AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education
Juni-2024, Vol.7, No.1, Page.69-82
ISSN (P): 2622-4380; ISSN (E): 2622-6006
©2024PBA IAIN Palopo. http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah

Tathwir Wasilah al-Ta'lim bi al-Fidiu al-Rusum al-Mutaharrikah 3D 'ala Asas Tathbiq KineMaster 'ala Madah al-Mihnah li Tullab al-Saff al-Thamin bi al-Madrasah al-Thannawiyah al-Hukumiyyah Palopo

[1]Adrian, [2]Mardi Takwim, [3]Muhammad Zuhri Abu Nawas
[1]Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Mailing Address
E-mail: adrian0001_mhs19@iainpalopo.ac.id

Abstract

This Research discusses the development of a teaching aid using animated videos based on the KineMaster application for vocational subjects for eighth-grade students at the Valuvo State Secondary School. The objectives of this study are: to test the results of developing a teaching aid with 3D animated videos based on the KineMaster application for vocational subjects for eighth-grade students at the Valuvo State Secondary School; and to test the practical application of the developed teaching aid using 3D animated videos based on the KineMaster application for vocational subjects. This study employs the research and development (R&D) method using the 4-D research model, consisting of four stages: (1) Define, (2) Design, (3) Develop, and (4) Disseminate. This research was conducted on eighth-grade students at the Valuvo State Secondary School, with 30 students participating from June to July 2023, to test the practical application of the 3D animated educational video. The results of this development are: (1) the development of a teaching aid with 3D animated videos based on the KineMaster application for vocational subjects, and (2) the validity level of the developed teaching aid with 3D animated videos based on the KineMaster application in eighth grade. According to the results of validation by media experts, the validity score was 90%, categorized as very valid; the validation by subject matter experts scored 95%, also categorized as very valid. Meanwhile, to determine the practical application level of the educational videos in this study, student assessment sheets were used, resulting in a score of 91.2%, categorized as very practical.

Keywords: educational video, 3D animation, KineMaster, vocational subject.

AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education
Juni-2024, Vol.7, No.1, Page.69-82
ISSN (P): 2622-4380; ISSN (E): 2622-6006
©2024PBA IAIN Palopo. http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah

ملخص البحث

تناقش هذه الرسالة تطوير وسيلة التعليم بالفيديو المتحركة على أساس تطبيق كين ماستر على مادة المهنة لطلبة الصف الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية فالوفو. تهدف هذه الدراسة إلى: اختبار نتائج تطوير وسيلة التعليم بالفيديو المتحركة 3D على أساس تطبيق كين ماستر على مادة المهنة لطلبة الصف الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية فالوفو؛ لاختبار التطبيق العملي لتطوير وسيلة التعليم بالفيديو المتحركة على أساس تطبيق كين ماستر على مادة المهنة. تستخدم هذه الدراسة أسلوب البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج بحث 4-D يتكون من خمس مراحل: (١) مرحلة تعريف ، (٢) مرحلة تخطيط، (٣) مرحلة تطوير، (٤) مرحلة نشر. تم إجراء هذا البحث على طلاب الفصل الثامن من المدرسة الثانوية الحكومية فالوفو، مع ٣٠ طالبًا من يونيو إلى يوليو ٢٠٢٣ لاختبار التطبيق العملي لفيديو تعليم المتحركة 3D. نتائج هذا التطوير هي: (١) تطوير وسيلة التعليم بالفيديو المتحركة 3D على أساس تطبيق كين ماستر على مادة المهنة (٢) مستوى صلاحية تطوير وسيلة التعليم بالفيديو المتحركة 3D على أساس تطبيق كين ماستر في الصف الثامن، من نتائج التحقق من قبل وسائل الإعلام مدقق بنسبة ٩٠٪ بفئة صحيح جدًا، نتائج التحقق بواسطة مدقق المواد هي ٩٥٪ بفئة صحيح جدًا. وفي الوقت نفسه، لمعرفة مستوى اختبار التطبيق العملي لمقاطع الفيديو التعليمية في هذه الدراسة، تم استخدام أوراق تقييم الطلاب للحصول على نسبة ٩١,٢٪ فئة عملي جدًا.

الكلمات المفتاحية : فيديو تعليمي، الرسوم لمتحركة 3D، كين ماستر، مادة المهنة

المقدمة

(١) خلفية البحث

تطوير العلوم والتكنولوجيا يشجع جهود الإصلاح بشكل متزايد في الإستفادة من النتائج التكنولوجية في عملية التعليم. يمكن تفسير التكنولوجيا التعليمية على أنها وسيلة التي جاءت من تطور أدوات الإتصال المستخدمة للأغراض التعليمية[١] لقد وفرت لنا التقنيات الحديثة العديد من الوسائل التعليمية من أجهزة ومعدات ومواد تساهم في تسهيل عملية التواصل بين المعلمين والطلاب خاصة في الحالات التي لا تستطيع فيها اللغة وحدها أداء هذا العمل بالكفاءة اللازمة[٢]

تأتي كلمة وسائل التعليم من الكلمة اللاتينية *"medius"* والتي تعني حرفيا "وسط "أو متوسط أو تمهيد .في اللغة العربية ، وسيلة هي وسيط أو تسليم الرسالة من المرسل إلى مستلم الرسالة .يقول جيرلاخ وإيلي كمانقله أرشد إن وسائل الإعلام، عندما تفهم على نطاق واسع، هي إنسان أو مادة أو حدث يبني الظروف التي تجعل الطلاب قادرين على اكتساب المعرفة أو المهارات أو المواقف[٣].

---

[1] Khairuddin Nasution, 'Teknologi Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran', *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 2019, 387–94.

[٢] صالح عبد المجيد العربي وعبد العزيز محمد العقيلي، معامل اللغات وأثرها في تنمية المهارات اللغوية (الرياض: دار المريح، ١٩٨٦) ص: ١١

[3] Azhar Arsyad and Asfah Rahman, 'Media Pembelajaran', *Bab Ii Kajian Teori*, 1, 2015, 23–35 <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536#>.

الفيديو المتحركة هي إختراع جديد في تفاعلات التدريس والتعلم التي تجمع بين حاستين في نفس الوقت[4] الفيديو المتحرك أدوات الإتصال التي تساعد عملية التدريس والتعلم الفعّال. ما تراه العين وما تسمعه الأذن، أسرع وأسهل مما يقرأ فقط أو ما يسمع فقط[5].

نظرا من التعريف أعلاه، أن وسيلة الفيديو المتحركة تتضمن السمع والبصر. هذا نراه في سورة المؤمنون: ٧٨

(وَهُوَ الَّذِي أَنْشَأَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ قَلِيلًا مَا تَشْكُرُونَ)

وفقا لتفسير قريش شهاب في مقال يشرح تفسير "كيف تنكر الله وهو الذي خلق السمع حتى تسمع الحقيقة. خلق رؤى بحيث يمكنك ملاحظة ومراقبة الكون بكل شيء فيه؛ وخلق عقل حتى تعرف جلالته، حتى يكون لديك إيمان؟ أنت حقا لا تشكر الخالق من خلال الإيمان وطاعته، باستثناء القليل جدا.[6]

من التفسير السابقة، أوضح الله أننا ناس يجب أن نشكر من نعمة الله لأن الله يعطي السمع والبصر والفؤاد من خلال الإستفادة من الحواس وفي هذا الحال عن عملية التعليم.

بناء على نتائج مقابلة مع أحد مدرسي اللغة العربية، الأستاذ نور هدى الماجستير في المدرسة الثانوية الحكومية فالوفو، يوم الأربعاء ٢٥ يناير ٢٠٢٣، هناك نقص في وسائل التعلم المثيرة للاهتمام، بحيث انخفض اهتمام الطلاب بالتعلم قليلا. ويرجع ذلك إلى ظهور الملل من التعلم الذي يستخدم الكتب فقط .الحل للتخلص من الملل في تعلم اللغة العربية هو استخدام وسائط تعليمية شيقة.

اختار الباحث وسيلة الفيديو كمادة تعليمية لأن وسائط الفيديو مألوفة للمعلمين والطلاب، لذلك بالنسبة للمعلمين ليس من الصعب تطبيقها في عملية التعلم، ولكن في إنشائها متعلقا تستغرق وقتا طويلا.

(٢) أسئلة البحث

أ. ما نتيجة تطوير وسيلة التعليم بالفيديو الرسوم المتحركة 3D على أساس تطبيق كين ماستر على مادة المهنة لطلبة الصف الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية.؟

ب. ما تطبيق تطوير وسيلة التعليم بالفيديو الرسوم المتحركة 3D على أساس تطبيق كين ماستر على مادة المهنة لطلبة الصف الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية فالوفو. ؟

(٣) أهمية البحث

1. اختبار نتيجة تطوير وسيلة التعليم بالفيديو الرسوم المتحركة 3D على أساس تطبيق كين ماستر على مادة المهنة لطلبة الصف الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية فالوفو

اختبار تطبيق تطوير وسيلة التعليم بالفيديو الرسوم المتحركة 3D على أساس تطبيق كين ماستر على مادة المهنة لطلبة الصف الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية

(٤) أهداف البحث

1. للباحث، زيادة المهارة في صنع الوسيلة التعليمية الإبداعية والإبتكارية

[4] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2013). 102
[5] Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press Group, 2013). 116
[6] JavanLabs, 'TafsirQ', 2015 <https://tafsirq.com/23-al-muminun/ayat-78#tafsir-quraish-shihab>.

2. للمعلم، زيادة بديل وسيلة التعليمية للغة العربية
3. للمتعلم، يستطيع تطوير القدرة على فهم اللغة العربية
4. للناشر، يستطيع زيادة الإدخال بوجود فنّ المنتِج أي في شكل وسيلة التعلم

(٥) الدراسات السابقة

1. تطوير مقاطع فيديو الرسوم المتحركة المستندة إلى *Plotagon* وكين ماستر لتحسين نتائج التعلم المعرفية لطلاب الصف الثاني في المدرسة الإبتدائيّة الإسلامية لقمان حكيم باكيساجي مالانج[7].
2. فعالية مقاطع الفيديو المتحركة القائمة على كين ماستر لتحسين إتقان المفردات العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية نور الهدى كيتامبول طوبان[8].
3. تطوير وسائط فيديو تعليمية للرسوم المتحركة قائمة على كين ماستر لزيادة فهم المواد العلمية لطلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائيّة الحكومية كيدالمان[9].

(٦) الدراسات النظرية المتعلقة بإشكالية البحث

1. الوسائل

الوسائل في اللغة العربية هي رسالة من المرسل إلى مستلم الرسالة. في الشروط التي قدمتها *AECT* (رابطة التعليم وتكنولوجيا الإتصالات) أن وسائل هي كل الأشكال والقنوات المستخدمة لنقل الرسائل أو المعلومات. تعتبر وسائل التعليمية من أهم العناصر لأنها تعتبر من وظيفتها الرئيسية كوسيلة تعليمية تؤثر أيضًا على المناخ والظروف وبيئة التعلم التي يرتبها المعلم ويخلقها[1]. قال حمالك أن إستخدام الوسائل التعليمية في عملية التعلم يمكن أن يولد رغبات وإهتمامات جديدة وتوليد التحفيز لأنشطة التعلم وحتى تحمل تأثيرات نفسية على الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للوسائل أيضًا تحسين الفهم وتقديم البيانات بطريقة جذابة وموثوقة وتسهيل تفسير البيانات وتكثيف المعلومات[1].

الوسائل التي يستخدم الباحث هي الوسائل السمعية والبصرية. الوسائل السمعية والبصرية هي الوسائل التي تحتوي على عناصر الصوت والصورة. نوع الصورة الناتج هو صورة متحركة يتمتع، هذا النوع من الوسائل بقدرات أفضل، لأنه يشمل أنواع الوسائل السمعية (الإستماع) والبصرية (المشاهدة). الوسائل السمعية والبصرية هي وسيلة مساعدة سمعية بصرية تعني المواد أو الأدوات المستخدمة في مواقف التعلم لمساعدة الكلمات المكتوبة والمنطوقة

[7] Catri Maulidiyah, 'Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang', *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6.1 (2022), 76–85 <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.5910>.

[8] Maiti and Bidinger, 'Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (1981), 1689–99.

[9] Nurdiana Siti Alifa, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sdn Kedaleman IV', November, 2021, 165–76.

[1] Dalam Pembelajaran Bahasa, 'Sofia Peranan Media Pengajaran', XIII (2012), 49–58.

[1] Ramli Abdullah, 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 4.1 (2017), 35 <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.

في نقل المعرفة والمواقف والأفكار. تشمل فئة الوسائل السمعية والبصرية هي التلفزيوني والتسجيلات و *VCD / DVD* بالإضافة إلى الدراما / المسرحيات.

2. الرسوم المتحركة 3D

الرسوم المتحركة هي عملية تسجيل وتشغيل سلسلة من الصور الثابتة للحصول على وهم الحركة القادر على إضفاء الحيوية على الصورة[١].

الرسوم المتحركة هي واحدة من وسائط تعلم، الرسوم المتحركة المشتقة من كلمة الرسوم المتحركة والتي تعني باللغة الإنجليزية "تحريك" والتي تعني التحرك. يمكن تفسير الرسوم المتحركة على أنها تحرك شيئا ثابتا (صورة أو كائنا) ". تتضمن وسائط الرسوم المتحركة نوعا من الوسائط المرئية ، ويتم تنفيذ الرسوم المتحركة ككل باستخدام جهاز كمبيوتر ، بدءا من إنشاء الشخصية ، وترتيب الحركة ، وكذلك التأثيرات.

فوائد مقاطع الفيديو المتحركة في التعلم هي، "تسهيل التفاعل بين المعلمين والطلاب بحيث تكون أنشطة التعلم أكثر فعالية وكفاءة". بناء على هذه الآراء، يمكن الاستنتاج أنه باستخدام الرسوم المتحركة، لا يشرح المعلم المادة بشكل متكرر حتى يتمكن الطلاب من فهم المادة بسهولة. يمكن للطلاب رؤية الأجسام المتحركة وفقا للمادة التي يتم تدريسها. تساعد وسائط الرسوم المتحركة الطلاب في مراقبة الأشياء وفقا للمادة.

3. تطبيق كين ماستر

تطبيق كين ماستر هو تطبيق لتحرير الفيديو يحتوي على اكتمال التحرير المستخدم على الهواتف الذكية بحيث يمكن استخدامه في أي وقت وفي أي مكان. يحتوي تطبيق كين ماستر على استخدامات بما في ذلك وجود مجموعة متنوعة من المرشحات المثيرة للاهتمام ، ويمكنه إضافة رسوم متحركة، ومؤثرات صوتية، ويحتوي على العديد من الميزات الفريدة بحيث يمكن الوصول إليه من قبل جميع أنواع Android. استخدام تطبيق كين ماستر قادر على تسهيل إنشاء مقاطع فيديو تعليمية، لأن هذا التطبيق بسيط للغاية، وله ميزات معقدة للغاية. يمكن مشاركة مقاطع الفيديو التي تم إنشاؤها باستخدام تطبيق كين ماستر على youtube و whatsapp و facebook وحسابات الوسائط الاجتماعية الأخرى، بحيث يمكن للطلاب الوصول إلى مقاطع الفيديو هذه بسهولة. من خلال مقاطع الفيديو التعليمية باستخدام تطبيق كين ماستر، يهتم الطلاب بفهم المواد مع وجود الصور والمؤثرات الصوتية والمظهر الجذاب. هذا يؤثر بالتأكيد على تحسين نتائج تعلم الطلاب[٢].

تطبيق كين ماستر هو أحد الوسائط التي يمكن استخدامها لتطوير وسائط التعلم لجعلها أكثر إثارة للاهتمام وتفاعلية. يميل استخدام تطبيق كين ماستر هذا إلى أن يكون أسهل في التنفيذ لأنه أكثر شيوعا وسهولة في الاستخدام[٣].

(٤) إطار التفكري

[1] Muhammad Ridwan Apriansyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta', *Jurnal PenSil*, 9.1 (2020), 9–18 <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.

[1] S R B Sembiring, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Kine Master Pada Materi Persamaan Kuadrat Dengan Cara Daring Di SMAN 1 Padang Tualang', 06.03 (2021), 3417–30 <http://repository.uinsu.ac.id/14567/%0Ahttp://repository.uinsu.ac.id/14567/1/SELVI RANI BR.SEMBIRING %28SKRIPSI%29.pdf>.

[1] Finki Dona Marleny, Ayu Ahadi Ningrum, and Windarsyah Windarsyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Untuk Menunjang Belajar Mengajar Siswa Pada Gugus 6 Pirus Martapura', *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2.3 (2021), 108–13 <https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v2i3.2086>.

أهمية وجود وسائل بالفيديو المتحركة التي تستطيع أن تساعد التلاميذ على فهم المادة. يتطلب من كل مدرس القدرة على تطوير الوسائل التعليمية التي تهدف إلى مساعدة التلاميذ على فهم مادة الدرس بسهولة.

مادة تعليمية التي درسها لطلبة الصف الثامن باالمدرسة الثانوية الحكومية يحتاج إلى فهم التلاميذ في حل كل مشكلة. تطوير إرتفاع فهم الجمل بإستخدام وسائل الأفلام التي تهدف إلى مساعدة التلاميذ لفهم الدرس بسهولة ولا مملا.

لتقييم إلى أي مدى وسائل الرسوم المتحركة في تعلم اللغة العربية الجمل بإستخدام وسائل بالفيديو المتحركة فيحتاج إلى المراحل، لإظهار إطار التفكير في هذا البحث فيستطيع أن يرسم كمايلي :

إطار التفكير

منهج البحث

(١) نوع البحث والمنهج المستخدم

نوع البحث المستخدم هي نموذج لتطوير (البحث والتطوير). هذه طريقة البحث طريقة التي ينتج به المنتج وإختبار فعال المنتجفي رأي بورج و غال عن البحث التربوي والتطوير هو عملية التي يستعمل به للتصحيح وتطوير منتج البحث[1] .

في هذه الحالة، يستخدم الباحث نموذج *4D* في تطوير وسائط فيديو متحركة لأنه على أساس أن هذا النموذج 4D يعتبر أكثر تفصيلا مما يسهل بالتأكيد تصميم الوسائط .نموذج تطوير *4-D (Four- D)* هو نموذج تطوير جهاز تعليمي تم تطويره بواسطة *S. Thagarajan* و *Dorothy S. Semmel* و *Melvyn I. Semmel.* يتكون نموذج التطوير رباعي الأبعاد من ٤ مراحل رئيسية، وهي :(١) التعريف، (٢) التصميم، (٣) التطوير، (٤) والنشر .يرتبط الشرح بنموذج 4D في تطوير مواد تعليمية متحركة تعتمد على الفيديو والتي ستسهل لاحقا على الطلاب تعلم المفردات العربية ، وهي كما يلي :

1. مرحلة تعريف *(Define)*
2. مرحلة تخطيط *(Design)*
3. مرحلة تطوير *(Development)*
4. مرحلة النشر *(Disseminate)*

(٢) السكان والعينة

يقام هذا البحث بالمدرسة الثانوية الحكومية فالوفو التي تقع في شارع آندي كامبو، سوروتانغا، منطقة وارا الشرقيه، منطقة مدينة فالوفو، مقاطعة سولاويزي الجنوبية. وقت إجراء هذا البحث تم في شهر يونيو ويوليو ٢٠٢٣.

(٣) الأدوات وتقنيات جمع البيانات

أ. مقابلة

ب. إستبانة

ج. توثيق

(٣) تقنيات تحليل البيانات المستخدمة

يتم تجميع البيانات المستخدمة في نوعين :البيانات الكمية والبيانات النوعية .يتم تنفيذ تقنية تحليل البيانات هذه عن طريق تجميع المعلومات من البيانات النوعية في شكل تعليقات واقتراحات ومراجعات .بينما سيتم تحليل البيانات في شكل أرقام بنسب وصفية، باستخدام الصيغ .وفقا ل *Arikunto* في مجلة تطوير وحدة تعلم الاستفسار الافتراضية القائمة على المختبر، وهي الصيغة المستخدمة في تحليل البيانات .

$$\boldsymbol{P = \frac{\sum X}{\sum X_1} x100\%}$$

[1] Sugiono, *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&d* (Cet. XX; Bandung: Alfabeta),h.297.

وصف :

p = النسبة المئوية المطلوبة
∑X = مجموع إجابات المستجيبين في ١ بند
$\sum X_1$ =أكبر عدد من الإجابات في ١ بند
100 =رقم ثابت

يتم تحديد التحليل العملي من خلال تقنيات تحليل البيانات باستخدام الصيغة :

$$\boldsymbol{P = \frac{X}{y} x 100\%}$$

وصف :

P = قيمة ممارسة وسائل الإعلام التعليمية
X = الدرجات التي تم الحصول عليها من نتائج التطبيق العملي لوسائط التعلم
Y= أقصى درجة من نتائج التطبيق العملي لوسائط التعلم[١٦]

الجدول ٣.١ الفئة أ قيمة المنتج العملي

فئة	فترة
عملي جدا	١٠٠ - ٨١
عملي	٨٠ -٦١
مقبول	٦٠ - ٤١
ضعيف	٤٠ –٢١
غير عملي	٢٠ – ٠

النتائج البحث والمناقشة

[1] Doni Tri Putra Yanto, 'Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik', *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19.1 (2019), 75–82 <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.

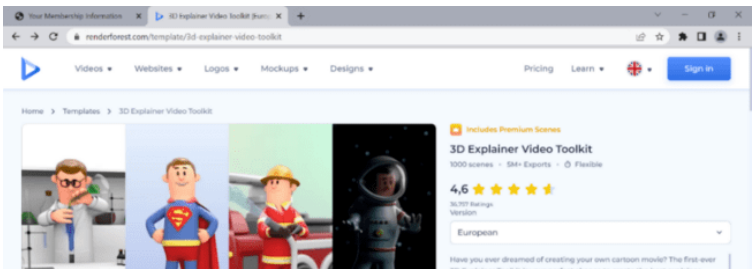
AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education
Juni-2024, Vol.7, No.1, Page.69-82
ISSN (P): 2622-4380; ISSN (E): 2622-6006
©2024PBA IAIN Palopo. http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah

أنتج هذا البحث وسيلة التعليم اللغة العربية على أساس بصرية سمعية من خلال وسيلة تعليم بالفيديو الرسوم المتحركة 3D على مادة المهنة الصف الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية فالوفو. تستخدم هذه الدراسة البحث والتطوير (*Research and Development*) التي يشير إلى شكل من بورغ وجال الذي تبسيط إلى أربعة مراحل وفقًا لاحتياجات الباحث. يمكن رؤية المراحل في الجدول

جدول خطوات التطوير

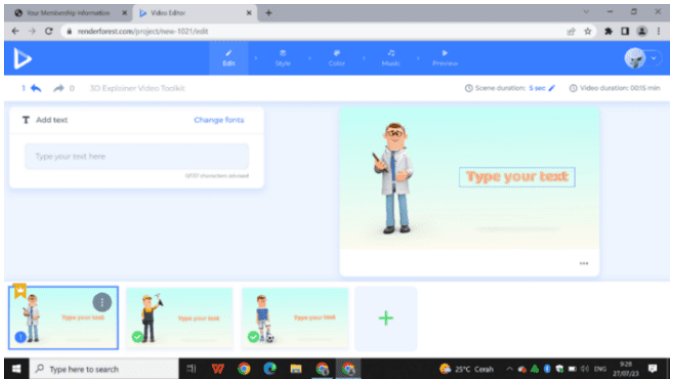
مرحلة التحليل	• تحليل الحالة • تحليل مراجعة الكتاب • تحليل الاحتياجات
مرحلة التصميم	• اختيار مادت • تنزيل التطبيق • تصميم الرسوم المتحركة 3D
مرحلة التطوير	• تحرير فيديو الرسوم المتحركة • التحقق من الخبراء
مرحلة النشر	• تجارب المنتج

يقوم الباحث بتنزيل تطبيق كين ماستر والتطبيقات الداعمة الأخرى التي تدعم إنشاء مقاطع فيديو متحركة 3D.



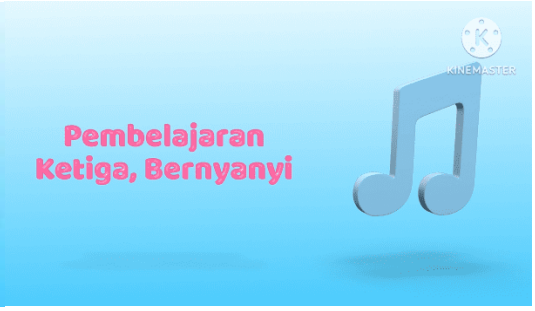
AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education
Juni-2024, Vol.7, No.1, Page.69-82
ISSN (P): 2622-4380; ISSN (E): 2622-6006
©2024PBA IAIN Palopo. http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah

صورة تطبيق كين ماستر و *Renderforest*



AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education
Juni-2024, Vol.7, No.1, Page.69-82
ISSN (P): 2622-4380; ISSN (E): 2622-6006
©2024PBA IAIN Palopo. http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah

صورة تصميم كين ماستر



مناقشة نتائج البحث

1. تطوير وسيلة فيديو المتحركة 3D على أساس كين ماستر على مادة المهنة باستخدام طريقة R&D (البحث والتطوير) من خلال تكييف نموذج التطوير 4-D (Define مرحلة تعريف، *Design* مرحلة التخطيط، *Development*مرحلة تطوير، *Disseminate* مرحلة النشر).

أ. هذه المرحلة تعريف هي المرحلة الأولى في تطوير الباحث الذي سيقدم الملاحظات ودراسات المناهج وتحليل الاحتياجات .في هذه المرحلة، هناك ثلاث خطوات رئيسية، وهي التحليل الأولي وتحليل الطلاب وتحليل المواد . وفي هذه المرحلة سيتم أخذها بعين الاعتبار عند تصميم وسائط تعلم اللغة العربية بناء على مقاطع فيديو متحركة في تحسين المفردات.

ب. مرحلة تخطيط هي المرحلة الثانية في شكل تخطيط تنموي يتم تنفيذه لتصميم تنسيق وسائط تعليمية عربية يعتمد على مقاطع فيديو متحركة من خلال احتواء مؤشرات تستند إلى منهج تعلم اللغة العربية .

ج. مرحلة تطوير هي المرحلة الثالثة في شكل لتطوير منتج تم تصميمه جيدا ويمكن استخدامه لاحقا من قبل الآخرين بشكل فعال. الغرض من هذه المرحلة هو إنتاج وسائط تعليمية منقحة بناء على مدخلات من الخبراء. هذه المرحلة هي التحقق من صحة خبير المواد والتحقق من صحة خبير الوسائ ئ. الخطوة التالية هي مزيد من التجارب مع الطلاب الذين يتناسبون مع الفصل الفعلي في مرحلة النشر (Disseminate)

د. مرحلة النشر هي المرحلة النهائية في شكل أنشطة لتجارب المنتجات لتحديد مستوى التطبيق العملي لتطوير وسائط فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد التي تم اختبار صحتها.

2. معرفة نتائج تطوير وسيلة فيديو المتحركة 3D من خلال نتائج التقييمات من خبراء الإعلام وخبراء المواد وطلاب التطبيق العملي الذين تم اختبارهم على ٣٠ طالبًا من الفصل الثامن F في المدرسة الثانوية الحكومية فالوفو. يوضح الجدول التالي نتائج تقييم تطور وسيلة فيديو المتحركة 3D.

الخاتمة

أ. خلاصة البحث

بناء على نتائج البحث والمناقشة التي تم وصفها في الصف السابق يمكن استنتاجها على النحو التالي:

1. في تطوير وسيلة الفيديو التعليمية المتحركة 3D، استخدم الباحث أربع مراحل، وهي: أ). التحليل، تغطي هذه المرحلة مراحل تحليل الوضع وتحليل الأدبيات وتحليل الاحتياجات. ب). التخطيط، في هذه المرحلة يبدأ الباحث في تصميم ما سيتم عرضه في وسيلة تعليم الفيديو المتحركة 3D، سواء من حيث مظهر المتحركة أو المادة الموجودة في الفيديو. ج). التطوير، في هذه المرحلة يبدأ الباحث في تحرير فيديو الرسوم المتحركة ثلاثي الأبعاد ودمجه مع المواد المتحركة التي تم صنعها لإنتاج فيديو تعليمي المتحركة 3D ثم يتم التحقق من صحته. د). النشر في هذه المرحلة، تم بعد ذلك اختبار وممارسة مقاطع الفيديو التعليمية المتحركة 3D المكتملة لطلبة الصف الثامن المدرسة الثانوية الحكومية فالوفو، وخاصة في الفصل الثامن F في مادة اللغة العربية المهنة. في هذه المرحلة التجريبية، استخدم الباحث جهاز عرض وحاسوب محمول ونظام صوتي لعرض فيديو المتحركة 3D في الفصل.
2. تم اختبار تطوير وسيلة الفيديو التعليمية المتحركة 3D في الفصل الثامن المدرسة الثانوية الحكومية فالوفو من أجل الجدوى من قبل خبراء الإعلام ، حيث حصلت على ٩٠٪ في فئة "صحيح جدًا". بينما تم الحصول على نتائج

الاختبار من قبل خبراء المواد بنسبة ٩٥٪ في فئة " صحيح جدًا". وكانت نتائج التطبيق العملي من قبل الطلاب ٩١,٢٪ والتي تم تضمينها في فئة " عملي جدا " بحيث يمكن الاستنتاج بشكل عام أن التطوير من وسيلة الفيديو التعليمية المتحركة 3D تم تطويرها لتكون فعالة للغاية.

الإقتراح

بناء على النتائج التي حصل عليها الباحث ، هناك العديد من الاقتراحات التي يمكن للباحثين نقلها على النحو التالي:

1. النسبة للباحث في مجال التعليم المهتمين بمواصلة هذا البحث، من المأمول أن يولوا مزيدًا من الاهتمام لنقاط الضعف والقيود التي يعاني منها البحث حتى يمكن إجراء المزيد من الباحث على أكمل وجه.
2. النسبة للطلاب عبر وسيط الفيديو التعليمي للرسوم المتحركة 3D، نأمل أن يتمكن الطلاب العرب من المساعدة في عملية التعلم بأفضل شكل ممكن.
3. يمكن للمدرسين الاستفادة من وسيلة الفيديو التعليمية للرسوم المتحركة 3D في عملية تعلم اللغة العربية.

المراجع

العربي، صالح عبد المجيد، وعبد العزيز محمد العقيلي. معامل اللغات وأثرهافي تنميةالمهارات اللغوية.الرياض دار المريح, ١٩٨٦.

Abdullah, Ramli, 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 4.1 (2017), 35 <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>

Afridzal, Aulia, Stkip Bina, and Bangsa Getsempena, 'Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh', *Jurnal Tunas Bangsa*, 5.2 (2018), 231

Alifa, Nurdiana Siti, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sdn Kedaleman IV', November, 2021, 165–76

Andini, Helminsyah, and Zaki Al Fuad, 'Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Hak Dan Kewajiban Dirumah, Disekolah Dan Dimasyarakat Siswa Kelas Iii Sdn Kuta Pasie Aceh Besar', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2.1 (2021)

Apriansyah, Muhammad Ridwan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta', *Jurnal PenSil*, 9.1 (2020), 9–18 <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>

Arsyad, Azhar, and Asfah Rahman, 'Media Pembelajaran', *Bab Ii Kajian Teori*, 1, 2015, 23–35 <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536#>

Bahasa, Dalam Pembelajaran, 'Sofia Peranan Media Pengajaran', XIII (2012), 49–58

Dewi, Devy Retnosari, Pendekatan Kontekstual, Untuk Siswa, and S M A Kelas, 'Pengembangan Lembar Kerja Siswa Untuk Pembelajaran Permutasi Dan Kombinasi Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa Sma Kelas Xi', 2013

Ii, B A B, '/DGambar II.1 Profesi Sumber : Https:/Irektoriorganisasiprofesi.Wordpress.Com/ (Diakses Pada 20/04/2018)', 2018, 4–26

JavanLabs, 'TafsirQ', 2015 <https://tafsirq.com/23-al-muminun/ayat-78#tafsir-quraish-shihab>

Maiti, and Bidinger, 'Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (1981), 1689–99

Marleny, Finki Dona, Ayu Ahadi Ningrum, and Windarsyah Windarsyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Untuk Menunjang Belajar Mengajar Siswa Pada Gugus 6 Pirus Martapura', *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2.3 (2021), 108–13 <https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v2i3.2086>

Maulidiyah, Catri, 'Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang', *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6.1 (2022), 76–85 <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.5910>

Nasution, Khairuddin, 'Teknologi Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran', *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 2019, 387–94

Nur, Afifah, Fua Jumardin La, Munir Yusuf, and Iain Palopo, 'Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Di Sekolah Dasar Pendahuluan', *Jurnal Kependidikan*, 11.2 (2022), 57–66

Sembiring, S R B, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Kine Master Pada Materi Persamaan Kuadrat Dengan Cara Daring Di SMAN 1 Padang Tualang', 06.03 (2021), 3417–30 <http://repository.uinsu.ac.id/14567/%0Ahttp://repository.uinsu.ac.id/14567/1/SELVI RANI BR.SEMBIRING %28SKRIPSI%29.pdf>

Studi, Program, and Pendidikan Tekenologi, 'PENERAPAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Arif Yudianto', 2017, 234–37

Suparyanto dan Rosad (2015, '**済無**No Title No Title No Title', *Suparyanto Dan Rosad (2015*, 5.3 (2020), 248–53

Yanto, Doni Tri Putra, 'Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik', *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19.1 (2019), 75–82 <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>

Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013.