الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

خلال تطوير هذه التكنولوجيا ، نمت التكنولوجيا الرقمية في مختلف الوسائط والأدوات والمواد بسرعة. بالإضافة إلى ذلك ، يتم أيضًا تجربة أحد أشكال التعلم في شكل افتراضي. من خلال التعلم الافتراضي أو التعلم عبر الإنترنت ، التعلم لا يقتصر على المكان والزمان. يحدث التفاعل بين المعلمين والطلاب في أي وقت وفي أي مكان. يمكن استخدام التعلم عبر الإنترنت كحل للتعلم عن بعد في حالة وقوع كارثة. كما حدث عندما وضعت الحكومة سياسة التباعد الاجتماعي. تقوم الحكومة بتنفيذ نظام التباعد الاجتماعي من أجل الحد من التفاعل البشري ومنع الناس من الازدحام لتجنب انتشار فيروس COVID-١٩. تعمل هذه السياسة على تعليق أنشطة التدريس والتعلم في سياق المواجهة وجهاً لوجه مؤقتًا. تستبدل الحكومة التعلم بنظام التعلم عبر الإنترنت من خلال تطبيقات التعلم الموجودة عبر الإنترنت. مع هذه السياسة ، يصبح التعلم عبر الإنترنت ، الذي لم يتم تنفيذه على النحو الأمثل في السابق ، هو الخيار الوحيد لأشكال التعلم (Syarifudin، ٢٠٢٠: ٣٢).

التعلم عبر الإنترنت هو التعلم الذي يتم من خلال شبكة الإنترنت. ومع ذلك ، لا يزال تطبيق عملية التدريس والتعلم عبر الإنترنت يواجه العديد من العقبات. تتمثل إحدى العقبات في افتقار المعلم إلى الإبداع في استخدام أساليب التعلم والوسائط عند تنفيذ التعلم عبر الإنترنت ، مما يجعل الطلاب يعترضون على عملية التدريس والتعلم. استنادًا إلى مقابلة مع مدرسة (Nurprihandini ، ٢٠٢١) اللغة العربية للصف الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تشيريبون في ٩ سبتمبر ٢٠٢١ ، هناك العديد من العقبات في تعلم اللغة العربية أثناء وباء COVID-١٩ ، ومن هذه العقبات: " التأثير على إيصال المواد المقدمة ، من ناحية أخرى ، فإن وسائط التعلم المناسبة عبر الإنترنت ستسهل على المعلمين تقديم المواد التعليمية المقدمة. هناك أشكال مختلفة من الوسائط عبر الإنترنت ، مثل Class Room و What's App و Zoom والوسائط الأخرى ". لهذا السبب ، هناك حاجة إلى ابتكار المعلم في التعلم عبر الإنترنت حتى يكون التعلم أكثر فعالية ويجذب انتباه الطلاب. أثناء عملية التعلم ، يجب على المعلم اختيار المواد المناسبة لتقديمها للطلاب. هذا يسهل أن تلقي وتفهم وتذكر المواد التي قدمها المعلم ويسمح للطلاب بأن يكونوا أكثر نشاطًا في عملية التعلم. سيتم تنفيذ

التعلم النشط والسياقي على النحو الأمثل إذا كان مدعومًا بوسائل وطرق وأدوات ومواد مناسبة. إحدى الطرق التي يمكن استخدامها لجعل التعلم عبر الإنترنت أكثر فعالية هو استخدام وسائط التعلم. أن تكون ماهرًا وقادرًا على إتقان تكنولوجيا المعلومات والقدرة على استخدامها هو أيضًا العامل الأكثر أهمية في هذا الوقت لدعم التعلم الجيد. كما ذكر Juliantari، Sudarsana، Sutriyanti، Temon Atawa، Hendrawathy، و Saddhono (Juliantari et al، ٢٠١٨: ٢) في بحثه عن استخدام تكنولوجيا المعلومات في أنشطة التقييم من خلال استخدام الألعاب التفاعلية. تظهر النتائج أنه طالما يتم استخدام تكنولوجيا المعلومات بشكل صحيح ولديها قدرة تحمل كافية ، فيمكن القول إن تكنولوجيا المعلومات في دعم التعلم والتقييم يمكن أن تكون فعالة. تماشياً مع ذلك، يقول Selwyn (في anifah H.Salsabila et al، ٢٠٢٠: ١٩٢) أن التكنولوجيا الرقمية في المؤسسات التعليمية هي أداة داعمة في التعلم ، سواء كوسيلة للوصول إلى المعلومات حول مصادر التعلم أو كوسيلة لدعم أنشطة التعلم. والمتعلقة بالمهام. مع نظام التعلم عبر الإنترنت الذي لا يزال يبدو غريبًا ، يصبح مشكلة لكل من المعلمين والطلاب.

يمكن أن يؤدي استخدام الوسائط في تعلم اللغة العربية إلى زيادة دافع الطلاب ليكونوا متحمسين لتعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن لوسائط التعلم أيضًا أن تزيد من الشعور بالممتعة لدى الطلاب وتزيد من الشعور بالحماس حتى لا يصابوا بالملل بسرعة. في سنهم ، يعد تعلم اللغة العربية أمرًا مملًا إذا لم يتمكن المعلم من تجميعها بوسائط تعليمية ممتعة. يمكن أن يؤدي استخدام الوسائط في تعلم اللغة العربية إلى زيادة دافع الطلاب ليكونوا متحمسين لتعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن لوسائط التعلم أيضًا أن تزيد من الشعور بالممتعة لدى الطلاب وتزيد من الشعور بالحماس حتى لا يصابوا بالملل بسرعة. في سنهم ، يعد تعلم اللغة العربية أمرًا مملًا إذا لم يتمكن المعلم من تجميعها بوسائط تعليمية ممتعة. يهدف تعلم اللغة العربية إلى تزويد الطلاب بالمهارات اللغوية. تشمل مهارات اللغة العربية الإستماع والكلام والقراءة والكتابة (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة). ترتبط المرحلتان الأوليان باللغة المنطوقة والمرحلتان الأخيرتان تتعلقان باللغة المكتوبة. يستمع الطلاب إلى المادة التي قدمها المعلم أولاً ثم يتحدثون. الخطوتان التاليتان هما القراءة والكتابة. أحد أنواع المهارات التي يتم تضمينها في المهارات الإنتاجية هو مهارة الكلام (Syamaun، ٢٠١٦: ٣٤٤). كما ذكر Darmuki وآخرون ، يمكن أيضًا تفسير الكلام على أنه قدرة الشخص على نقل الرسائل أو المعلومات إلى الآخرين باستخدام اللغة المنطوقة .

في هذا الوقت ، يمكن استخدام العديد من برامج الكمبيوتر لإنشاء وسائط تعليمية. مثل باور بوينت ، بالإضافة إلى باور بوينت ، هناك برامج كمبيوتر أخرى يمكن استخدامها لإنشاء وسائط تعليمية قائمة على الصوتيات والمرئيات ، أي باستخدام تطبيق Windows Movie Maker. يعد Windows Movie Maker تطبيقًا مجانيًا تم إنشاؤه بواسطة Microsoft وهو موجود بشكل شائع في كل نظام تشغيل كمبيوتر يعمل بنظام Windows (Susanto & Sumiatie ، ٢٠١٨ : ٥٦). يمكن استخدام هذا التطبيق لإنشاء تطبيقات فيديو عالية الجودة مع تضمين التأثيرات المختلفة الموجودة في التطبيق. على الرغم من أنه لا يزال يعتبر برنامجًا بسيطًا ، من خلال تطبيق Windows Movie Maker ، يمكن للمدرسين إنشاء مقاطع فيديو شيقة. مما يجعل الطلاب مهتمين بالتعلم ، خاصة في دروس اللغة العربية. أهمية استخدام وسائط الفيديو ، لأن استخدام وسائط الفيديو سيكون قادرًا على تحقيق فعالية عملية التعلم ، وتوجيه انتباه الطلاب إلى التركيز على المادة التي تتم دراستها حتى تصبح عملية التعلم ممتعة (Jusmiana et al. ، ٢٠٢٠ : ٣). ذكر Adliani & Wahab أيضًا (في Jusmiana et al.، ٢٠٢٠:٣) أن المواد المعروضة بصريًا في الفيديو فعالة جدًا في مساعدة المعلمين على تقديم مواد ديناميكية مثل حركات معينة وتعبيرات وجه وظروف بيئية معينة. تتطلب هذه المواد تصورات توضح أشياء معينة بحيث تكون أكثر فاعلية عند تقديمها من خلال استخدام تقنية الفيديو.

وأضافت (Nurprihandini، ٢٠٢١) أنه كانت هناك عقبات من حيث اللغويات للطلاب بما في ذلك نطق المفردات وعدد (الجمل) والتكوين والقواعد والتنغيم. استجابةً للمشكلات التي تنشأ في تعلم اللغة العربية في الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تشيريبون ، من الضروري أن يكون لديك وسائط تعليمية فعالة ومثيرة للاهتمام ، وهي وسائط تعلمWindows Movie Maker. بعد ملاحظة العديد من النقاط التي سألها الباحثة للخبير ، أن الباحثة وجد المشاكل التي يواجهها طلاب الصف الثامن من بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تشيريبون. مع المشكلات المذكورة أعلاه ، تهتم الباحثة بأخذ عنوان الدراسة باستخدام وسيلة التعليم "Windows Movie Maker" في ترقية نتائج التعلم في دروس اللغة العربية لدى الطلاب في الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تشيريبون.

ب. أسئلةالبحث

بناءً على الخلفية الموضحة أعلاه ، يمكن تحديد المشاكل على النحو التالي:

١. كيف يتم تطبيق وسائط تعلم Windows Movie Maker في ترقية نتائج التعلم في دروس اللغة العربية في الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تشيريبون ؟

٢. هل هناك تغيير كبير في ترقية نتائج التعلم في دروس اللغة العربية في الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تشيريبون بعد تطبيق وسيلة التعليم الخاصة بـ Windows Movie Maker؟

ج. أهداف البحث

بناءً على تحديد المشاكل أعلاه ، يهدف هذا البحث إلى:

١. لمعرفة تطبيق وسيلة التعليم Windows Movie Maker في ترقية نتائج التعلم في دروس اللغة العربية في الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تشيريبون

٢. لاكتشاف التغييرات المهمة في ترقية نتائج التعلم في دروس اللغة العربية بعد تطبيق وسيلة التعليم Windows Movie Maker في الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تشيريبون

د- أهمية البحث

الفوائد التي يتوقعها المؤلفة من كتابة هذا البحث هي:

١. الفوائد النظرية

من المتوقع أن تؤدي نتائج هذه الدراسة إلى إعلام عالم التعليم في شكل وسيلة التعليم باستخدام Windows Movie Maker.

٢. الفوائد العملية

أ. للطالب

لتوفير عملية تعليمية ممتعة وذات مغزى في عملية التعلم عبر الإنترنت ، يمكن للطلاب فهم مواد التدريس المقدمة بسهولة أكبر.

ب. للمعلمين

يمكن تطوير وتقديم مساهمة مهمة كوسيلة تعليمية لترقية جودة التعلم الذي يقدمه المعلمون.

ج. لوكالات المدارس

يمكن لترقية جودة المدارس من خلال عملية التعلم التي يتم تنفيذها.

د. للباحثين

١. زيادة المعرفة والبصيرة في استخدام وسائل التعلم الشيقة والفعالة

٢. تطوير استخدام وسائل التعلم

٣. تطبيق المعرفة التي تم الحصول عليها خلال المحاضرات.

هـ. حدود البحث

هذا البحث مقيد بما يلي:

١. تناقش هذه الدراسة تطبيق وسيلة التعليم Windows Movie Maker في ترقية نتائج التعلم في دروس اللغة العربية في الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تشيريبون

٢. كان موضوع هذه الدراسة من طلاب الصف الثامن D و F في بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تشيريبون

و. هيكل البحث

لتسهيل الفهم عند كتابة هذا البحث ، يعرضه الباحثة في شكل عدة فصول. المناقشة في هذه الدراسة هي كما يلي:

الباب الأول و هي مقدمة تحتوي على خطة بحث تغطي خلفية المشكلة و أسئلة البحث وأهداف البحث وفوائد البحث و قيود البحث ونظام المناقشة و الدراسة المكتبية.

الباب الثاني هي الإطار النظري ، والتي تحتوي على مفاهيم ونظريات تتعلق بمفهوم وسيلة التعليم ، ووسائط الفيديو ، وفكرة Windows Movie Maker ، ومفهوم نتائج التعلم.

الباب الثالث هي طريقة البحث تحتوي على أنواع المناهج وأدوات البحث والبيانات ومصادر البيانات وإجراءات جمع البيانات والمجموعات السكانية والعينات.

الباب الرابع هو وصف وتحليل للبيانات التي تحتوي على نتائج البحث والتعرض وفقًا لمنهج البحث.

الباب الخامس هو خاتمة تقرير البحث الذي يحتوي على الاستنتاجات والاقتراحات.

ز. الدراسة المكتبية

مطلوب مراجعة الأدب من قبل الباحث في إجراء البحث. يمكن استخدام مراجعة الأدب كأساس نظري ومرجع للكتاب في البحث. وبالتالي ، تستخدم المؤلفة العديد من المراجع والأطروحات التي لها علاقة بوسيلة التعليم Windows Movie Maker في ترقية نتائج التعلم في دروس اللغة العربية، ومنها:

أولاً ، المجلة التي كتبها Fidya Arie Pratama و Dwi Mutiara Sarie في عام ٢٠٢١ بعنوان "*استخدام وسائط التعلم السمعية والبصرية المستندة إلى indows Movie WMaker على مستوى فهم مواد النظام الاقتصادي*" (S arie & Pratama، ٢٠٢١). التشابه مع بحث المؤلف هو أنهما يدرسان الوسائط التعليمية على شكل Windows Movie Maker، بينما الاختلاف هو أن المجلات التي كتبها Fidya Arie Pratama و Dwi Mutiara Sarie هي الموضوعات. الموضوع الذي درسه الكاتب هو اللغة العربية ، أما البحث الذي أجرته Fidya Arie Pratama و Dwi Mutiara Sarie فهو اقتصاد. تم تطبيق مجلة Fidya Arie Pratama و Dwi Mutiara Sarie في بحثهما على موضوعات الاقتصاد على مستوى المدرسة الثانوية (SMA) بينما قام المؤلفان بتطبيقها على المواد العربية على مستوى المدرسة الإعدادية (SMP). نوع البحث المستخدم هو الأسلوب التجريبي في الفصل SMA X الأزهر ٥ سيريبون. أسلوب البحث المستخدم في هذه الدراسة هو استخدام استبيان أو استبيان واختبار كتابي. حيث تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن:

١. استجابة الطلاب لاستخدام وسائط التعلم السمعية والبصرية القائمة على برنامج Windows Movie Maker جيدة وإيجابية. يشعر الطلاب بالدوافع والنشاط في أنشطة التعلم. يهتم الطلاب دائمًا بكل تفاصيل تشغيل الفيديو حتى يشعر الطلاب بالاهتمام بالمشاركة في أنشطة التعلم. لأن المواد معروضة ومعبأة بشكل جذاب. يتضح هذا عندما

طُلب من الطلاب ملء استبيان حول وسائط التعلم السمعية والبصرية المستندة إلى Windows Movie Maker، قاموا بملء الاستبيان برد إيجابي.

٢. هناك تأثير كبير مع استخدام الوسائط السمعية والبصرية المعتمدة على Windows Movie Makerعلى مستوى فهم مادة النظام الاقتصادي ، حيث يتم الحصول على هذه النتيجة من اختبار التحديد الذي يوضح أن استخدام الوسائط المرئية والمسموعة استنادًا إلى Windows Movie Maker، يؤثر على مستوى فهم مادة النظام الاقتصادي. لذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائط التعلم السمعية والبصرية القائمة على Windows Movie Maker(فئة تجريبية) قد أحدث اختلافًا في مستوى فهم المادة مع الفصول التي تستخدم أنشطتها التعليمية الوسائط التقليدية فقط.

ثانيًا ، المجلة التي كتبها Evi Ernasari dan Kian Amboro في عام ٢٠١٧ بعنوان "*تأثير وسائط التعلم المرئي والمسموع استنادًا إلى Windows Movie Maker على القدرة على تحليل تاريخ طلاب الفصل X العلوم حتى الفصل الدراسي في Metro ١ SMA Muhammadiyah عام ٢٠١٦/٢٠١٧* " (Ernasari & Amboro، ٢٠١٧). التشابه مع مجلة هو أنهما يدرسان الوسائط التعليمية على شكل Windows Movie Maker في حين أن الاختلاف هو أن المجلة التي كتبها Evi Ernasari و Kian Amboro تناقش القدرة على تحليل التاريخ بينما يناقش المؤلف القدرة على التحدث. مجلة Evi Ernasari و Kian Amboro في بحثهما الذي يطبق موضوعات علمية على مستوى المدرسة الثانوية (SMA) ، بينما قام المؤلفة بتطبيقها على مواد اللغة العربية على مستوى المدرسة الإعدادية (SMP). نوع البحث المستخدم هو نوع شبه تجريبي من البحث (شبه تجريبي) بنوع تصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة. حيث خلصت نتائج البحث إلى أن وسائل التعلم المستخدمة لها تأثير إيجابي وهام على القدرة على تحليل تاريخ الطلاب. بالإضافة إلى ذلك ، كان متوسط القدرة على تحليل تاريخ طلاب الفصل التجريبي الذين استخدموا وسائط التعلم السمعية والبصرية المستندة إلى Windows Movie Maker. أعلى من فئة التحكم. حيث خلصت نتائج البحث إلى أن وسائل التعلم المستخدمة لها تأثير إيجابي وهام على القدرة على تحليل تاريخ الطلاب. بالإضافة إلى ذلك ، كان متوسط القدرة على تحليل تاريخ طلاب الفصل التجريبي الذين استخدموا وسائط التعليم السمعية والبصرية المستندة إلى Windows Movie Maker أعلى من فئة التحكم. حيث خلصت نتائج البحث إلى أن وسائل التعلم المستخدمة لها تأثير إيجابي وهام على القدرة على تحليل تاريخ الطلاب. بالإضافة إلى

ذلك ، كان متوسط القدرة على تحليل تاريخ طلاب الفصل التجريبي الذين استخدموا وسائط التعلم السمعية والبصرية المستندة إلى Windows Movie Maker أعلى من فئة التحكم.

ثالثًا، المجلة كتبها Abrar Hafizh و Ridho Bayu Yefterson في عام ٢٠١٩ بعنوان "*تطوير الوسائط التعليمية القائمة على الفيديو باستخدام Windows Movie Maker في تعلم التاريخ*" (Hafidh & Yefterson، ٢٠١٩).. التشابه مع مجلة المؤلف هو أنهما يدرسان وسائل الإعلام التعليمية على شكل Windows Movie Maker ، بينما الاختلاف هو أن المجلة التي كتبها Abrar Hafizh وRidho Bayu Yefterson تناقش المواد الأولية لدخول الإسلام وتطويره في إندونيسيا في التاريخ. المواضيع ، بينما يناقش المؤلف القدرة على التحدث في المواد العربية. تطبق مجلة Abrar Hafizh و Ridho Bayu Yefterson في بحثهما ذلك على مستوى المدرسة الثانوية (SMA) ، بينما تطبقها المؤلفة على مستوى المدرسة الإعدادية (SMP). نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (البحث والتطوير). حيث خلصت نتائج البحث إلى أن نتائج تقييم اختبار الصلاحية لخبراء وسائط التعلم تشير إلى أن وسائط التعلم التاريخية القائمة على Windows Movie Maker هي مصدر تعليمي مناسب للاستخدام. يمكن ملاحظة ذلك من نتائج التقييمات التي قدمها خبراء مواد تعلم التاريخ وخبراء وسائط تعلم التاريخ وخبراء مواد التاريخ الإندونيسي. وبالتالي ، فإن وسائط التعلم التاريخية القائمة Video Movie Makerكمصدر تعليمي مناسبة لاستخدامها للاختبار للطلاب لمعرفة مدى فعاليتها.

رابعًا، البحث الذي كتبتها Febi Armelia Rosi في عام ٢٠١٧ بعنوان "*فعالية استخدام برامج صانع أفلام الفيديو في تعلم الرياضيات لطلاب SMP ٢٤N egeri Medan في العام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٧*" (R osi، ٢٠١٧). تشابه أطروحة الكاتب هو أنهما يناقشان وسائط التعلم في شكل Windows Movie Maker في مستوى المدرسة الثانوية (SMP) ، بينما الاختلاف هو أن البحث الذي كتبتها Febi Armelia Rosi هي الموضوع. الموضوع الذي درسه المؤلف هو اللغة العربية ، في حين أن البحث الذي أجرتها Feby Armelia Rosi هو الرياضيات. نوع البحث في بحث Feby هو البحث الكمي من خلال مقارنة فعالية تعلم الرياضيات لدى الطلاب. حيث تشير نتائج الدراسة إلى أن تعلم الرياضيات باستخدام وسائط برنامج Movie Maker يكون أكثر فاعلية من دون استخدام وسائط التعليم كما يتضح من نتائج الاختبار اللاحق للفئة التجريبية والفئة الضابطة. هذا يعني أن استخدام برنامج ideo VMovie Maker يتم استخدامه بشكل فعال في تعلم الرياضيات. نتائج هذه الدراسة مطابقة

لمقارنة النتائج النهائية التي تم الحصول عليها من درجات الاختبار البعدي في فئة الضبط والفئة التجريبية.

خامسًا , المجلة كتبها Anis Susanti و Zainudin في عام ٢٠٢١ بعنوان "*استخدام الوسائط المرئية والمسموعة لترقية قدرة مهارة الكلام في الفئة X IPS ٢ طلاب MAN ١S Tanjung Lago*" (Susanti & Zainudin، ٢٠٢١). التشابه مع مجلة المؤلف هو أن كلاهما يدرس استخدام وسائط الفيديو كوسيلة تعليمية وكلاهما يناقش مهارة الكلام (القدرة على التحدث) ، بينما الاختلاف هو أن المجلة التي كتبها Anis Susanti & Zainudin تدور حول موضوع البحث ، وهو: على مستوى المدرسة الثانوية ، بينما المؤلفة موضوع البحث في مستوى المدرسة الإعدادية. يستخدم هذا النوع من البحث في هذه المجلة البحث الإجرائي في الفصل (PTK). حيث خلصت نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام الوسائط المرئية في الفصل X IPS ٢ SMAN ١ Tanjung Lago في العام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١ ، بناءً على نتائج الاختبارات ، وقدرات الطلاب في مهارة الكلام. زاد من كل دورة. في وقت الاختبار التمهيدي ، كان متوسط درجات الطلاب ٦٠. في دورة الأولى يزيد إلى ٦٨. بينما في الدورة الثانية زادت مرة أخرى إلى ٧٧ مع نسبة إنجاز الحد الأدنى من ١٠٠٪.

سادسًا ، المجلة كتبها Ulfa Hoiriyahو Muhammad Wahyudi عام ٢٠٢١ بعنوان "*استخدام الوسائط السمعية والبصرية لترقية مهارة الكلام في الفصل Al-Ittifaqiah Lecah X Muara Enim MA*" (Ulfa & Wahyudi، ٢٠٢١). التشابه مع مجلة المؤلف هو أن كلاهما يدرس استخدام وسائط الفيديو كوسيلة تعليمية ، في حين أن الفرق هو أن المجلات التي كتبها Ulfah Hoiriyahو Muhammad Wahyudi هي موضوع البحث. أي مستوى المدرسة الثانوية ، بينما مؤلف موضوع البحث هو مستوى المدرسة الإعدادية. يستخدم هذا النوع من البحث في هذه المجلة البحث الإجرائي في الفصل (PTK)، ويتكون من عدة مراحل ، بما في ذلك ؛ التخطيط وتنفيذ الإجراءات والمراقبة والتفكير. بينما كانت الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة هي الاستبيانات وأوراق الملاحظة وقوائم المراجعة والمقابلات والاختبارات. وتشمل تقنيات جمع البيانات المستخدمة المراقبة والمقابلات والتوثيق. ثم تتم معالجة البيانات التي تم جمعها وتحليلها مع مراحل تقليل البيانات ، وعرض البيانات ، والتحقق منها أو استخلاص النتائج. حيث أظهرت نتائج هذه الدراسة أن استخدام الوسائط المرئية والمسموعة في ترقية قدرة مهارة الكلام في الصف X Al-Ittifaqiah Lecah Muara Enim MA في العام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١ ، بناءً على نتائج الاختبارات ، وقدرات الطلاب في زادت مهرة الكلام من كل دورة.

في وقت الاختبار التمهيدي ، كان متوسط درجات الطلاب ٦٠. في الدورة الأولى ، ارتفع إلى ٦٨. بينما في الدورة الثانية ، ارتفع مرة أخرى إلى ٧٧ مع نسبة اكتمال تصل إلى ١٠٠٪ كحد أدنى.

سابعًا ، البحث الذي كتبتها Ninik Chamdani عام ٢٠١٧ بعنوان *"تأثير استخدام Windows Movie Maker على مخرجات تعلم الطلاب في مواضيع عقيدة أخلاق في MA Palembang Al-Fatah"* (Chamdani, ٢٠١٧). تشابه أطروحة الكاتب أن كلاهما يناقش وسائط التعلم في شكل Windows Movie Maker ، بينما الاختلاف هو أن البحث الذي كتبتها Ninik Chamdani هي الموضوع. الموضوع الذي درسه المؤلف هو اللغة العربية ، في حين أن البحث الذي أجراه نينيك شمداني هو Akidah Akhlak. وموضوع البحث في أطروحة Ninik Chamdani هو مستوى المدرسة الثانوية ، بينما موضوع البحث هو مستوى المدرسة الإعدادية. يستخدم نوع البحث في هذا البحث نوع البحث الكمي. حيث أظهرت نتائج البحث أن مخرجات التعلم لطلاب الصف X MA Al-Fatah Palembang حول موضوع Akidah Akhlak قبل استخدام برنامج Video Movie Maker (pre-test) الطلاب الذين تم تصنيفهم على أنهم درجات عالية هم ٢٤ ٪ ، والتي تصنف على أنها متوسطة الدرجات ٦٤٪ ، ومصنفة على أنها منخفضة الدرجات ١٢٪. ومع ذلك ، بعد استخدام وسائط صانع أفلام الفيديو (post-test) في عملية التعلم ، يمكن ملاحظة زيادة نتائج تعلم الطلاب. ويتضح ذلك من الزيادة في درجات الطلاب ، وتحديداً الطلاب المصنفين على أنهم درجات عالية ٦٤٪ ، ومن ينتمون إلى درجات متوسطة ١٢٪ ، ومن ينتمون إلى درجات منخفضة ٢٤٪. أظهرت نتائج تحليل البيانات زيادة في مخرجات تعلم الطلاب قبل استخدام وسائط صناعة أفلام الفيديو بمعدل ٥٥,٦ وبعد التنفيذ ارتفع متوسط القيمة إلى ٨٦,٢.

ثامناً ، المجلة التي كتبها Muhammad Nasrullah, Nur Halim و Rijalul Ghifari Al Fanani عام ٢٠٢١ بعنوان *"استخدام وسائط التعلم العربية المعتمدة على الفيديو لترقية مهارة الكلام في كتاب العربية للنا شئين"* (Nashrullah et al., ٢٠٢١). التشابه مع مجلة المؤلف هو أن كلاهما يدرس استخدام وسائط الفيديو كوسائط تعليمية في المواد العربية ، في حين أن الفرق هو أن المجلات التي كتبها Muhammad Nashrullah, Nur Halim و Rijalul Ghifari Al Fanani. يقع في المادة ، أي باستخدام كتاب العربية للنا شئين. نوع البحث المستخدم هو أسلوب نوعي ، والبيانات المولدة ليست في شكل أرقام. حيث تظهر نتائج بحثه أن تعلم اللغة العربية باستخدام كتاب العروبية للنا شئين في مهارات التحدث أو مهارة كلام

بوسائط الفيديو يمكن أن يكون بديلاً لتعلم اللغة العربية بالإضافة إلى تعلم اللغة العربية وجهًا لوجه.

تاسعاً ، المجلة التي كتبتها Tri Tami Gunarti عام ٢٠٢٠ بعنوان *"تطوير وسائط التعلم السمعي والبصري لترقية مهارة الاستماء لطلاب مدرسة ابتدائية"* (Gunarti,.٢٠٢٠). التشابه مع مجلة المؤلف هو أن كلاهما يدرس استخدام الوسائط المرئية والمسموعة كوسيلة تعليمية في المواد العربية ، بينما الاختلاف هو أن المجلة التي كتبها Tri Tami Gunarti تقع في المتغير التابع وهو مهارة الإستماع. تستخدم المؤلفة نتائج التعليم. نتائج هذه الدراسة هي أن استخدام التكنولوجيا السمعية والبصرية في تعلم اللغة العربية له غرضه الخاص ، وهو ترقية القدرة على الاستماع (مهارة الاستماع) للطلاب في عملية تعليم وتعلم اللغة العربية. مادة فهم في الاستماع باستخدام السمعي البصري هي محاولة من قبل المعلم لتدريب الطلاب على الاستماع إلى بعض المفردات العربية .