

الباب الخامس

خاتمة

أ. الاستنتاج

بعد تنفيذ جميع مراحل البحث والتطوير، بدءًا من تحليل الاحتياجات، وتصميم الوسيلة التعليمية، وتطويرها، ثم تجريبيها ميدانيًا وتحليل نتائجها إحصائيًا، توصل هذا البحث إلى مجموعة من الاستنتاجات التي تجيب عن أسئلة البحث المطروحة. وقد استندت هذه الاستنتاجات إلى نتائج الاختبارات، والاستبانة، والملاحظة، بالإضافة إلى نتائج التحكيم العلمي للوسيلة التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة. وفيما يلي عرض لأهم الاستنتاجات التي تم التوصل إليها في هذا البحث:

١. عملية تطوير الوسيلة التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة

تُستنتج عملية تطوير الوسيلة التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة أنها تُقَدَّت بصورة منهجية وفق نموذج البحث والتطوير (4D) الذي يشمل مراحل: التحديد (Define)، والتصميم (Design)، والتطوير (Develop)، والنشر (Disseminate). وقد أسفر تطبيق هذا النموذج عن إنتاج وسيلة تعليمية رقمية متكاملة، مبنية على تحليل احتياجات المتعلمين، ومصممة وفق سيناريو تعليمي واضح، ومنفذة باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي بشكل منظم. ويؤكد ذلك أن اعتماد نموذج 4D قد أسهم في ضمان جودة المنتج من حيث التخطيط والتنفيذ، وأن عملية التطوير تمت وفق إطار علمي قابل للتطبيق والتكرار في سياقات تعليمية مشابهة.

٢. جودة تطوير الوسيلة التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة

تُظهر نتائج تقويم جودة الوسيلة التعليمية أن المنتج المطوّر يتمتع بدرجة صلاحية مرتفعة، حيث بلغت نسبة التحكيم من قبل الخبراء حوالي ٩٠٪، مما يشير إلى أن الوسيلة تقع ضمن مستوى جيد جدًا من حيث المحتوى، والتصميم البصري، والوضوح الصوتي، وملاءمتها لخصائص المتعلمين. كما دعمت نتائج الاستبانة هذا الحكم، إذ أبدى الطلاب اتجاهات إيجابية نحو الوسيلة من حيث الجاذبية وسهولة الفهم وزيادة الدافعية.

ومن ناحية النتائج الكمية، أظهرت البيانات تحسناً ملحوظاً في أداء الطلاب بين القياس القبلي والبعدي، حيث بلغ متوسط الكسب المعياري (N-Gain) قيمة ٠,٩١٧٣، وهي تقع ضمن الفئة المرتفعة (*High Gain*)، مما يدل على حدوث تحسن كبير جداً في مستوى الفهم القرائي. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن جودة الوسيلة التعليمية المطورة لا تقتصر على صلاحيتها النظرية، بل تنعكس عملياً في تحسين نواتج التعلم بدرجة عالية.

٣. فعالية استخدام الوسيلة التعليمية في ترقية فهم نصوص القراءة

تُثبت نتائج الاختبارات الإحصائية فعالية الوسيلة التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة في ترقية فهم نصوص القراءة لدى الطلاب، حيث أظهرت نتائج اختبار *Wilcoxon Signed Rank Test* وجود فرق دال إحصائياً بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي عند مستوى دلالة $\text{Sig.} < 0,05$ ، مما يدل على تأثير معنوي للوسيلة التعليمية في تحسين الأداء.

كما تدعم هذه النتيجة قيمة الكسب المعياري المرتفعة $\text{N-Gain} = 0,9173$ ، والتي تشير إلى أن التحسن الذي تحقق لدى الطلاب ليس طفيفاً، بل يمثل نقلة نوعية في مستوى الفهم. إضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج الملاحظة ارتفاع مستوى التفاعل داخل الصف ٩٠٪، كما أظهرت الاستبانة اتجاهات إيجابية لدى الطلاب نحو استخدام الوسيلة التعليمية.

وبناءً على تكامل هذه المؤشرات الكمية والكيفية، يمكن الاستنتاج أن الوسيلة التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة تُعد وسيلة فعالة بدرجة عالية في ترقية فهم نصوص القراءة، حيث تسهم في تحسين الأداء الأكاديمي، وزيادة التفاعل، وتعزيز دافعية التعلم لدى الطلاب.

ب. المقترحات والتوصيات

استنادًا إلى النتائج التي توصل إليها هذا البحث، يمكن تقديم مجموعة من المقترحات والتوصيات التي تهدف إلى تعظيم الاستفادة من الوسيلة التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة، وتطوير استخدامها في مجال تعليم اللغة العربية.

أولاً، يُوصى لمعلمي اللغة العربية بتوظيف الوسائل التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة في تدريس نصوص القراءة، لما أظهرته نتائج البحث من قدرة هذه الوسيلة على تحسين مستوى الفهم القرائي لدى الطلاب بشكل ملحوظ، فضلاً عن دورها في زيادة التفاعل والانتباه داخل الصف الدراسي. كما يُنصح المعلمون بتصميم أنشطة تعليمية مرافقة لهذه الوسيلة، بما يعزز من ترسيخ الفهم ويحول المتعلم من متلقٍ سلبي إلى مشارك فعال في عملية التعلم

ثانياً، يُوصى لمطوري الوسائل التعليمية بالاهتمام بتطبيق مبادئ التعلم بالوسائط المتعددة عند تصميم المواد التعليمية، خاصة ما يتعلق بتكامل الصوت والصورة وتجنب ازدواجية المعلومات، لما لذلك من أثر مباشر في تقليل الحمل المعرفي وتحسين جودة التعلم. كما يُقترح التوسع في استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي في إنتاج محتوى تعليمي تفاعلي يتسم بالكفاءة والمرونة وسرعة الإنتاج.

ثالثاً، يُوصى للمؤسسات التعليمية بدعم استخدام الوسائط التعليمية الرقمية داخل البيئة الصفية، من خلال توفير البنية التحتية المناسبة مثل أجهزة العرض والوسائل التقنية، إضافة إلى تدريب المعلمين على توظيف هذه الوسائل بشكل فعال في العملية التعليمية، بما يواكب متطلبات التعليم في العصر الرقمي.

رابعاً، يُقترح على الباحثين إجراء دراسات مستقبلية تستخدم تصميمات تجريبية أكثر ضبطاً، مثل تضمين مجموعة ضابطة، أو تطبيق الوسيلة التعليمية على مدى زمني أطول، وذلك للتحقق من استمرارية الأثر التعليمي على المدى البعيد. كما يُنصح بتطبيق هذه الوسيلة على مستويات تعليمية مختلفة وموضوعات متنوعة في اللغة العربية، لقياس مدى عموميتها وفعاليتها في سياقات تعليمية متعددة.

خامساً، يُوصى بتطوير الوسيلة التعليمية الحالية من خلال إضافة عناصر تفاعلية، مثل الأسئلة المدججة أو التقييمات الفورية، بما يساهم في تعزيز مشاركة الطلاب وتحقيق تعلم أكثر عمقاً.

كما يمكن تحسين جودة الإنتاج من خلال استخدام أدوات أكثر تقدمًا في مجال الرسوم المتحركة لضمان دقة أعلى في التمثيل البصري.

وبناءً على ما سبق، فإن هذه التوصيات تمثل امتدادًا عمليًا لنتائج البحث، وتساهم في تطوير استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة، بما يعزز من جودة تعليم اللغة العربية ويرتقي بمستوى فهم الطلاب للنصوص القرائية.



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**