

الفصل الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

يظهر عصر العولمة التطور السريع للتكنولوجيا. لا يمكن أن يجتنب ثيره، خاصة ثير في عالم التعليم. تفسير التكنولوجيا بشكل عام هو وسيلة أن تساعد في بقاء حياة الإنسان. تطويره، شهد التكنولوجيا الرقمية توسعا في المعنى أن تصل إلى جميع جوانب الحياة. التكنولوجيا الرقمية له احتمال وامكان الإستراتيجية لدور ودعم نجاح عملية التعليم والتعلم. تتمثل إحدى الإمكانيات الإستراتيجية في تطوير التكنولوجيا الرقمية هي عملية التعلم استخدام مواد التعليمية القائمة على التكنولوجيا الرقمية، ووسائل الاتصال، والإنترنت، والبريد الإلكتروني، وغير ذلك.

في العصر الحديث مثل اليوم، كل عناصر التعليم مطلوبة للتكيف دائما مع التطورات التكنولوجية. يتم ذلك كحالة لتحسين جودة التعليم. استجابة لموقف ديناميكي للغاية مثل اليوم، تتطلب أنشطة التعلم الابتكار والإبداع لجعل التعلم أكثر فائدة. التعلم المهادف هو التعلم الذي يشرك جميع المتعلمين الحسنيين بحيث يكون هذا التعلم لطبع مدعوماً سنزاتجية توصيل المواد التي تزيد من أداء الحواس الخمسة يمكن القيام بهذه الوظائف كحد أقصى استخدام وسائط تعليمية تحتوي على نص وفيديو ورسوم متحركة (وسائط متعددة).^٢

لقد تطور تكنولوجيا في هذا العصر تطوراً سريعاً حتى يتطلب منه التجديد والإبداع في أي مجالات، وهي في المجال التعليمي ولا سيما في تعليم اللغة العربية بهذا التطور، جعل العالم كله بمثابة قرية صغيرة. وتعليم اللغة العربية كجزء من التعليم، له دور ضروري في هذا العصر لأنها لغة العلمية تستخدمها أكثر من نصف مليار مسلم في العالم حتى تحتاج عناصر التعليم مناسب لعصر اليوم. من الناحية العملية، يهدف تعليم اللغة العربية على الأقل لتنمية المهارات اللغوية لدى الطلاب. ومن أهم المهارات اللغوية هي مهارة الاستماع ن الاستماع هو الخطوة الأولى في تعليم اللغة وأساسى لمهارات الأخرى. والاستماع يكون وسيلة الدراسين بحيث أنهم يفهمون ما يدرسونه فهوله المكانة العالية عندهم. ولولم يكن المتعلم سامعاً جيداً، فلا يفهموا ما يشرح

^١ Mohammad Afifulloh & Bagus Cahyanto, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik di Era Pandemi Covid-19", Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia Vol. ٦ No. ٢, September ٢٠٢١, ٣١-٣٢.

^٢ Imelda Uma Riwu, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada", Journal of Education Technology Vol. ٢ No. ٢, ٢٠١٨, ٥٧-٥٨.

المدرس. والمعروف أن من واجبات المدرس أن يدرّب المتعلمين تدريجياً مستمراً على فهم المسموع لكي يستطيع المتعلم استيعاب ما يسمع من أصوات ويحل رموزها وفهمها.^٣

في العام الماضي، ثرت إندونيسيا بفيروس كورونا (كوفيد-١٩). هذا التأثير يجعل نظام التعليم لا يعمل كالمعتاد. يتم إصدار سياسة الدراسة من المنزل أو المعروفة باسم التعلم عن بعد التي تتم عبر الإنترنت في الرسالة الدورية رقم ٤ لعام ٢٠٢٠. يعد التعلم عبر الإنترنت أحد مبادئ التعلم الأربعة عشر التي تم تنظيمها في (Kemendikbud، ٢٠١٦) رقم ٢٢، أي أن التعلم يمكن أن يحدث في أي مكان من خلال استخدام التكنولوجيا والاتصالات.^٤ التعلم عن بعد هو عملية تعليم وتعلم تتم عن بعد من خلال استخدام وسائل الاتصال المختلفة.^٥ من خلال نظام التعلم عن بعد، يتم حل طالب مكانة المنزل إلى تعليم جيد، فضلاً عن دروس وجها لوجه بشكل عام، دون الحاجة إلى ترك الأسرة والمنزل والمدينة والعمل، ودون فقدان أي فرص عمل.^٦ يجلب هذا التأثير اتجاه تعليم لا سيما في التعلم المستقبلي وهو تغيير نهج التعلم التقليدي نحو التعلم المسببي والتعلم المعرف. اسم عصر تعلم المعرفة، يمكن للناس أن يتعلموا في أي مكان، سواء في الفصل، أو في المكتبة، أو في المنزل، أو على الطريق، في أي وقت، ليس وفقاً للجدول الزمني، يمكن أن يكون في الصباح أو بعد الظهر أو في المساء.

حتى في عام ١٩٨٩، تبنى Pinar (١٩٨٩) في المستقبل من المرجح أن يكون مر ومنفتحا ومتنوعا و سعار معقولة لأي شخص يريد التعلم بغض النظر عن العمر والجنس وخبرة التعلم السابقة وما إلى ذلك. مع الإنترنت، يمكن أن يكون نموذج إيصال المعلومات من خلال العديد من القنوات، مثل الوسائط المتعددة، أي الجمع بين النص والرسوم البيانية والصور مع الفيديو والصوت، مما يدعم بشكل كبير القدرة على نقل المعلومات ذات المغزى والافتراضية. الآن ينمو مستقبل التكنولوجيا بسرعة إلى جانب التغييرات في استراتيجيات التعلم التي بدأت أيضا في التحول واستراتيجيات التعلم القائمة على التكنولوجيا مثل نموذج التعلم المدمج

^٣ جودت الركابي، طرق تدريس اللغة العربية، (لبنان: دار الفكر، ١٩٧٣)، ١٨.

^٤ Indra Kartika Sari, "Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu Vol ٥ No ٤, ٢٠٢١, ٢١٥٧.

^٥ Undang Undang Pendidikan Tinggi Nomor ١٢ Tahun ٢٠١٢, Bagian Ketujuh Pendidikan Jarak Jauh, Pasal ٣١ Ayat ١.

^٦ Agus Suprijono, dkk, Kesiapan Dunia Pendidikan Menghadapi Era New Normal, (Parepare: IAIN Parepare, ٢٠٢٠) ١٠٥.

blended learning الذي يجمع بين أنشطة التعلم التقليدية في الفصل والتعلم عبر الإنترنت نحو الاستقلال في التعلم.^٧ بحيث لمواجهة الحاضر والمستقبل، هناك حاجة إلى الابتكار في تنفيذ التعلم الذي يدمج التكنولوجيا. بحيث لمواجهة الحاضر والمستقبل، هناك حاجة إلى الابتكار في تنفيذ التعلم الذي يدمج التكنولوجيا.

بدون عوامل داعمة لا يتم التعلم بسلاسة. يحدد المعلم أحد العوامل التي تدعم نجاح التعلم. يحتاج المعلمون في تنفيذ عملية التعلم إلى إجراء تحضيرات متنوعة واختيار أدوات التعلم حتى يتمكن الطلاب من فهم المواد بسهولة حتى يصبح التعلم ممتعًا ونشطًا وتفاعليًا. لهذا السبب، هناك حاجة إلى ابتكار المعلم في تجميع المواد التعليمية وفقًا لاحتياجات الطلاب. مع وجود المواد التعليمية يتم تقليل فوارق التعلم كمصدر للمعرفة، في هذه الحالة تلعب قدرة المعلم على تصميم أو تجميع مواد تعليمية دورًا مهمًا للغاية في تحديد نجاح عملية التعلم والتعلم من خلال مادة تعليمية يتم تعريف المواد التعليمية أيضًا على أنها جميع أشكال المواد التي يتم ترتيبها بشكل منهجي والتي تتيح للطلاب التعلم وفقًا للمناهج الدراسية المعمول بها. استخدام المواد التعليمية، سيكون المعلم أكثر اهتمامًا في تدريس المواد للطلاب وتمكين تحقيق جميع الكفاءات المحددة مسبقًا.

في هذه الحالة، يمكن استخدام المواد التعليمية بشكل إلكتروني. سيساعد وجود مواد التعليمية الإلكترونية التي يتم توزيعها على الطلاب في الحصول على موارد تعليمية فعالة للمشاركة في التعلم. وذلك لأن مواد التعليمية الإلكترونية يمكن أن تسهل عملية التعلم للطلاب لأنه يمكن الوصول إليها بسهولة وبسرعة وفي أي مكان. يوصى بعملية التعلم استخدام مواد التعليمية الرقمية في تنفيذ التعلم لإثارة اهتمام الطلاب لتعلم. تسهل مواد التدريس الإلكترونية على الطلاب التعلم بشكل مستقل. لأن لإضافة إلى استخدامه للتعلم في الفصول الدراسية، يجب أن تكون المواد التعليمية أيضًا قادرة على مساعدة الطلاب على التعلم بشكل مستقل.^٩ يتيح

^٧ Siti Istiningih & Hasbullah, "Blended Learning Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan", Jurnal Elemen Vol. ١ No. ١, Januari ٢٠١٥, ٤٩-٥٠.

^٨ Yuberti, *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja), ١٨٦.

^٩ Rusdatul Nida, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Multimodel pada Materi Alat-Alat Optik untuk Melatihkan Kemampuan Analisis Peserta Didik", Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Vol. ٥ No. ٢, ٢٠٢١, ١٠٩.

استخدام التكنولوجيا في تطوير المواد التعليمية للطلاب الوصول إليها استخدام جهاز كمبيوتر محمول أو هاتف ذكي. هذا يجعل تطبيق التكنولوجيا في شكل استخدام الهواتف الذكية بين الطلاب أكثر فائدة نحو التعليم.^{١٠}

الحقيقة أنه لا يزال هناك المعلم الذي لا يزالون يعتمدون على مواد التعليمية التقليدية. المواد التعليمية التقليدية هي مواد تعليمية تستخدمها فقط، فقط تشزيها، على الفور، بدون بذل مجهود في التخطيط لها وإعدادها وتجميعها بنفسك. يمكن أن تؤدي الأخطاء في اختيار المواد التعليمية إلى فهم الطالب دون المستوى الأمثل أثناء تعلمهم. يظهر Prastowo أن جودة التعلم منخفضة عندما يركز المعلمون فقط على مواد التدريس التقليدية، دون الإبداع لتطوير التعلم المبتكر.

نظرًا لأهمية استخدام الوسائط المتعددة في التعليم المبتكر، هناك حاجة إلى ابتكارات تعليمية، أحدها استخدام الوسائط الإبداعية القائمة على مقاطع الفيديو المتحركة. وفقًا لمahnun فإن مقاطع الفيديو المتحركة هي رسوم متحركة على شكل كلمات وحمل مصحوبة بصوت ومواد سمعية بصرية تساعد المتلقي على فهم ما سيتم نقله بسهولة. وفقًا لـ Dale فإن ٨٥٪ من الخبرة التعليمية للفرد يتم الحصول عليها من حاسة البصر (العيون)، ١٣٪ عن طريق حاسة السمع (الأذنين) والباقي عن طريق الحواس الأخرى. يرضى هذا أن التعلم باستخدام الفيديو أو الرسوم المتحركة أكثر نجاحًا في جذب انتباه الطلاب بشكل أكبر لأن الطلاب قادرون على الفهم من خلال مستشعرين حسيين بشريين، أي من خلال العينين والأذنين.^{١٢} يتماشى هذا مع رأي Meyer في النظرية المعرفية لتعلم الوسائط المتعددة ن الطلاب الذين يتعلمون لكلمات (الصوت) والصور يمكنهم إنتاج حلول إبداعية أكثر بنسبة ٨٩٪ مقارنة لطلاب الذين يتعلمون فقط لكلمات (الصوت) فقط. لأن الكلمات (الصوت) ستتم معالجتها من خلال الأذنين (سمعي)

^{١٠} Ismi Laili, Ganefri dan Usmeldi, "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik", Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Vol. ٢ No. ٣, Oktober ٢٠١٩, ٣٠٨.

^{١١} Talaka, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobile Learning Terhadap Minat dan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi", ١٢ Maret ٢٠٢٠.

^{١٢} Ermilinda, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi dan Video terhadap Retensi Memori Biologi Siswa Kelas IX MTSN 4 Agam", ٢٠٢٠.

والصور المعروضة ستم معالجتها من خلال العيون (بصري). وبهذه الطريقة ، يتم موازنة الحمل بين قناتي الدماغ البشري بحيث لا يتم تحميل قناة واحدة بشكل زائد.^{١٣}

يعد الاستماع مهارة لغوية رئيسة بين مهارة اللغة الأربعة لأن هذه المهارة هي المهارة الأولى التي يتعلمها الصبي في صغار سنه. فالصبي يتعلم اللغة أولاً بطريق الاستماع، فبذلك تبدأ تعلم مهارة الاستماع قبل غيرها، حتى أن كثيراً من الناس يستطيعون أن يتكلموا بفصيح بطريقة الاستماع مع أنهم لا يستطيعون القراءة والكتابة. فهذا يدل على أن الاستماع شيء رئيسي لدى الإنسان فوق المهارات الأخرى. يحتاج معلم اللغة الأجنبية إلى إدخال اللغة لدرجة مستوى إجادتهم. يمكن أن يوفر الاستماع للطلاب المدخلات التي يحتاجون إليها. عندما يستمع المستمع إلى نص الاستماع، خاصة للمتحدثين الأصليين، فإن مهارة الاستماع لديهم ولهم فرصة أفضل واحسن لاستخدام اللغة العربية للحصول على الإتيان لفهم الاستماع، تعد المواد لمهارة الاستماع للطلاب مهمة جداً في عملية تعلم اللغة.^{١٤} من البيان السابق المذكورة أعلاه إلى أهمية مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية وتدفع الباحثان لمساعدة الطلاب لكي يستطيعون أن يتعلموا مهارة الاستماع جيداً بتطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع استخدام Plotagon Studio لتكون فعالية فيه. اعتمدا على بعض الدراسات السابقة عند Oktavianingtyas وأسوان و Johana & Darley أن تطبيق فلو غون Plotagon قد ساعد كثيراً عند تعليم اللغة الإنجليزية والرؤية.^{١٥} فأرادات الباحثان أن تطوروا المواد التعليمية لمهارة الاستماع استخدام تلك الوسيلة لتعليم اللغة العربية وخصوصاً مهارة الاستماع حتى تكون حل المشكلة منها، لأن الطلاب لا يستطيعون أن يفهموا مواد الأخرى فيه إذا لم يسمعوا جيداً، إذ أن الطلاب يحتاجون بشدة الاحتياج إلى وجود هذا التطوير للوصول إلى معلومات مهارة الاستماع. أخذت الباحثان الموضوع لهذا البحث: "تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع استخدام Plotagon Studio للطلاب في الصف السابع لمدرسة المتوسطة الإسلامية حكمة الأمانة موجوكرتا".

^{١٣} Eni Fariyatul Fahyuni, *Teknologi, Informasi dan Komunikasi: Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, ٢٠١٧), ١

^{١٤} Naci Yilzid & Mustafa Albay, "The Role of Listening Skills in Developing Communicative Competence: A Case Study in the Language Classroom", *International Journal of Social Sciences & Educational Studies* Vol. ٢ No. ٢, Januari ٢٠٢٢, ٥.

^{١٥} جودت الركابي، طرق تدريس ... ، ٦-٧.

ب. أسئلة البحث

استنادا لما قدمته الباحثان في خلفية البحث فتركز الباحثان أسئلة البحث كما يلي:

1. كيف تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع استخدام Plotagon Studio للطلاب في الصف السابع مدرسة المتوسطة الإسلامية حكمة الأمانة موجوكرطا؟
2. كيف فعالية المواد التعليمية لمهارة الاستماع استخدام Plotagon Studio للطلاب في الصف السابع مدرسة المتوسطة الإسلامية حكمة الأمانة موجوكرطا؟

ج. أهداف البحث

1. لمعرفة كيفية تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع استخدام Plotagon Studio للطلاب في الصف السابع مدرسة المتوسطة الإسلامية حكمة الأمانة موجوكرطا.
2. لمعرفة فعالية المواد التعليمية لمهارة الاستماع استخدام Plotagon Studio للطلاب في الصف السابع مدرسة المتوسطة الإسلامية حكمة الأمانة موجوكرطا.

د. فوائد البحث

- وأما فوائد من هذا البحث كما يلي:
1. فوائد البحث نظرياً يقصد هذا البحث ليزيد المعرفة خاصة في تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع استخدام Plotagon Studio ويمكن أيضاً أن يعطي المعلومات والأفكار إلى الآخرين لاستخدامها مرجعاً للبحوث التطبيقية.
 2. فوائد البحث التطبيقية

أ) للمعلم

كان المنتج من هذا البحث يستطيع أن يجعل وسيلة للمعلم في بيان المواد التعليمية عن مهارة الاستماع ويزيد المعلومات عن كيفية تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع استخدام Plotagon Studio.

ب) للطلاب

كان المنتج من هذا البحث يرحي أن يعطي السهولة وترقية حماسية والدفاعهم لفهم المواد مهارة الاستماع التي يقدمها المعلم استخدام Plotagon Studio.

ت) للمدرسة

كان المنتج من هذا البحث يرحي أن يجعل مرجعا في استخدام وسيلة التعليمية للمدرسة خاصة في المواد مهارة الاستماع.

٥. حدود البحث

١. الحدود الموضوعية

ركزت الباحثان هذا البحث على تطوير المواد التعليمية التي تتعلق لمهارة الاستماع استخدام Plotagon Studio ويختص للطلاب في الصف السابع مدرسة المتوسطة.

٢. الحدود المكانية

ركزت الباحثان هذا البحث في الصف السابع مدرسة المتوسطة الإسلامية حكمة الأمانة موجوكرتا.

٣. حدود الزمانية

يجري هذا البحث في السنة الدراسية ٢٠٢٢-٢٠٢٣

٥. تحديد المصطلحات

للباحثان الإحتياجات تحديد بعض المصطلحات الواردة في هذا البحث من أجل

تجنب سوء الفهم ، وهي:

١. المواد التعليمية

المواد التعليمية وهي المادة التعليمية المتزكبة والمنظمة التي يعطيها المعلم للتلاميذ ليفهمونها من أجل إنجاز الأهداف المرجوة.^{١٦} ويقصد المواد التعليمية في هذا البحث هي المواد التعليمية تركز على مهارة الاستماع في الصف السابع مدرسة المتوسطة الذي يطور استخدام

.Plotagon Studio

٢. تطبيق Plotagon Studio

^{١٦} R. Ibrahim dan Nana Syaodah, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, ٢٠٠٣), ١٠٠.

هو آلة لإنشاء الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد جيدة و صحيحة التي يمكن أن إدخال الصوت والنصوص. وهذا الوسائل سيستخدمه ليصنع مقاطع فيديو لمواد التعليمية لمهارة الاستماع.

٣. مهارة الاستماع

هو عمالية إنصات إلى الرموز المنطوقة ثم تفسرها. ويقصد لمهارة الاستماع هي مهارة الاستماع تركز على الطلاب لمدرسة المتوسطة.

ز. الدراسات السابقة

بناء على هذا البحث هناك بعض الدراسات السابقة التي تتصل بهذا البحث، كما يلي:

١. إسمهاري (٢٠٢١)، تطوير وسيلة الرسوم المتحركة استخدام بلو جون ستوري في ترقية

مهارة الكلام للطلبة الصف السابع في مدرسة نور المعاد المتوسطة الإسلامية بينجارو

كاليمنتان الجنوبية. أهداف هذا البحث هو لمعرفة كيفية وسيلة الرسوم المتحركة استخدام

تطبيق بلو جون ستوري (Plotagon Story) في تعليم مهارة الكلام لطلاب الصف السابع

في مدرسة نور المعاد المتوسطة الإسلامية بينجارو كاليمنتان الجنوبية لمعرفة ملائمة وسيلة

الرسوم المتحركة المطورة استخدام تطبيق بلو جون ستوري (Plotagon Story) في تعليم

مهارة الكلام لطلاب الصف السابع في مدرسة نور المعاد المتوسطة الإسلامية بينجارو

كاليمنتان الجنوبية

٢. كنت دية سلمى (٢٠٢٠)، تطوير الوسائط المتعددة للاستماع استخدام الوسائل المتعددة برمجة

فلو غون ستوري لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية مالانج. أهداف من

هذا البحث هو: (١) لمعرفة تطوير الوسائل المتعددة لمهارة الاستماع لاستفادة من برمجة

فلو غون ستوري (Plotagon Story) لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية

مالانج. (٢) لمعرفة خصائص الوسائل المتعددة لمهارة الاستماع لاستفادة من برمجة

فلو غون ستوري (Plotagon Story) لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية

مالانج. (٣) لمعرفة فعالية استخدام الوسائل المتعددة لمهارة الاستماع لاستفادة من برمجة

فلو غون ستوري (Plotagon Story) لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية

مالانج.



٣. فضيلة سفينة سلامة (٢٠١٨)، تطوير وسائط تعليمية تفاعلية في شكل قصص متحركة بمساعدة Lectora Inspire و Plotagon في الموضوع الفرعي مقارنة القيمة والقيمة العكسية. يهدف هذا البحث هو لتطوير إنتاج وسائط تعليمية تفاعلية في شكل قصص رسوم متحركة بمساعدة برمجيات Lectora Inspire و Plotagon في الموضوع الفرعي مقارنة.

٤. إيكو شهب الدين (٢٠٢٠)، هذه الدراسة هي لمعرفة فعالية الرسوم المتحركة الفيديو على أساس تطبيق بلو غون لنزقية إرادات التلاميذ في تعليم اللغة العربية للصف السابع المدرسة واحد هاشم الثانوية داو مالانج.

رقم	اسم الباحث و موضوع البحث	الأصالة
١	إسمهاري، ٢٠٢١ تطوير وسيلة الرسوم المتحركة استخدام بلو جون ستوري في ترقية مهارة الكلام للطلبة الصف السابع في مدرسة نور المعاد المتوسطة الإسلامية بينجارو كاليمنتان الجنوبية ^{١٧}	منهج البحث هي البحث والتطوير (Research & Development) إجراءات التطوير (Borg & Gall) (Borg & Gall) بينما يركز هذا البحث على مهارات الاستماع للطلاب في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية أما إجراءات التطوير استخدام أددي (ADDIE)

^{١٧} إسمهاري، الرسالة العلمية: تطوير وسيلة الرسوم المتحركة استخدام بلو جون ستوري في ترقية مهارة الكلام للطلبة الصف السابع في مدرسة نور المعاد المتوسطة الإسلامية بينجارو كاليمنتان الجنوبية، (بنجارماسين: جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجارماسين، ٢٠٢١ م).

<p>تطوّر كنت دية سلمى المواد التعليمية لمهارات الاستماع للطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية أما إجراءات التطوير استخدام بورغ وغال (Borg & Gall) بينما تطوّر الباحثان المواد التعليمية لمهارات الاستماع للطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية أما إجراءات التطوير استخدام أددي (ADDIE)</p>	<p>- منهج البحث هي البحث والتطوير (Research & Development) - إجراءات التطوير استخدام بورغ وغال (Borg & Gall)</p>	<p>كنت دية سلمى، ٢٠٢٠ تطوير مواد مهارة الاستماع استخدام الوسائل المتعددة برمجة فلو غون ستوري لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية مالانج^{١٨}</p>	<p>٢</p>
<p>- يهدف البحث لفضيلة سفينة سلامة إلى تطوير وسائط تعليمية تستخدم التعاون بين Plotagon والتطبيقات الأخرى لموضوعات الرضيات، بينما يهدف هذا البحث إلى تطوير مواد تعليمية اللغة العربية استخدام Plotagon مجردا</p>	<p>- منهج البحث هي البحث والتطوير استخدام إجراءات التطوير من أددي (ADDIE)</p>	<p>فضيلة سفينة سلامة، ٢٠١٨ تطوير وسائط تعليمية تفاعلية في شكل قصص متحركة بمساعد Lectora Inspire و Plotagon في الموضوع الفرعي مقارنة القيمة والقيمة العكسية^{١٩}</p>	<p>٣</p>
<p>- يستخدم البحث لإيكو شهب الدين الطريقة الكمية بينما يستخدم هذا</p>	<p>- الطريقة البحث الكمية</p>	<p>إيكو شهب الدين، ٢٠٢٠</p>	<p>٤</p>

^{١٨} كنت دية سلمى، رسالة الماجستير: تطوير مواد مهارة الاستماع استخدام الوسائل المتعددة برمجة فلو غون ستوري لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية مالانج، (مالانج: جامعة مولا ملك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٢٠م).

^{١٩} Fadilah Safinatu Salama, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan Lectora Inspire dan Plotagon pada Sub Pokok Bahasan Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai*, (Jember: Universitas Jember, ٢٠١٨).

<p>البحث طريقة البحث والتطوير (Research & Development)</p>		<p>فعالية فيديو الرسوم المتحركة القائمة على تطبيق Plotagon لتزقية إرادات التلاميذ في تعليم اللغة العربية للصف السابع المدرسة واحد هاشم الثانوية داو مالانج^{٢٠}</p>
--	--	---

والفرق بين هذا البحث لدراسات السابقة عموماً، هي أن في هذا البحث ينحصر على تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع استخدام أحد أنواع من Plotagon وهي Plotagon Studio استخدام إجراءات البحث من تطوير عرضها أدنى ADDIE بينما في الدراسات السابقة يستخدم نوعاً آخر من Plotagon وهي Plotagon Story استخدام إجراءات البحث من نموذج التطوير عرضها بورغ وغال (Borg & Gall). وإخراج من فيديو رسوم المتحركة المطورة في هذا البحث يعني القصة على شكل مونولوج بين حوارات كمن الأفلام الرسوم المتحركة عموماً.



^{٢٠} Eko Syahbuddin, Skripsi: *Efektivitas Video Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Mts Wachid Hasyim DAU Malang*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, ٢٠٢٠).