الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول : خلفية البحث

اعتمادا على مرسوم المديرية العامة للتربية الإسلامية رقم ٣٢١١ لعام ٢٠٢٢ ، يتم توجيه خصائص المواد العربية في المدارس إلى ثلاث كفاءات ، وهي ١) الكفاية الاتصالية،هي الكفاءة في أداء أعمال الكلام العربي في مختلف السياقات الاجتماعية شفهيا وكتابيا؛ ٢) الكفاية اللغوية،هي كفاية أساسية في اللغة العربية التي تشمل على أربع مهارات لغوية وهي مهارة الاستماع و مهارة الكلام و مهارة القراءة و مهارة الكتابة ؛ ٣) الكفاية الثقافية ،هي الكفاءة للتعرف على الثقافة العربية.

و يجب تنفيذ المهارات اللغوية الأربع بناء على عناصر لغوية جيدة وصحيحة بما في ذلك الأصوات والمفردات وقواعد اللغة, يمكن أيضا تصنيف هذه المهارات اللغوية الأربع إلى مهارات لغوية استقبالية و انتاجية. في اللغة العربية، المهارات الاستقبالية هي مهارة الاستماع و مهارة القراءة ، في حين أن المهارات الإنتاجية هي مهارة الكلام و مهارة الكتابة. هذه المهارات الأربع هي مكونات التي يجب على التلاميذ أن يتقنواها في تعلم اللغة العربية ، بحيث تتم أنشطة التعلم بشكل صحيح ومع ذلك الباحثة تهتم كثير على مهارة الاستماع و الكلام.

مهارات الاستماع هي المهارة على فهم (تقبل) ما يقوله الآخرون (متسنا ، ٢٠٠٤). وفقا لزين الدين ورادليا ، يعتقد الكثير من الخبراء أن الاستماع هو أهم مهارة بين المهارات الأخرى. حتى الخبراء يستنتجون أن الاستماع هو أساس المهارات الأخرى.

أما عبد الوهاب رشيدي ومملؤة نعمة يقول أن مهارات الكلام هي أهم المهارات في اللغة. نظرا لأن التحدث جزء من المهارة التي يتعلمها مدرسو اللغة ، فإن

المهارة على التحدث تعتبر جزءا أساسيا من تعلم لغة أجنبية. هذه المهارات هي أيضا جزء من المهارات اللغوية النشطة والمنتجة.

وبالتالي ، فإن مهارات الاستماع ومهارات الكلام مهمة جدا في تعلم اللغة العربية. لذلك، من المتوقع أن يتقن التلاميذ اللغة في الاستماع والكلام ، لذلك يطلب من المعلمين مساعدة التلاميذ على تحسين هذه المهارات ويساعدهم لحصول على كفايتهم عليهما.

لتحقيق هذا الهدف ، هناك عملية تعلم يجب على المعلم تنفيذها ، وبينما تحدث فيه عملية إلقاء المواد من المعلمين إلى التلاميذ. أثناء عملية ا إلقاء المواد، يحتاج معلم إلى مواد تعليمية تتوافق مع المحتوى القياسي. حتى يتمكن معلم من توجيه الرسائل بفعالية وكفاءة.

بناء على القوانين وزير التعليم والثقافة والبحث العلمي والتكنولوجيا رقم ٧ لعام ٢٠٢٢ بشأن المحتوى القياسي في التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة والتعليم الابتدائي والتعليم الثانوي ، يذكر أن المحتوى القياسي هي الحد الأدنى من المعايير التي تغطي نطاق المواد لتحقيق كفاءة الدراسات العليا في مسارات التعليم ومستوياتها وأنواعها المعينة. يتم تطوير المحتوى القياسي من خلال صياغة نطاق المواد وفقا لكفاءة الخريجين. هذا النطاق هو مادة دراسية في محتوى التعلم. تتضمن صياغة نطاق المواد ١) المحتوى الإلزامي وفقا للأحكام القانونية ؛ ٢) المفاهيم العلمية؛ ٣) مسارات ومستويات وأنواع التعليم؛ و نطاق المادة فهو نفس المواد التعليمية.

المواد التعليمية هي أحد مكونات موارد التعلم المطلوبة ولا يمكن فصلها عن عملية التعلم. أحد الدعامات التي يمكن أن تحصل على نجاح في عملية التعليم والتعلم هو توافر مواد تعليمية جيدة. المواد التعليمية الجيدة هي مواد تعليمية يمكن أن تساعد التلاميذ على فهم المواد بسهولة وفعالية. وبالتالي ، فإن تسهيل عملية التعلم لدى التلاميذ هو أحد أهداف توفير المواد التعليمية. لا تساعد المواد

التعليمية التلاميذ فحسب ، بل يمكن أن تساعد المعلمين أيضا في تنفيذ أنشطة التعلم في الفصل الدراسي. لذلك ، عند تنفيذ التعلم ، يجب أن يكون المعلمون قادرين على اختيار المواد التعليمية المناسبة لتسهيل فهم التلاميذ للمادة ، بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم المتوقعة.

وفقا لليسمونو (٢٠٢١) ، لا تزال المواد التعليمية المستخدمة مفيدة بشكل عام ، وبالتالي يواجه التلاميذ صعوبة في تطوير مهارات التفكير لديهم. على سبيل المثال ، تحتوي الكتب المدرسية في شكل كتب الدرس أو أوراق عمل التلاميذ (LKS) التي تميل إلى أن تكون سياقية وكانت كتابة فيها واللغة المستخدمة تصعب على التلاميذ لفهمها. وفي تنفيذها الحالي ، لا تزال أنشطة التعلم تعتمد عموما على المعلمين والكتب المدرسية مثل الكتب الدراسية أو أوراق عمل التلاميذ (LKS) كمصادر للمواد التعليمية ، مما يصيب الملل لدى التلاميذ لأن الجمل أو النصوص الواردة في المواد التعليمية جامدة وقلة الاتصال.

بمرور الوقت ، كان العالم يمر حاليا بالعصر الرقمي ، وهو عصر يوجد فيه في كل مجال من مجالات الحياة العديد من التغييرات والتطورات ، بما في ذلك في مجال التعليم. وفقا لخطوة (٢٠٢١) ، فإن استخدام التكنولوجيا الرقمية في عملية التعلم له تأثير جيد على تغيير التلاميذ مثل تحسين مهارات التصور والتواصل البياني وكذلك زيادة قدرة التلاميذ على تكييف المعرفة لحل مشكلة وتحفيز التلاميذ في التعلم. التطور السريع للتكنولوجيا له أيضا تأثير كبير على مجال التعليم حيث كانت أنشطة التعلم في الماضي تنفذ بشكل تقليدي والذي كان محدودا بالمكان والزمان.

و للقرن ٢١ يكون التعليم نموذجا جديدا وهو التعلم الرقمي الذي لا يقتصر على الزمان والمكان. بداية من التعلم الذي يعتمد على الأوراق ويغير دون استخدام الأوراق وبمساعدة التكنولوجيا الرقمية ، تصبح مصادر المعرفة مفتوحة بحرية

وعلى نطاق واسع بحيث يمكن للجميع الوصول إليها بسهولة ، على عكس الماضي حيث كان المعلمون هم المصادر المرجعية للمعرفة.

من وجهة نظر المناهج الدراسية ، تبذل التكنولوجيا جهودا في التنفيذ الناجح للبرامج والأساليب وتحقيق الأهداف. لذلك هذا يشجع على تطوير المناهج الدراسية باستخدام التكنولوجيا. في قرار وزير الشؤون الدينية (KMA) رقم ١٨٣ لعام ٢٠١٩ ، تم ذكر منهج التربية الدينية الإسلامية واللغة العربية في المدرسة المتعلقة بإطار التعلم في القرن ٢١ ، أي التركيز على محو الأمية في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتنفيذها في استخدام التكنولوجيا في تحقيق أهداف التعلم.

وبالتالي ، فإن الجهود التي يمكن بذلها في تحسين تطبيق المناهج الدراسية هي استخدام المواد التعليمية القائمة على تكنولوجيا وشبكة الإنترنت التي تسمى التعلم الإلكترون (*e-learning* . وهذا يتطلب بالتأكيد قدرة المعلمين على استخدام التكنولوجيا في التعلم. في هذه الحالة ، يمكن القول أنه يجب تطوير استخدام المواد التعليمية الرقمية التي يمكن أن تزيد من اهتمام التلاميذ .

لهذا السبب ، من الضروري أن يكون لديك مواد تعليمية رقمية يمكن أن تزيد من تحفيز تعلم التلاميذ. احدى المواد التعليمية الرقمية في شكل رسوم الهزلية مناسبا للعصر الحاضر، تنمو أنواع الرسوم الهزلية حاليا أحدها الرسوم الهزلية الرقمية. هذا يدل على أنه يمكن الاستمرار في تطوير الرسوم الهزلية كمواد تعليمية في التصميم والشكل وفقا لاحتياجات المواد والتلاميذ بحيث يمكن فهم المواد التي يتلقاها التلاميذ وإتقانها بسهولة (غنون & سوجرو, ٢٠٢٢)

يمكن للمواد التعليمية في شكل رسوم الهزلية الرقمية عرض مواد أكثر إثارة للاهتمام ، وزيادة اهتمام التلاميذ بالتعلم ، والقدرة على عرض المزيد من المواد الملموسة حتى يتمكن التلاميذ من فهم المواد بسهولة. من خلال تطبيق المواد التعليمية في شكل رسوم الهزلية ، سيشعرالتلاميذ عملية التعلم أكثر ممتعة، خاصة أن هناك منظورا للتلاميذ في تعلم اللغة العربية يقال إنه يميل إلى أن يكون

مملا. مع توفر المواد التعليمية في شكل رسوم الهزلية ، من المتوقع أن يكون التلاميذ أكثر حماسا وتحفيزا في عملية تعلم اللغة العربية ، بحيث يمكن أيضا تحسين مهارات اللغة العربية.

بناء على الوصف الموضح سابقا ، يهتم الباحثون بإجراء بحث بعنوان " **تطوير المواد التعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لمهارة الاستماع والكلام في تدريس اللغة العربية لتلاميذ الصف الثانى بمدرسة سونان غونونج جاتى الإبتدائية باندونج**"

الفصل الثاني : تحقيق البحث

استنادا إلى المشكلة الموضحة سابقا في الخلفية ، يمكن أخذ صياغة المشكلة التالية:

١. كيف كانت المواد التعليمية في تدريس اللغة العربية لتلاميذ الصف الثانى بمدرسة سونان غونونج جاتى الإبتدائية باندونج؟
٢. كيف تطوير المواد التعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لمهارة الاستماع والكلام في تدريس اللغة العربية لتلاميذ الصف الثانى بمدرسة سونان غونونج جاتى الإبتدائية باندونج ؟
٣. كيف استجابة التلاميذ والمعلم عن المواد التعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لمهارة الاستماع والكلام في تدريس اللغة العربية لتلاميذ الصف الثانى بمدرسة سونان غونونج جاتى الإبتدائية باندونج؟

SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الثالث : أغراض البحث

طبقا لتحقيق البحث السابق فأغراض من البحث هو معرفة:

١. المواد التعليمية في تدريس اللغة العربية لتلاميذ الصف الثانى بمدرسة سونان غونونج جاتى الإبتدائية باندونج
٢. تطوير المواد التعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لمهارة الاستماع والكلام في تدريس اللغة العربية لتلاميذ الصف الثانى بمدرسة سونان غونونج جاتى الإبتدائية باندونج
٣. استجابة التلاميذ والمعلم على المواد التعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لمهارة الاستماع والكلام في تدريس اللغة العربية لتلاميذ الصف الثانى بمدرسة سونان غونونج جاتى الإبتدائية باندونج

الفصل الرابع : فوائد البحث

بناء على التفسير أعلاه ، من المتوقع أن توفر نتائج هذه الدراسة الفوائد التالية:

١. **الفوائد النظرية**

من المتوقع أن تضيف نتائج هذا البحث البصيرة والمعرفة بحيث يمكن استخدامها كمصدر للتعلم في المدارس.

٢. **الفوائد التطبيقية**

من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة مفيدة لما يلي:

أ- للمتعلم

توفير مواد تعليمية بديلة لمواد الحوار أكثر جذاب وممتعة للتعلم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

ب- للمعلم

بها يضيف مراجع لعملية التعلم بمواد تعليمية الرسوم الهزلية ومساعدة المعلمين وتشجيع المعلمين على أن يكونوا أكثر إبداعا وابتكارا في إنشاء وتطوير المواد التعليمية.

ج- للباحثون

يحصل الباحثون على فرصة لتأليف مواد تعليمية ويكتسب الباحثون خبرة في تطوير مواد تعليمية جذاب وممتعة

د- للباحثين الآخرين

لحث الباحثين الاخرين لقيام على البحوث المستمرة في تطوير مواد تعليمية

الفصل الخامس : أساس التفكير

استنادا إلى خلفية البحث الموصوفة سابقا ، هناك حاجة لرقمنة مواد تدريس اللغة العربية لأن التلاميذ يجدون صعوبة في فهم مادة الحوار الرتيبة التي يشعر التلاميذ بالملل في النهاية أثناء عملية التعلم.

بالإضافة إلى ذلك ، في قرار وزير الشؤون الدينية (KMA) رقم ١٨٣ لعام ٢٠١٩ ، تم ذكر منهج التربية الدينية الإسلامية واللغة العربية في المدرسة المتعلقة بالتعلم في القرن ٢١ ، أي التأكيد على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ، ومحو الأمية (*information and communications technology literacy*)، وتنفيذ التكنولوجيا في تحقيق أهداف التعلم.

مع مثل هذه المشاكل ، يحتاج المعلمون إلى إجراء تغييرات على عملية التعلم لزيادة اهتمام التلاميذ وزيادة نشاط التلاميذ في تعلم الحوار (المحادثة). ما يمكن للمعلمين السعي إليه هو تطوير مواد تعليمية رقمية في شكل رسوم هزلية كأداة مصاحبة لتعلم التلاميذ.

في الواقع ، لا يزال المعلمون يواجهون صعوبة في تطوير المواد التعليمية. المواد التعليمية الحالية هي في الواقع كافية تماما ولكن هناك حاجة إلى الابتكار حتى تتمكن المواد التعليمية من تسهيل فهم التلاميذ للمواد التي يتم تدريسها. الموضوع الذي لا يزال رتيبا أو مجرد النص هو مادة الحوار (محادثة) ، لأن الحوار في الأساس محادثة تتطلب فهما أكثر واقعية للقصة. لذلك ، من الضروري تطوير مواد تعليمية رقمية يمكنها تحسين فهم التلاميذ لمواد الحوار.

المواد التعليمية التي تدعم مواد حوار هي مواد تعليمية في شكل رسوم هزلية رقمية. يمكن أن توفر هذه الرسوم الهزلية مواد أكثر إثارة للاهتمام ، وتزيد من تحفيز تعلم التلاميذ، وتكون قادرة على توفير المزيد من المواد الملموسة حتى يتمكن التلاميذ من فهم المواد بسهولة. بالإضافة إلى ذلك ، ستشعر عملية التعلم بمزيد من المتعة. مع توفير المواد التعليمية في شكل رسوم هزلية من المتوقع أن يكون التلاميذ أكثر حماسا في عملية تعلم اللغة العربية ، وذلك لتحسين مهارات اللغة العربية لدى التلاميذ.

يستخدم هذا البحث نموذج تطوير 4-D . غالبا ما يستخدم نموذج 4-D هذا في تطوير المواد التعليمية خاصة في مجال التعليم . في هذه الدراسة طور الباحثون الرسوم الهزلية الرقمية كمواد تعليمية. وبالتالي ، يمكن استخدام هذه الرسوم الهزلية الرقمية كمصدر للأفكار وإجراءات التطوير في تطوير المواد التعليمية التي تتوافق مع المحتوى القياسي والتي يتم بعد ذلك في مواد تعليمية رقمية بحيث تصبح عملية التعلم أكثر متعة وستكون المواد المستفادة سهلة الفهم أيضا.

و التطوير مبادئ ، فإن مبادئ تطوير المواد التعليمية ، وهي

أ- صلاحية أو درجة دقة المادة. يجب أن يتأكد المعلم أن المادة المقدمة قد تم اختبارها للتأكد من صحتها. هذا يعني أنه يجب على المعلمين يبتعد عن تقديم المواد التي لا تزال في الواقع موضع نقاش أو مشكوك فيها. هذا لمنع المفاهيم الخاطئة أو التفسيرات الخاطئة.

ب- يرتبط معنى أو مستوى أهمية المادة باحتياجات وقدرات التلاميذ. يجب أن تكون المواد التي يقدمها المعلم ذات صلة بظروف واحتياجات التلاميذ، بحيث تكون مفيدة لحياتهم.

ج- الصلة بمستوى قدرة الطالب ، بمعنى أنها ليست سهلة للغاية ، وليست صعبة للغاية ومتوافقة مع الاختلافات في البيئة المحلية والاحتياجات الحالية والمستقبلية في هذا المجال.

د- الاهتمام ، المثير للاهتمام هنا ليس فقط جذب انتباه التلاميذ عند فهم المواد التعليمية. أكثر من ذلك ، يجب أن تكون المواد المقدمة قادرة على تحفيز التلاميذ بحيث يكون لدى التلاميذ مصلحة في التعرف على مهارات أكثر وأعمق وتطويرها مما يتم تقديمه من خلال عملية التعلم في المدرسة.

هـ- الرضا ، الرضا المعني هو أن نتيجة التعلم التي حصل عليها التلاميذ مفيدة حقا لحياتهم ، ويمكن للتلاميذ العمل حقا باستخدام المعرفة وممارستها. من خلال الحصول على القيم أو المكثفات التي لها معنى كبير لحياته في المستقبل. (حسن)

بالإشارة إلى المناقشة السابقة ، يمكن استخدام هذه الرسوم الهزلية الرقمية كمصدر للأفكار وإجراءات التطوير في تطوير المواد التعليمية التي تتوافق مع المحتوى القياسي والتي يتم بعد ذلك تعبئتها في مواد تعليمية رقمية بحيث تصبح عملية التعلم أكثر متعة وستكون المواد المستفادة سهلة الفهم أيضا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

صورة ١,١ أساس التفكير

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

الفصل السادس : البحوث السابقة

١. بحث أجرته ميلادي عقيدة العزة وعلي معصوم في عام ٢٠٢١ في مجلة بعنوان "تطوير الرسوم الهزلية الرقمية كوسيلة لتعلم اللغة العربية مهارة قراء لتلاميذ الصف العاشر في المدرسة الثانوية المعارف السنغوسري". أظهرت نتائج هذه الدراسة أن المنتجات الرسوم الهزلية الرقمية العربية تم الإعلان عن صحتها وملاءمتها لاستخدامها كوسيلة لتعلم القراءة العربية لتلاميذ الصف العاشر في المدرسة الثانوية المعارف السنغوسري. حصلت نتائج التحقق من صحة المنتج من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام والمعلمين والتلاميذ ككل على نسبة ٨٣,٩٪ العلاقة مع البحث الذي سيبحثه الباحثون هي في المنتجات المطورة ، وهي الرسوم الهزلية الرقمية. الفرق بين هذه الدراسة وما سيدرسه الباحثون هو أن الباحثين يركزون على وسائط تعلم اللغة العربية مهارا قراءة، بينما يركز الباحثون على المواد التعليمية في مهارات الاستماع والكلام. النموذج في طريقة البحث والتطوير المستخدمة في هذه الدراسة هو ADDIE بينما سيستخدم الباحثون نموذج 4-D.

٢. بحث أجرته فهري أمين أكبر عام ٢٠٢٣ في أطروحة بعنوان "فاعلية استخدام الوسائط المصورة على مخرجات تعلم اللغة العربية لتلاميذ الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ستة كلاتين للعام الدراسي ٢٠٢٢/ ٢٠٢٣". أظهرت نتائج هذه الدراسة أن الرسوم الهزلية فعالة في نتائج تعلم اللغة العربية لتلاميذ الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ستة كلاتين للعام الدراسي ٢٠٢٢/ ٢٠٢٣. استخدم اختبار الفرضية في هذه الدراسة اختبار ت-للعينة المستقلة ، وكانت النتائج التي تم الحصول عليها هي قيم (1-tailed) .Sig من ٠.٠٠٨ منذ قيمة Sig. (١ الذيل) ٠.٠٠٨ < ٠.٠٥ ، يمكن الاستنتاج أن هناك فرقا كبيرا بين الفَصْلٌ تَجْرِبَةٌ و فَصْلٌ ضَابِط. حصلت نتائج اختبار N Gain Score على بيانات بنسبة ٧٠,١٢٪ للفَصْلٌ تَجْرِبَةٌ (الوسائط الرسوم الهزلية) حيث تم تضمين القيمة في فئة فعالة جدا و ٤٢.٤٨٪ لفَصْلٌ

ضَابِط (دفتر الحزمة) حيث تم تضمين القيمة في فئة أقل فعالية. العلاقة مع البحث الذي سيبحثه الباحثون هي في المنتجات المطورة ، وهي الرسوم الهزلية. الفرق بين هذه الدراسة وما سيدرسه الباحثون هو أن الباحثين يركزون على وسائط التعلم العربية لتحسين مخرجات التعلم بينما يركز الباحثون على المواد التعليمية في مهارات الاستماع والكلام. طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي البحث الكَيْفِي بينما سيستخدم الباحثون طرق البحث والتطوير.

٣. لبحث الذي أجراه محمدعرفان ونور إسلاميتي في عام ٢٠٢١ في مجلة بعنوان "تأثير الإعلام الرسوم الهزلية على مهارات قراءة القصة القصيرة". أظهرت نتائج هذه الدراسة أن هناك تأثيرا لوسائل الإعلام المصورة على مهارات قراءة القصة القصيرة لدى التلاميذ. كان هناك اختلاف ذو دلالة إحصائية في نتائج الاختبار البعدي لطلبة المجموعة الضابطة والتجريبية كما يتضح من نتائج التحليل التي حصلت على قيمة ت-الحسابية ٨,٤٣٣ وحصلت على قيمة معنوية ٠.٠٠١ مع (p < ٠.٠٥). حصل تحليل إختبار – ت لنتائج ت-الحسابية ٥,٣٥١ على معنوية ٠.٠٣٠ مع (p < ٠.٠٥) بحيث بناء على نتائج تحليل البيانات باستخدام تحليل اختبار ت-لعينة مستقلة على بيانات N Gain score لكل صف. العلاقة مع البحث الذي سيبحثه الباحثون هي في المنتجات المطورة ، وهي الرسوم الهزلية. الفرق بين هذه الدراسة وما سيدرسه الباحثون هو أن الباحثين يركزون على وسائل تعلم اللغة العربية لتحسين مهارات قراءة القصة القصيرة بينما يركز الباحثون على تدريس المواد في مهارات الاستماع والكلام. طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي البحث التجريبي بينما سيستخدم الباحثون طرق البحث والتطوير. يكمن الاختلاف الآخر أيضا في تركيز الموضوعات ، حيث تركز هذه الدراسة على الموضوعات الإندونيسية بينما يركز الباحثون على الموضوعات العربية.

٤. بحث أجرته محمدنوافل عام ٢٠٢٢ في أطروحة بعنوان "تطوير النهج السياقي للوسائط الرسوم الهزلية لتحسين مهارات التفكير الإبداعي لدى التلاميذ في

مواد التربية الدينية الإسلامية الصف الثامن ". حصلت نتائج التحقق على درجة ٨٤,٧٪ مع وضع "ممكن جدا من خبراء المواد ، و ٨٠٪ مع وضع "ممكن" من خبراء الإعلام. كانت هناك زيادة في مهارات التفكير الإبداعي لدى التلاميذ بعد استخدام وسائط تعلم الرسوم الهزلية الرقمية من متوسط درجة الاختبار القبلي ٦٥,٩ إلى الاختبار البعدي ٨٨,٧ مع درجة N-Gain ٠.٦٦ في فئة "متوسطة". العلاقة مع البحث الذي سيبحثه الباحثون هي في المنتجات المطورة ، وهي الرسوم الهزلية. الفرق بين هذه الدراسة وما سيدرسه الباحثون هو أن الباحثين يركزون على وسائط تعلم اللغة العربية لتحسين مهارات التفكير الإبداعي بينما يركز الباحثون على المواد التعليمية في مهارات الاستماع والكلام.. النموذج في طريقة البحث والتطوير المستخدمة في هذه الدراسة هو ADDIE بينما سيستخدم الباحثون نموذج 4-D. يكمن الاختلاف الآخر أيضا في تركيز الموضوعات ، حيث تركز هذه الدراسة على موضوعات التربية الدينية الإسلامية بينما يركز الباحثون على الموضوعات العربية.

٥. بحث أجرته فيبريانا ولانداري في عام ٢٠١٩ في أطروحة بعنوان "تطوير مواد تدريس الرياضيات في شكل الرسوم الهزلية الضرب للتغلب على المفاهيم الخاطئة للضرب لدى تلاميذ الصف الثاني من المدرسة الابتدائية بلس سونان باندانارن بليتار ". نتائج التحقق والتجارب التي أجريت هي كما يلي: (١) تم الحصول على التحقق من صحة خبراء المواد بنسبة ٨٩٪ ، (٢) تم الحصول على التحقق من صحة خبراء الوسائط بنسبة ٨٢٪ ، (٣) كانت نتائج تحليل التجارب الفردية ٨٨,٤٪ ، (٤) تم الحصول على نتائج تحليل التجارب الجماعية الصغيرة بنسبة ٨٧,٩٪ ، و (٥) تم الحصول على تحليل نتائج التجارب الميدانية بنسبة ٨٧,٧٪. العلاقة مع البحث الذي سيبحثه الباحثون هي في المنتجات المطورة ، وهي الرسوم الهزلية. بالإضافة إلى ذلك ، هناك تشابه آخر ، وهو أن كلاهما يركز على تطوير المواد التعليمية. الفرق بين هذه الدراسة وما سيدرسه الباحثون هو أن الباحثين يستخدمون نماذج في طريقة البحث والتطوير

المستخدمة في هذه الدراسة هو نموذج تطوير Borg & Gall بينما سيستخدم الباحثون نماذج 4-D. يكمن الاختلاف الآخر أيضا في تركيز الموضوعات ، حيث تركز هذه الدراسة على مواد الرياضيات بينما يركز الباحثون على المواد العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG