Taṭwīru Wasāili Ta'allumi Fīdiyū Ar-Rusūmu Al-Mutaḥarrikatu 'Alā As-Sabbūrati Al-Baiḍāi Fī Taḥsīni Natāiji Ta'allumi Aṭ-Ṭullābi Bimadrasati Aṡ-Ṡānawiyati Al-Ḥukūmiyyati Tis'atun Bāntūl Yūkyākārtā

Development of Whiteboard Animation Video Learning Media in Improving Student Learning Result at MTs N 09 Bantul

Wahyu Dwi Taryanto
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Email : dwi43590@gmail.com

Nurhadi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Email : nurhadi@uin-suka.ac.id

Desi Rahmania Zulfa
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Email : desyrahmania31@gmail.com

Ibnu Fikri Ghozali
International Islamic University, Islamabad
Email : Ibnualghozali13@gmail.com

DOI: 10.14421/almahara. 2022. 082-05

Abstrak

Covid 19 pandemic is the background of this research related to the development of whiteboard animation video learning media. All types of community activities, including teaching and learning activities in schools, get affected and must be stopped due to the pandemic hitting this country. This has caused Arabic language learning, carried out face-to-face between teachers and students (offline), now has to be limited to only the internet network (online). Therefore, teachers need help delivering learning materials, providing learning materials which cause the purpose of learning cannot be obtained optimally – likewise, students who begin to decrease their interest and motivation in learning to reduce student academic results. Hence, based on the problems, researchers developed video-based learning media whiteboard animation to increase student interest and motivation in learning and show the decline of their academic results to achieve the Arabic learning goals properly. This research uses the Reseacrh and Development (R&D) research design as the media development process. It continues with a trial process using three cycles to determine the improvement of each current cycle. This study uses a saturated sampling technique by using the entire population as a sample of all class IX B MTsN 09 Bantul Yogyakarta students. Based on the results of data analysis, there is an increase in the overall average score of students from cycles I, II, and III, which are 77,80, and 86, respectively. Thus, who can conclude that the development of whiteboard animation video learning media is effective and practical in improving the academic result of all students of class IX B MTs N 09 Bantul Yogyakarta.

Keyword: Learning Result, Learning Media, Whiteboard Animation Videos

ملخص

البحث المتعلق بتطوير وسائط تعلم الفيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء هو خلفية مع المشكلة الرئيسية ، وهي جائحة .Covid-19 ومع الوباء الذي يضرب هذا البلد حاليا، فإن له تأثيرا على تجميد جميع أنواع الأنشطة المجتمعية، بما في ذلك أنشطة التعليم والتعلم في المدارس. وقد تسبب ذلك في أن يقتصر تعلم اللغة العربية، الذي يتم في الواقع وجها لوجه بين المعلمين والطلاب (في وضع عدم الاتصال)، على شبكة الإنترنت فقط (عبر الإنترنت). لذلك ، يواجه المعلمون صعوبات في عملية تقديم المواد التعليمية ، بحيث لا يمكن تحقيق أهداف التعلم على النحو الأمثل. وبالمثل ، فإن الطلاب ، الذين يبدأون في تقليل اهتمامهم وتحفيزهم في التعلم لتقليل نتائج تعلم الطلاب. وبعيدا عن هذه المشكلات، طور الباحثون الرسوم المتحركة القائمة على وسائط التعلم القائمة على الفيديو كمحاولة لزيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم على التعلم وتحسين نتائج تعلم الطلاب بحيث يمكن تحقيق أهداف تعلم اللغة العربية بشكل صحيح. يستخدم هذا البحث تصميم أبحاث Research and Development (R & D) كعملية تطوير الوسائط ويستمر في عملية تجريبية باستخدام ٣ دورات ، لتحديد تحسين كل دورة موجودة. استخدمت هذه الدراسة تقنية أخذ العينات المشبعة باستخدام جميع السكان كعينة ، وهي طلاب لصفّ التاسعة ب بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا. استنادا إلى نتائج تحليل البيانات ، يمكن ملاحظة أن هناك زيادة في المتوسط العام لدرجة الطلاب من الدورة الأولى ، وهي ٧٧ ، والدورة الثانية بنسبة ٨٠ ، والدورة الثالثة بنسبة ٨٦. وبالتالي ، يمكن الاستنتاج أن تطوير وسائط تعلم الفيديو بالفيديو للرسوم المتحركة البيضاء فعال وممكن للاستخدام في تحسين نتائج التعلم الطلاب لصفّ التاسعة ب بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا.

الكلمات الرئيسية : مخرجات التعلم, وسائط التعلم، فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء.

المقدمة

اللغة العربية هي لغة عالمية تدرسها حاليا جميع الدوائر في مختلف العوالم ، بما في ذلك في إندونيسيا. اللغة العربية، بصرف النظر عن كونها لغة للتواصل بين شخص وآخر، هي أيضا لغة لفهم العلوم، سواء من الكتب السابقة إلى القرآن أو الحديث. [1].نظرا لأهمية اللغة العربية كأداة اتصال

[1] Devi Afriyantari Puspa Putri, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *Technologia: Jurnal Ilmiah* 10, no. 3 (2019): 156, https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2230.

لاستكشاف العلوم ، أصبحت اللغة العربية في إندونيسيا منهجا إلزاميا في المدارس على المستوى الأدنى إلى المستوى الأعلى[٢].

يمكن رؤية نجاح تعلم اللغة العربية لدى الطلاب عندما يكون الطلاب قادرين على إتقان جميع المهارات اللغوية الأربعة. المهارات الأربع هي مهارات القراءة، ومهارات الكتابة، ومهارات الاستماع، و مهارة الكلام.[٣] يجب أن تدمج المهارات اللغوية الأربع الترابط مع بعضها البعض، لأن مهارة واحدة وحدها غير قادرة على الوقوف بمفردها، ولكن يجب أن يكون هناك دعم من مهارات أخرى، بحيث يجب أن يتم تعلم اللغة العربية بطريقة هرمية من مهارات القراءة إلى مهارات الكلام.[٤]

ومع مرور الوقت، بدأت تظهر عوامل تثبيط الحافز للغة العربية، أحدها كان رأي الطلاب بأن اللغة العربية تعتبر لغة صعبة وصعبة وصعبة التعلم،[٥] على الرغم من أن كل لغة لها خصائصها الخاصة، إلى مستوى الصعوبة الذي يختلف عن بعضها البعض، سواء من الناحية الصوتية أو المورفولوجية، وكذلك من الناحية النحوية والتناظرية.[٦] وهذا ما يسبب ظهور أنواع مختلفة من المصلح في عملية تعلم اللغة العربية، سواء فيما يتعلق بطرق التعلم، أو وسائط التعلم، أو دافع تعلم الطلاب.[٧]

من المشاكل التي تنشأ اليوم في عملية تعلم اللغة العربية عدم الاستخدام السليم لوسائط التعلم ووفقا للمواد التعليمية المقدمة في عملية تعليم وتعلم اللغة العربية [٨]..المعلم هو النقطة المركزية في عملية

---

[2] Puspa Putri.h.01

[3] Nurhidayati Nurhidayati et al., "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab," *Jurnal KARINOV* 2, no. 3 (2019): 181, https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184.

[4] Rahmah Khaerotin, "Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab," *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2019): 1–18, https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-01.h.03

[5] L Sholihatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, no. 1986 (2020): 320–26.

[6] Imam Asrori, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: CV Bintang Sejahtera, 2015).h.12

[7] Dewi Tresnawati and Rian Fardian Rizqi, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android," *Jurnal Algoritma* 14, no. 2 (2015): 314–22, https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.314.

[8] Erfan Gazali and Hasan Saefuloh, "Kebutuhan Peserta Didik Dan Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (2019): 87, https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.117.

التعلم، حيث يكون المعلم على اتصال مباشر مع الطلاب، لذلك يجب أن يكون المعلم قادرا على خلق تعلم يجذب انتباه الطلاب، حتى يتمكن الطلاب من التركيز والاهتمام بعملية التعلم[٩].

هناك العديد من العوامل التي يمكن أن تدعم عملية التعلم التي تفضي إلى الطلاب ، بما في ذلك أساليب التعلم واستراتيجيات التعلم ووسائط التعلم.[١٠] في هذه الحالة ، تتمثل إحدى الخطوات التي يمكن للمعلمين اتخاذها في تحقيق التعلم المحفز ليكونوا قادرين على زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في استخدام وسائط التعلم المناسبة.[١١] باستخدام وسائل التعلم المناسبة ووفقا للمواد التعليمية ، تعتبر مفيدة جدا للطلاب في عملية تعلم اللغة العربية. سيكون هذا بالتأكيد مرتبطا بنتائج تعلم الطلاب ، حيث ستزداد نتائج تعلم الطلاب بحيث يتم تحقيق أهداف التعلم بشكل صحيح أيضا. [١٢].وفي هذا الصدد، هناك عدة أنواع من الوسائط التي يمكن للمعلمين استخدامها في عملية تعلم اللغة العربية، سواء كانت مرئية أو مسموعة أو سمعية بصرية. [١٣].واحدة من وسائل التعلم التي يمكن استخدامها من قبل المعلمين في عملية تعلم اللغة العربية هي مقاطع فيديو التعلم ، وفي هذه الحالة يقوم الباحثون بتطوير مقاطع فيديو تعليمية في شكل رسوم متحركة ، وهي الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء. يمكن استخدام هذا الفيديو التعليمي من

[9] Moch Wahib Dariyadi, "Penggunaan Software 'Sparkol Videosribe' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict Moch," *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, 2018, 272–82.

[10] Selvi Dwi Hartiyani and Anik Ghufron, "Pengembangan Dan Kelayakan Multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Islamic Boarding School Bina Umat," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 275, https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p275--289.

[11] Muhammad Luqman Hakim, Asrowi Asrowi, and Akhyar Akhyar, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Materi Profesi Bagi Siswa Kelas VIII SMP IT Al-Huda Wonogiri," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 20, no. 3 (2018): 249–63, https://doi.org/10.21009/jtp.v20i3.9537.

[12] Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.

[13] Elvia Susanti, Mahyudin Ritonga, and Bambang Bambang, "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa," *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 4, no. 1 (2020): 179, https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406.h.03

قبل المعلمين في تقديم المواد التعليمية العربية ، بحيث يمكن مع وسائل الإعلام التي تجذب انتباه الطلاب ، إثارة أفكار الطلاب وملاحظاتهم وجلسات الاستماع بشكل أكثر جدية في متابعة عملية التعلم[١٤].

من حيث عدم استخدام وسائل الإعلام من قبل المعلمين بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا [١٥].الطريقة المستخدمة هي في الغالب المحاضرات بحيث يشعر الكثير من الطلاب بالملل من تعلم اللغة العربية الذي يقدمه المعلم ، وهذا سيكون له تأثير على فهم الطلاب لتعلم اللغة العربية الذي يتناقص ، بحيث لا يتحقق الغرض من التعلم بشكل جيد.[١٦] وبناء على ذلك، يرغب الباحثون في تطوير تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا باستخدام وسائط تعلم الفيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء بحيث يتوقع أن يعمل تعلم اللغة العربية بشكل أكثر إبداعا وابتكارا ومتعة، ويمكن أن يساعد المعلمين في عملية تعلم اللغة العربية.[١٧] هناك العديد من المكتبات التي استعرضها الباحثون فيما يتعلق بتطوير هذه الوسائط التعليمية، ومنها الرسالة الأولى، وهي أطروحة كتبها إقبال الفناني في عام ٢٠١٨، بعنوان "تطوير أدوات ألعاب الألعاب التعليمية العربية كوسائط تعلم اللغة العربية من الدرجة السابعة أ في MTs 10 Sleman"، حيث من هذه الأطروحة يحصل الباحثون على أوجه تشابه في نوع البحث المستخدم، وهي بحوث التنمية ، لكنها تختلف عن الكائن المراد دراسته.[١٨] ثانيا، مجلة كتبها أ. حسن وأومي باروروه في عام ٢٠١٩، بعنوان "تطوير وسائط التعلم العربية من خلال تطبيق VideoScribe في زيادة دافعية تعلم الطلاب"، حيث يمكن أن يعرف في هذه المجلة أن هذا البحث له أوجه تشابه في نوع البحث ،

---

[14] Adtman A. Hasan and Umi Baroroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi VideoScribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," لسانـنـا *(LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 9, no. 2 (2020): 140, https://doi.org/10.22373/ls.v9i2.6738.

[15] Adzfari, "Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab MTs N 09 Bantul" (Yogyakarta, 2020).

[16] Munida Qonita Silmi and Putri Rachmadyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 04 (2018): 486–95.

[17] Ada Udi Firmansyah, "Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Hessa Air Genting," *Jurrnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 2, no. 1 (2015): 15–20.

[18] Muhammad Iqbal Alfani, "Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII A Di MTs 10 Sleman" (UIN Sunan Kalijaga, 2018).

أي بحث التنمية ، ولكنه مختلف في الكائن المراد دراسته ، أي في هذه الحالة يدرس الباحث في هذه المقالة مجال زيادة دافع تعلم الطلاب.[١٩] وثالثا، مجلة كتبها توتو ويجويو في عام ٢٠١٦، بعنوان "تطوير وسائط التعلم الإلكتروني القائمة على تطبيق Lectora Inspire لمهارات القراءة العربية ". ". في هذه الدراسة بالطبع هناك أوجه تشابه في نوع البحث المستخدم، أي بحوث التنمية، ثم هناك اختلافات في كائنات البحث المستخدمة، حيث تهدف في هذه الدراسة إلى تحسين مهارات القراءة العربية لدى الطلاب.[٢٠] من مختلف الدراسات السابقة التي تمت دراستها من قبل الباحثين ، وكذلك من المشاكل التي وجدها الباحثون في هذا المجال ، تعتبر الأبحاث المتعلقة بتطوير وسائط التعلم مهمة ، لمساعدة الطلاب والمعلمين في عملية تعلم اللغة العربية وكذلك في تحسين نتائج تعلم الطلاب.

يستخدم هذا البحث نهج البحث والتطوير (البحث والتطوير). يمكن أيضا تفسير أبحاث البحث والتطوير على أنها أبحاث تطويرية ، حيث سيقوم الباحث الذي يجري البحث بتطوير منتج سيتم اختباره لاحقا لفعالية المنتج الذي تم تطويره. [٢١].وفقا لسوجيونو ، فإن البحث والتطوير طولي أو تدريجي.التوجه الرئيسي في هذا البحث هو تطوير منتجات الدالما ، وهذا منتج متعلق بعملية التعلم. [٢٢].يمكن أن تكون المنتجات التي تم تطويرها في شكل وحدات تعليمية أو أدوات ألعاب تعليمية أو مقاطع فيديو تعليمية مثيرة للاهتمام وما إلى ذلك[٢٣]. من المتوقع أن تكون المنتجات الإعلامية التي تم تطويرها قادرة على مساعدة الطلاب

[19] A. Hasan and Baroroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi VideoScribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

[20] Toto Wijoyo, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII," *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016): 5–10.

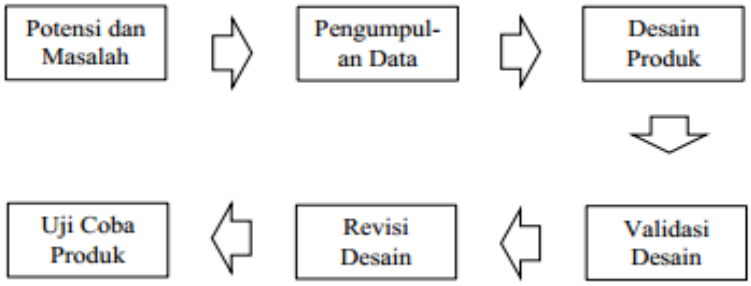
[21] Wijoyo.

[22] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2007).h.404

[23] Thufeyl Vandayo and Danial Hilmi, "Implementasi Pemanfaatan Media Visual Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5, no. 2 (2020): 217–36, https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873.

والمعلمين في عملية التعلم ، وكذلك تهدف إلى التغلب على مشاكل التعلم الموجودة داخل الفصل الدراسي وخارجه.[٢٤]

في أبحاث البحث والتطوير (البحث والتطوير) ، بالطبع ، هناك خطوات يجب على الباحثين اتباعها أثناء عملية البحث.[٢٥] في هذ البحث ، استخدم الباحثون ٦ مراحل أولية فقط ، لكن هذه الدراسة



أنتجت فقط منتجات محدودة ، وليس منتجات ضخمة. الخطوات التي طورها البروفيسور سوجيونو هي ابتكارات من خطوات تطوير ADDIE التي بدأها ديك آند كاري ،[٢٦] والتي تتكون من ست مراحل ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. خطوات التطوير التي استخدمها الباحثون في هذه الدراسة هي خطوات بحثية تعتمد من خطوات التطوير التي بدأها ديك آند كاري ،[٢٧] والتي ابتكرها البروفيسور سوجيونو بعد ذلك في بعض الخطوات التي يستخدمها الباحثون في هذه الدراسة. يمكن رؤية نتائج تعديل طريقة البحث والتطوير في هذه الدراسة في الصورة أدناه:[٢٨]

وفي هذه المرحلة بالطبع يقوم الباحثون بجمع المشكلات الموجودة في موضوع البحث، وهي عدم استخدام وسائط التعلم في عملية تعلم اللغة العربية بحيث يقل اهتمام الطلاب بالتعلم، لذلك يقوم

---

[24] Nia Kurnia, Deni Darmawan, and Maskur Maskur, "Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," *Teknologi Pembelajaran* 3, no. 1 (2018): 451–61, https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/158.

[25] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*.h.405

[26] Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42, https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124.

[27] I Made Tegeh and I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model," *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16, https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145.

[28] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*.

الباحثون بتطوير فيديوهات تعليمية متحركة على السبورة البيضاء والتي من المتوقع أن تزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم. ثانيا: مرحلة جمع البيانات، يقوم الباحث في هذه المرحلة بجمع المعلومات المتعلقة بالوسائط المستخدمة في عملية تعلم اللغة العربية بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا ، وتحديدا في شكل كتاب حزمة يحتوي على مواد تعليمية كمرجع في تطوير مقاطع الفيديو التعليمية، وكذلك إجراء الباحثين مقابلات مع معلمي اللغة العربية في الطلاب لصفّ التاسعة ب بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا. ثالثا ، مرحلة تصميم المنتج ، في هذه المرحلة يبدأ الباحثون في تطوير المنتج الذي يرغبون في إنتاجه ، أي في شكل مقاطع فيديو تعليمية للرسوم المتحركة على السبورة البيضاء تم تطويرها من خلال تطبيقات دعم مختلفة ، بما في ذلك Sparkol Video Scribe و Adobe Premier Pro و Adobe Photoshop و Inkscape. رابعا ، مرحلة التحقق من صحة التصميم ، بعد تطوير المنتج ، يجب التحقق من صحة المنتج لمستوى جدواه. المدققون في هذه الدراسة هم خبراء المواد وخبراء الإعلام الذين يتألفون من محاضرين في برنامج دراسة تعليم اللغة العربية بجامعة سونان كاليجاكا الاسلامية الحكومية يوكياكرتا والمعلمين الذين يقومون بتدريس اللغة العربية بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا. خامسا: مرحلة مراجعة التصميم، فبعد أن يتم تطوير المنتج والتحقق من صحته، بالطبع هناك العديد من التقييمات التي يجب مراجعتها من قبل الباحثين في تطوير هذا الإعلام التعلمي، والتي يمكن فيما بعد استخدام وسائط التعلم العربية التي طورها الباحث قدر الإمكان. سادسا ، مرحلة تجربة المنتج ، في هذه المرحلة يقوم الباحث بإجراء تجربة للمنتج المطور ، وفي هذه الحالة تتم التجربة بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا ويتم تنفيذها ٣ مرات أو ٣ دورات. يستخدم هذا الاختبار لتحديد سرعة الفهم، وزيادة الاهتمام، والتحفيز لتعلم الطلاب، والحماس في عملية تعلم اللغة العربية.

كان الأشخاص الذين شملتهم هذه الدراسة هم الطلاب لصفّ التاسعة ب بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوجياكارتا ، في حين أن العينات المستخدمة في هذه الدراسة كانت جميع الطلاب لصفّ التاسعة ب بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا ، مع تقنيات أخذ العينات المستخدمة في شكل

تقنيات أخذ العينات غير الاحتمالية التي تضمنت أخذ العينات المشبعة بمعنى أخذ العينات في هذه الدراسة كان العدد الكامل للسكان في موضوع الدراسة[٢٩].

الفيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء

الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء هي واحدة من وسائط التعلم في شكل مقاطع فيديو تفاعلية لها أساس الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء. تتميز هذه الرسوم المتحركة بالعديد من النصوص ، سواء الكتابة أو الرسومات ، ملفوفة على قماش أو رسومات السبورة البيضاء.[٣٠] يمكن أيضا تفسير فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء على أنه فيديو يصور الرسوم التوضيحية مصحوبة بالصوت والسرد من الرسوم التوضيحية حول الموضوع المنقول[٣١]. في السنة الأولى من وجودها ، أي عام ٢٠٠٩ ، كان استخدام الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء يقتصر فقط على التجريب أو إخبار شيء ما [٣٢].جنبا إلى جنب مع تطور التكنولوجيا ، يمكن الآن استخدام الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء كوسيلة يمكن أن تجذب الاهتمام إلى أغراضها إما في مجال التعليم كوسيلة تعليمية تسهل عملية التعلم للطلاب ، أو في المجال الرقمي ،[٣٣] والذي يستخدم كفيديو إعلاني سواء في الشركات الكبيرة أو الشركات الناشئة الرقمية الأخرى ، وهناك أيضا كإعلان في مجالات الطهي والسيارات.[٣٤]

أحد التطبيقات أو البرمجيات التي يمكن استخدامها في تطوير الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء هو .Sparkol Video Scribe تم تطوير هذه البرمجيات في عام ٢٠١٢ من قبل Sparkol ، إحدى

[29] Sugiyono.h129

[30] Hasbullah Hasbullah, Sholeh Hidayat, and Luluk Asmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7544–55, https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575.

[31] M Agri Triansyah, Institut Pendidikan, and Invada Cirebon, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE KOMPUTER" 1, no. 2 (2021): 66–75.

[32] Wasis Dwiyogo, *Media Pembelajaran* (Malang: Wineka Media, 2013).h.215

[33] Moch Wahib Dariyadi, "لئاسولا "Sparkol Videosribe جمانربـ مادختسا (Cti ?? ملعتلا مئاقلا (ع ةغللا رعلا ةيـ?ةيميلعتلا," *Al-Arabi : Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language* 3, no. 1 (2019): 1–18.

[34] Wita Oktavia and Hary Soedarto Harjono, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2020, 32–43, https://online-journal.unja.ac.id/pena.

الشركات في المملكة المتحدة. مباشرة بعد عام إصداره ، يحتوي هذه البرمجيات على أكثر من ١٠٠,٠٠٠ مستخدم [٣٥].يقدم هذه البرمجيات إنشاء رسوم متحركة سهلة وسريعة وجذابة ، لذلك يهتم الكثير من الناس باستخدامه في إنشاء مقاطع فيديو متحركة. يحتوي Sparkol Video Scribe على نوعين أو نسختين من الاستخدام ، وهما عبر الإنترنت وغير متصل. إذا أردنا الوصول إلى أنواع مختلفة من الميزات في البرمجيات ثم يجب علينا الاشتراك للوصول إليه ، في هذه الحالة يتم تحصيله بسعرRp.75.000 ، - شهريا[٣٦].

هناك العديد من المزايا الواردة في هذه البرمجيات Sparkol Video Scribe. وفقا لماير في بحثه يشير إلى أن مزايا استخدام البرمجيات Sparkol Video Scribe كوسيلة تعليمية هي كما يلي:[٣٧]

١. أفضل شرط للشخص عندما يدرس هو أنه عندما يمكن تقديم استخدام الكلمات في المواد التعليمية في وقت واحد مع صور مختلفة مثيرة للاهتمام.
٢. ستكون عملية تعلم الشخص أفضل إذا تم تقديم رسوم متحركة مع صوت في وقت واحد ، بدلا من مجرد رسوم متحركة ونص.
٣. سيتعلم الشخص بشكل أفضل عندما يتم تسليم المواد التعليمية الحالية ببساطة أكبر.

بعض مزايا استخدام هذه البرمجيات Sparkol Video Scribe هي كما يلي:[٣٨]

١. يمكن استخدام Sparkol Video Scribe كسارابا ترويجية (الترويج للجمهور).
٢. يمكن استخدام Sparkol Video Scribe في الأنشطة التجارية عبر الإنترنت (مثل التسويق والأعمال).

[35] A. Hasan and Baroroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi VideoScribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

[36] Muhammad Robby Pratama, Zulhaini Zulhaini, and Ikrima Mailani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Materi Pai Dan Budi Pekerti Kelas Vii Smpn 1 Teluk Kuantan," *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)* 2, no. 2 (2021): 8–17.

[37] Air Jon & dkk., *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart.Bristol,* (UK: Sparkol Books, 2014).h23

[38] Dariyadi, "Penggunaan Software 'Sparkol Videosribe' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict Moch."h.05

٣. يمكن استخدام Sparkol Video Scribe كوسيلة وسيطة للتعلم بين المعلمين والطلاب.

٤. يمكن استخدام Sparkol Video Scribe كأداة عرض تقديمي لجميع أنواع المجالات ، سواء التجارية أو الإعلانية.

٥. Sparkol Video Scribe قادر على الجمع بين العديد من عناصر الوسائط ، مثل النص والصوت والصور في وسائط واحدة سواء عبر الإنترنت أو دون اتصال.

٦. Sparkol Video Scribe قادر على توفير حافز جيد للطلاب في عملية التعليم والتعلم.

٧. Sparkol Video Scribe قادر على تركيز انتباه الطلاب على المواد التعليمية التي يقدمها المعلم ، بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم بشكل صحيح.

بعض الطرق لتشغيل Sparkol Video Scribe كسوفت كانت لتطوير مقاطع فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء هي كما يلي:[٣٩]

١. تحميل البرمجيات Sparkol Video Scribe من الإنترنت.

٢. قم بإجراء بضع خطوات لتثبيت Sparkol Video Scribe على كمبيوتر محمول أو كمبيوتر شخصي.

٣. في حالة اكتمال عملية التثبيت، انقر فوق أيقونة Sparkol Video Scribe على سطح مكتب كمبيوتر محمول أو كمبيوتر شخصي لتشغيل البرمجيات Sparkol Video Scribe.

٤. بعد عرض Sparkol Video Scribe ، سيؤدي ذلك إلى الشاشة الرئيسية الأولية البرمجيات ، حيث توجد العديد من القوائم لإضافة النص والصور والأصوات وغيرها.

٥. إنشاء مشروع وسائط تعليمية، وفقا لاحتياجات التعلم.

٦. انقر فوق حفظ لحفظ المشروع الذي تم تطويره.

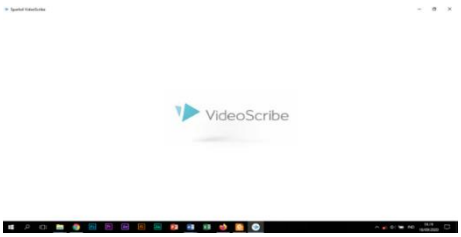
[39] Edison, "Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Matematika SD/MI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Di IAI Muhammadiyah Bima," *Jurnal Basicedu* 1 No 2 (2017).

٧. انقر فوق تصدير لتحويل ورقة عرض Sparkol Video Scribe إلى فيديو بتنسيق MP4 لتسهيل الوصول إليه.

بعض وجهات النظر في Sparkol Video Scribe هي كما يلي:

صورة ١

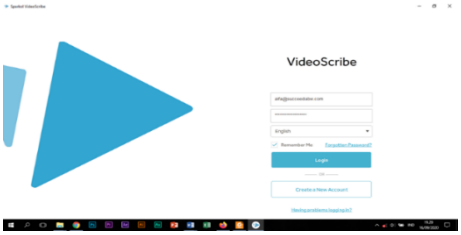
العرض الأولي Sparkol Video Scribe



بعد تشغيل Sparkol Video Scribe softare ، ستظهر شاشة العرض الرئيسية الأولية على البرمجيات.

صورة ٢

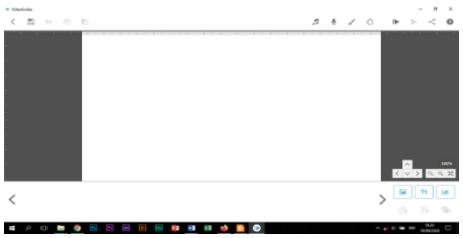
طريقة العرض عند تسجيل الدخول Sparkol Video Scribe



للدخول إلى البرمجيات Sparkol Video Scribe، يلزم وجود حساب لتسجيل الدخول عبر الإنترنت إلى البرمجيات.

صورة ٣

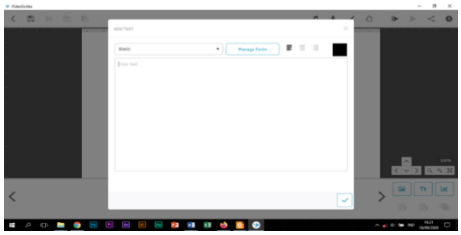
طريقة عرض الصفحة الفارغة Sparkol Video Scribe



بعد تسجيل الدخول بنجاح إلى البرمجيات Sparkol Video Scribe ، فسنواجه صفحة عمل فارغة تستخدم لتصميم المنتج الذي سنقوم بتطويره.

صورة ٤

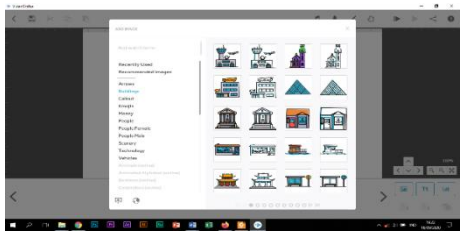
طريقة عرض لإضافة نص في Sparkol Video Scribe



في البرمجيات Sparkol Video Scribeكانت هناك العديد من الميزات ، بما في ذلك ميزة لإضافة نص إلى صفحة العمل في شكل قماش لمنتجنا.

صورة ٥

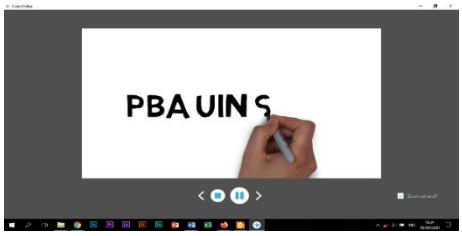
طرق عرض لإضافة صورفي Sparkol Video Scribe



ميزة العرض لإضافة مجموعة واسعة من الصور إلى Sparkol Video Scribe

صورة ٦

مثال على عرض معاينة على البرمجيات Sparkol Video Scribe



عرض معاينة Sparkol Video Scribe إذا نجحنا في إنشاء منتج.

نتائج البحث و مناقشاتها

الإمكانات والمشاكل

في هذه المرحلة ، جمع الباحثون بعض المعلومات المتعلقة بمشاكل في عملية التعلم التي حدثت بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا . بعد الملاحظة والمقابلات مع المعلمين الذين يدرسون المواد

العربية بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا ، تم العثور على مشكلتين رئيسيتين يواجههما المعلمون والطلاب في المدرسة, و هما :

أولا، لا تزال عملية تعلم اللغة العربية بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا معتادة على عملية التعلم السلبي، ويمكن إظهار ذلك من خلال طريقة التعلم التي يستخدمها المعلم في تقديم المواد التعليمية التي لا تزال مع طريقة المحاضرة، بحيث يستمع الطلاب فقط ويسجلون المادة، دون أي مزيد من الابتكار والإبداع من المعلم إلى الطلاب.

ثانيا، في خضم عاصفة كوفيد-١٩ التي انتشرت في إندونيسيا، يجب أيضا تغيير عملية التعلم، من الاتصال وجها لوجه إلى الإنترنت فقط من خلال شبكة الإنترنت، وهذا بالطبع يؤدي إلى تغييرات كبيرة في عملية تعلم اللغة العربية، ويواجه المعلمون صعوبة في اختيار الأساليب لوسائط التعلم الصحيحة في عملية التعلم عبر الإنترنت، لأن هناك حاجة إلى التعلم الإبداعي والمبتكر عندما يكون التعلم فقط يمكن عقدها عبر الإنترنت ، من أجل تحقيق أهداف التعلم بشكل جيد.

لذلك، يقدم الباحثون في هذه الدراسة حلا في شكل وسائط تعليمية مناسبة في عملية التعلم باللغة العربية عبر الإنترنت، أي مع وسائط التعلم العربية القائمة على مقاطع فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء. ومن المؤمل أن يكون تطوير هذا الإعلام التعليمي حلا وإجابة للمشاكل الموجودة بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا المتعلقة بعملية تعلم اللغة العربية عبر الإنترنت. ومع هذه الوسائط، من المأمول أيضا أن تساعد المعلمين والطلاب في عملية تعلم اللغة العربية عبر الإنترنت، حتى تتمكن من تحسين نتائج تعلم الطلاب.

جمع البيانات

في هذه المرحلة يقوم الباحث بجمع بعض البيانات المتعلقة بالبحوث التطويرية التي سيقوم بها الباحث، بما في ذلك جمع مصادر المواد التعليمية العربية، وتحديدا من الكتب المختلفة التي يستخدمها معلمو المواد بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوجياكارتا في عملية تعلم اللغة العربية، ثم جمع بعض

السوفت تم استخدامها في عملية تطوير وسائط التعلم العربية على أساس مقاطع فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء بين البرمجيات المستخدمة هي :

١. Sparkol Video Scribe
٢. Abode Photoshop CC 2019
٣. Inkscape
٤. Adobe Premier Pro CC 2019
٥. Format Factory 3.3.2

هناك أيضا العديد من الأدوات الداعمة التي يستخدمها الباحثون في عملية تطوير وسائط تعلم فيديو الرسوم المتحركة هذه على السبورة البيضاء ، بما في ذلك: كمبيوتر محمول / كمبيوتر شخصي, الهواتف الذكية, و الورقة و القلم

تصميم المنتج

في هذه المرحلة ، بدأ الباحثون في تصميم منتجات في شكل مقاطع فيديو رسوم متحركة على السبورة البيضاء. وفي هذه الحالة يقسم الباحث المراحل إلى ٣ أجزاء رئيسية وهي:

١. مرحلة ما قبل الإنتاج

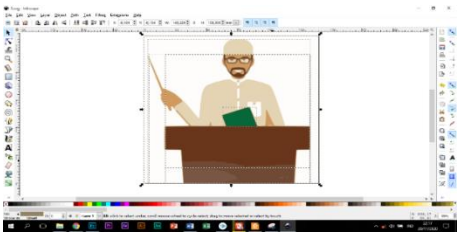
في هذه المرحلة يقوم الباحث بإعداد أشياء مختلفة تتعلق بالمنتج في شكل فيديوهات رسوم متحركة على السبورة البيضاء، وهي إعداد المواد، وإعداد سكيناريون على شكل مشهد لوح ستوتي سيتم عرضه في الفيديو، وإنشاء العديد من الصور الداعمة المستخدمة في الفيديو. استخدم الباحثون Adobe Photoshop CC 2019 و Inkscape لإعداد بعض المواد اللازمة.

صورة ٧

عملية الكتابة العربية

صورة ٨

دعم عملية إنشاء الصور



٢. مرحلة الإنتاج

في هذه المرحلة ، تتم عملية الرسوم المتحركة. من المواد المختلفة التي تم إعدادها من قبل الباحثين في المرحلة السابقة ، بدأ دمجها ودمجها في فيديو واحد في شكل رسوم متحركة من السبورة البيضاء باستخدام Sparkol Video Scribe

صورة 9

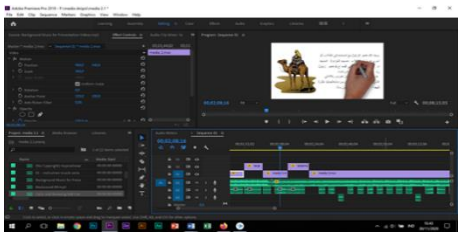
عملية الرسوم المتحركة على Sparkol Video Scribe

٣. مرحلة ما بعد الإنتاج

في هذه المرحلة الأخيرة ، انتهى الباحثون من فيديو رسوم متحركة تم إنتاجه مسبقا باستخدام Sparkol Video Scribe. في هذه المرحلة ، أضاف الباحثون أيضا العديد من المؤثرات الصوتية والأصوات الخلفية المتوافقة مع مقاطع فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء التي تم إنتاجها وتقديمها حتى يمكن تقديم الفيديو بتنسيق MP4 والذي يمكن الوصول إليه باستخدام أجهزة مختلفة. في هذه الحالة ، استخدم الباحث Adobe Premier Pro CC 2019.

صورة ١٠

عملية التشطيب في الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء



التحقق من صحة التصميم

بعد إنتاج المنتج في شكل فيديو رسوم متحركة على السبورة البيضاء بنجاح ، هناك حاجة للتحقق من صحة تصميم المنتج من حيث المواد والوسائط. يهدف هذا التحقق إلى معرفة مدى صلاحية الوسائط التي تم تطويرها للاستخدام في عملية إجراء مزيد من الأبحاث على المتعلمين.[٤٠] يستخدم الباحثون ٣ مدققين رئيسيين ، سواء من خبراء المواد أو خبراء الإعلام. المدققون هم الدكتور نورهادي ، الماجستير (محاضر في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة سونان كاليجاكا الاسلامية الحكومية يوكياكرتا) كخبير مواد وخبير إعلامي ، نورالهدى ، .S.S، M.PD.I. (محاضر في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة سونان كاليجاكا الاسلامية الحكومية يوكياكرتا) كخبير إعلامي ، و أسروري ، S.Ag. (مدرس اللغة العربية لصفّ التاسعة ب بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا).

هناك ٣ جوانب للتقييم تغطي العديد من المعايير التي تم التحقق من صحتها من قبل خبراء التحقق من صحة وسائل الإعلام ، بما في ذلك الجوانب المرئية والإعلامية والفوائد. بناء على نتائج تحليل البيانات يتم الحصول على متوسط كل جانب (RTA) وفقا لصحة وسائط التعلم لدى خبراء الإعلام والتي تضيق بعد ذلك إلى متوسط قيمة التحقق الكلي (RTV)، وسيتم عرضها بالتفصيل من قبل الباحثين على النحو التالي:

[40] Pangadilan Rambe, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (2019): 55, https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.138.

الجدول ١

تحليل بيانات التحقق من صحة وسائط التعلم باللغة العربية استنادا إلى فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء من قبل خبراء الإعلام

متوسط	جوانب	النمرة
3,15	البصري	1
3,37	الوسائل	2
3,5	النفع	3
3,34	متوسط إجمالي التحقق من الصحة (RTV)	

في الجدول أعلاه ، يمكن ملاحظة أنه في الجانب المرئي ، تحصل على متوسط قيمة ٣,١٥ ، وفي الجانب الإعلامي ، تحصل على متوسط قيمة ٣,٣٧ ، وفي جانب الفائدة ، تحصل على متوسط قيمة ٣,٥. بحيث يكون متوسط الصلاحية الإجمالية أو RTV في الجانب الإعلامي ٣,٣٤. تنتمي القيمة إلى فئة "صالحة جدا".

في التحقق من الصحة الذي يقوم به خبراء التحقق من المواد ، هناك أيضا ٣ جوانب تقييم رئيسية ، وهي جوانب التعلم والمواد والفوائد. بناء على نتائج تحليل البيانات يتم الحصول على متوسط كل جانب (RTA) وفقا لصحة الوسائط التعليمية في خبير المواد، والتي تضيق بعد ذلك إلى متوسط قيمة التحقق الكلي (RTV)، بالتفصيل سيتم عرضها من قبل الباحثين على النحو التالي:

الجدول ٢

تحليل بيانات التحقق من صحة وسائط التعلم العربية القائمة على فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء من قبل خبير المواد

متوسط	جوانب	النمرة
3,4	التعلم	1
3,27	المادة	2
3,66	النفع	3
3,44	متوسط إجمالي التحقق من الصحة (RTV)	

في الجدول أعلاه ، يمكن ملاحظة أنه في جانب التعلم ، يبلغ متوسط الدرجات ٣,٤ ، وفي الجانب المادي ، يبلغ متوسط الدرجة ٣,٢٧ ، وفي جانب الفائدة ، يبلغ متوسط الدرجة ٣,٦٦. بحيث يكون متوسط الصلاحية الإجمالية أو RTV في هذا الجانب المادي ٣,٤٤. تنتمي القيمة إلى فئة "صالحة جدا".

مراجعات التصميم

بعد التحقق من صحة المنتج على شكل فيديو رسوم متحركة على شكل لوح أبيض من قبل خبراء المواد والإعلام، تلقى الباحث عدة مدخلات واقتراحات في شكل مراجعات تصميمية على المنتج، وذلك لتعظيم المنتج الذي طوره الباحث في هذه الدراسة، ومن بين هذه المراجعات يمكن الاطلاع عليها في الجدول أدناه:

الجدول ٣

المراجعات بناء على اقتراحات من المدققين

بعد المراجعة	قبل المراجعة
١. في الدقيقة ١:٣٣	١. في الدقيقة ١:٣٣
استبدال النص العربي باستخدام صورة.	في كتابة النص العربي، لا يتوافق مع قواعد الكتابة الفعلية.
٢. إضافة التسجيلات الصوتية العربية أثناء الفيديو.	٢. غياب التسجيلات الصوتية العربية أثناء الفيديو.

تجارب المنتج

بعد إنتاج المنتج في شكل وسائط تعليمية فيديو متحركة من السبورة البيضاء ومن خلال التحقق من صحة الخبراء ومراجعات التصميم الوارد في المنتج ، فإن المرحلة التالية هي تجربة المنتج للمستجيبين

لمعرفة جدوى وسائط التعلم هذه في تحسين نتائج تعلم الطلاب[٤١]. في هذه الحالة يستخدم الباحث جميع الطلاب لصفّ التاسعة ب بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا، لأن تقنية أخذ العينات المستخدمة من قبل الباحث هي تقنية أخذ العينات المشبعة ، حيث سيتم أخذ عينات من جميع السكان

تتكون هذه المرحلة من ٣ دورات، والتي سيقوم الباحث لاحقا بافتراض من الدورات الثلاث التي تم تنفيذها،[٤٢] سواء كانت هناك زيادة في قيمة الطلاب من كل دورة أم لا، بحيث يمكن للباحثين تحديد مدى ملاءمة وسائط التعلم في شكل فيديوهات رسوم متحركة على السبورة البيضاء في تحسين مخرجات تعلم الطلاب. استنادا إلى الخطوات الواردة في نموذج نظرية سوهارسيمي أريكونتو في دادانغ اسكندر ونارسيم تنص على أن كل دورة يجب أن تتكون من ٤ مراحل ، وهي:[٤٣] التصميم, التنفيذ, الملاحظات, و التأمل.

بناء على الملاحظات التي أبداها الباحثون في عملية البحث هذه ، يمكن وصف عملية البحث في الدورة الأولى والدورة الثانية والدورة الثالثة على النحو التالي:

١. في الدورة الأولى ، من المعروف أنه يمكن إعلان ٢٦ طالبا "مكتملين" أو ٨٧٪ من عدد الطلاب ، بينما يتم إعلان ٤ طلاب "غير مكتملين" أو ١٣٪ من عدد الطلاب. يمكن وصف هذه النتائج في معايير التقييم على النحو التالي: فئة عالية تصل إلى ١٥ طالبا (٥٠٪) ، ما يكفي من ١١ طالبا (٣٧٪) ، ومنخفضة تصل إلى ٤ طلاب (١٣٪).

٢. في الدورة الثانية ، من المعروف أنه يمكن إعلان ٢٩ طالبا "مكتملين" أو ٩٧٪ من عدد الطلاب ، في حين يتم إعلان طالب واحد لا يزال "غير مكتمل" أو ٣٪ من عدد الطلاب. يمكن وصف هذه النتائج في معايير التقييم على النحو التالي: الطلاب الذين يحصلون على درجات عالية جدا هم طالبان (٧٪)

[41] Wanda Ramansyah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar," *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education* 3, no. 1 (2017): 28–37, https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2558.

[42] Retno Purnama Irawati & Zaim Elmubarok Miftakhul Hidayah, "Pengoptimalan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Dengan Model Pembelajaran Tutor Sebaya Di Kelas VII H MTs Negeri Kendal Tahun 2012/2013," *Journal of Arabic Learning and Teaching* 2, no. 1 (2013): 17–22, http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa.

[43] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bintang Aksara, 1990).h.23

، الذين لديهم درجات عالية تصل إلى ١٦ طالبا (٥٣٪) ، الذين لديهم درجات كافية تصل إلى ١١ طالبا (٣٧٪) ، والذين لديهم درجات منخفضة تصل إلى طالب واحد (٣٪).

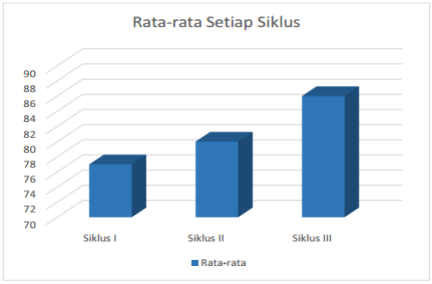
٣. في الدورة الثالثة ، من المعروف أنه يمكن إعلان ٣٠ طالبا "مكتملين" أو ١٠٠٪ من عدد الطلاب ، في حين أن عدد الطلاب "غير المكتملين" هو ٠ ، أو يمكن القول أنه في هذه الدورة الأخيرة يمكن إعلان الطالب بأكمله "مكتمل". يمكن وصف هذه النتائج في معايير التقييم على النحو التالي: الطلاب الذين يحصلون على درجات عالية جدا هم ٩ طلاب (٣٠٪) ، الذين لديهم درجات عالية من ١٨ طالبا (٦٠٪) ، الذين لديهم درجات كافية تصل إلى ٣ طلاب (١٠٪).

من الوصف أعلاه ، يمكن أن نستنتج أنّ تعلم اللغة العربية عبر الإنترنت باستخدام وسائل تعلم فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء التي يقوم بها الباحثون يمكن أن يحسن نتائج التعلم لطلاب الصفّ التاسعة ب بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا. ويمكن أن يتجلى ذلك أيضا في الزيادة في قيمة الطلاب في كل دورة، وهي: في الحلقة الأولى بمقدار ٧٧، وفي الحلقة الثانية بمقدار ٨٠، وفي الدورة الثالثة بنسبة ٨٦. ثم النسبة المئوية لإكمال شيفا في التعلم هي كما يلي: في الدورة الأولى ما يصل إلى ٢٦ طالبا (٨٧٪) ، ثم في الدورة الثانية ما يصل إلى ٢٩ طالبا (٩٧٪) ، وفي الدورة الثالثة ما يصل إلى ٣٠ طالبا (١٠٠٪). بحيث إذا نظرت إلى نتائج البحث التي تم الحصول عليها من قبل الباحثين من الدورة الأولى ، الدورة الثانية ، إلى الدورة الثالثة ، يمكن ملاحظة أن كل دورة لها تحسن في نتائج تعلم الطلاب. وبعبارة أخرى، فإن وسائط تعلم الفيديو المصورة المتحركة هذه مناسبة لعملية تعلم اللغة العربية عبر الإنترنت لأنها يمكن أن تحسن نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصفّ التاسعة ب بمدرسة الثانوية الحكومية ٩ بانتول يوكياكارتا.

يمكن رؤية المزيد من التفاصيل حول التحسن في نتائج تعلم الطلاب في متوسط الدرجة الإجمالية والنسبة المئوية للإكمال خلال الدورة الأولى والدورة الثانية والثالثة ، كما هو الحال في المخطط الشريطي والمنحنيات أدناه:

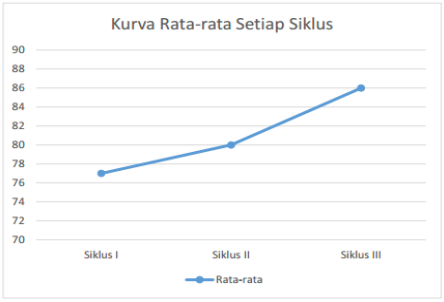
صورة ١١

متوسط الرسم البياني الشريطي في الدورة الأولى والصومعة الثانية والثالثة



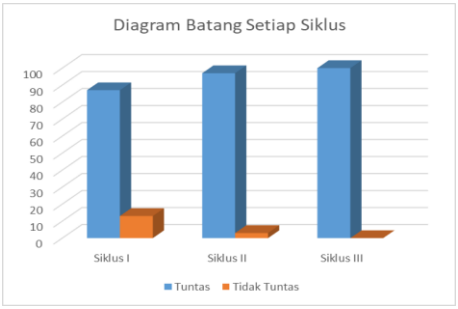
صورة ١٢

متوسط المنحنيات في الدورة الأولى والصومعة الثانية والدورة الثالثة



صورة ١٣

مخطط شريط الإكمال في الدورة الأولى والصومعة الثانية والثالثة



صورة ١٤

منحنيات الإكمال في الدورة الأولى والصومعة الثانية والثالثة

الخلاص

تتم عملية تطوير الرسوم المتحركة القائمة على الفيديو والوسائط التعليمية من خلال اتباع عدة مراحل في صنع الفيديو ، بدءا من مرحلة ما قبل الإنتاج التي تتكون من تجميع المواد التي سيتم عرضها على الفيديو ، وإعداد سيناريو من خلال لوحة عمل تحتوي على سلسلة من المشاهد التي سيتم عرضها على الفيديو ، وجعل النص والصور الداعمة الأخرى مكملة للفيديو المراد تطويره. ثم في مرحلة الإنتاج ، والتي تشمل عملية تحريك مقاطع فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء باستخدام الجهاز الرئيسي ، وهو Sparkol Video Scribe. وفي المرحلة الأخيرة، وهي مرحلة ما بعد الإنتاج، والتي تتضمن عملية دمج العديد من مشاهد فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء التي تم إنتاجها، وإضافة مؤثرات صوتية إلى الفيديو، وإضافة صوت خلفي إلى الفيديو. بحيث تم إنتاج منتج إعلامي لتعلم اللغة العربية يعتمد على فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء.

تعتبر وسائط التعلم العربية القائمة على مقاطع فيديو الرسوم المتحركة على السبورة البيضاء التي طورها الباحثون وتم اختبارها أيضا على طلاب الصف التاسع B MTs N 09 Bantul مناسبة للاستخدام حتى يتمكنوا من زيادة الاهتمام بالتعلم ونتائج تعلم الطلاب. يمكن أن يظهر ذلك من الزيادة في متوسط درجات الطلاب في كل دورة والتي تتكون من ٣ دورات. في الدورة الأولى ، يبلغ متوسط درجة جميع الطلاب ٧٧ ، ثم في الدورة الثانية يبلغ متوسط درجة جميع الطلاب ٨٠ ، وفي الدورة الثالثة أو الدورة الأخيرة ، يبلغ متوسط درجة جميع الطلاب ٨٦. ثم ، بصرف النظر عن الزيادة في المتوسط العام لدرجة الطلاب في كل دورة ، يمكن ملاحظتها أيضا من خلال زيادة في النسبة المئوية لإكمال الطلاب للتعلم في كل دورة. في الدورة الأولى ، تبلغ نسبة إكمال الطالب ٨٧٪ ، وفي الدورة الثانية تبلغ نسبة إكمال الطالب ٩٧٪ ، وفي الدورة الثالثة أو الأخيرة ، تبلغ نسبة إكمال الطالب ١٠٠٪.

المراجع

A. Hasan, Adtman, and Umi Baroroh. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab

Melalui Aplikasi VideoScribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *لسانـنـا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 9, no. 2 (2020): 140. https://doi.org/10.22373/ls.v9i2.6738.

Adzfari. "Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab MTs N 09 Bantul." Yogyakarta, 2020.

Air Jon & dkk. *Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heart.Bristol,* UK: Sparkol Books, 2014.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bintang Aksara, 1990.

Asrori, Imam. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV Bintang Sejahtera, 2015.

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124.

Dariyadi, Moch Wahib. "Penggunaan Software 'Sparkol Videosribe' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict Moch." *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, 2018, 272–82.

———. "لئاسوللا "Sparkol Videosribe" جمانربب مادختسا (Cti ??ملعتلا مئاقلا ةيميلعتلا (عـ ةيرعلا ةغللا?ة." *Al-Arabi : Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language* 3, no. 1 (2019): 1–18.

Dwiyogo, Wasis. *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media, 2013.

Edison. "Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Matematika SD/MI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Di IAI Muhammadiyah Bima." *Jurnal Basicedu* 1 No 2 (2017).

Firmansyah, Ada Udi. "Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Hessa Air Genting." *Jurrnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 2, no. 1 (2015): 15–20.

Gazali, Erfan, and Hasan Saefuloh. "Kebutuhan Peserta Didik Dan Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (2019): 87. https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.117.

Hakim, Muhammad Luqman, Asrowi Asrowi, and Akhyar Akhyar. "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Materi Profesi Bagi Siswa Kelas VIII SMP IT Al-Huda Wonogiri." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 20, no. 3 (2018): 249–63. https://doi.org/10.21009/jtp.v20i3.9537.

Hartiyani, Selvi Dwi, and Anik Ghufron. "Pengembangan Dan Kelayakan Multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Islamic Boarding School Bina Umat." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 275.

https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p275--289.

Hasbullah, Hasbullah, Sholeh Hidayat, and Luluk Asmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7544–55. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575.

Khaerotin, Rahmah. "Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2019): 1–18. https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-01.

Kurnia, Nia, Deni Darmawan, and Maskur Maskur. "Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab." *Teknologi Pembelajaran* 3, no. 1 (2018): 451–61. https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/158.

Miftakhul Hidayah, Retno Purnama Irawati & Zaim Elmubarok. "Pengoptimalan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Dengan Model Pembelajaran Tutor Sebaya Di Kelas VII H MTs Negeri Kendal Tahun 2012/2013." *Journal of Arabic Learning and Teaching* 2, no. 1 (2013): 17–22. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa.

Muhammad Iqbal Alfani. "Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII A Di MTs 10 Sleman." UIN Sunan Kalijaga, 2018.

Nasution, Mardiah Kalsum. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.

Nurhidayati, Nurhidayati, Imam Asrori, Mohammad Ahsanuddin, and M. Wahib Dariyadi. "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab." *Jurnal KARINOV* 2, no. 3 (2019): 181. https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184.

Oktavia, Wita, and Hary Soedarto Harjono. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2020, 32–43. https://online-journal.unja.ac.id/pena.

Pratama, Muhammad Robby, Zulhaini Zulhaini, and Ikrima Mailani. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Materi Pai Dan Budi Pekerti Kelas Vii Smpn 1 Teluk Kuantan." *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)* 2, no. 2 (2021): 8–17.

Puspa Putri, Devi Afriyantari. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android." *Technologia: Jurnal Ilmiah* 10, no. 3 (2019): 156.

https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2230.

Ramansyah, Wanda. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar." *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education* 3, no. 1 (2017): 28–37. https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2558.

Rambe, Pangadilan. "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (2019): 55. https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.138.

Sholihatin, L. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, no. 1986 (2020): 320–26.

Silmi, Munida Qonita, and Putri Rachmadyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 04 (2018): 486–95.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2007.

Susanti, Elvia, Mahyudin Ritonga, and Bambang Bambang. "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 4, no. 1 (2020): 179. https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406.

Tegeh, I Made, and I Made Kirna. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model." *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145.

Dewi Tresnawati, and Rian Fardian Rizqi. "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android." *Jurnal Algoritma* 14, no. 2 (2015): 314–22. https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.314.

Triansyah, M Agri, Institut Pendidikan, and Invada Cirebon. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE KOMPUTER" 1, no. 2 (2021): 66–75.

Vandayo, Thufeyl, and Danial Hilmi. "Implementasi Pemanfaatan Media Visual Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5, no. 2 (2020): 217–36. https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873.

Wijoyo, Toto. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII." *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016): 5–10.