Proceeding AEC : Arabic Education Conference , 2021
Published by : Arabic Education Departement (PBA), the Faculty of Tarbiyah (FIT),
State Islamic University of Raden Mas Said Surakarta

استخدام تطبيق قصة بلوتاغون باعتبارها تكنولوجيا المعلومات والاتصالات العربية التعلم وسائل الإعلام القائمة

M. Rofi[1], Anis Afifah[2]
STAI At-Tanwir Talun Bojonegoro [1] , STAI Syaichona Moh. Cholil Bangkalan[2]
anissafifah92@gmail.com, rofileadersejatie@gmail.com

ABSTRACT

Learning media is part of the learning component and becomes an integral part of the learning process. In this era of society 5.0, educators and students are required to be able to solve various challenges and social problems by utilizing various media and technological innovations that have developed from the 4.0 revolution era. One of the supporters in the era of society 5.0 is Plotagon story application. The Plotagon story application is an android application that is able to create animated films from any previously written screenplay, very supportive of students in learning Arabic skills because it is equipped with background themes that can be adapted to existing needs. The research method uses literature study by collecting data from documentation using descriptive analysis method. The purpose of this study is to help educators develop android-based learning media in the form of animated videos and recordings in fluent Arabic, are motivated to continue waiting for the materials that will be explained by educators. so that Arabic language educators with minimal computer knowledge can easily produce video-based animation media on smartphones or computers and apply them the learning process in the classroom.
Keywords: *Arabic Learning, Plotagon Story Application, ICT*

المقدمة

العصر المجتمع ٥,٠ هي المجتمع الذي قادرا على تحليل المشكلات واتحاد المجتمع بوسيلة اختراعات الموجودة في العصر الرقمي ٤,٠ كالانترنيت، وتكنولوجيا، البيانات الكبيرة، وغير ذلك. فارتفاع جودة التربية والتعليم يكون شيئ مهم في ارتفاع جودة الموارد البشرية في أواخر هذا الزمان. بعض الفرد ينتج أن جودة التربية والتعليم في إندونيسيا قليل، يبين بكثرة متخرجات المدرسة إما الجامعة لم يستعيد لتوجه تقدم العصر. كثير متخرجات تعليم اللغة العربية لم يدرس بالجيد ويلقي المواد بالواضح في المدارس. من هنا كثير من ينتج أن التربية والتعليم كأمر هام يستطيع ارتفاع الموارد البشرية، لأن من التربية يكون معالجة الاتصالات في تقدم المعرفة الفرد.

هناك أمور كثيرة يثير النجاح الطلاب في عملية التعلم والتعليم، إحدى منها وسيلة التعليمية. فيه أمر مهم في اختيار وسيلة التعليمية، منهم هدف التعليم، نوع الواجب الطلاب، مواد التعليمية. وهدف وسيلة التعليمية هو كآلات المساعدة التعليم التي يؤثر بالإكليم، الحال، الطبيعة التعلم التي اختراعها المعلم. استخدام وسيلة التعليمية يؤثر في عمالية التعلم الطلاب، والطلاب يكون محامسا في التعلم. (أزهر أرشد: ٢٠١١).

استخدام وسيلة التعليمية في الفصل، يساعد المعلم في نمو حماسة الطلاب في التعلم ويؤثرها الطلاب في التفكير الموسع والمتنوع. وسيلة التعليمية يصور المواد بالواضح حتى فهم الطلاب عن المواد المعين. إحدى من نوع وسيلة التعليمية التي تؤثر الطلاب في التفكير والتعلم النفسي في الفيديو. في الفيديو يبين عن العملية الطلاب والمواد التعليمية بالواضح حتى يستطيعون الطلاب في تنظيمها بالنفس. استخدام الفيديو يعطي الخبرة الكثيرة من وسيلة التعليم الأخرى، لأن عندما استخدام الوسيلة المتعلقة بالحواس في نفس الطلاب يسهلون الطلاب في اطلاع وفهم المواد.

استخدام التكنولوجيا للأغراض التعليمية له تأثير إيجابي على نتائج تعلم الطلاب (Asrori، 2015). وبالتالي، من الضروري محاولة إدخال التكنولوجيا في عملية التدريس والتعلم، بما في ذلك استخدام التكنولوجيا في تعلم اللغة العربية. يعد استخدام هذه التكنولوجيا إحدى الطرق لجذب الطلاب للاستمتاع بتعلم اللغة العربية (Azhar Arsyad, 2010). من المتوقع أن تكون عملية التعلم باستخدام برمج فلوتاغون ستوري (*Plotagon Story*) قادرة على ربط وزيادة انتباه الطلاب ونشاطهم في تعلم اللغة العربية نظرًا لطبيعة الرسوم المتحركة وهي تفاعلية وممتعة ومبتكرة. ونستطيع استخدامه بالهاتف أو الشاشة أو الكمبيوتر.

منهجية البحث

يستخدم هذا البحث المنهج البحث المكتبي (Library Research) وهو البحث الذي يلاحظ كثيرا من السجل والبحوث والكتب التي تتحدث عن البرمج "فلوتاغون ستوري" وكذلك عن وسيلة التعليمية للغة العربية. ومدخل البحث الذي استخدمه الباحث والباحثة هو مدخل نوعي.

والبيانات التي احتاج إليها الباحث والباحثة هي السجل، والكتب، والبحوث التي تتعلق بالبرمج "فلوتاغون ستوري" وكذلك عن وسيلة التعليمية للغة العربية. وأما في تحليل البحث هي تحليل المضمون

وهو ينتاج مضمون المعلومات والمعرفات الظاهرة انتاجا موضوعيا ومرتبا (احمد عوزي، ١٩٩٣). بطريقة استخلاص الموضوعات والمفاهيم التي تكون حضورا مهما في دلالة من خلال عملية التفسير والتأويل لنتائج البحث (عادل خلف، ١٩٩٤).

البحث والمناقشة

التعليم بالكمبيوتر

الكمبيوتر هو الآلة الالكترونية يدخل الوسائط المتعددة يستعمل لحرص المعلومات المرتبة بالرموز. الكمبيوتر يطبق في التعلم منذ قديم، الكمبيوتر يستطيع أن تحرص أنواع الحواس وأعضاء الجسم، كالأذن لاستماع (سمعية)، العينين (البصرية)، واليد، وبهذا الحرص يسهل في نيل المعلومات المبهمة. التعلم على أساس الكمبيوتر هو عملية التعلم والتعليم بواسلة البرمجة الجاهزة فيها المادة التعلم والتعليم. جهاز الكمبيوتر يبلغ المادة إلى نفس الطالب ومباشرة إلى الطلاب بطريقة التفاعلية بالمادة التي يبرمج إلى برمجة الكمبيوتر، وهذا يسمى بالتعلم بالكمبيوتر. (شاهيناز عبد الرحمن ومنى كامل، 2017)

الوسائل التعليمية على الكمبيوتر هي وسائل تعليمية، تقدم أسئلة حول المواد واختبار الكفاءة، والتي يمكن استخدامها من قبل المعلمين كوسائل مساعدة في التدريس، والطلاب، كمصادر تعليمية مستقلة، والتي تتطلب أجهزة كمبيوتر للعمل. تحتوي هذه الوسائل على مادة دائرية تتضمن الكفاءات الأساسية (1) تحديد عناصر وأجزاء الدائرة، (2) حساب محيط ومساحة الدائرة، (3) باستخدام العلاقة بين الزوايا المركزية وأطوال القوس ومساحة التقاطعات في حل المشكلات، و (5) ارسم الدوائر الداخلية والخارجية للمثلث. فيما يتعلق بـ PBK، يتم تضمين هذه الوسائط في نوع وسائط التعلم مع البرامج التعليمية والمحاكاة المتفرعة. يتم حزم المنتج النهائي لهذه الوسائط في شكل قرص مضغوط ومثبت مما يسهل التوزيع أو التطوير الإضافي لهذه الوسائط. (شاهيناز عبد الرحمن ومنى كامل، 2017)

الوسيلة التعليمية

كلمة "الوسيلة" من اللغة اللاتنية "ميديوس" بمعنى "الوسط". ومعنى الوسيلة عموما هي كل ما يتعلق بالواسطة لتشر، حمل، أو بيان الشيء أو الرسالة إلى مرسل إليه. معنى الوسيلة التعليمية بالواسع هو كل الفرد، المادة، الآلات، أو الواقع الذي يساعد الطلاب في نيل المعرفة، والمعلومات، والحواس

(أحسن، ١٩٨٦). في هذا المعنى أن المعلم، الكتاب، الكمبيوتر، البرامج الجاهزة، الصورة، والبيئة المدرسة نوع من الوسيلة التعليمية.

كما قال عصر ان الوسيلة التعليمية الأشياء التي يعطي الأخبار أو الرسالة في تواصل عند عملية التعليمية. استخدام مركز التعلم وسيلة التعليمية يكون استراتيجيا في التعلم والتعليم. أول وسيلة التعليمية هي بصرية التعلم، ثم يكون سمعية بصرية التعليم، ثم اخترع إلى وسيلة سمعية بصرية، ثم اخترع إلى تكنولوجيا التعليم (Asyhar, 2012).

منافع الوسيلة التعليمية

الوسيلة التعليمية لها منافع كثيرة في عملية التعلم والتعليم، كما يلي يوضح أشياء المبهم في التعلم لأن المادة تهيئ بالتفكر والواضح، إما الوسيلة التعليمية بالصور، لقطة، منمنمة، أفلام، فيديو، رقس التفاعلية، كمبيوتر، وغير ذلك. وبالوسيلة التعليمية يرتفع دوافع، عملية، وفهم الطلاب في التعلم والتعليم. الوسيلة التعليمية يوضح ويبين تمثيل المعلومات والرسائل حتى يسهل ويطور عملية وحاصل التعلم. منافع الوسيلة التعليمية في عملية التعلم الطلاب، كما يلي: (1) التعلم والتعليم يجذب اهتمام الطلاب حتى ينمو الدوافع للتعلم. (2) مادة التعلم أوضح معناه حتى يسهل الطلاب في الفهم واستعاب الدرس. (3) طريقة التعليم أشكل، وليس فقط إلقاء المفردات من المعلم، حتى الطلاب لا يسئم في التعلم والتعليم. (4) الطلاب أكثر التعلم لأن ليس فقط استماع بيان المعلم، ولكن الطلاب يهتم، يعرض، يمثل، وغير ذلك. (Ulin Nuha, 2012)

أهمية الوسائل التعليمية

إحدى من بيئة التعلم التي لها دور مهم في تسهيل استعاب الكفاءة لطلاب وهو تنفيذ التكنولوجيا في استخدام الوسائل التعليمية. في الحقيقة الوسائل التعليمية هي ألة مساعدة التي يستطيع ان يستخدم المعلم في تساعد الوظيفة التربية. يسهل الوسائل التعليمية في فهم الطلاب على الكفاءة من المواد التعليمية التي يدرس له، ويرجو في ترقية نتيجة التعلم لدى الطلاب. (St. Mulyanta, 2009)

يملك الوسائل التعليمية دور مهم وهو جذب الإهتمام، ودور الاتصال، ودور في دورها كجذب الإهتمام، يصيف الوسائل التعليمية ليدعو إهتمام الطلاب، ويرقي معريفة الطلاب وإلقاء المعلومات. في

دوره كدور الاتصال، يشترك الوسائل التعليمية ليدافع ويساعد الطلاب في فهم المعلومات المعينة من المدرس. وفي دوره هذا يساعد الوسائل التعليمية ليذاكر الفكرات التي تناول في تعليم اللغة العربية. (Umi Machmudah, 2008)

أنواع الوسائل التعليمية

للوسائل التعليمية عدة أنواع منها ما يلي:

1. الوسائل السمعية. هذه الوسيلة تتعلق بالأصوات على توجيه الرسائل الصوتية من ملقي إلى إلقاء عليه، يمكن للوسائل التعليمية مثل المذيع، الشريط التسجيل، القرس المدمج، وغير ذلك.
2. الوسائل البصرية، الوسائل والأدوات المعتمدة على البصر، مثل: الشرائح والصور المعتمة، والأفلام الثابتة والمتحركة، والسبورة، الرسوم البيانيّة، البطاقات واللوحات، الكرة الأرضية، الخرائط، العينات والنماذج، المتاحف والمعارض.
3. الوسائل السمعية البصرية وهي الوسيلة التعليمية التي تجمع بين أكثر من نوع من أنواع الوسائل معا في وقت واحد، مثل استعمال الأفلام التعليمية، وأجهزة الحاسوب، وأشرطة الفيديو أو استعمال التلفاز التعليمي.
4. الرحلات والمتاحف والمعارض التعليميّة، هذه الوسيلة حيث تكون هذه المعارض من أفضل الطرق التعليمة التي تساعد في إيصال المعلومات والمعرفة للطالب بطريق سهلة وبسيطة مثل: عرض أنشطة الطلاب المختلفة كالمجسمات وقطع التركيب والأشكال التي توصل لهدف ومعلومة معينة بشكل عملي بسيط. (حسين حمدى الطوبي، 1987)

برمجة فلوتاغون ستوري

برمجة فلوتاغون ستوري (Plotagon Story) هو البرمجيات للمساعدة في صنع الرسوم المتحركة الجيدة والصحيحة حسب الحاجة بسهولة الاستخدام، ومن الممكن أيضا إدخال الصوت في الرسوم المتحركة بحيث يمكن سماع الحوار الذي يتم تسليمة للرسوم المتحركة بوضوح (Widi Hastomo, 2007). وفي رأي آخر برمجة فلوتاغون ستوري نوع عن البرمجيات لإنشاء المحتوى بسهولة الاستخدام للغاية ويمكن استخدامه في

التعليم بسبب واجهة أو شكل صناعة الأفلام القائمة على النصوص، كأداة قصة الخيال لصنع الأفلام القصيرة أو الأفلام الطويلة (Derly & Johana, 2019).

ويوجد رأى آخر أن برمجة فلوتاغون ستوري هو التطبيق الذي يسمح للطلاب والمعلمين بإنشا مقاطع الفيديو المتحركة ثلاثية الأبعاد فقط عن طريق الكتاب في المخطوطة. تتحدث الشخصية الموجودة في التطبيق عن النص المكتوب باللغة الإنجليزية أو إذا أردت يمكنك الكتابة بأي لغة لتسجيل صوت أي لغة أيضا (Fauzi Syahputra, 2018).

وهذه البرمجة (فلوتاغون ستوري) هي برمجة مجانية يمكن تنزيلها مجانا من قبل مستخدمي الإنترنيت. يمكن تنزيلها هذه البرمجة في فلي ستور (*Play store*). هناك أرتعة أنواع من "فلوتاغون" فيما يلي، فلوتاغون ستوديو، فلوتاغون ستوري، فلوتاغون موجي، فلوتاغون تربوي. برمجة فلوتاغون المستخدمة في هذا البحث هي برمجة فلوتاغون ستوري، لأن له نفس الوظيفة كفلوتاغون تربوي. تم إصدار هذه البرمجة في ستوكهولم، السويد في عام ٢٠١٢. يتيح فلوتاغون للمستخدمين في إنشاء الفيديو الرسوم المتحركة الثلاثية الأبعاد دون التدريب الخاص في استخدامها. فقط يختار الرسوم المتحركة ببساطة الخلفية تتضمن القصة لإنشاء الرسوم المتحركة.

فلوتاغون ستوري يدخل في وسيلة التعليمية لمهارة الاستماع، يمكن فيها صناع الفيديو التي يختار فيها الشخصية الواردة للمصنع الفيديو. تنزيل برمجة فلوتاغون ستوري على أجهزة أندرويد، إيفون، أيفاد، الكمبيوتر، ماك. يتضمن ذلك مجتمعا وقميا خاصا حيث يتم مشاركة مقاطع الفيديو الخاصة بالطلاب، ومعلم يستخدم هذه البرمجة ليسهل المعلم في صناعة الفيديو المجذب، من غير تدريب الخاص، حتى يمكن المعلم لسهولة صناعة وسيلة التعليمية المجذبة للطلاب.

كيفية استخدام برمجة فلوتاغون ستوري لوسيلة التعليمية:

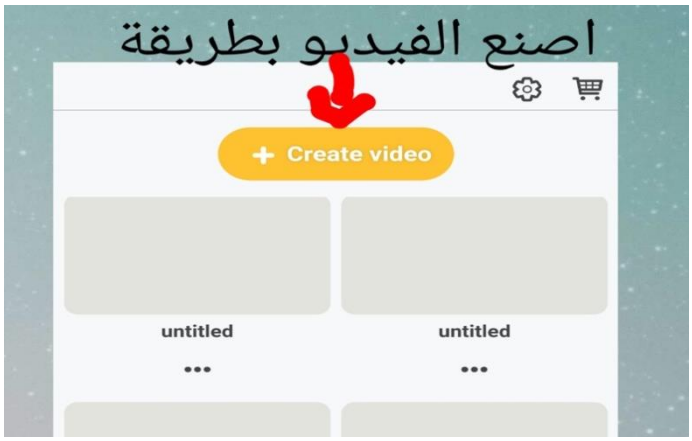
1. يمكننا تنزيل أو تحميل فلوتاغون ستوري من خلال فلي ستور مجانا بدون الدفع.

الصورة ١

2. ثم افتح برمجة فلوتاغون ستوري، وانتظر حتى يظهر شاشة الأول لفلوتاغون ستوري لصنع الفيديو الرسوم المتحركة.

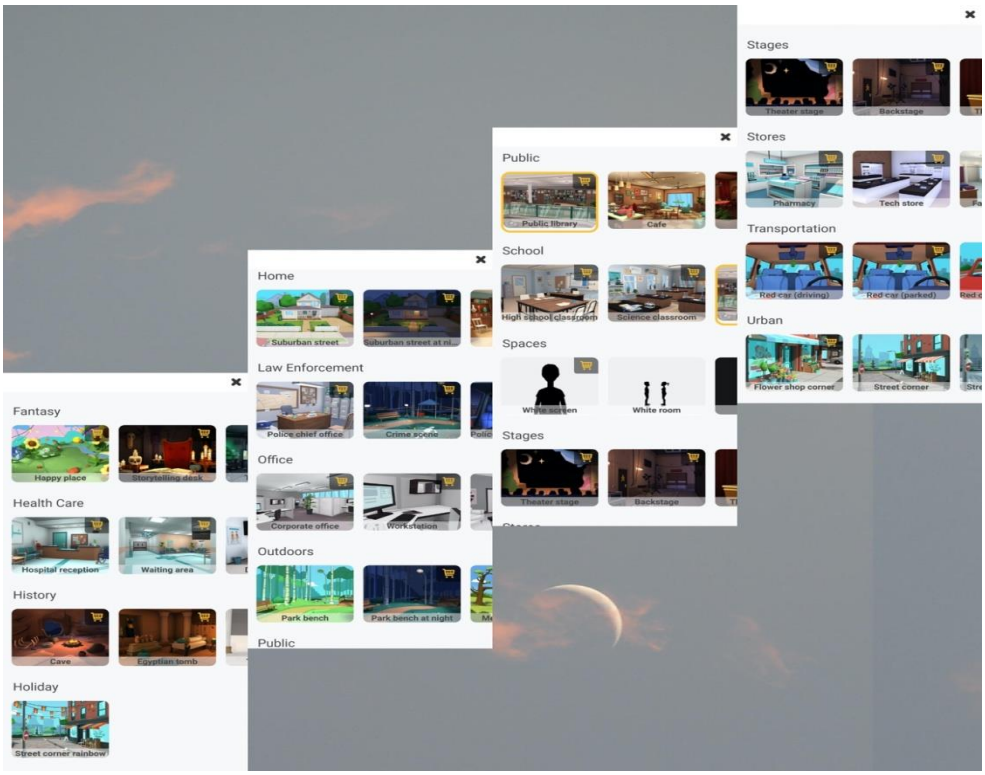
صورة ٢

3. اختر "create video" لصنع الفيديو الجديد، فيها أرضية الصورة المتنوعة حسب موضوع الواردة للمعل. ستظهر المساحة الفارغة أسفلها.

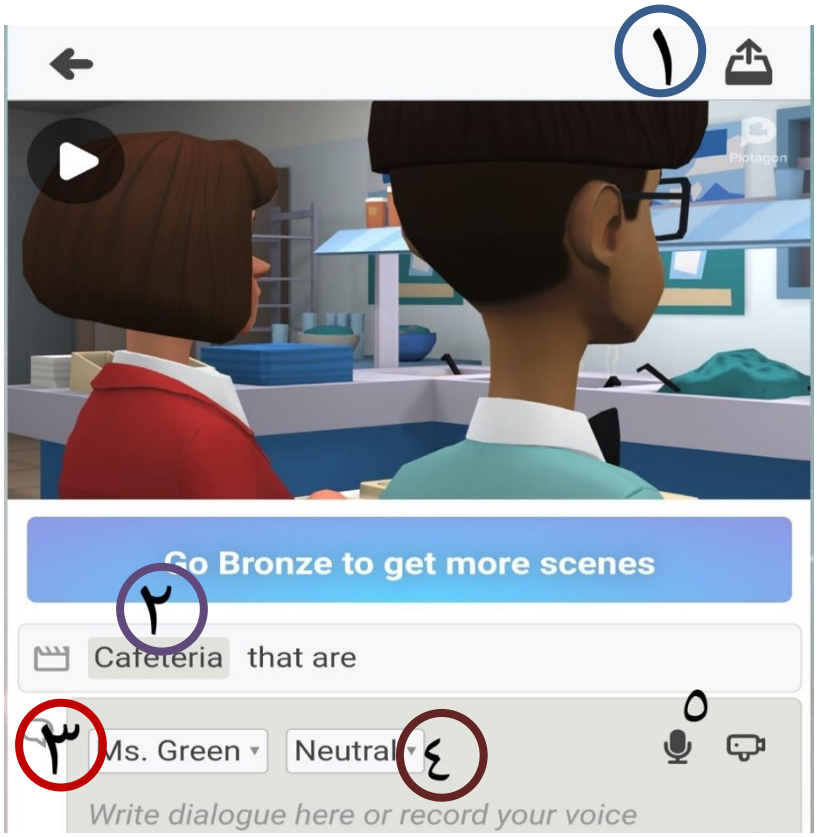


صورة ٣

4. فتطهر الشاشة الواردة بالموضوع، مثل في البيت، المكتبة، الغابة، غرفة الطعام، غرفة الأكل، في تاكسي، وغير ذلك. فاختار واحد منهم المناسبة بالموضوع الموجودة.



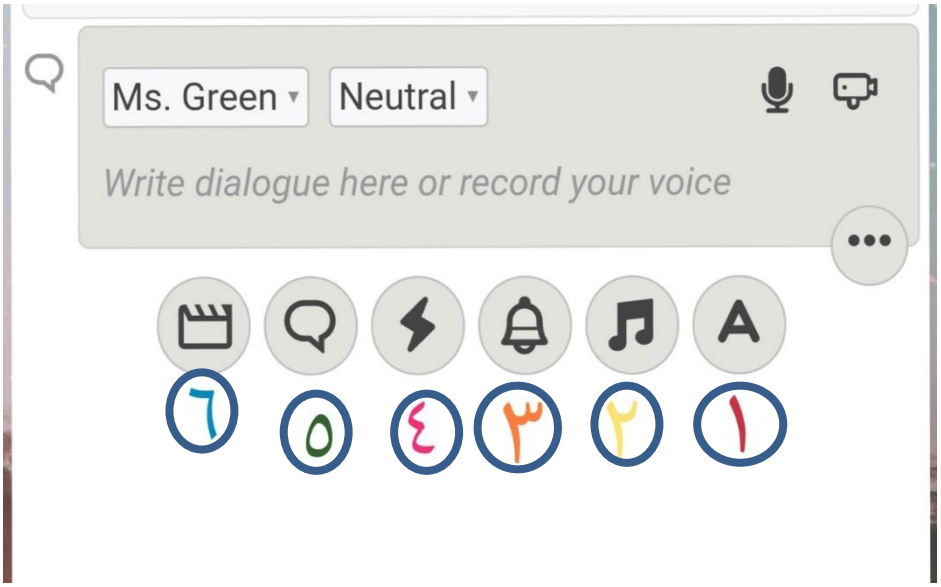
صورة ٤



صورة ٥

بيان من الصورة هو:

1. أيقونة لحفظ الفيديو الرموز المتحركة في الهاتف أو الحاسوب من برمجة فلوتاغون ستوري.
2. أيقونة لنقل المكان المناسب بالموضوع في المادة اللغة العربية.
3. أيقونة في اختيار الشخصية، هناك رجل، مرأة، طفل، شيخ، وغير ذلك.
4. أيقونة في اختيار تعبير الوجه لشخصية المختارة، مثل حزن، فرح، جوع، غضب، سئيم، تفكر، وغير ذلك.
5. أيقونة لطريقة تسجيل الصوت في الفيديو، يستطيع بالصوت مباشر، أو من تسجيل الصوت في الهاتف أو الكمبيوتر. ويستطيع أيضا بدل الصوت من الرجل أو المرأة.



صورة ٦

بيان من الصورة هو:

1. أيقونة لصناعة الحورف المتحركة في الفيديو، المعلم يستطيع أن يكتب الجملة الطويلة بالاتباع الخلفية المتنوعة، مثل بطاقة معايدة للميلاد، بطاقة معايدة للنجاح، قراءة من الحكاية، وغير ذلك.
2. أيقونة لإدخال الموسيق في الفيديو الرسوم المتحركة مثل موسيق عن الميلاد، موسيق عن الفرح، موسيق عن الحزن، وغير ذلك. وأيضا يستطيع المعلم في إدخال موسيق له، مثل تنزيل الموسيق من الانترنيت أو مكتبة الموسيق في هانفه أو كمبيوتر.
3. أيقونة لإدخال أثر الصوت في الفيديو الرسوم المتحركة مثل التشفيق اليدين، صوت فتح الباب، صوت الريح، وغير ذلك. يستطيع المعلم في إدخال موسيق له، مثل تنزيل الموسيق من الانترنيت المهيئة من المبرمجة.
4. أيقونة لتعبير تفاعلي من الشخصية في الفيديو، وهو التعبير التفاعلي من الشخصية أول أو مخاطب أول إلى مخاطب ثاني أو ضده. مثل التجادل، التسامح، التعانق، الدفع، وغير ذلك.

الخلاصة

استخدام التكنولوجيا للأغراض التعليمية له تأثير إيجابي على نتائج تعلم الطلاب. من المتوقع أن تكون عملية التعلم باستخدام برمج فلوتاغون ستوري (Plotagon Story) قادرة على ربط وزيادة انتباه الطلاب ونشاطهم في تعلم اللغة العربية نظرًا لطبيعة الرسوم المتحركة وهي تفاعلية وممتعة ومبتكرة. ونستطيع استخدامه بالهاتف أو الشاشة أو الكمبيوتر.

برمجة فلوتاغون ستوري هي برمجة مجانية يمكن تنزيلها مجانا من قبل مستخدمي الإنترنيت. يمكن تنزيلها هذه البرمجة في فلي ستور (Play store). هناك أرتعة أنواع من "فلوتاغون" فيما يلي، فلوتاغون ستوديو، فلوتاغون ستوري، فلوتاغون موجي، فلوتاغون تربوي. برمجة فلوتاغون المستخدمة في هذا البحث هي برمجة فلوتاغون ستوري، لأن له نفس الوظيفة كفلوتاغون تربوي.

المراجع

احمد عوزي. (١٩٩٣). *تحليل المضمون ومنهجية البحث*. الرباط: الشركة المغربية.

أحسن. (١٩٨٦). *وسيلة تعليمية*. جاكرتا: رينيك جبتا

حسين حمدي الطوبي. (1987). *وسائل الاتصال والتكنولوجيا في التعليم*. الكويت: دار القلم.

رشدي أحمد طعيمة. (2004). *المهارات اللغوية؛ مستوياتها تدريسها صعوباتها*. القاهرة: دار الفكر العربي.

شاهيناز عبد الرحمن عثمان ومنى كامل شمس الدين. (2017). *الحاسب الآلي في التعليم*.

عادل خلف. (١٩٩٤). *اللغة والبحث اللغوي*، القاهرة: مكتبة الأداب

وليد أحمد جابر. (2002). *تدريس اللغة العربية: مفاهيم وتطبيقات عملية*. دار الفكر.

Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group.

Arsyad, A. (2010). *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fachrurrazi, A & Mahyudin, E. (2016). *Pembelajaran Bahasa Asing: Metode Tradisional dan Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Press.

Gamez, D.Y.G & Cuellar, J.A.M. (2019). *The Use of Plotagon Story to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students*. Universidad de la Amazonia Florencia Colombia. 21 (1).

Hastomo, W. (2007). *Perancangan Film Animasi Pendek Ardawalika*. Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Latif, F.S. et al. (2018). *Membuat Animasi dengan Aplikasi Plotagon Story.* Universitas Gunadarma.

Mulyasa. (2008). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif.* Malang: UIN Maliki Press.

Mulyanta, S. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.

Machmudah, U. (2008). *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.

Nuha, U. (2012). *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.