Vol. 5 No. 1 (2024): Juli 2024
jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/LughatuDhat

تطوير فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D) القائمة على الذكاء الاصطناعي (AI) لترقية مهارة الكلام

Baiq Fasnia Melisanita
IAI Hamzanwadi NWDI Pancor
baiqfasnia@gmail.com

Ruwaida, M.Pd.I
IAI Hamzanwadi NWDI Pancor
ruwaida1989@iaihpancor.ac.id

Suparmanto
Universitas Negeri Mataram
Suparmanto181@gmail.com
Naskah Diterima Tanggal 13/12/2024;Direvisi Akhir Tanggal 01/06/2025;Disetujui Tanggal 02/06/2025
doi: 10.37216/lughatuad-dhat.v6i1.1913

ملخص البحث

لاحظت الباحثة وجود عدة مشكلات في تعليم اللغة العربية، مثل نقص الوسائل التعليمية، والمواد الدراسية، وغياب البيئة اللغوية، فضلاً عن تدني دافعية الطلاب أثناء عملية التعلم. وتهدف هذه الدراسة إلى: (١) التعرف على تصميم تطوير فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد القائم على الذكاء الاصطناعي، (٢) تحديد مستوى تقييم صلاحية الوسيلة من قِبل خبراء الوسائل التعليمية وخبراء المادة العلمية واستجابات الطلاب، (٣) معرفة مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة التحدث باللغة العربية لدى الطلاب بعد استخدام فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد القائم على الذكاء الاصطناعي لتطوير مهارة التحدث .اعتمدت الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج التطوير .(ADDIE) وبناءً على تقييم خبير المادة العلمية، حصل فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد على نسبة صلاحية بلغت ٩٨,٥٪، بينما حصل في تقييم خبير الوسائل التعليمية على نسبة ٩٧,٨٪. وفيما يتعلق باستجابات الطلاب البالغ عددهم ٣٥ طالبًا، بلغت نسبة الإجابة بـ "نعم" ٩٤,٦٪، ونسبة الإجابة بـ "لا" ٥,٤٪. وأظهرت بيانات نتائج الاختبارين القبلي والبعدي وجود فروق ذات دلالة إحصائية، حيث بلغ متوسط نتائج الاختبار القبلي ١٠,٣٤، ومتوسط نتائج الاختبار البعدي ١٤,٥١. وبناءً على ذلك، يُستنتج وجود تحسن ملحوظ في مهارة التحدث بعد تطبيق المعالجة باستخدام فيديوهات الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد.

الكلمات المفتاحية :فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، الذكاء الاصطناعي، مهارة التحدث.

This is an open access article under the CC–BY-NC license

ABSTRAK

Peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab, seperti kurangnya media pembelajaran, bahan ajar, ketiadaan lingkungan berbahasa, serta rendahnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui desain pengembangan video animasi 3D berbasis AI, (2) mengetahui tingkat validasi dari ahli media, ahli materi, dan respons siswa, serta (3) mengetahui signifikansi perbedaan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa setelah menggunakan video animasi 3D berbasis AI dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*/R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan penilaian ahli materi, video animasi 3D memperoleh tingkat kelayakan sebesar 98,5%, sedangkan dari penilaian ahli media memperoleh skor sebesar 97,8%. Berdasarkan respons dari 35 siswa, persentase jawaban "ya" mencapai 94,6% dan jawaban "tidak" sebesar 5,4%. Data hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 10,34 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 14,51. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan video animasi 3D.

Kata Kunci: Video Animasi 3D, AI, Keterampilan Berbicara.

أ. مقدمة

يؤثر عصر المجتمع ٥,٠ على نموذج التعليم في إندونيسيا. المعلمون باعتبارهم الموارد البشرية

الرئيسية في التعليم ليسوا مطالبين فقط بإتقان المادة التعليمية، بل يجب أن يكونوا قادرين على إتقان

This is an open access article under the CC–BY-NC license

التكنولوجيا وتطبيق التكنولوجيا في وسائط التعلم عند التدريس.[1] كما هو الحال في تعلم اللغة العربية على وجه الخصوص، وهذا التطور التكنولوجي فرصة جيدة جدًا في تعليم اللغة.

يتعلق تعلم اللغة العربية دائمًا على أربع مهارات وهي مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، مهارة الكتابة. من الناحية العملية، يهدف تعلم اللغة العربية إلى تطوير قدرات الطلاب من حيث اللغة والمهارات اللغوية.[2] من المهارات اللغوية المهمة التي يجب تعلمها في المراحل المبكرة مهارة الاستماع والكلام. مهارة الكلام هي القدرة على نقل الأصوات أو التعبير عنها لوصف القدرة على التعبير عن الأصوات أو الكلمات للأفكار مثل الأفكار أو الآراء أو الرغبات أو المشاعر لشركاء الكلام.[3] يمكن أن تتم القدرة على التكلم باللغة العربية بطرق مختلفة مثل نقل الأفكار، والمحادثة، وإلقاء الخطب، ورواية القصص، والمناظرة.[4]

مع تطور التكنولوجيا، لم يعد تعلّم اللغة العربية تقليديًا فحسب، بل أصبح تعلم اللغة العربية من خلال دمج التكنولوجيا الحالية. أحدها وسائط التعلم باستخدام مقاطع الفيديو المتحركة. تُعد الرسوم المتحركة بالفيديو وسائط تعليمية من خلال استخدام التصور المرئي للشخصيات المتحركة لخلق تجربة ذات تأثير إيجابي وسهل التذكر.[5] أصبح إنشاء وسائط تعليم الفيديو المتحركة في تعليم اللغة العربية أمرًا في غاية السهولة في الوقت الحالي، وذلك بسبب ظهور الذكاء الاصطناعي كأداة يمكن أن تساعد

[1] Mahdir Muhammad dan Cahya Edi Setyawan, "Penerapan Bahasa Arab dalam Menghadapi Paradima Pendidikan Di Indonesia Era Society 5.0", *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab,* Vol.04, No.2, (Desember 2021), 183-184.

[2] Sri Handayani dan Syafi'i, "Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 2, (Juli 2022), 105.

[3] Ulin Nuha, *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab.* (Yogyakarta: DIVA Press: 2016) 89.

[4] Maryam Nur Annisa et al., "Teknik Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo," *Jurnal Sustainable,* Vol. 6, No. 2, (Desember 2023), 379.

[5] Hamidi et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif Untuk Siswa Madrasah Aliyah," *Journal Of Education,* Vol. 5, No. 2, Hlm. 5289.

This is an open access article under the CC–BY-NC license

في فيديو الرسوم المتحركة. الذكاء الاصطناعي (AI) هو مجال من مجالات علوم الحاسوب مخصص لحل المشاكل المعرفية المرتبطة عادةً بالذكاء البشري، مثل التعلم والإبداع والتعرف على الصور.[٦] يؤكد الدكتور جونسون الخبير في تكنولوجيا التعليم أن "الذكاء الاصطناعي لديه القدرة على تغيير الطريقة التي نعلّم بها اللغة، مما يجعلها أكثر سهولة وفعالية للمتعلمين من خلفيات متنوعة".[٧]

مدرسة دار الأطفال المتوسطة الإسلامية رانجوك هي إحدى المؤسسات الرسمية التي تدرس اللغة العربية كمادة إجبارية. استنادًا إلى المقابلات التي أجرتها الباحثة في ٣ أغسطس ٢٠٢٤ مع السيد فهرورازي، وهو مدرس اللغة العربية في مدرسة دار الأطفال المتوسطة الإسلامية رانجوك التابعة للمدرسة التسناوية، والمتعلقة بمشاكل تعلم اللغة العربية، بما في ذلك نقص المواد التعليمية ووسائط التعلم، وعدم بيئة اللغة العربية، وتفاوت الاهتمام بتعلم اللغة العربية، وعدم إتقان المفردات، ونقص الدافعية لدى الطلاب.[٨]

مقاطع الفيديو المتحركة هي وسائط تعليمية يمكن أن تساعد المعلمين في أنشطة التعليم والتعلم بحيث يصبح التعلم أكثر تفاعلية. فيديو الرسوم المتحركة هي مقاطع فيديو تجمع بين الصور المتحركة والصوت والرسومات المدمجة مع الصوت.[٩] يمكن أن يساعد وجود الذكاء الاصطناعي في جعل مقاطع الفيديو المتحركة أسهل وأسرع.

---

[6] Dedi Hidayat, "Mengenal Kecerdasan Buatan Artifical Intelligence", (2023) https://www.rri.co.id/iptek/290893/mengenal-kecerdasan-buatan-artifical-intelligence diakses pada tanggal 10 Januari 2024.

[7] Dhanan Abimanto Dan Iwan Mahendro, "Efektifitas Penggunaan Teknologi AI Dalam Pembelajaaran Bahasa Inggris", *Jurnal Riset Sosial Dan Ilmu Pendidikan.* Vol. 2, No. 2, (2023), 257.

[8] Fahrurazi, *wawancara,* (ranjok, 23 November 2023).

[9] Rima Mutiara, "Desain Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Skripsi,* (Jambi: Universitas Jambi, 2023), 7.

This is an open access article under the CC–BY-NC license

انطلاقًا من وصف الخلفية السابقة، تهتم الباحثة بإجراء بحث وتطوير بعنوان: **"تطوير فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D) القائمة على الذكاء الاصطناعي (AI) لترقية مهارة الكلام باللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة دار الأطفال المتوسطة الإسلامية رانجوك ."**

ب. الإطار النظري

١. الفيديو

أ. تعريف الفيديو

وفقًا لروسمان، فإن الفيديو هو مناقشة تعليمية مرئية (سمعية بصرية) يمكن استخدامها لنقل الموضوع.[١٠] بشكل عام، تعد مقاطع الفيديو مواد تعليمية غير مطبوعة يمكنها وصف جسم متحرك بصوت يتطابق مع محتوى الصورة، لذا فإن مقاطع الفيديو غنية بالمعلومات وكاملة لأنها يمكن أن تصل إلى الطلاب مباشرة.[١١]

ب. أهداف الفيديو

استخدام وسائط الفيديو للتعلم الجماعي أو الفردي، ويمكن أن تصل إلى جمهور أكبر إذا تم إنتاجها بكميات كبيرة.[١٢]

٢. الرسوم المتحركة

[10] Agustiningsih, "Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan 2013 di Sekolah Dasar," Vol.4, No.1, (2015), 14.
[11] Raviona Pramata Putri, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Journal Of Basic Education Studies.* Vol. 4, No. 1 (2021), 3072.
[12] Friendha Yunanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Junal Pendidikan Dasar,* Vol. 1, No. 2, 9.

This is an open access article under the CC–BY-NC license

أ. تعريف الرسم المتحركة

الرسوم المتحركة هي عبارة عن سلسلة من الصور الثابتة التي تتخللها عدد كبير من الصور المتحركة، وعندما نعرضها ستبدو كما لو كانت حية، كما رأينا في أفلام الكرتون على التلفاز أو الشاشة الكبيرة.[١٣]

أ. تعريف فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D)

الفيديو هو صورة متحركة مصحوبة بصوت. الرسوم المتحركة عبارة عن سلسلة من الصور الثابتة التي تتخللها عدد كبير من الصور، عندما نعرضها ستبدو كما لو كانت حية، لأنها مجموعة من الصور التي تتغير بانتظام وتعرض بالتناوب.[١٤] ثلاثية الأبعاد (٣D) هو شيء له ثلاثة أبعاد: الطول والعرض والارتفاع.

ب. مميزات و نقصانات من فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D)

أ مميزات

١) جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم بحيث يحدث تعلم ممتع

٢) الوسائط سهلة الوصول والإستخدام للتعلم في أي مكان

٣) يملك القدرة على شرح حدث بشكل منهجي

[13] Teti Sri Wahyuni, "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Untuk Melatih Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak," *Naskah Public*, (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Computer Amikom Yogyakarta, 2013), 1.

[14] Yuwendi krista bulu., et al., "pengembangan media video animasi berbasis gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasai siswa SD," *seminar nasional PGSD UNIKAMA*, vol. 6, 50.

This is an open access article under the CC–BY-NC license

٤) تحويل المادة التعليمية الصعبة الفهم إلى أكثر جذبًا [١٥]

ب نقصانات

١) عملية التصنيع تتطلب ميزانية كبيرة ووقتاً طويلاً

٢) الوسائط يمكن تشغيلها فقط على الهاتف، الكمبيوتر، و الحاسوب[١٦]

٣. الذكاء الاصطناعي (AI)

أ. تعرف الذكاء الاصطناعي (AI)

الذكاء الاصطناعي (AI) هي جهاز كمبيوتر يتمتع بخصائص شبيهة بخصائص الإنسان. وتشمل هذه الخصائص القدرة على التفكير النقدي واتخاذ القرارات وزيادة الإنتاجية. عرّف آلان تورينج الذكاء الاصطناعي بأنه أنظمة تتصرف مثل البشر. وهو مجال يجمع بين علوم الكمبيوتر ومجموعات البيانات لحل المشاكل.[١٧]

٤. مهارة الكلام باللغة العربية

أ. تعريف مهارة الكلام

[15] Inna Rizky Cahyani, " Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA," *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Penggembangan Pembelajaran,* Vol. 5, No. 1, 63.

[16] Sheren Mega Velina, "Pengembangan Media Video Animasi 3D Materi Kubus dan Blok kelas V Sekolah Dasar," *Skripsi* (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2021), 18.

[17] Ishak, "Pengertian Artifical Intelligence : Definisi, Tujuan, dan Manfaat", *Digital Transformatio Indonesia,* https://digitaltransformation.co.id/pengertian-artificial-intelligence/ diakses pada tanggal 11 Januari 2024.

This is an open access article under the CC–BY-NC license

مهارة الكلام هو أحد أنواع القدرة التي يجب تحقيقها في تعليم اللغة العربية. وبحسب هرماوان، فإن مهارة التحدث (مهارة الكلام) هي القدرة على التعبير عن الأصوة أو الكلمة المفهومة للتعبير عن الأفكار في شكل أفكار، آراء، رغبات أو مشاعر لشركاء الكلام.[١٨]

ب. أنواع مهارة الكلام

تشمل مهارة الكلام أمرين، وهما:

١. المحادثة ا أو ما يسمى في اللغة العربية بالمحادثة هي طريقة لعرض اللغة العربية من خلال المحادثة.[١٩]

٢. التعبير الشفوي هو تمرين على كتابة المقالات شفوياً يهدف إلى تنمية قدرة الطلاب على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم.[٢٠]

ج. منهجية البحث

إن أسلوب البحث المستخدم في هذه الدراسة هو أسلوب البحث والتطوير (R&D). ويستخدم سوجييونو في كتابه "مناهج البحث الكمي والكيفي ومناهج البحث والتطوير" اسم البحث والتطوير الذي يترجم إلى البحث والتطوير، ويمكن تفسير مناهج البحث والتطوير على أنها طريقة علمية للبحث والتصميم والإنتاج واختبار صلاحية المنتجات التي تم إنتاجها.[٢١] يشير هذا البحث و التطوير إلى نموذج البحث ADDIE (التحليل–التصميم–التطوير–التنفيذ–التقييم).

[18] Laela Mufida et al., "*Rolling Ball:* Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII MTs di Kabupaten Pekalonga," *Juournal Of Arabic Learning Teaching,* Vol. 6, No. 1, (2017), 52.

[19] Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran* (Bandung: Humaniora, 2013) 146 dalam http://digilib.uinsa.ac.id/19544/5/Bab%2O2.pdf diakses pada tanggal 11 Januari 2024.

[20] Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran* (Bandung: Humaniora, 2013) 146 dalam http://digilib.uinsa.ac.id/19544/5/Bab%2O2.pdf diakses pada tanggal 11 Januari 2024.

21 Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Cetakan ke-1 (Bandung: Alfabet, 2019), 396.

This is an open access article under the CC–BY-NC license

البيانات التي تُستخدم في البحث التطويري هي البيانات الكمية والبيانات النوعية. يتم الحصول على البيانات النوعية في مرحلة التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم، بالإضافة إلى البيانات التي يتم الحصول عليها من المقابلات غير المنظمة، والملاحظة، وأثناء عملية التعلم. أما البيانات الكمية، فقد تم الحصول عليها في هذا البحث على شكل نتائج تقييم صلاحية المنتج والمحتوى من قبل المقيمين، درجات تقييم وسائل التعليم من خلال استبيانات ردود فعل الطلاب، ونتائج اختبار التطبيق العملي للطلاب لتحديد فعالية المنتج الذي تم إنتاجه.

د. مناقشة

١. تطوير فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (D٣) القائمة على الذكاء الاصطناعي (AI)

أ. مرحلة التحليل، وفي هذه المرحلة تقوم الباحثة بالملاحظة والمقابلة لمعرفة حالة المدرسة والطلاب، بالإضافة إلى المشكلات التي يعاني منها الطلاب والمعلمون.

ب. مرحلة التصميم، تقوم الباحثة في هذه المرحلة بالتصميم الأوّل، أي اختيار الموضوع المراد تقديمه في المنتج، والبحث عن المواد الداعمة في تطوير المنتج، وتحديد التصميم والتخطيط والغلاف والمحتوى. يتكون تطوير فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D) القائمة على الذكاء الاصطناعي (AI) من جزأين وهما: الأول هو كتاب فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D)، يتكون من ستة حوارات مرفقة بمفردات في كل حوار، وفي نهاية كل حوار يتوفر برمز الشريط. الثاني هو فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D)، تحديد التصميم في فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (D٣) القائمة على الذكاء الاصطناعي (AI)، على النحو التالي: Dzine.AI أو leonardo.AI, Ruway ML, Vmake AI,

This is an open access article under the CC–BY-NC license

(QR CODE) ,Youtub ,capcut أو clipchamp ,lalamu ,Elevenlabs

generator

ج. مرحلة التطوير

١) فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D) القائمة على الذكاء الاصطناعي (AI)



الصورة ١، عرض فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد مع العنوان في المطبخ

٢) كتاب فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D)



الصورة ٢، كتاب فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D)

د. التنفيذ، بعد أن تم التأكد من صلاحيتها من قبل المقيّمين، فإن المرحلة التالية هي التنفيذ.

يمكن لوسائط التعليم إجراء تجربة ميدانية، حيث شارك في مرحلة تنفيذ التجربة ٣٥ طالبا.

This is an open access article under the CC–BY-NC license

هـ. مرحلة التقييم، في هذه المرحلة، يمكن رؤية تقييم وسائط التعلم من الناحية العملية والفعالية من استبيان استجابة الطلاب. وتقوم الباحثة بمراجعة فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لترقية مهارة الكلام باللغة العربية، استنادًا إلى الاقتراحات التي قدمها خبير المواد وخبير الإعلام، فإن المنتج يصبح مناسبًا للاستخدام تمامًا.

٢. استجابة خبير المواد وخبير الإعلام والطلاب في تطوير فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D) القائمة على الذكاء الاصطناعي (AI) لترقية مهارة الكلام

المقيّم في خبير المواد هو فخر الرّزي و أما المدقق على الخبير الإعلام فهو هداية أغوسفيان، الماجستير ، استنادًا إلى تقييم خبير المواد، حصل الفيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد على تقييم جدارة قدره ٩٨,٥٪ ضمن فئة "جدير جدًا" للاختبار على الطلاب، بينما حصل تقييم خبير الإعلام على ٩٧,٨٪ ضمن فئة "جدير جدًا". بناءً على استجابة ٣٥ طالبًا من الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية دارالأطفال رانجوك، كانت نسبة الإجابات "نعم" ٩٤,٦٪، ونسبة الإجابات "لا" ٥,٤٪. لذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام الفيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد القائمة على الذكاء الاصطناعي لترقية مهارة الكلام قد تحقق بنجاح.

٣. فعالية فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D) القائمة على الذكاء الاصطناعي (AI) لترقية مهارة الكلام

أ. اختبار الصلاحية

أساس اتخاذ الاستنتاجات:

This is an open access article under the CC–BY-NC license

إذا كانت نتيجة r-hitung < r-tabel، فإن العنصر في الاستبانة يعتبر غير صالح.

إذا كانت نتيجة r-hitung > r-tabel، فإن العنصر في الاستبانة يعتبر صالحًا.

وفيما يلي نتائج صلاحية استبانة تقييم الطلاب:

الجدول ١ نتائج اختبار صلاحية استبانة التقييم

Correlations

	Jumlah
B1	.784**
B2	.631**
B3	.584**
B4	.627**

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

الجدول ٢ استنتاج نتائج الصلاحية

رقم العنصر	*r-hitung*	*r-tabel*	حالية
١B	٠،٧٨٩	٠،٤٢٩	صلح
٢B	٠،٦٣١	٠،٤٢٩	صلح
٣B	٠،٥٨٤	٠،٤٢٩	صلح
B٤	٠،٦٢٤	٠،٤٢٩	صلح

ب. اختبار الموثوقية

الجدول ٣ نتائج اختبار الموثوقية

This is an open access article under the CC–BY-NC license

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.758	5

بناء على نتائج اختبار الموثوقية، من المعروف أن رقم *Cronbach alpha* هو ٠،٧٥٨. إذا كان الرقم (٠،٧٥٨) أكبر من الحد الأدنى لقيمة *Cronbach alpha* ٠،٦. لذلك، يمكن استنتاج أن الاستبانة تعتبر موثوقة.

ج. بيانات نتائج تعلم الطلاب

بناءً على نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي الذي، تستخدم الباحثة برنامج SPSS لمعالجة البيانات، كما يلي:

الجدول ٤ اختبار نموذجية مقترنة

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	١٠,٣٤٢٩	٣٥	٢,٥٣١٤٨	٠,٤٢٧٩٠
	Post-test	١٤,٥١٤٣	٣٥	٣٣٦٦٢ .١	٠,٢٢٥٩٣

ن الجدول الذي تم توضيحه، يُعرف أن متوسط درجات الاختبار القبلي هو ١٠,٣٤، ومتوسط درجات الاختبار البعدي هو ١٤,٥١، مما يعني أن هناك زيادة في مهارة الكلام بعد إعطاء العلاج، مع عدد الطلاب ٣٥ طالبًا.

الجدول ٥ اختبار العينات المقترنة

This is an open access article under the CC–BY-NC license

Paired difference								
Pre-test Post-test	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% confidence interval of the difference		T	Df	Sig. (2-tqiled)
				Lowe	Upper			
	٤,١٧١-	١,٨٥٤	٠,٣١٣	٤,٨٠٨-	٣,٥٣٤-	١٣,٣٠٥-	٣٤	٠,٠٠١<

اختبار T-test المترابط أظهر قيمة دالة إحصائيًا بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، حيث كانت قيمة الدلالة (٢-*tailed*) = ٠,٠٠١p < ٠,٠٥. تم رفض فرضية العدم (H0) في هذه الدراسة وقُبِلَت الفرضية البديلة (Ha) حيث وُجد فرق بين الاختبارين. مما يعني أن هناك تأثير فيديو الرسم المتحركة ثلاثية الأبعاد على الذكاء الاصطناعي في مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة دار الأطفال المتوسطة الإسلامية رانجوك.

هـ. الخاتمة

استنادًا إلى نتائج البحث، تبين أن هذا البحث أنتج منتجًا يتضمن فيديو الرسوم تامتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D) القائمة على الذكاء الاصطناعي (AI)، مرفقة بكتيب فيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (٣D). استنادًا إلى تقييم خبير المواد، حصل الفيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد على تقييم جدارة قدره ٩٨,٥٪ ضمن فئة "جدير جدًا"، بينما حصل تقييم خبير الإعلام على ٩٧,٨٪ ضمن فئة "جدير جدًا". بناءً على استجابة ٣٥ طالبًا، كانت نسبة الإجابات "نعم" ٩٤,٦٪، ونسبة الإجابات "لا" ٥,٤٪. لذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام الفيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد القائمة على الذكاء الاصطناعي لترقية مهارة الكلام قد تحقق بنجاح.

This is an open access article under the CC–BY-NC license

من بيانات نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، هناك فرق دال إحصائيًا، حيث بلغ متوسط نتائج الاختبار القبلي ١٠,٣٤ ومتوسط نتائج الاختبار البعدي ١٤,٥١. لذلك، يمكن الاستنتاج أن هناك ترقية في مهارة الكلام بعد تقديم العلاج باستخدام الفيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد.

المراجع

Abimanto, Dhanan, & Mahendro, Iwan. (2023) "Efektifitas Penggunaan Teknologi AI Dalam Pembelajaran Bahasa Ingrris." *Jurnal Riset Sosial dan Ilmu Pendidikan.* Vol.2. No.2. 257.

Agustiningsih. (2015). "Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan 2013 di Sekolah Dasar." Vol.4. No.1. 14.

Annisa, Maryam Nur., et al., (2023). "Teknik Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo." *Jurnal Sustainable.* Vol. 6. No. 2. 379.

Bulu, Yuwendi Krista., et al., "pengembangan media video animasi berbasis gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasai siswa SD." *seminar nasional PGSD UNIKAMA*. vol. 6, 50.

Cahyani, Inna Rizky, (2020). "Pemanfaat Media Animasi 3D di SMA." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembnagan Pembelajaran.* Vol. 5, No. 1. 63

Fahrurazi, *wawancara,* (ranjok, 3 Oktober 2024).

Hamidi et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif Untuk Siswa Madrasah Aliyah." *Journal Of Education.* Vol. 5, No. 2, Hlm. 5289.

Handayani, Sri., & Syafi'i. (2021). "Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. Vol. 3. No. 2. 105.

Mufida, Laela, et al., (2017). "*Rolling Ball:* Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII MTs di Kabupaten Pekalonga." *Juournal Of Arabic Learning Teaching.* Vol. 6. No. 1. 52.

This is an open access article under the CC–BY-NC license

Muhammad, Mahdir., & Setyawan, Edi Cahya. (2021). "Penerapan Bahasa Arab dalam Menghadapi Paradima Pendidikan Di Indonesia Era Society 5.0." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. Vol.04. No.2. 183-184.

Mutiara, Rima."Desain Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Skripsi*. (Jambi: Universitas Jambi, 2023) 4,7.

Nuha, Ulin. *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab.*Yogyakarta: DIVA Press, 2016.

Putri, Raviona Pramata. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Journal Of Basic Education Studies.* Vol. 4, No. 1 (2021), 3072.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Cetakan ke-1. (Bandung: Alfabet. 2019). 396.

Velina, Sheren Mega, "Pengembangan Media Video Animasi 3D Materi Kubus dan Balok Kelas V Sekolah Dasar." *Skripsi.* (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2021) 18.

Wahyuni, Teti Sri. "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Untuk Melatih Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak." *Naskah Public*. (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Computer Amikom Yogyakarta, 2013), 1.

Yunanta, Friendha. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar." *Trapsila: Junal Pendidikan Dasar.* Vol. 1, No. 2, 9.

Hidayat, Dedi. "Mengenal Kecerdasan Buatan Artifical Intelligence". (2023). diakses pada tanggal 10 Januari 2024 https://www.rri.co.id/iptek/290893/mengenal-kecerdasan-buatan-artifical-intelligence

Ishak. "Pengertian Artifical Intelligence : Definisi, Tujuan, dan Manfaat". *Digital Transformatio Indonesia.* diakses pada tanggal 11 Januari 2024. https://digitaltransformation.co.id/pengertian-artificial-intelligence/

Izzan, Ahmad. *Metodologi Pembelajaran* (Bandung: Humaniora, 2013) 146. Diakses pada tanggal 11 Januari 2024. http://digilib.uinsa.ac.id/19544/5/Bab%2O2.pdf

This is an open access article under the CC–BY-NC license