي للباحثة أن تقوم جراء الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتجانس (Uji Homogenitas).

(١) الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

ويقصد الاختبار الطبيعي التعرف على العينة من مجموعة تكون طبيعية أم لا. وتقوم الباحثة الاختبار الطبيعي استخدامت (Uji Shapiro Wilk) لأن العينة في هذا البحث أصغر من ٠.٠٥ إذا كانت العينة أكبر من ٠.٠٥ فتستخدم (Uji Kolmogrof).

(٢) الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

استخدمت الباحثة الاختبار المتجانس دلالة أن البيانات بين المجموعة متجانسة. قد استخدامت الباحثة الاختبار المتجانس على بمستوى الدلالة ٠.٠٥، وأما الفروض للاختبار المتجانس كما يلي:

H_a = يوجد المتجانس بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (إذا كان -2 Sig. tailed أصغر من مستوى الدلالة ٠.٠٥).

H_0 = لا يوجد المتجانس بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (إذا كان -2 Sig. tailed أكبر من مستوى الدلالة ٠.٠٥).

لذلك إذا كان كانت البيانات طبيعية ومتجانسه، فاستخدمت الباحثة اختبار T-Test وإذا كانت البيانات غير طبيعية ومتجانسة، Rank Tes. فأما تحليل البيانات كمي الذي استعملته الباحثة لإجابة أسئلة البحث الثاني (بيانات الإستبانة) للحصول على المجموع والمعدلة والمعدلة والنسبة المئوية لمعرفة استجابة طلاب باستعانة الحساب على الأدوات الرقمية "SPSS Statistics 20".

٢- تحليل البيانات للاستبانة

وأما تحليل البيانات استبانة فاستعملته الباحثة النتائج والمعدلة والنسبة المئوية لمعرفة استجابة الطلاب في استخدام برنامج Vegas 7 في تعليم مهارة الكلام. وتقوم الباحثة بتحليل البيانات عن نتيجة ورقة الاستبانة فتعتمد الباحثة على الرموز^{٥٠} :

البيان :

P = النسبة المئوية

f = مجموع الدرجة الحصول عليها

N = مجموع الطلاب

$$\rho = \frac{f}{n} \times 100$$

وأما معايير المئوية لإستجابة الطلاب كما يلي :

(١) ٨١ - ١٠٠% يكون ممتعة جدا

(٢) ٦١ - ٧٠% يكون ممتعة

(٣) ٦٠ - ٣١% يكون غير ممتعة

(٤) ٣٠ - ٥% يكون غير ممتعة جدا

غرضت الباحثة في الجدول ٣-٢ الآتي عن سؤال البحث وتحليل البيانات التي

استخدمت فيها.

⁵⁰Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, R dan D, (Bandung: Alfabeta, 2006), Hal, 440

الجدول ٢-٣

سؤالا البحث وتحليلهما

الرقم	سؤالا البحث	تحليل البيانات
١	هل تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7 يكون فعالا في ترقية قدرة طلاب في مهارة الكلام؟	الاختبارات (T-Test)
٢	كيف استجابة طلاب في استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام؟	المعدلة والنسبة الاثوية (الاستبانة)



الفصل الرابع

نتائج البحث وتحليلها

أ- عرض البيانات

لقد شرحت الباحثة في الفصل الثالث ما يتعلق بمنهج البحث والأدوات المستخدمة فيه لجمع البيانات. أما في هذا الفصل فتريد الباحثة أن تعرض النتائج التي حصلت من عملية تعليم اللغة العربية باستخدام الأفلام الكرتونية بـ MAN 4 Aceh Besar. ولحصول على البيانات قامت الباحثة بتجربة فعالية الإنتاج المطور عند طلاب اعتمادا على رسالة عميد لكلية التربية جامعة الرانيري بندا أنشية برقم : B- 2953/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2022 في إجراء هذا البحث.

١- لمحة عن ميدان البحث

إن MAN 4 ACEH BESAR هي إحدى المدارس الثانوية الإسلامية الحكومية التي تقع في شارع JL. T. NYAK ARIEF, TUNGKOP, KEC. DARUSSALAM KAB. ACEH BESAR, سست هذه المدرسة في سنة ١٩٨٤م، وكانت ناظرة المدرسة هي نوريفة. وأما المنهج المستخدم فيها منهج ١٣ (Kurikulum 2013) على أساس KMA رقم ١٨٣ استخدام كتاب المدرسة العالية لعام ٢٠١٩ م، تبدأ عملية والتعلم في الساعة ٠٨:٠٠ صباحا حتى الساعة ٠٠:١٥ نهارا. وتعليم اللغة العربية بـ MAN 4 Aceh Besar ساعتين فقط، ولا يملك الطلاب الكتاب اللغة العربية لأن لا يكفي لجميع الطلاب. لذلك صعوبة في تعلم اللغة العربية.

الجدول ٤-١

عدد مدرسات اللغة العربية بـ MAN 4 ACEH BESAR

الرقم	عدد	اسم	متخرج
١	راسمة S.Ag	جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشية، من قسم تعليم اللغة العربية	
٢	سفردا S.Ag	جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشية، من قسم تعليم اللغة العربية	
٣	هفنيذر S.Ag	جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشية، من قسم تعليم اللغة العربية	

(مصادر البيانات من MAN 4 ACEH BESAR)

وعدد طلاب MAN 4 ACEH BESAR من الفصل الأول إلى الفصل الثالث

٤٢٩ طالباً، والجدول التالي يوضح عن عدد الطلاب :

الجدول ٤-٢

عدد الطلاب بـ MAN 4 ACEH BESAR

العدد	عدد الطلاب		الفصل
	الاناس	الذكر	
٢٣	١٨	٥	X MIA 1

٢٤	١٦	٨	X MIA 2
٢٤	١٤	١٠	X IIS 1
٢٤	١٢	١٢	X IIS 2
٢٣	١٤	٩	X IAG
٢٥	١٦	٩	XI MIA 1
٢٧	١٨	٩	XI MIA 2
٢٨	٢٥	٣	XI MIA 3
٢٩	١٥	١٤	XI IIS
٢٦	١٦	١٠	XI IAG
٣٧	٢٥	١٢	XII MIA 1
٣٤	٣١	٣	XII MIA 2
٣٧	٢٧	١٠	XII MIA 3
٣٨	٢٠	١٨	XII IIS
٣٠	١٣	١٧	XII IAG
٤٢٩	٢٨٠	١٤٩	المجموع

(مصدر البيانات من MAN 4 ACEH BESAR)

اعتمادا على الجدول ٤-٢ يكون الطلاب الذين يتعلمون بـ MAN 4 ACEH BESAR من الفصل الأول إلى الفصل الثالث ٤٢٩ طالبا. وقد اختارت الباحثة الصف XI IIS كعينة هذا البحث ويبلغ عددهم ٢٩ طالبا.

الجدول ٤-٣

الغرفة والبناء بـ MAN 4 ACEH BESAR

الرقم	أنواع الوسائل	العدد
١-	الفصل الدراسي	١٥
٢-	غرفة رئيس المدرسة	١
٣-	إدارة المدرسين	١
٤-	المكتبة	١
٥-	وحدة صحية	١
٦-	المقصف	١
٧-	المرحاض للمدرس	١
٨-	المرحاض لطالب	٢
٩-	المرحاض لطلبة	٢
١٠	مصلى	١
المجموع		٢٦

ب- تحليل البيانات عن تطوير الأفلام الكرتونية

ولنيل على البيانات المحتاج إليها قامت الباحثة بتطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7 في تعليم مهارة الكلام. وقد جمعت البيانات المحتاجه للبحث بالاختبار والإستبانة. أما طريقة البحث التي تستخدمها الباحثة في كتابة هذه الرسالة فهي طريقة البحث والتطوير (Research and Development/R&D). وتقوم الباحثة بالخطوات الخاصة للبحث العلمي والتطوير هي :

١- المحتمل والمشاكل

كان طلاب ب MAN 4 ACEH BESAR يتعلمون اللغة العربية خاصة في الحوار وينبغي لهم أن يفهموا اللغة العربية جيد جدا كي يسهل لهم سيطرة المادة من الاستماع والحوار والقراءة والكتابة. ولكن رأت الباحثة هناك المشكلات لد طلاب ب MAN 4 ACEH BESAR عند عملية تعليم اللغة العربية، كان طلاب ب MAN 4 ACEH BESAR يتعلمون اللغة العربية بما فيها مهارة الكلام، وهم لا يستطيعون أن يتحادثوا باللغة العربية لأن ليس لديهم المفردات المتعددة وكما أنهم لا يجتهدون في التعلم.

ولاحظت الباحثة أيضا أنهم لا يريدون أن يمارسوا الحوار أمام الفصل لأنهم يستحيون من أصدقائهم، لذلك يشعر المدرس بالصعوبة في تعليم اللغة العربية. وكما لاحظت الباحثة أن المدرس لم يستخدم الوسائل في تعليم اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الكلام. ولذلك قامت الباحثة بمحاولة حل مشكلات طلاب عند تعلم اللغة العربية بتطوير الأفلام الكرتونية لتسهيل وترقية قدرتهم على مهارة الكلام.

٢- جمع البيانات

إن الخطوة الثانية في البحث التطويري هي جمع البيانات. وهو من أهم الخطوات لجمع القوة لتطوير الأفلام الكرتونية. وتقوم الباحثة بجمع البيانات في تحليل الحاجات بالاختبار والاستبانة بـ MAN 4 ACEH BESAR.

ولا يستخدم المدرس الوسائل التعليمية في تعليم مهارة الكلام. وهذه من المشكلات التي تجعل قليلا الدوافع عندهم لعدم استخدام الاستراتيجية التعليمية والوسائل المتنوعة. ومن الأسباب الأخرى هي صعوبة المواد مع عدم الملائمة. لذلك ترى الباحثة أن تطوير الأفلام الكرتونية أمر يحتاج لعلاج المشكلات أثناء التعليم. ومن المشكلة وجدت الباحثة أن أكثر طلاب يشعرون بالصعوبة في الكلام. ويحتاجون إلى الوسيلة التي تسهلهم في التعلم.

٣- تصميم الإنتاج

إن تصميم الإنتاج من خطوة مهمة في هذا البحث. وتقوم الباحثة بتصميم الإنتاج حتى تكون إنتاج مرجوا. بني الإنتاج الجديد على الإنتاج السابق لاكتشاف منه. تطور الباحثة هذا البحث في تعليم مهارة الكلام.

تبدأ الباحثة تصميم المادة في موضوع تكنولوجيا الإعلام والاتصال، أولا الباحثة تحرر الأفلام الكرتونية في Vegas 7 ، بعد تحريرها وتضع الباحثة في البداية الأفلام الكرتونية KI, KD, Indikator، مفردات والسؤال الاختبار القبلي وأخيرا تضع الباحثة السؤال الاختبار البعدي ومقيار التقييم في مهارة الكلام والإختتمام.

الجدول ٤-٤

تصميم الإنتاج في تطوير الوسيلة

محتويات الكتاب والوسيلة



AR - RANIRY



معيّار التقييم في مهارة الكلام			
مؤشر	نتيجة	معيّار	
1	جدا	4	استخدام المفردات
	جيد	3	
	مقبول	2	
	رديء	1	
2	جدا	4	استخدام بالقواعد
	جيد	3	
	مقبول	2	
	رديء	1	
3	جدا	4	تخارج الحروف
	جيد	3	
	مقبول	2	
	رديء	1	
4	جدا	4	تفلق اللسان
	جيد	3	
	مقبول	2	
	رديء	1	

القيمة المكتسبة
القيمة القصوى
X 100

مؤشر	نتيجة	مؤشر
A	١٠٠ - ٨٦	جدا
B	٨٥ - ٧٦	جيد
C	٧٥ - ٦٠	مقبول
D	٥٩ - ٥٥	ناتج
E	≤ ٥٤	ناتج



٤ - تصديق الإنتاج

بعد تصميم الإنتاج فالخطوة الرابعة هي تصديق الإنتاج، فتستطيع الباحثة أن تستعمله بعد إحضار الراي والاقتراح من الخبراء المؤهلين في مجال التربية حتى تتعرف على المزايا والعيوب لهذه الإنتاج التي تصنعه الباحثة. أما الخيار اللذان يحكمان في التصميم فهو الأستاذ بدرزما الماجستير من جهة اللغة المستخدمة في الفيديو الإنتاج، وأما من جهة التصميم المستخدمة هي الأستاذة درا المبصرة الماجستير في تصميم الإنتاج.

أ- نتيجة الاستبانة من الخبر اللغة

أما النتيجة في استحقاق من ناحية اللغة يتضح في الجدول التالي :

الجدول ٤-٥

النتيجة في استحقاق من ناحية اللغة

الرقم	عناصر التقدير	مستوى الأجوبة			
		١	٢	٣	٤
١	لغة الأفلام الكرتونية سهلة				√
٢	لغة الأفلام الكرتونية مفهومة				√
٣	لغة الأفلام الكرتونية واضحة		√		
٤	لغة الأفلام الكرتونية مناسبة في المادة				√
٥	قواعدها صحيحة				√
٦	مفرداتها مفهومة				√
المجموعة			٢		٢٠
		٢٢			

واستخدمت الباحثة برموز :^{٥١}

$$\rho = \frac{f}{n} \times 100$$

$$\rho = \frac{22}{24} \times 100$$

⁵¹ Sugiyono, metode penelitian, ...hal 173

$$\rho = 91,6$$

من الجدول السابق فنتيجة من الخبر اللغة يتصل على ٩١,٦ حسب التقويمات في مستوى "جيد جدا". تدل هذه النتيجة على هذا الأفلام يستحق استخدامه. أعطى خبراء اللغة عن الاقتراحات لتصحيح هذا الأفلام. ومن الاقتراحات فيما يلي :

الجدول ٤-٦

اقتراحات الخير من ناحية اللغة

- إصلاح KI, KD و Idikator
- إصلاح الكتابة في الفيديو
- إصلاح المعيار في الفيديو
- إصلاح الصوت في الفيديو

وقد قامت الباحثة بالإصلاح مما الاقتراحات من الخبر اللغة حتى حصلت على النتيجة كما ذكرت سابقا.

ب- نتيجة الاستبانة من الخبر التصميم

أما النتيجة النهائية بعد القيام بأربعة مرات في استحقاق من الناحية اللغة تتضح في الجدول التالي :

الجدول ٤-٧

النتيجة في استحقاق من ناحية التصميم

الرقم	عناصر التقدير	المستوى الأجوبة			
		نتيجة ١	نتيجة ٢	نتيجة ٣	نتيجة ٤
١	يناسب تصميم الأفلام الكرتونية بالمادة	٤	٤	٣	٤
٢	الأفلام الكرتونية جذابة	٤	٣	٣	٤
٣	كانت الكتابة واضحة	٣	٣	٣	٤
٤	استخدام الحروف ونوعها ومقياسها واضح	٣	٤	٣	٤
٥	دقة بين الرسوم التوضيحية والصور	٣	٣	٤	٣
٦	فعالية الأفلام الكرتونية لتوضيح المواد	٣	٣	٤	٤
٧	تخطيط الكتابة سهل الفهم	٣	٤	٤	٤
٨	اختار للون المناسب في الأفلام الكرتونية	٣	٣	٤	٣
٩	تصميم الأفلام الكرتونية مناسبة بمستويات الطلبة	٣	٣	٤	٤
١٠	الأفلام الكرتونية مطابقة بمواد التعليمية	٣	٤	٤	٤
المجموعة		٣٢	٣٤	٣٦	٣٨
		١٤٠			

واستخدامات الباحثة برمز: ^{٥٢}

$$\rho = \frac{f}{n} \times 100$$

$$\rho = \frac{140}{160} \times 100$$

$$\rho = 87,5$$

من الجدول السابق من خبر التصميم يتصل على ٨٧,٥ على حسب التقويمات في مستوى "جيد جدا". تدل هذه النتيجة على هذا الأفلام يستحق استخدامه. أعطى خبير التصميم عن الاقتراحات لتصحيح الأفلام. ومن الاقتراحات وفيما يلي :

الجدول ٤-٨

اقتراحات الخبير من ناحية التصميم

- إصلاح لون المناسبة في الأفلام
- اختار لون المناسبة في الأفلام
- اختار الصورة المناسبة في الموضوع
- بدل الموسيقى في الأفلام
- ضع ارشادة ومعيان التقييم في الأفلام

وقد قامت الباحثة بالإصلاح مما الاقتراحات من الخبر التصميم حتى حصل على النتيجة كما ذكرت سابقا.

⁵² Sugiyono, metode penelitian,...hal 173

٥- تحسين الإنتاج

وبعد تصميم الإنتاج والتحقق من صحته عن طريق استبانة مع الخبراء، فالخطوات التالية تعنى التحسينات، وتكون بتحسين الإنتاج عن الأخطاء حسب التصديق من الخبراء، أما إصلاح بعض الصورة القبلية والبعدية التي أعطى الخبراء فكما يلي :

الجدول ٤-٩

إصلاح قبلية وبعدية تحسين الإنتاج

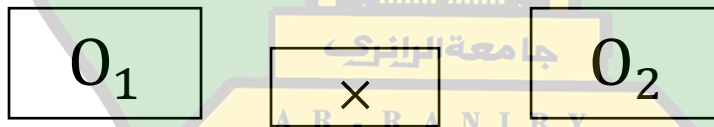


حصلت الباحثة على فعالية استخدام الإنتاج لدى طلاب بعد أن تقوم بتجربة الإنتاج. وينشأ من الإنتاج بعض الاقتراحات في التمرينات. فقامت الباحثة بتحسينه حتى يكون الإنتاج خاليا من الأخطاء.

٦- تجربة تطبيق الإنتاج

بعد تحسين الإنتاج واصلاح جميع العيوب والنقصان التي وجدتها الباحثة في تجربة الإنتاج، بدأت الباحثة بتجربة تطبيق الإنتاج للحصول على النتائج والتعرف على فعالية الوسيلة في عملية التعليم، قامت الباحثة بعملية التعليم عند طلاب الصف الثاني بـ MAN 4 Aceh Besar، وقامت الباحثة بالاختبار القبلي والبعدي لهذه المجموعة، وهذا بالاعتماد على رأي سوغيونو (Sugiyono) في كتاب له، فتختار الباحثة الأسلوب من النظرية كما تقوم بالتجريبية في المجموعة الواحدة، ومن تصميم التجربة التي أخذت الباحثة هو (One-Group Pretest-Posttest Design). وشكله كما يلي :

حيث أن :



حيث أن :

O1: نتائج قبل الاختبار

O2: نتائج بعد الاختبار

X: الاختبار

الجدول ٤-١٠

التوقيت في العملية التجريبية

رقم	اللقاء	اليوم	التاريخ	العلمية
١	اللقاء الأول	الثلاثاء	١٢ أبريل ٢٠٢٢	الاختبار القبلي (التجربات لتعليم اللغة العربية في الحوار)
٢	اللقاء الثاني	السبت	١٦ أبريل ٢٠٢٢	الاختبار البعدي (التجربات الأفلام الكرتونية في تعليم اللغة العربية خاصة الحوار)

ولتوضيح العملية التعليمية عرضت الباحثة إخراج التعليم فيما يلي :

إجراء التعليم (اللقاء الأول)

المادة : اللغة العربية

الفصل : الثاني IIS

الموضوع : تكنولوجيا الإعلام والاتصال

زمان الدس : ٢ X ٣٠ دقيقة

رقم	خطوات عملية التعليم والتعلم	الوقت
١	مقدمة - ألقى المعلم السلام	١٠

دقيقة	- أعد المعلم الفصل للتعلم - طلب المعلم طلاب بقراءة الدعاء - شرح المعلم المادة مما سبق خبرة طلاب - شرح المعلم المعلومات عن ربط المادة السابقة بالمادة الحالية - استدرك طلاب المعلومات عن طريق التعلم باستخدام وسيلة الأفلام الكرتونية		
٤٠ دقيقة	- تأمل طلاب إلى الدرس في الحوار - قرأ المعلم الحوار والطلاب يهتمون به - شرح المعلم المادة شرحا واضحا - سأل الطلاب عن الحوار في تكنولوجيا الإعلام والاتصال والمفردات - ثم أعطى المعلم التمرين في الحوار ليمارس أمام الفصل - يحدث الطلاب مع أصحابه عن التمرين في الحوار، والأخرى يهتم أصحابه. - أمر المعلم بأن يقضى الحوار وأعطى طلاب النتيجة الى أصحابه الذى يحدث أمام الفصل - أصلح المعلم عن التمرين في الحوار	الأنشطة التعليمية	٢
١٠	- أرشد المعلم طلاب لعائق الدرس عن الحوار	الاختتام	٣

دقيقة	والكلام		
	- وتجمع طلاب النتيجة الى المعلم - ختم المعلم الدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام		

إجراء التعليم (اللقاء الثاني)

المادة : اللغة العربية

الفصل : الثاني IIS

الموضوع : تكنولوجيا الإعلام والاتصال

زمان الدس : ٢ X ٣٠ دقيقة

رقم	خطوات عملية التعليم والتعلم	الوقت
١	- ألقى المعلم السلام - أعد المعلم الفصل للتعلم - طلب المعلم طلاب بقراءة الدعاء - شرح المعلم المادة مما سبق خبرة طلاب - شرح المعلم المعلومات عن ربط المادة السابقة بالمادة الحالية - استدرك طلاب المعلومات عن طريق التعلم باستخدام وسيلة الأفلام الكرتونية	١٠ دقيقة
٢	- تأمل طلاب إلى الأفلام الكرتونية الذى قدمه	الأنشطة

	التعليمية	المعلم	
٤٠		- شرح المعلم المادة شرحا واضحا - سأل طلاب عن الأفلام الكرتونية في المفردات - ثم أعطى المعلم التمرين في الأفلام لتمارس أمام الفصل - يحدث الطلاب مع اصحابه عن التمرين في الأفلام، ويشاهد طلاب اصحابه - أمر المعلم بأن يقضى التمرين ويعطى طلاب النتيجة الى اصحابه - أصلح المعلم عن التمرين في الأفلام	دقيقة
١٠	الاختتام	- أرشد المعلم طلاب لعانق الدرس عن الحوار والكلام - ويجمع طلاب النتيجة الى المعلم - ختم المعلم الدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	دقيقة

وبعد تم عملية التعليمية وجدت الباحثة النتيجة الاختبار القبلي والبعدي،

وتظهر نتيجة في الجدول ١٠-٤ التالي :

الجدول ٤-١١

نتيجة الاختبار القبلي والبعدي

رقم	الطلاب	نتيجة الاختبار القبلي	الترتيب	نتيجة الاختبار البعدي	الترتيب
١	الطالب (١)	٦٣	مقبول	٧٠	مقبول
٢	الطالب (٢)	٥٠	راسب	٧٣	مقبول
٣	الطالب (٣)	٥٠	راسب	٧٧	جيد
٤	الطالب (٤)	٦٩	مقبول	٨٠	جيد
٥	الطالب (٥)	٥٠	راسب	٦٠	مقبول
٦	الطالب (٦)	٤٤	راسب	٦٦	مقبول
٧	الطالبة (٧)	٥٠	راسب	٦٥	مقبول
٨	الطالبة (٨)	٧٥	مقبول	٨٣	جيد
٩	الطالبة (٩)	٥٠	راسب	٦٩	مقبول
١٠	الطالبة (١٠)	٥٠	راسب	٧٠	مقبول
١١	الطالبة (١١)	٥٦	ناقص	٧٠	مقبول
١٢	الطالبة (١٢)	٣٨	راسب	٦٥	مقبول
١٣	الطالبة (١٣)	٨١	جيد	٨٤	جيد
١٤	الطالبة (١٤)	٥٠	راسب	٦٧	مقبول

١٥	الطالبة (١٥)	٨١	جيد	٨٤	جيد
١٦	الطالبة (١٦)	٦٣	مقبول	٧٠	مقبول
١٧	الطالبة (١٧)	٤٤	راسب	٦٩	مقبول
١٨	الطالبة (١٨)	٥٠	راسب	٧٠	مقبول
١٩	الطالبة (١٩)	٥٠	راسب	٧٣	مقبول
٢٠	الطالبة (٢٠)	٨١	جيد	٩٠	جيد جدا
٢١	الطالبة (٢١)	٥٠	راسب	٦٥	مقبول
٢٢	الطالبة (٢٢)	٩٤	جيد جدا	٩١	جيد جدا
٢٣	الطالبة (٢٣)	٩٤	جيد جدا	٩٥	جيد جدا
المجموع		١٣٨٣		١٧٠٦	
المعدلة		٦٠,١		٧٤,١	

ومن الجدول السابق يدل أن نتيجة الاختبار القبلي المعدلة بتقدير ٦٠,١

ونتيجة الاختبار البعدي المعدلة بتقدير ٧٤,١.

في هذا البحث لمعرفة فعالية الأفلام الكرتونية في تعليم اللغة العربية خاصة في الحوار استعملت الباحثة SPSS 20 الاحصاء الوصفي (Descriptive statistics)، والاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتجانسي (Uji Homogenitas)، والاختبار -ت أو Rank Test.

أ- اختبار الاحصاء الوصفي

اختبار الاحصاء الوصفي هو تحليل نتيجة الفصل الاختبار القبلي والبعدي في تعليم اللغة العربية يعنى في الحوار.

الجدول ١٢-٤

اختبار الاحصاء الوصفي

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRE	23	38	94	60,13	16,474
POST	23	60	95	74,17	9,523
Valid N (listwise)	23				

من الجدول ١٢-٤ أن النتيجة المعدلة في الفصل التجريبي من الاختبار القبلي والبعدي ٦٠، ٧٤. النتيجة الأقصى من الاختبار القبلي ٩٤ والاختبار البعدي ٩٥. النتيجة الأدنى من الاختبار القبلي ٣٨ والاختبار البعدي ٦٠.

أ- الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

يقصد اختبار الطبيعي لمعرفة المجموعة الضابطة تكون طبيعية أم لا. وتقوم

الباحثة لاختبار الطبيعي استخدام Shapiro-Wilk بمساعدة برنامج SPSS Statistics

20 توضح نتيجة في الجدول التالي :

الجدول ٤-١٣

الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRE TEST	.296	23	.000	.847	23	.002
POST TEST	.235	23	.002	.905	23	.032

ومن الجدول السابق يدل أن نتيجة الاختبار القبلي والبعدي على المستوى الدلالة 02،(Sig) 02، أصغر من ٠،٠٥ (٠،٠٢ ٠،٠٥) وتحصيل الاختبار البعدي ٠،٣٢ أكبر من ٠،٠٥ (٠،٣٢ ٠،٠٥) فتشير تلك الدرجة إلى أن البيانات غير طبيعية.

ج- الاختبار المتجانس

استخدامت الباحثة الاختبار المتجانس على (Test of Homogeneity of Variance)

بمستوى الدلالة ٠،٠٥ وتوضح نتيجة في الجدول التالي :

الجدول ٤-١٤

الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

Test of Homogeneity of Variances			
Pre-Test			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
8.747	1	44	.005

ومن هذه الجدول تدل أن النتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) حصلت على مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٠٥ ($0.005 = 0.005$) فتشير أن البيانات متجانسة.

اعتماد على البيانات السابقة أن النتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) تكون Homogenitas تكون غير طبيعية الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) تكون متجانسة. ولا يمكن إجراء اختبار -ت (Paired Sample Test) ومن ثم اختارت الباحثة Wilcoxon Sign Rank Test.

الجدول ٤-١٥

نتيجة استخدام اختبار Uji Rank Test

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post test - Pre test	Negative Ranks	1 ^a	3.00	3.00
	Positive Ranks	22 ^b	12.41	273.00
	Ties	0 ^c		
	Total	23		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

الجدول ٤-١٦

نتيجة اختبار Test Statistics

Test Statistics^a

	Post test - Pre test
Z	-4.108 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

ومن هذا الجدول يتضح أن نتيجة مستوى الدلالة (2-tailed) Sig. $\circ$ Asymp. $\circ$ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠.٠٥. فيدل أن الفرض البديل (H_a) مقبول والفرض الصفري (H_0) مردود. فتطبيق الأفلام الكرتونية يكون فعالاً لترقية طلاب على مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية.

٧- المنتجات النهائية

الخطوة الأخيرة لهذه البحث هي المنتجات النهائية. واكتفت الباحثة بخطوة تجريبية تطبيق الإنتاج، لأن الإنتاج قد كمل حالياً من الأخطاء. استخدام الأفلام الكرتونية تؤثر في ترقية نتيجة طلاب في تعليم اللغة العربية خاصة في الحوار. وعرضت الباحثة في الجدول ٤-١٧ تصريحات استجابة الطلبة



الجدول ٤-١٧

تصريحات استجابة الطلاب في استخدام الأفلام الكرتونية

في تعليم مهارة الكلام

الرقم	تصريحات استجابة الطلاب باستخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام				استجابة الطلاب			
					موافق جدا	موافق بقلة	غير موافق	
					٤	٣	٢	١
١.	استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام لتسهيل الطلاب في التعلم	٨	١٢	-	-	-	-	-
٢.	استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام شجعوني متحمس في التعلم	٥	١٥	-	-	-	-	-
٣.	يساعد الطلاب في المحادثة باستخدام الأفلام الكرتونية	-	١٨	٢	-	-	-	-
٤.	تكون المادة الواضحة باستخدام الأفلام الكرتونية	٢	١٣	٣	٢	-	-	-
٥.	يساعد الطلاب في اللفظ اللغة العربية باستخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام	٢	١٧	١	-	-	-	-

٦.	استخدام الأفلام الكرتونية لتسهيل الطلاب في الدرس	٣	١٧	-	-
٧.	يساعد الطلاب في التمرين الحوار باستخدام الأفلام الكرتونية	٦	١٢	٢	-
٨.	لا يجعل الطلاب بالملل في الدرس	٢	١٤	٢	٢
٩.	استخدام الأفلام الكرتونية لتسهيل الطلاب في مناقشة الدس	٤	١٥	-	١
١٠.	استخدام الأفلام الكرتونية أسهل من الكتاب اللغة العربية	٩	١٠	١	-
المجموع		٤١	١٤٣	١١	٥
النسبة المئوية		٥٠,٢٠	٧١,٥	٥,٥	٢,٥
درجة معدلة		٩٢		٨	
		(إيجابيا)		(سلبيا)	

ومن الجدول السابقة فعرنا أن استجابة من ٢٠ طالبا، استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام في الصف الثاني الثانوية لقسم اللغة العربية فتزداد استجابتهم كما يلي :

١- موافق جدا : ٢٠,٥%

٢- موافق : ٧١,٥%

٣- موافق بقله : ٥,٥%

٤- غير موافق : ٢,٥%

من النتيجة السابقة عرفت الباحثة أن الإجابة الإيجابية أكثر من الإجابة السلبية بالنسبة $8 > 92$ ، فهذه النتيجة تشير في استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام. وهذا تدل نتيجة العليا بين نتيجة ٧٥ - ١٠٠%.

ج- تحقيق الفروض

لقد ذكرت الباحثة في الفصل الأول أن الفروض في هذا البحث فرضان هما :

١- الفرض البديل (H_a) : إن الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7

يكون فعالاً في ترقية نتيجة طلاب في تعلم اللغة العربية

٢- الفرض الصفري (H_0) : إن الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7 لم

يكون فعالاً في ترقية نتيجة طلاب في تعلم اللغة العربية

وبعد تحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي بعد جراء اختبار Wilcoxon Sign

Rank Test استخدام برنامج SPSS 20 حصلت على نتيجة مستوى الدلالة (2-tailed)

Asymp. Sig. ٠,٠٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠,٠٥ وهذا يدل على أن

الفرض البديل (H_a) مقبول والفرض الصفري (H_0) مردود. فتطبيق الأفلام الكرتونية

يكون فعالاً لترقية طلاب على مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية.

د- المناقشة

أما المناقشة لهذا البحث فهي أن الاختبار واستجابة الطلاب في استخدام الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7 في تعليم مهارة الكلام. كما تتضح نتيجتنا الاختبار القبلي والاختبار البعد بعد إجراء اختبار Wilcoxon sign right test باستخدام برنامج SPSS ٢٠ حصلت على نتيجة مستوى الدلالة (Asymp. Sig. -tailed) ٠,٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة الدلالة ٠,٠٥، وهذا يدل أن تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7 فعال في تعليم مهارة الكلام.

إن استجابة الطلاب في استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام، يختار الطلاب الإجابة الإيجابية بالنسبة : ٩٢%، وأما الإجابة السلبية بالنسبة ٨%، وهذه النتيجة تدل على الإجابة الإيجابية أعلى من الإجابة السلبية.



الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

بعد قامت الباحثة بعلمية تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7 لترقية نتيجة طلاب في تدريس المادة اللغة العربية يتعرض الباحثة النتائج والمقترحات فيما يلي:

١- وأما نتائج هذا البحث هي يكون فعال على تطوير الأفلام الكرتونية باستخدام برنامج Vegas 7 في تعليم مهارة الكلام، كما يتضح من قيمة اختبار Wilcoxon Sign Rank Test التي حصلت على مستوى الدلالة ٠،٠٠٥، فتشير إلى أن الفرض البديل (H_a) مقبول والفرض الصفري (H_0) مردود.

٢- إن استجابة الطلاب في استخدام الأفلام الكرتونية في تعليم مهارة الكلام، يختار الطلاب الإجابة الإيجابية بالنسبة : ٩٢%، وأما الإجابة السلبية بالنسبة ٨%، وهذه النتيجة تدل على الإجابة الإيجابية أعلى من الإجابة السلبية.

ب- المقترحات

اعتمادا على الظواهر السابقة تقدم الباحثة الاقتراحات الآتية :

- ١- ينبغي للمدرس أن يستخدم طريقة المناسبة عند عملية التعليم والتعلم.
- ٢- ينبغي للمدرسين MAN 4 Aceh Besar أن يستخدموا الأفلام الكرتونية لنيل الأهداف من عملية التعليم خاصة في الحوار.
- ٣- ترجو الباحثة لطلاب بـ MAN 4 Aceh Besar أن يفهموا الدرس ويتحدثوا اللغة العربية بال جيد.
- ٤- ينبغي للقارئ الذين يقرأون هذا البحث أن يتفضلوا لنقد، إذا وجدوا خطأ أو نقصا فإن يصلحوا هذا العيوب حتى يكون هذا البحث كاملا ومفيدا للباحثة والقارئ.



المراجع

أ- المراجع اللغة العربية

- أمي حنيفة، ٢٠٠٨، استخدام أفلام الكرتون العربية في تعليم مهارة الإستماع، رسالة بكالوريوس منشورة، بمالانج، مجلة الدراعية.
- أحمد فؤاد عليان، المهارات اللغوية ماهيته وطرائق تنميتها، الرياض : دار المسلم للنشر والتوزيع، ٢٠١٠.
- ترميدي نينورسي، ٢٠١١م، تطوير منهج اللغة العربية للناطقين بغيرها، بند أتشية: الممتاز انتيتوت.
- جماعة من كبار اللغويين العرب، دون السنة، المعجم العربي الاسس للناطقين بالعربية وتعلمها، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم.
- حسين حمدي الطوبجي، ١٩٨٧، وسائل الاتصال والتكنولوجيا في العليم، لكويت : جامعة إنديانا.
- رشدي أحمد طعيمة، دون السنة، تعليم العربية لغير الناطقين بها: ببراجمة وأساليبه مصر: منشورا المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة.
- رجاء محمود أبو علام، ٢٠١١م، مناهج البحث في العلوم النفسية والتربية، دار النشر للجامعات.
- سلامي بن محمود، ٢٠٠٣م، المدخل الى تعليم اللغة العربية، بندا أتشية: الرانيري فرس.
- عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، ١٤٣٠هـ، المعجم العربي بين يديك، الرياض : مكتبة.

النستاني وآخرون، ١٩٨٢م، المنجد والأعلام، مصر : دار المعارف.

عبد الملك بولس، ٢٠٠٩م، لملتقى العالمى الثالث فى ممارسة علوم الحاسب باللغة العربية دبي : اشارة.

عبد السلام الجقندي وآخرون، ١٩٩٨، المرشيد في طريقة التدريس العامة، طرابلس: كلية الدعوة الإسلامية.

على أحمد مذكور، ٢٠١٨م، تدريس فنون اللغة العربية، القاهرة: دار الفكر العربية.

لويس معلوف، ٢٠٠٣، المنجد الوسيط في العربية والمعاصرة، دار المشرق.

محمود كامل الناقه، ١٩٨٨، تعليم اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى مكة المكرمة : جامعة أم القرى.

مؤسسة دار المشرق، ٢٠٠٣، المنجد الوسيط، بيروت : دار المشرق.

محمود السمان، ١٩٧٨م، التوجيه فى تدريس اللغة العربية، مصر : دار المعارف.

محمد مزمل البشير ومحمد مالك سعيد، دون السنة، مدخل إلى المناهج وطرق التدريس المملكة العربية السعودية: وار اللوء، دون سنة.

ماهر اسماعيل صبرى يوسف، ٢٠٠٩م، المدخل للمناهج وطرق التدي، الرياض : مكتبة الشكري.

يوسف خليل، دون السنة، معجم المصطلحات التربية، الطبعة الأولى، (بيروت : مكتبة لبنان ناشرتنا.

ب- المراجع الإندونيسية

Arief sadiman,1993, Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatan, Jakarta: Raja grafindo persada.

Ahmad Fuad Efendy, 2008, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* Malang; Misykat.

Moh.Kasiram, 1984, *Teknik – teknik Analisis Item Test Hasil Belajar dan Cara – Cara menghitung Validity dan reability*, Surabaya: Usaha Nasional.

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet, 19 Bandung: Alfabeta.

Yopie Nugraha, 1995, *Cara Instan Menggunakan Program Editing Secara Otodidak*, Jakarta Agogos Publishing.

ج- المراجع الالكترونية والإنترنت

فطرياني، العبارات، متاح على <https://ar.encyclopedia-titanica.com/significado-de->

software تاريخ الدخول ٥ يونيو ٢٠١٥

لوتريني، Materi Vegas ، ٢٠٠٠م، متاح على www.vegascreativesoftware.com

تاريخ الدخول ٣٠ ابريل ٢٠١٩



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

NOMOR: B-14951/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2021

TENTANG:

**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :** a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat :** 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan :** Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi PBA tanggal Selasa, 28 September 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :**
- PERTAMA :** Menunjuk Saudara:
1. Dra. Hamdiah, MA sebagai pembimbing pertama
2. M. Ridha, MA sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Nailis Fitria Sufa
- NIM : 180202027
- Program Studi : PBA
- Judul Skripsi : تطوير الأفلام الكترونية باستخدام برنامج Vegas 7 في تعليم مهارة الكلام
"MAN 4 Aceh Besar- بحث تطويري"

- KEDUA :** Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2021-2022
- KETIGA :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 05 Oktober 2021
An. Rektor
Dekan,


Muslim Razali

Tembusan

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



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-2953/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Banda Aceh
2. Kepala Sekolah MAN 4 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama/NIM : **NAILIS FITRIA SUFA / 180202027**
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Tathwirul Aflam Kartunyah bi Istikhdami Barnamiji Vegas 7 fi Ta'limi Maharatil Kalam***

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

Banda Aceh, 11 April 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. M. Chalis, M.Ag.

Berlaku sampai : 20 April 2022

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR**

Jalan Bupati Bachtar Panglima Polem, SH. Telp 0651-92174. Fax 0651-92497

Kota Jantho - 23911

Email: kabacehbesar@kemenag.go.id

Kota Jantho, 12 April 2022

Nomor : B- 312/KK. 01.04/PP.00.03/04/2022
Lampiran : -
Perihal : Pemberian Izin Penelitian

Kepada Yth.

Kepala MAN 4 Aceh Besar

di -

Tempat

Berdasarkan surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Nomor: B-2953/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2022 tanggal 11 April 2022, perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini memberi izin kepada yang tersebut namanya dibawah ini:

Nama : Nailis Fitria Sufa
NIM : 180202027
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Semester : VIII

Untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi untuk menyelesaikan studinya pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, di MAN 4 Aceh Besar, dengan judul Skripsi:

"Tathwirul Aflam Kartuniyah bi Istikhdam Barnamiji Vegas 7 fi Ta'limi Maharatil Kalam"

Demikian kami sampaikan untuk dipergunakan seperluanya.

Atm Kepala.

Kepala Sub.Bag Tata Usaha



Khafid Wardana

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA ACEH BESAR
MADRASAH ALIYAH NEGERI 4 Aceh Besar
Jalan T Nyak Arif, Tungkob Darussalam Telp : (0651) 8012000
Tungkob Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar
email mandarussalam@gmail.com
DARUSSALAM 23373

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 232/Ma.01.04.37/kP.07.5/06/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NURANIFAH
NIP : 197511051999052001
Jabatan : Kepala Man 4 Aceh Besar

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nailis Fitria Sufa
NIM : 180202027
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Banda Aceh

Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan penelitian/Pengumpulan data mulai tanggal 26 Maret S/d 12 April 2022 di MAN 4 Aceh Besar. Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul:

" PENGEMBANGAN FILM KARTUN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI VEGAS 7 PADA MAHARAH KALAM DI MAN 4 ACEH BESAR) "

Sesuai surat Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar, Nomor : B- 312/KK. 01.04/PP.00.03/04/2022, Tanggal, 12 April 2022

Demikian Surat Keterangan ini di buat untuk dapat di gunakan seperlunya.

AR - RANIFAH Tungkob, 20 Juni 2022



1. Materi Pembelajaran

أضرار الألعاب الإلكترونية المفتوحة

المُدَرِّسُ	: مَا رَأَيْكُمْ فِي أَضْرَارِ الْأَلْعَابِ الْإِلِكْتَرُونِيَّةِ فِي الْإِنْتَرْنِتِ عَلَى الْأَطْفَالِ؟
سَلَمَى	: قَدْ تَكُونُ لِلأَلْعَابِ الْإِلِكْتَرُونِيَّةِ أَضْرَارٌ عَلَى الْأَطْفَالِ إِذَا لَعِبُوهَا كَثِيرًا وَبِاسْتِمْرَارٍ، وَمِنْ تِلْكَ الْأَضْرَارِ: إِهْمَالُ مَسْئُولِيَّاتِهِمْ الشَّخْصِيَّةِ أَوْ الْعَائِلِيَّةِ أَوْ التَّعْلِيمِيَّةِ.
سَبْرِينُ	: وَمِنْ الْجَانِبِ الصِّحِّيِّ أَنَّهَا تُؤَثِّرُ فِي الصِّحَّةِ الْبَدَنِيَّةِ وَالْعَقْلِيَّةِ، كَالسُّمْنَةِ بِسَبَبِ كَثْرَةِ الْأَكْلِ وَقِلَّةِ الْحَرَكَةِ، وَأَمْرَاضِ الْعُيُونِ بِسَبَبِ كَثْرَةِ النَّظَرِ إِلَى شَاشَةِ الْجَوَّالِ الدَّكِيِّ لِفَتَرَاتٍ طَوِيلَةٍ أَثْنَاءَ اللَّعِبِ الْمَتَوَاصِلِ لِسَاعَاتٍ طَوِيلَةٍ.
رَفِيقُ	: وَمِنْ الْجَانِبِ الْاجْتِمَاعِيِّ أَنَّ الْأَلْعَابَ الْإِلِكْتَرُونِيَّةَ قَدْ تُسَبِّبُ الْإِذْمَانَ، فَالْأَطْفَالُ يَرِيدُونَ أَنْ يَلْعَبُوا بِهَذِهِ الْأَلْعَابِ طَوِيلَ الْوَقْتِ؛ فَيَنْسَوْنَ مَنْ حَوْلَهُمْ؛ وَهَذَا الْأَمْرُ يُؤَثِّرُ فِي حَيَاتِهِمْ الْوَاقِعِيَّةِ، فَقَدْ يُسَبِّبُ لَهُمُ الْانْطَوَانِيَّةَ وَالْأَنَانِيَّةَ وَالْانْفِرَادِيَّةَ، وَالشُّعُورَ الدَّائِمَ بِالْقَلَقِ وَغَيْرِهِ.
فِرْلِي	: وَمِنْ الْجَانِبِ الدِّينِيِّ أَنَّهَا قَدْ تَتَضَمَّنُ الْأَفْكَارَ وَالْأَشْيَاءَ الَّتِي لَا تَتَوَافَقُ مَعَ التَّعَالِيمِ الدِّينِيَّةِ، مِثْلَ الْأَفْكَارِ الرِّذِيلَةِ وَالْإِبَاحِيَّةِ اللَّتَيْنِ تُدْمِرَانِ عُقُولَ الْأَطْفَالِ، وَبِجَانِبٍ آخَرَ أَنَّ هَذِهِ الْأَلْعَابَ قَدْ تُؤَدِّي إِلَى إِهْمَالِ الْعِبَادَةِ.

2 : Penilaian

Aspek Keterampilan

Tes maharah kalam/Hiwar

Kompetensi Dasar :

3.10 Mendemonstrasikan tindak tutur menyatakan dan menanyakan
Tindakan/kejadian diwaktusekarang dan akan datang dengan
memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari تصريف الفعل المضارع
الغوى baik secara lisan maupun tulisan.

Teknik Penilaian : Praktek

Instrumen Penilaian : Lembar soal praktek dan pedoman penskoran

No	Indikator	Instrument Soal	Jawaban	Skor
1.	3.10.1 Mengulangi bunyi kosakata dan ungkapan dalam teks tentang teknulaji 3.10.2 Melafalkan teks bacaan tentang teknulaji 3.10.3 Mempraktikkan tindak tutur dalam percakapan sesuai dengan pertanyaan yang tersedia.	Buatlah ungkapan – ungkapan sederhana dengan tema teknulaji dengsn memperhatikan tashrif fi'lul mudhari' lughawi		

Rubrik Penilaian Maharah Kalam

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Skor	Nilai
		PM	PK	KST	K		
1.							
2.							
3.							

Pedoman Penskoran

Kriteria	Skor	Indikator
Penggunaan	4	Sangat tepat

Mufradat		
	3	Tepat
	2	Kurang Tepat
	1	Tidak tepat
Penyusunan kalimat	4	Sangat tepat
	3	Tepat
	2	Kurang tepat
	1	Tidak tepat
Kesesuaian Maharah	4	Sangat tepat
	3	Tepat
	2	Kurang tepat
	1	Tidak Tepat
Kelancaran	4	Sangat tepat
	3	Tepat
	2	Kurang tepat
	1	Tidak tepat
Total skor	16	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Presentase Penilaian

Nilai	Keterangan
86 – 100	A
76 – 85	B
60 – 75	C
55 – 59	D
≤ –54	E

2. Lampiran 3 : LKPD

Nama Siswa :

Kelas :

Soal pretest

Buatlah ungkapan – ungkapan sederhana dengan tema teknuluji dengan memperhatikan pernyataan berikut !

١. أَجْوَالُ الذِّكْرِ مُفِيدٌ فِي حَيَاةِ النَّاسِ



٢. فَوَائِدُ الْإِنْتَرْنِتِ فِي عَمَلِيَّةِ التَّعْلِيمِ وَالتَّعَلُّمِ



AR - RANIRY

Nama Siswa :

Kelas :

Soal posttest

Pilihlah satu judul dari beberapa judul dibawah kemudian berbicaralah depan temanmu !

١. فوائد الإنترنت في التعلم

٢. تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال

٣. فوائد التعلم الالكترونية



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Madrasah	:MAN 4 Aceh Besar
Mata Pelajaran /Tema	:Bahasa Arab/تكنولوجيا الإعلام والاتصال
Kelas/ Semester	:XI IIS /2
Alokasi Waktu	:2x 60 (2x Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan Model Cooperative Learning tipe STAD dan mengikuti model keterampilan abad 21 (Critical Thinking & communication) serta pendekatan saintifik, siswa dapat mengungkapkan informasi tentang تكنولوجيا الإعلام والاتصال dengan unsur تصرف الفعل المضارع اللغوي secara lisan maupun tulisan.

B. Kompetensi Dasar

- 3.9 Memahami fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema : تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحواسوب، الجوال، الأونلاين) yang melibatkan tindak tutur menyatakan dan menanyakan Tindakan/kejadian di waktu sekarang dan akan datang dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari تصرف الفعل المضارع اللغوي.
- 4.9 Mengavaluasi gagasan dari teks Bahasa Arab yang berkaitan dengan tema : تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحواسوب، الجوال، الأونلاين) dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal تصرف الفعل المضارع اللغوي
- 3.10 Mendemonstrasikan tindak tutur menyatakan dan menanyakan Tindakan/kejadian diwaktu sekarang dan akan datang dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari تصرف الفعل baik secara lisan maupun tulisan.

4.10 Menyajikan hasil evaluasi gagasan dari teks Bahasa Arab yang berkaitan dengan tema تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين) dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal تصرف الفعل المضارع اللغوى baik secara lisan maupun tulisan.

C. Indicator Pencapaian Kompetensi

- 3.9.1. Melafalkan teks bacaan tentang teknulugi
- 4.9.1 Menampilan percakapan sesuai dengan contoh yang tersedia
- 3.10.1 mempraktikkan tindak tutur dalam percakapan sesuai dengan pertanyaan yang tersedia.
- 4.10.1 Mempraktikkan teks lisan secara mandiri dan kelompok tentang teknulugi

D. Materi Pembelajaran

Faktual	تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين)
Konseptual	الكلام والحوار
Prosedural	Mempraktekkan dan menyusun kalimat tentang تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين)

E. Metode Pembelajaran

- 1. Pendekatan :Saintifik
- 2. Metode : Kalam
- 3. Model : STAD

F. Media, Alat/bahan, Sumber Belajar

❖ Media

- Video
- Buku Ajar

❖ **Alat/Bahan :**

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Laptop & infocus

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan pertama (60 menit)

Sub Materi : Maharah Kalam

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	- Guru dan siswa melaksanakan salam - Guru mengkondifikasi kelas dengan tertib dan nyama untuk belajar - Guru meminta siswa untuk membacakan doa dan mengabsen kehadiran siswa - Guru menjelaskan materi belajar dan pengalam siswa - Guru memberikan informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan - Peserta didik memperhatikan setiap informasi tentang materi dan tujuan yang akan dilaksanakan - Guru mengarahkan siswa cara belajar menggunakan media Film Kartun	10 Menit
	a. Mengamati - Guru membuka materi belajar dan materi belajar dan memberi penjelasan ringkas tentang topik pembelajaran - Siswa memperhatikan materi tentang	

Kegiatan Inti	hiwar - Guru menjelaskan materi dengan penjelasan yang jelas b. Menanya - Guru mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan – pertanyaan - Siswa bertanya tentang hiwar pada judul تكنولوجيا الإعلام والاتصال - Kemudian guru memberikan Latihan percakapan untuk menampilkan depan kelas - Murid bercerita dengan temannya tentang Latihan yang diberikan oleh gurunya dan murid memperhatikan temannya. - Guru menyuruh murid untuk mempraktekkan percakapan dan murid yang lain memberikan nilai kepada temannya yang sedang mempraktekkan di depan kelas. - Guru membenarkan Latihan pada percakapan yang dibawakan oleh siswa	40 menit
Penutup	- Guru merangkum siswa dalam materi pembelajaran khususnya pada percakapan dan Maharah Kalam - Dan murid mengumpulkan nilai yang diberikan kepada temannya - Guru menutup pelajaran dengan membaca doa, dan mengucapkan salam.	10 Menit

2. Pertemuan kedua (90 menit)

Sub Materi : Maharah Kalam

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	- Guru dan siswa melaksanakan salam - Guru mengkondifikasi kelas dengan tertib dan nyama untuk belajar - Guru meminta siswa untuk membacakan doa dan mengabsen kehadiran siswa - Guru menjelaskan materi belajar dan pengalam siswa - Guru memberikan informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan - Peserta didik memperhatikan setiap informasi tentang materi dan tujuan yang akan dilaksanakan - Guru mengarahkan siswa cara belajar menggunakan media film Kartun	10 Menit
	a. Mengamati - Guru membuka materi belajar dengan mengaitkan film kartun yang telah disediakan - Guru menjelaskan materi dengan penjelasan yang jelas b. Menanya - Guru mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan – pertanyaan	

Kegiatan Inti	- Siswa bertanya tentang film kartun dan mufradat yang terdapat didalamnya - Kemudian guru memberikan Latihan percakapan untuk menampilkan depan kelas - Murid bercerita dengan temannya tentang Latihan yang terdapat di film kartun, dan murid lain memperhatikan temannya - Guru membenarkan Latihan pada percakapan yang dibawakan oleh siswa	40 Menit
Penutup	- Guru merangkum siswa dalam materi pembelajaran khususnya pada percakapan dan Maharah Kalam - Dan murid mengumpulkan nilai yang diberikan kepada temannya - Guru menutup pelajaran dengan membaca doa, dan mengucapkan salam.	10 Menit

Banda Aceh, 12 April 2022

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Rasimah S.Ag

Nailis fitria sufa

الصور الفوتوغرافية

١. تمارس الطلاب التمرين بـ الموضوع الجوال الذكي مفيد في حياة الناس



٢. تحدث الطلاب التمرين بـ الموضوع فوائد الإنترنت في عملية التعليم والتعلم



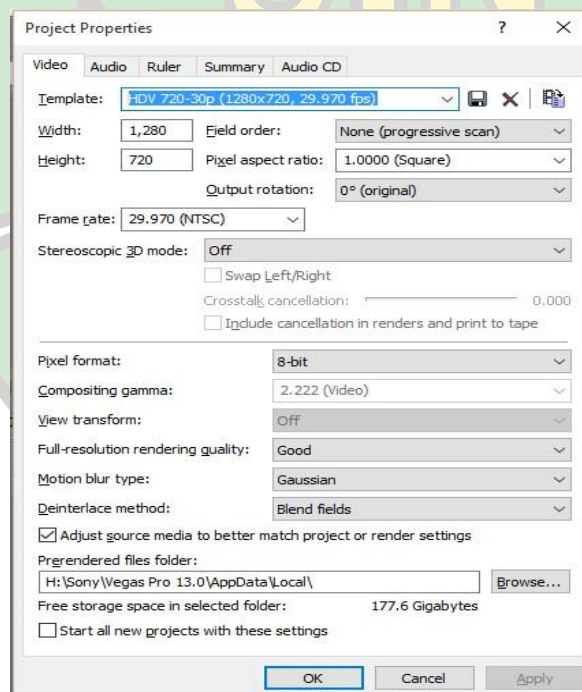
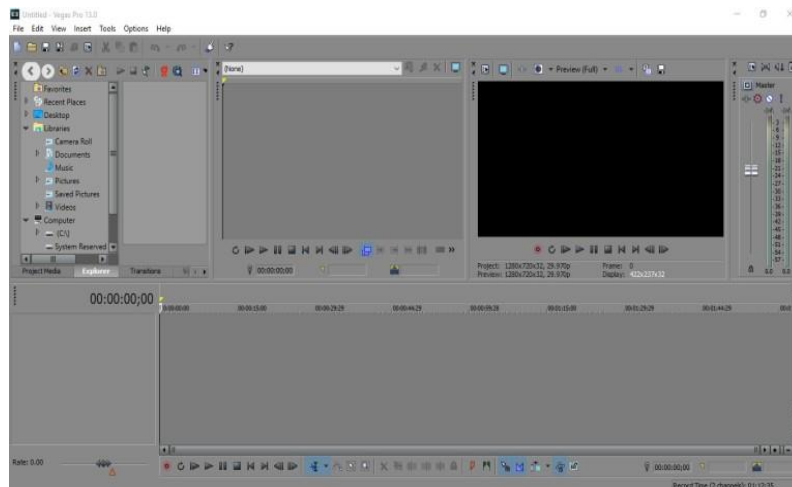
٣. تمارس الحوار ب الموضوع فوائد التعلم الالكترونية

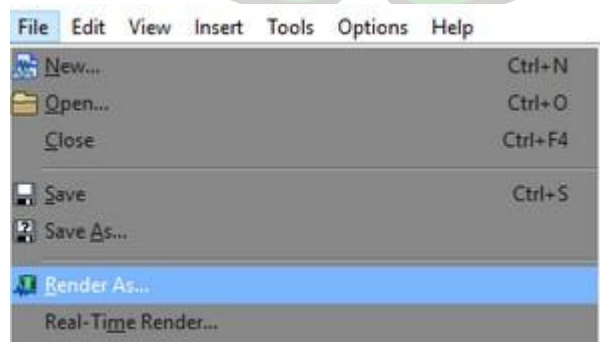
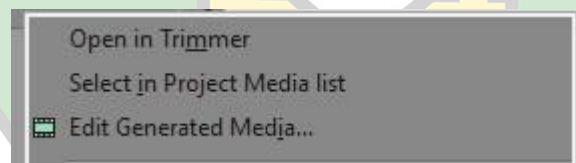
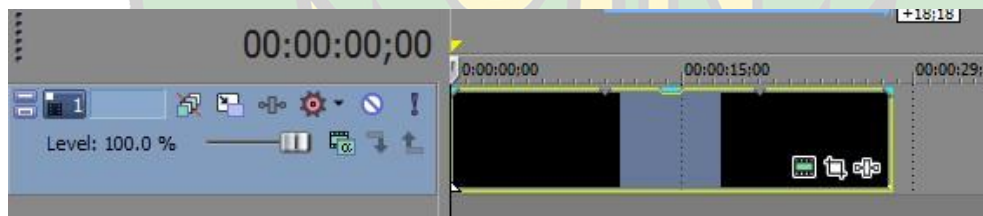
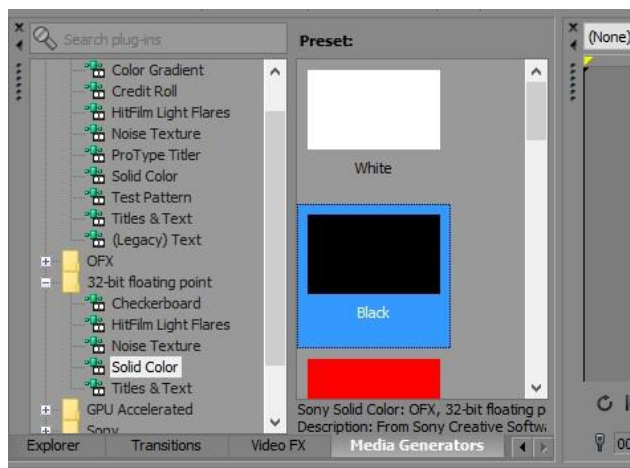


٤. يتحدث الطلاب التمرين ب الموضوع فوائد الإنترنت في التعلم



Apliksi Vegas





السيرة الذاتية

أولا : البيانات الشخصية

١. الاسم الكامل : نيلس فطريا سوف
٢. رقم القيد : ١٨٠٢٠٢٠٢٧:
٣. محل وتاريخ الميلاد : ١١ يناير ٢٠٠١
٤. الجنس : الإناث
٥. الدين : الإسلام
٦. الجنسية : إندونيسيا
٧. الحالة الاجتماعية : غير متزوج
٨. العنوان : Rukoh, Kec Syiah Kuala, Kota Banda Aceh :
٩. العمل : الطالبة
١٠. البريد الإلكتروني : nailisfitria3@gmail.com:
١١. اسم الأب : جنيدى بن إبراهيم
١٢. العمل : موظف
١٣. اسم الأم : جميننا بنت عثمان
١٤. العمل : ربة البيت
١٥. العنوان : Tanoh Mirah, Kec Peusangan, Kab Bireuen :

ثانيا : خليفة التعليم

١. المدرسة الابتدائية (2012 – 2006 MIN Jangka 2)
٢. المدرسة المتوسطة (2015 – 2012 Pesantren Modern Misbahul Ulum Lhokseumawe)
٣. المدرسة الثانوية (2018 – 2015 Pesantren Modern Misbahul Ulum Lhokseumawe)
٤. قسم تعليم اللغة العربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بندا أتشية

٢٠١٨ – ٢٠٢٢