



Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab

Vol. 7 No. 2 Juli 2025, 659-685

P-ISSN : 2685-7022, E-ISSN : 2685-7103

DOI: <https://doi.org/10.21154/b2mpsz98>

Visualizing Language: A Canva-Based Digital Comic for Enhancing Arabic Learning in Elementary Education

تصوير اللغة: تطوير قصص مصورة رقمية عبر Canva لتعزيز تعلم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية

Annada Khikmatul 'Alawiyyah^{1*}, Nurul Murtadho², Nurhidayati³

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang, Indonesia

annada.khikmatul.2402318@students.um.ac.id

Abstract

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of digital comic-based learning media as an innovative tool to improve Arabic learning outcomes at PSM Islamic Elementary School Tulungagung. Using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this research involved students from grades I to VI. The media was developed through Canva and integrated with QR Code technology to create an interactive, enjoyable, and accessible learning experience. The novelty of this study lies in the integration of visual comic media with QR Codes in Arabic language instruction at the Madrasah Ibtidaiyyah level. It not only focuses on cognitive outcomes but also assesses the media's impact on students' motivation and engagement through evaluation tools based on cognitive, affective, and psychomotor domains. The digital comic supports a meaningful understanding of vocabulary and context in Arabic. The results showed a significant improvement in student learning outcomes, with average scores rising from 80.24 (pre-test) to 92.71 (post-test). Additionally, students demonstrated increased interest, motivation, and active participation during the learning process. Digital comics proved to be an effective and feasible learning alternative, especially for teaching vocabulary and contextual understanding. This study provides pedagogical implications for Arabic language teaching in elementary education by promoting QR-integrated comics as engaging learning media. It is recommended that teachers and schools adopt such digital tools in classroom instruction. Future research may expand this media to different educational levels and subject areas.

Keywords: digital comic, learning media, Arabic, learning outcomes

ملخص

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وتقييم فعالية وسائل التعلم الرقمية القائمة على الهزلي الرقمي كأداة مبتكرة لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية في مدرسة سبيل المتقين الإسلامية الابتدائية في تولونج أغونج. باستخدام نموذج التطوير ADDIE (التحليل،

التصميم، التطوير، التنفيذ، التقويم)، شملت هذه الدراسة طلاباً من الصف الأول إلى السادس. تم تطوير الوسائط من خلال كائنا كانها مع تقنية QR Code لخلق تجربة تعليمية تفاعلية وممتعة وسهلة الوصول. تكمن جدة هذه الدراسة في دمج الوسائط المرئية المصورة مع رموز QR في تدريس اللغة العربية على مستوى المدارس الابتدائية الإسلامية. ولا تركز الدراسة على النتائج المعرفية فحسب، بل تقيّم أيضاً تأثير الوسائط على تحفيز الطلاب ومشاركتهم من خلال أدوات تقييم تستند إلى المجالات المعرفية والعاطفية والحركية. تدعم الهزلي الرقمي الفهم الهادف للمفردات والسياق في اللغة العربية. أظهرت النتائج تحسناً كبيراً في نتائج تعلم الطلاب، حيث ارتفع متوسط الدرجات من ٨٠.٢٤ (قبل الاختبار) إلى ٩٢.٧١ (بعد الاختبار). ثم أظهر الطلاب اهتماماً متزايداً ودافعاً ومشاركة نشطة خلال عملية التعلم. أثبتت الهزلي الرقمي أنها بديل تعليمي فعال وممكن، خاصة لتعليم المفردات وفهم السياق. توفر هذه الدراسة آثاراً تربوية لتعليم اللغة العربية في التعليم الابتدائي من خلال الترويج للهزلي الرقمي المدججة مع QR كوسيلة تعليمية جذابة. يوصى بأن يتبنى المعلمون والمدارس هذه الأدوات الرقمية في التدريس داخل الفصول الدراسية. قد توسع الأبحاث المستقبلية هذه الوسيلة إلى مستويات تعليمية ومجالات دراسية مختلفة.

الكلمات الرئيسية: الهزلي الرقمي، الوسائط التعليمية، اللغة العربية، نتائج التعلم

المقدمة

تعدّ الوسائط التعليمية وسيلةً مهمة في عملية التعلم والتعليم. وبشكل عام، تُعرّف الوسائط التعليمية بأنها الأدوات أو المواد التي تُستخدم لنقل المعلومات أو المفاهيم أو الأفكار إلى المتعلمين، بهدف تحقيق أهداف التعليم بشكل فعال وكفاء^١ ووفقاً لأرشاد فإن الوسائط التعليمية تعمل كوسيط بين المعلم والطالب في نقل المواد المجردة لتصبح أكثر واقعية. ومن خلال الوسائط التعليمية، يتمكن الطلاب من فهم المواد بسهولة أكبر ويزداد لديهم الحافز للتعلم، مما يُبعد عنهم الشعور بالملل والروتين في العملية التعليمية.

¹ Aenullael Mukarromah and Meyyana Andriana, "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43-50, <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.

إن استخدام الوسائل التعليمية التي تتناسب مع خصائص الطلاب وأهداف التعليم يمكن أن يزيد من المشاركة النشطة في عملية التعليم.^٢ وفي مستوى المدرسة الابتدائية الإسلامية، ينبغي أن تتناسب الوسائل مع عمر الطفل واهتماماته، حيث أن الأطفال عادةً ما يكونون أكثر استجابةً للأشكال التفاعلية مثل الصور والرسوم المتحركة.^٣ وتُعد الوسائل الرقمية، مثل الهزلي الرقمي، خيارًا مناسبًا لأنها تجذب الانتباه وتسهم في تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين، مثل الثقافة الرقمية والإبداع والتفكير النقدي.^٤ وفي تطوير هذه الوسيلة التعليمية، استخدم الباحث منصة "كانفا" الرقمية، وهي من البدائل الشائعة.^٥

تُوفّر "كانفا" العديد من الميزات التي تُسهّل على المعلمين تصميم وسائل تعليمية جذابة وسهلة الاستخدام، دون الحاجة إلى مهارات خاصة في التصميم الجرافيكي.^٦ يمكن للمعلمين إضافة النصوص والصور والرسوم التوضيحية حسب الموضوع والمادة المُدرّسة.^٧ وفي تطوير الهزلي الرقمي لتعليم اللغة العربية، تُوفّر "كانفا" عناصر بصرية مناسبة، مثل الرسوم ذات الطابع الإسلامي، والحروف العربية، والرموز الداعمة للقصة.^٨ وتساعد هذه العناصر المعلمين على إنتاج هزلي جذابة ومناسبة لاحتياجات الطلاب.^٩ ومن خلال استخدام "كانفا"، تصبح عملية تصميم الهزلي الرقمي أسرع وأكثر كفاءة.^{١٠} مما يتيح للمعلمين التركيز بشكل أكبر على تطوير المحتوى وضمان توافق الوسيلة مع أهداف التعلم.

² Nurhosen Nurhosen et al., "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2024): 81–96, <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>.

³ Andina Widhayanti and Muhammad Abduh, "Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1652–57, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.975>.

⁴ Raudhatul Madina, "فعالية استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس برنامج بلوغ ناو" (*الطموحات*) / *EL-THUMUHAT* 6, no. 2 (2024): 34–47, <https://doi.org/10.25299/elthumuhat.2023.13784>.

⁵ Qudsiyatul Bariyah, "نموذج برنامج الوسيلة المتعددة التفاعلي لتعلم اللغة العربية القائم على سمات إس كريتور" (*قياس تأثير التكنولوجيا على التعلم اللغة العربية نهج تقييم*) / *Riyahuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2024): 1–12, <https://doi.org/10.22236/jpba/4115822>.

⁶ Dwi Nur Indah Sari et al., "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Di Era Digital," *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.475>.

⁷ Sulaeman Deni Ramdani and Ridho Aji Pangestu, "Strategi Pembelajaran Daring Di Sekolah Menengah Kejuruan Pemesinan," *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 7, no. 1 (2022): 78–88, <https://doi.org/10.21831/dinamika.v7i1.48699>.

⁸ Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.

⁹ Feryana N Miftahul Jannah et al., "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.

¹⁰ Ayun Permata Syahrir et al., *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman*, 2023.

أثبتت العديد من الدراسات السابقة فعالية القصص المصورة الرقمية كوسيلة تعليمية. وأظهرت الأبحاث التي أجريت على كتب اللغة الإندونيسية المدرسية القائمة على القصص المصورة تحسناً ملحوظاً في نتائج تعلم الطلاب.¹¹ كما أظهرت دراسة عزيز لدورة تدريبية في الحركة نتائج مُرضية، على الرغم من أن بعض جوانب التصميم كانت متوسطة.¹² في الوقت نفسه، حظي بحثٌ أجراه سيهمي وآخرون¹³ حول القصص المصورة الرقمية على الهواتف المحمولة لطلاب المدارس الابتدائية بتقييمات عالية، وكان له تأثير إيجابي على عملية التعلم. تدعم هذه النتائج إمكانات القصص المصورة الرقمية كوسيلة تعليمية فعالة.

يهدف هذا البحث إلى تطوير أداة تعليمية رقمية تعتمد على Canva لطلاب الصف الأول إلى السادس في مدرسة سبيل المتقين الإسلامية الابتدائية في تولونج أجونج. بخلاف الدراسات السابقة التي ركزت على المدارس الابتدائية الحكومية، يُقدم هذا البحث ابتكاراً جديداً بتطبيقه على سياق مدرسة ابتدائية إسلامية. اختير Canva لسهولة الوصول إليه ومرونته في إنتاج وسائط تعليمية تفاعلية دون الحاجة إلى مهارات تصميم متخصصة. تزيد هذه الدراسة بشكل ملحوظ من اهتمام الطلاب وتحفيزهم وفهمهم لتعلم اللغة العربية من خلال الوسائط المرئية التفاعلية التي تناسب خصائص متعلمي اليوم.

طريقة البحث

تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير. ويتبع هذا البحث والتطوير نموذج ADDIE الذي طوّره ديك وكاري موليأتينينغسيه، والذي يتكوّن من خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقويم. وقد تم اختيار نموذج ADDIE لأنه يُمكن من تطوير الوسائل التعليمية بطريقة منهجية ومنظمة وفقاً لاحتياجات الطلاب. فيما يلي شرح لمراحل البحث والتطوير في الهزلي الرقمي للغة العربية في هذه الدراسة.

¹¹ Zenzen Zakiyah et al., "Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8431–40, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>.

¹² Azizul Azizul et al., "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak," *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 97–104, <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.

¹³ Favian Avila Syahmi et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90, <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.

١. التحليل

في بداية المرحلة، تقوم الباحثة باحتياجات الطلاب وخصائصهم، بما في ذلك مستوى إجادتهم للغة العربية، وصعوبات تعلمهم، والعوامل المساعدة في عملية التعلم. ويهدف إلى تحديد المشكلات الفعلية والاحتياجات التربوية في تعلم اللغة العربية في مدرسة سبيل المتوكل الإسلامية الابتدائية في تولونج أجونج. جُمعت البيانات من خلال مقابلات مع المعلمين، والملاحظة المباشرة لأنشطة التعلم، ومراجعة المنهج الدراسي المطبق. شكلت نتائج هذه المرحلة أساساً لتحديد محتوى تعلم اللغة العربية المناسب لقدرات الطلاب وسياقهم.

٢. التصميم

في هذه المرحلة، تقوم الباحثة بتصميم الهزلي الرقمي بما يتناسب مع خصائص المتعلمين، وتحديد محتوى التعلم، وكذلك تحديد الاستراتيجيات المستخدمة لتعزيز مهارات الطلاب. تشمل هذه المرحلة إعداد مفهوم وسيلة تعليمية على شكل الهزلي الرقمي باستخدام منصة "كانفا". وتتضمن العملية تحديد الموضوع، وسير أحداث الهزلي الرقمي، والشخصيات، وتصور المشاهد. ثم إلى ذلك، يتم تضمين عناصر تفاعلية مثل الحوار والمفردات لدعم تعليم اللغة العربية. كما تُعدّ كتابة لوحة السيناريو (Storyboard) خطوةً أساسية لتصميم العام للهزلي الرقمي.

٣. التطوير

في هذه المرحلة، تقوم الباحثة بتطوير الهزلي الرقمي استناداً إلى التصميم السابق، من خلال إعداد المحتوى التعليمي، وتصميم الأنشطة، وتعديل المحتوى ليتناسب مع تعلم اللغة العربية. تشمل هذه المرحلة إنشاء الهزلي الرقمي باستخدام منصة "كانفا" بالاستفادة من الخصائص الإبداعية المتاحة. بعد إتمام تصميم الهزلي الرقمي، يتم عرضه على خبراء في المحتوى التعليمي وخبراء في الوسائط للتأكد من جودة المحتوى وصلاحيته. كما تُجرى التعديلات بناءً على ملاحظات الخبراء بهدف تحسين فعالية الوسيلة التعليمية.

٤. التنفيذ

في هذه المرحلة، تقوم الباحثة بتنفيذ الهزلي الرقمي التعليمي الذي تم تطويره. يتم تقديم الهزلي الرقمي للمتعلمين ودمجه في جلسات التعلم بطريقة منهجية. تبدأ عملية التنفيذ

بإعطاء اختبار قبلي (Pre-test) و بعد الاختبار (Post-test) للمتعلمين لقياس فعالية استخدام هذا النموذج التعليمي في تحسين مهارات الطلاب.

حيث يتم تجريب الوسيلة التعليمية المطوّرة على طلاب الصف الأول حتى الصف السادس في مدرسة الابتدائية الإسلامية سبيل المتقين تولونج أغونج. يتم تنفيذ هذه المرحلة على عدّة مراحل، بدءًا من التجربة المحدودة وصولاً إلى التجربة الميدانية الشاملة. تُجمع البيانات خلال التنفيذ من خلال الملاحظة، والمقابلات مع المعلمين بهدف تقييم فعالية الوسيلة ومدى تفاعل الطلاب خلال استخدام الهزلي الرقمي في العملية التعليمية.

٥. التقويم

أُجري هذا البحث في مدرسة سبيل المتقين الإسلامية الابتدائية في تولونج أغونج بهدف تطوير وتقييم أداة رقمية لتعلم اللغة العربية، قائمة على القصص المصورة، لطلاب الصفوف من الأول إلى السادس الابتدائي، ضمن المنهج الدراسي المستقل. وشمل تقييم فعالية الأداة تحسين مهارات الطلاب ونجاحهم العام في استخدام الوسائط، من خلال التقييم التكويني أثناء عملية التطوير والتقييم الختامي بعد التجارب الميدانية. واستُخدمت نتائج التقييم لتحسين الأداة قبل تطبيقها على نطاق أوسع. وتشمل أدوات البحث ما يلي:

(١) يتمّ تقويم محتوى وسيلة التعلم (الهزلي الرقمي) من خلال سبعة عشر مؤشرًا تتعلق بمدى توافقه مع أهداف التعلم، وملاءمته للفئة العمرية، وجاذبيته للطلاب، وقدرته على تحفيز الدافعية وتعزيز مهارات القراءة، فضلاً عن سلامة التراكيب اللغوية وتوافق المفردات مع مستوى طلاب المرحلة الابتدائية. يُستخدم مقياس مكوّن من خمس درجات: صالح جدًا (٥) إلى غير صالح تمامًا (١). ويُتوقع من المقومين تقديم ملاحظات وتعليقات تُعدّ مرجعًا مهمًا في تحسين المنتج التعليمي.

(٢) يركّز هذا التقييم على عشرين مؤشرًا تتعلق بكفاءة الوسيلة التعليمية من الناحية التقنية والبيداغوجية، مثل توافقها مع أهداف التعلم، قدرتها على تحفيز المتعلمين، سهولة استخدامها، دعمها للتعلم التعاوني، سلامتها، وفعاليتها في تنمية التفكير النقدي وتقديم التغذية الراجعة. يتمّ التقييم باستخدام نفس المقياس الخماسي، مع ضرورة إرفاق تعليقات ومقترحات تُسهم في تحسين وتطوير الوسيلة التعليمية الرقمية.

٣) الاختبار القبلي والبعدي، ويستخدم لقياس فعالية الوسيلة التعليمية قبل وبعد استخدامها في تعليم اللغة العربية.

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor post-test} - \text{Skor pre-test}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pre-test}}$$

أما في هذا البحث، تنقسم تقنيات تحليل البيانات إلى نوعين، هما البيانات الكمية والبيانات النوعية. تم الحصول على البيانات الكمية من نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للطلاب، وتم تحليلها باستخدام اختبار N-Gain لقياس مدى تحسّن نتائج التعلم. أما البيانات النوعية، فقد جُمعت من خلال الملاحظة، والمقابلات، وكذلك من ملاحظات واستنتاجات الخبراء. وقد تم تحليل البيانات النوعية بحساب نسبة صلاحية المنتج بناءً على معايير الملاءمة والجودة، بالإضافة إلى حساب متوسط نتائج اختبارات الطلاب لتقييم مدى فعالية وسيلة التعلم المطورة.

الجدول ١. معايير الصلاحية ومعايير الملاءمة

النسبة المئوية	معايير الصلاحية	معايير الملاءمة
٠-٢٠٪	غير صالح تمامًا	غير ملائم
٢١-٤٠٪	غير صالح	قليل الملاءمة
٤١-٦٠٪	صالح إلى حد ما	ملائم إلى حد ما
٦١-٨٠٪	صالح	ملائم
٨١-١٠٠٪	صالح جدًا	ملائم جدًا

تم إجراء تحليل لنتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للطلاب. ولمعرفة متوسط نتائج اختبار الطلاب، استخدم الباحثة الصيغة التالية:

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{n}$$

الشرح:

المتوسط (Mean): المتوسط الحسابي

: مجموع نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطلاب $\sum x$

: عدد الطلاب n

تحليل البحث

تم تنفيذ بحث وتطوير وسيلة التعلم هذه في المدرسة الابتدائية الإسلامية سبيل المتقين تولونج أغونج، بمشاركة طلاب الصف الأول حتى الصف السادس كعينة. والوسيلة التعليمية المطورة عبارة عن الهزلي الرقمي مستندة إلى منصة "كانفا"، يمكن الوصول إليها من خلال مسح رمز الاستجابة السريعة. ويمكن فتح هذه الهزلي الرقمي باستخدام مختلف الأجهزة الإلكترونية مثل الهواتف المحمولة، وأجهزة الحاسوب المحمولة، والحواسيب، لكنها لا تُستخدم إلا عبر الإنترنت لأنها وسيلة رقمية. ويهدف تطوير هذه الوسيلة إلى تقديم ابتكار جديد في عملية التعليم داخل الفصل، خصوصاً في عرض مادة اللغة العربية. وفيما يلي شرح لكل مرحلة من مراحل تطوير وسيلة الهزلي الرقمي باستخدام نموذج ADDIE :

١. التحليل

في هذه المرحلة، قامت الباحثة بتحديد احتياجات وخصائص الطلاب، لا سيما فيما يتعلق بمهاراتهم في اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية سبيل المتقين تولونج أغونج. كما شمل التحليل العوامل الداعمة والمعيقة في عملية تعلم اللغة العربية، بالإضافة إلى درجة الصعوبة التي يواجهها الطلاب في فهم المادة. وتهدف هذه المرحلة إلى الحصول على فهم عميق للمشكلات والاحتياجات التعليمية في مادة اللغة العربية. وتم إجراء التحليل من خلال مقابلات مع المعلمين، وملاحظة أنشطة التعلم في الفصل، ودراسة المنهاج المستخدم. وتشكل نتائج هذه المرحلة الأساس في اختيار وتكييف المادة التعليمية للغة العربية بما يتناسب مع مستوى قدرات الطلاب.

المجدول ٢. ملخص المقابلات والملاحظات حول الحاجة إلى وسيلة تعليمية

الرقم	المستجيب	تاريخ المقابلة	نتائج المقابلة / الملاحظة
١.	مديرة المدرسة السيدة ترياني إندري أستوتي	١٠ ديسمبر ٢٠٢٢	- عدد الطلاب مستقر، لكن لا تزال هناك جوانب تحتاج إلى تحسين. - المشكلة الرئيسية: ضعف مهارات القراءة والكتابة لدى الطلاب. - العوامل المهمة: دور المعلم، استعداد الطلاب، مدى مناسبة الوسيلة مع المادة والمنهج. - الوسيلة التعليمية ضرورية لفعالية التعلم. - نتائج الملاحظة تؤكد أن الوسيلة تساعد في فهم المادة.

٢. معلمة اللغة العربية السيدة تريسا تشاهيو ريانيتا	١٠ ديسمبر ٢٠٢٤	- التحدي الرئيس: صعوبة التوازن بين المهارات الأربع (الاستماع، الكلام، القراءة، الكتابة). - مهارتا الكلام والكتابة هما الأصعب. - الحاجة إلى وسيلة تعليمية لدعم تطوير المهارات. - الملاحظات أظهرت أن الوسيلة تحسن جودة التعلم.
٣. طلاب الصف الأول	١٠ ديسمبر ٢٠٢٤	- الآراء متباينة: بعضهم يرى أن المادة سهلة، لكن الأغلبية يرونها صعبة ومملة. - الصعوبة: في فهم وكتابة الحروف العربية. - الملاحظة: الهزلي الرقمي وسيلة جديدة وجذابة. - الحاجة إلى الهزلي الرقمي كوسيلة داعمة للكتاب المدرسي.
٤. طلاب الصف الثاني	١٠ ديسمبر ٢٠٢٤	- المادة صعبة بسبب قلة تنوع الأساليب وكثرة المفردات الصعبة. - بعد استخدام الوسيلة، أصبح التعلم أسهل وأكثر متعة. - الملاحظات: هناك حاجة إلى وسيلة تعليمية لجعل التعلم أكثر فاعلية وجاذبية.
٥. طلاب الصف الثالث	١١ ديسمبر ٢٠٢٤	- الطلاب يستمتعون بتعلم العربية وتعلم مفردات جديدة. - الهزلي الرقمي زاد من اهتمامهم من حيث المحتوى والمظهر. - الملاحظة: يحب الطلاب استخدام القصة المصورة ويتمنون استخدامها داخل الفصل وخارجه.
٦. طلاب الصف الرابع	١١ ديسمبر ٢٠٢٤	- صعوبة متزايدة بسبب حجم المادة والتوازن بين المهارات. - الحاجة إلى وسائل تعليمية وأساليب تدريس فعالة. - الملاحظات: استخدام الوسائل الحديثة ضروري.
٧. طلاب الصف الخامس	١٢ ديسمبر ٢٠٢٤	- بدأوا بالتكيف مع تعلم العربية، لكن قلة الوسائل تجعلهم غير مرتاحين. - الملاحظات تؤكد أهمية الوسائل لتحقيق نتائج تعليمية أفضل.
٨. طلاب الصف السادس	١٢ ديسمبر ٢٠٢٤	- قدراتهم جيدة ومتوازنة بين المهارات الأربع. - لا تزال الوسائل التعليمية ضرورية لتعزيز الفهم وفعالية التعلم. - الملاحظات أكدت أهمية الوسيلة كأداة داعمة.

وبناءً على نتائج المقابلات والملاحظات في التاريخ ١٠ - ١٢ ديسمبر ٢٠٢٤، يمكن الاستنتاج أن تطوير الوسائل التعليمية، وخاصة الهزلي الرقمي، أمر ضروري لتحسين جودة تعليم اللغة العربية في مدرسة سبيا المتقين تولونج أغونج. وقد شددت مديرة المدرسة على أهمية تحسين عملية التعليم، بما في ذلك توفير الوسائل المناسبة لاحتياجات الطلاب. كما

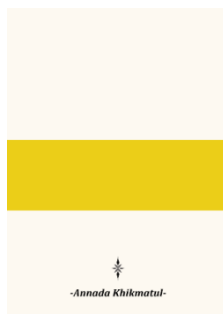
أوضحت معلمة اللغة العربية صعوبة تحقيق التوازن في إتقان المهارات الأربع، خاصة في الكلام والكتابة.

أما من حيث نتائج المقابلات مع الطلاب من الصف الأول حتى السادس في التاريخ ١٠ - ١٢ ديسمبر، فقد ظهرت اختلافات في وجهات النظر حول مادة اللغة العربية. حيث أبدى طلاب الصفوف الدنيا صعوبة وقلة اهتمام، بسبب صعوبة المادة وقلة تنوع الأساليب التعليمية. بينما أظهر طلاب الصفوف العليا تطوراً في التعلم، لكنهم ما زالوا بحاجة إلى وسائل أكثر تنوعاً وحيوية. وبشكل عام، تعتبر القصة المصورة الرقمية وسيلة جذابة وسهلة الوصول تساعد الطلاب على فهم المادة بشكل ممتع وفعال، سواء في الفصل أو أثناء التعلم الذاتي في المنزل.

٢. التصميم

بعد إجراء تحليل الاحتياجات الذي شمل الطلاب، ومعلمة المادة، ووسائل التعليم، بدأ الباحث في تصميم الإطار الأولي لوسيلة الهزلي الرقمي التي سيتم تطويرها. تشمل هذه المرحلة إعداد "اللوحة القصصية (Storyboard)" التي تتضمن المادة التعليمية في شكل حوارات، بالإضافة إلى إدراج المفردات، وإعداد تمارين وأسئلة. كما تم في هذه المرحلة أيضاً تصميم دليل إرشادي يُستخدم كمرافق للهزلي الرقمي، بهدف تسهيل فهم المحتوى واستخدام الوسيلة التعليمية بشكل أمثل. يحتوي هذا الدليل على تعليمات الاستخدام، كما تم إرفاق رمز الاستجابة السريعة (QR Code) الذي يُوجّه المستخدم للوصول إلى القصة المصورة الرقمية وحلّ التمارين بشكل مستقل من خلال منصة مسابقة.

وفيما يلي التصميم الخاص بالهزلي الرقمي والدليل الإرشادي التي أعدها الباحثة:



الصورة ٢. دليل تصميم المنظر الأمامي والخلفي

الصورة ١. تصميم الهزلي الرقمي



الصورة ٣. تصميم صفحة رمز الاستجابة السريعة

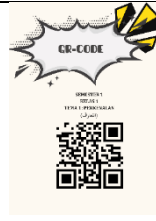
تُبرز الصور المعروضة نتائج تصميم وسيلة التعلم التي طوّرتها الباحثة، والتي نالت موافقة المشرف الأكاديمي واعتماد خبراء في الوسائل التعليمية والمحتوى. يُظهر التصميم في الصورة (٢) الهزلي الرقمي الذي يمكن الوصول إليه عبر رمز الاستجابة السريعة (QR)، بينما تُبين الصورة (٣) الغلافين الأممي والخلفي للدليل الإرشادي بتصميم جذاب. أما الصورة (٤) فتوضح صفحة تتضمن رمز QR يربط الطلاب بالهزلي الرقمي والتمارين التفاعلية عبر منصة مسابقة. تم إعداد هذه الوسائل بعناية لدعم كتاب الطالب وتوفير تجربة تعلم أكثر فاعلية وجاذبية.

٣. التطوير

في المرحلة الثالثة من نموذج التطوير، طوّرت الباحثة وسيلة تعلم الهزلي الرقمي باستخدام منصة "كانفا"، مع التركيز على إنتاج مادة تعليمية ذات جودة عالية وقابلة للاستخدام في البيئة الصفية. شمل التطوير عنصرين رئيسيين: الهزلي الرقمي والدليل الإرشادي، وقد رُوعي في تصميمهما ملاءمة المحتوى للفئة العمرية المستهدفة من خلال اختيار ألوان مناسبة وعناصر بصرية جذابة. كما أُرفق رمز استجابة سريعة (QR Code) يتيح الوصول إلى تمارين تفاعلية، دعمًا لعملية التعلم الذاتي لدى الطلاب. وفيما يلي مراحل تطوير وسيلة التعلم التي قامت بها الباحثة.

الجدول ٣. عملية تطوير وسائل التعلم

التطوير الأولي	مراجعة وسائل التطوير	التطوير الأولي	مراجعة وسائل التطوير



في إطار تطوير وسيلة تعليمية مبتكرة، صممت الباحثة وسائط الهزلي الرقمي لتعليم اللغة العربية لطلاب المرحلة الابتدائية من الصف الأول حتى السادس، حيث تم إعداد كل تصميم وفقاً لمحتوى الكتاب المدرسي وخصائص الفئة العمرية، مع التركيز على الألوان، الخطوط، والمفردات المناسبة. تضمنت الوسيلة وحدات تعليمية واضحة وتمارين تفاعلية لدعم فهم الطلاب وتعزيز مشاركتهم، كما رُوعيت في التصميم العناصر البصرية التي تجذب انتباه المتعلمين.

خضعت هذه الوسيلة لمراجعة دقيقة وتحسينات متكررة بناءً على ملاحظات المشرف الأكاديمي والمقيمين، والتي شملت تعديلات في تصميم فهرس المحتويات، صفحة رمز الاستجابة، والخطوط والألوان لضمان الوضوح والتنظيم. كما تم تطوير دليل المعلم المرافق لتقديم إرشادات استخدام الهزلي الرقمي، إضافة إلى رموز الاستجابة تتيح للطلاب الوصول بسهولة إلى القصص والتمارين عبر منصة مسابقة، مما يعزز التعلم الذاتي ويزيد من تفاعلهم.

الجدول ٤. ملخص تصاميم الهزلي من الصف الأول إلى السادس ودليل المعلم

الهدف	الإضافات المرافقة	التعديلات / التحسينات	المحتوى التعليمي	الصورة	الصف الدراسي
تعزيز جاذبية التعلم وفهم الطلاب	ألوان جذابة، رمز QR، مفردات إضافية، تمارين	تعديل المحتوى ليتوافق مع كتاب الطالب	-التعارف -العائلة -الهوايات		الصف الأول
زيادة دافعية التعلم والفهم الذاتي	رمز QR، مفردات إضافية، تمارين	مراجعة المحتوى، استخدام اللون الأحمر	-أفراد المدرسة -أدوات المدرسة -الزي المدرسي		الصف الثاني
تسهيل فهم الأسئلة والمحتوى	مفردات داعمة، تمارين مناسبة للمستوى	تطوير شامل: المحتوى، الألوان، الخط، العناصر الداعمة	-المواد الدراسية -أسماء -الحيوانات -أسماء الأمراض		الصف الثالث

الصف الرابع		-العنوان -المهنة -الطموحات -المستقبلية	تعديل التصميم، الخط، الألوان، القصة المصورة	مفردات داعمة، تمارين تعزيزية	دعم فهم الحوارات في الهزلي
الصف الخامس		-أعضاء الجسم -المهن -حديقة -الحيوانات	تصحيح الأخطاء، تحسين اللوحات، الخط، والمفردات	تمارين لفهم أعمق	ملاءمة المحتوى لسياق التعلم
الصف السادس		-الوقت / الساعة -أحب اللغة العربية -أحب ممارسة الأنشطة	تحسين التنسيق، تصحيح الكتابة، تعديل العناصر	مفردات إضافية، تمارين داعمة	دعم التعلم الذاتي والفهم المتعمق
دليل المعلم		الغلاف الأمامي والخلفي	تحسين التصميم بناءً على الملاحظات	رموز QR للوصول إلى الوسائط	إرشاد المعلمين في استخدام الوسائل
دليل المعلم		صفحة المقدمة والأهداف	التعديل حسب ملاحظات المشرفين	تسهيل قراءة الطلاب بشكل مستقل	تعزيز سهولة الوصول والاستخدام
دليل المعلم		صفحة دليل الاستخدام وقائمة المحتويات	تحسين النص، وضبط الترتيب والمحتوى	وضوح أفضل وسهولة التصفح	تنظيم محتوى الدليل بفعالية
دليل المعلم		صفحة رمز الاستجابة السريعة (QR)	تصميم خاص للوصول إلى مسابقة	تعلم ذاتي عبر الهزلي والتدريبات	دعم استقلالية الطلاب في التعلم

وفي الجانب التقييمي، أعدت الباحثة أدوات استبيان موجهة للخبراء والمعلمين لقياس مدى صلاحية المنتج المطور. وقد نُفذ التقييم باستخدام جدول مؤشرات دقيق مبني على معايير تربوية، وبمقياس ذي خمس درجات مع أوصاف واضحة لكل مستوى. أثبتت نتائج التقييم أن الوسيلة التعليمية المطورة فعالة، متوافقة مع المنهاج، سهلة الاستخدام، وقادرة على تحسين جودة التعلم داخل الصفوف الدراسية.

الجدول ٥. مقياس التقييم

نتيجة	شرح
١	غير صالح تمامًا
٢	غير صالح
٣	صالح إلى حد ما
٤	صالح
٥	صالح جداً

بعد أن قامت الخبراء بتعبئة استمارات التقييم استناداً إلى المؤشرات المحددة، تابعت الباحثة بإدخال تلك البيانات في جدول الحسابات من أجل الحصول على القيمة الإجمالية. ثم تم إجراء عملية الحساب باستخدام معادلة مؤشر النسبة المئوية، وذلك من خلال قسمة مجموع الدرجات المحصلة على القيمة القصوى، ثم ضرب الناتج في ١٠٠٪. وتهدف هذه الخطوة إلى الحصول على النسبة النهائية التي تُمثل مستوى صلاحية الوسيلة التعليمية والمحتوى الذي تم تطويره.

أما نتائج اختبار الصلاحية من قبل خبير الوسائط، فقد تم الحصول عليها من الأستاذ محمد فري فوزي

الجدول ٦. تقييم مقياس ليكرت لاختبار صلاحية الوسائط

النسبة المئوية للمؤشر	المجموع الكلي	الإجمالي	عدد الاستجابات	نتيجة
$88\% = 100 \times 88 / 100$ استناداً إلى تقييم خبير الوسائط، فإن الوسيلة التعليمية تُعتبر: صالحة جداً.	٨٨	$5 \times 12 = 60$	١٢	٥
		$4 \times 4 = 16$	٤	٤
		$3 \times 4 = 12$	٤	٣
		.	.	٢
		.	.	١

أظهرت نتائج اختبار التحقق من صلاحية الوسيلة التعليمية من خلال الهزلي الرقمي أنها تقع ضمن فئة "صالحة جدًا". فمن بين ٢٠ مؤشراً تم تقييمها، حصلت الوسيلة على نسبة ٨٨٪، مما يدل على أن هذه الوسيلة جديرة جدًا بالتطوير بشكل أكبر. ومع ذلك، قدّم خبير الوسائط بعض الملاحظات، لا سيما فيما يتعلق بجانب القابلية للقراءة، مثل تباعد الحروف الذي اعتُبر قريباً جداً، مما قد يصعب على القارئ الفهم. واستجابةً لتلك الملاحظات، قام الباحث بإجراء مراجعة على الوسيلة لجعلها أكثر راحة وأسهل في القراءة.

أما التحقق الثاني من الصلاحية فقد تم من قبل مقومة المادة، وهي الأستاذة الدكتورة هنيء محلية الصحة، وكانت النتائج على النحو التالي:

الجدول ٧. تقييم مقياس ليكرت لاختبار صلاحية المحتوى

النسبة المئوية للمؤشر	المجموع الكلي	الإجمالي	عدد الاستجابات	نتيجة
$90\% = 100 \times 81 / 80$ استناداً إلى تقييم خبير المحتوى، فإن المادة التعليمية تُعتبر: صالحة جداً.	٨١	$5 \times 13 = 65$	١٣	٥
		$4 \times 4 = 16$	٤	٤
		.	.	٣
		.	.	٢
		.	.	١

أظهرت نتائج اختبار التحقق من صحة المحتوى في الوسيلة التعليمية عبر الهزلي الرقمي أن الوسيلة تقع ضمن فئة "صالحة جدًا". فمن بين ١٧ مؤشراً تم تقييمها، حصلت المادة على نسبة ٩٥٪، مما يدل على أن المحتوى صالح جداً للاستخدام وجدير بالتطوير بشكل أكبر. ومع ذلك، قدّمت مقومة المادة بعض الاقتراحات للتحسين، خاصة فيما يتعلق بتقديم الأهداف التعليمية في بداية كل عنوان، وذلك لتسهيل فهم المحتوى على القارئ. واستجابةً لهذه الملاحظات، قام الباحث بإجراء تعديلات تهدف إلى تحسين وضوح النص وراحة المستخدم في الاستفادة من هذه الوسيلة التعليمية.

أظهرت نتائج التحقق من الصحة من قبل اثنين من المقيمين أن الوسيلة التعليمية عبر الهزلي الرقمي التي تم تطويرها تقع ضمن فئة "صالحة جدًا". فقد منح خبير الوسائط نسبة ٨٨٪، واقترح تحسين جانب قابلية القراءة، وهو ما تمت متابعته من خلال تعديل التصميم. بينما منح خبير المحتوى نسبة ٩٥٪، واقترح إضافة الأهداف التعليمية في بداية كل عنوان، وقد تم تنفيذ هذا الاقتراح أيضاً. وبناءً على هذه النتائج، تُعتبر هذه الوسيلة صالحة للاستخدام

في العملية التعليمية، ولديها إمكانيات لتطويرها بشكل أكبر من أجل تعزيز فعالية تعلم الطلاب.

٤. التطبيق

تم تنفيذ تجربة ميدانية لتطبيق وسيلة الهزلي الرقمي على طلاب الصف الأول حتى السادس في مدرسة سبيل المتقين الابتدائية الإسلامية بتولونج أغونج، بهدف التحقق من مدى صلاحيتها وفعاليتها في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية. شملت التجربة استخدام رمز الاستجابة السريعة للوصول إلى الهزلي الرقمي والتمارين المصاحبة، تلاها تقديم اختبار قبلي وبعدي لتقييم الفهم والتحصيل.

الجدول ٨. متوسط نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطلاب

رقم	الفصل	الدرجة	
		الاختبار القبلي	الاختبار القبلي
١.	الفصل الأول	٧٤٠	٩٢٠
٢.	الفصل الثاني	٨٤٠	٩٠٠
٣.	الفصل الثالث	١,٤٤٠	١,٧٨٠
٤.	الفصل الرابع	١,٧٠٠	١,٩٠٠
٥.	الفصل الخامس	٨٨٠	٩٦٠
٦.	الفصل السادس	١,٢٢٠	١,٤٢٠
	المجموع	٦,٨٢٠	٧,٨٨٠
	لمتوسط أو المتوسط الحسابي	٨٠,٢٤	٩٢,٧١

أظهرت النتائج تحسناً ملحوظاً في متوسط درجات الطلاب في جميع الصفوف، حيث ارتفع متوسط الدرجات من ٨٠.٢٤ في الاختبار القبلي إلى ٩٢.٧١ في الاختبار البعدي. يبين هذا أن الوسيلة التعليمية الرقمية لم تساهم فقط في تسهيل الفهم، بل عززت أيضاً دافعية الطلاب ومشاركتهم الفعالة في التعلم.

$$N\text{-Gain} = \frac{80,24 - 92,71}{80,24 - 100} = \frac{12,47}{19,76} \approx 0,6311$$

بناءً على نتائج الحساب، تم الحصول على قيمة الكسب الطبيعي (N-Gain) ٠,٦٣ أو ما يعادل ٦٣.١١٪. ووفقاً لتصنيف درجات الكسب، فإن هذه القيمة تندرج ضمن الفئة المتوسطة، مما يشير إلى وجود تحسن في نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام وسيلة التعلم المطورة. وبناءً عليه، يمكن الاستنتاج أن وسيلة التعلم الهزلية الرقمية المستخدمة في العملية

التعليمية فعالة بدرجة كافية في مساعدة الطلاب على فهم المادة. وتعكس هذه الفعالية أن استخدام الوسائط البصرية والتفاعلية له تأثير إيجابي على فهم الطلاب ومشاركتهم في التعلم. تفاوتت نسب التحسن بين الصفوف، فكانت أكبرها في الصف الأول والثالث، مما يشير إلى فعالية الوسيلة في رفع مستوى الفهم لدى الطلاب ذوي الأداء المنخفض. كما أظهرت نتائج الصفوف العليا (الخامس والسادس) فاعلية الوسيلة في دعم الطلاب الأكثر نضجاً دراسياً، مما يدل على قابليتها للتطبيق في مختلف المراحل الابتدائية. بناءً على هذه المعطيات، يمكن اعتماد الهزلي الرقمي كخيار استراتيجي في تطوير التعليم، وخاصة في تعليم اللغة العربية، لما يتميز به من خصائص جذابة وتفاعلية تتماشى مع احتياجات جيل اليوم الرقمي.

٥. التقويم

في مرحلة التقويم، قامت الباحثة بإجراء تقويم شامل لفعالية وجودة وسيلة التعلم التي تم تطويرها، وهي الهزلي الرقمي المعتمدة على منصة "كانفا" مع كتاب الدليل المرافق لها. وقد تم التقويم من خلال منهجين: التقويم التكويني والتقويم الختامي. تم تنفيذ التقويم التكويني أثناء عملية التطوير، حيث شمل ملاحظات من الأستاذ المشرف وخبراء في مجال الوسائط والمحتوى. وقد أُجريت التعديلات تدريجياً بناءً على الاقتراحات التي تم تلقيها، مثل تبسيط التصميم، واختيار الألوان والخطوط المناسبة، وتحسين العناصر البصرية وتنسيق الصفحات. أما التقييم الختامي فقد تم بعد اعتبار المنتج نهائياً، وذلك من خلال جمع آراء المستخدمين المستهدفين، وهم المعلمون والطلاب، لمعرفة مدى قدرة الوسيلة على دعم العملية التعليمية. وقد أظهرت نتائج التقييم أن الهزلي الرقمي المطورة تعتبر صالحة وجذابة، وتُسهل فهم الطلاب للمادة التعليمية. وبناءً عليه، فإن هذه الوسيلة تمتلك إمكانية التطبيق على نطاق أوسع كخيار بديل لدعم أنشطة التعلم والتعليم في المدارس.

كما تم توضيحه سابقاً، يعرض هذا الجزء نتائج البحث والتطوير المتعلقة بأصالة الدراسة. وتستند المناقشة إلى تساؤلات البحث التي تتناول: (١) كيفية تطوير وسائط تعليمية رقمية على شكل قصص هزلية باللغة العربية باستخدام "كانفا" لتلاميذ الصفوف من الأول إلى السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية سبيل المتقين تولونج أغونغ؛ (٢) مدى صلاحية هذه الوسائط التعليمية؛ و(٣) مدى فعاليتها في تحسين تعلم اللغة العربية. وتستند المناقشة إلى تحليل البيانات المستخلصة من نتائج البحث.

١. تطوير المنتج

استنادًا إلى نتائج تحليل الاحتياجات، يُعتبر تطوير الهزلي الرقمي باستخدام تطبيق "كانفا" أحد الحلول لمعالجة المشكلات في عملية التعلم. قبل استخدامها في الأنشطة التعليمية، تم أولاً التحقق من صحة هذا المنتج نظرياً وعملياً. يهدف هذا التحقق إلى تقديم تغذية راجعة لتحسين جودة المنتج من الناحية النظرية والعملية، حتى يكون جديرًا بالاستخدام كوسيلة تعليمية لها أثر إيجابي على الطلاب.

أظهرت دراسة أفاريا وزملائه^{١٤} تشير الدراسات إلى أن الوسائط التعليمية الرقمية القائمة على الألعاب مثل "Kahoot!" و"Quizizz" تسهم بشكل فعال في تعزيز دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية، من خلال إضفاء الطابع التفاعلي والتنافسي على بيئة التعلم. وتدعم هذه النتائج إمكانية تطوير وسائط رقمية مبتكرة أخرى، مثل القصص الهزلية التفاعلية، التي تجمع بين العناصر البصرية الجذابة والتحفيز الذاتي. كما تكشف التحليلات البليومترية أن عدد الأبحاث المتعلقة بتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في تزايد، إلا أن تركيزها على تطوير وسائط تعليمية رقمية لا يزال محدوداً، مما يُبرز الحاجة إلى تبني مقاربات تكنولوجية جديدة كالهزلي الرقمي في تعليم اللغة العربية.^{١٥}

يُوفر تطبيق المنهج الدراسي المستقل فرصة لتكامل تكنولوجيا المعلومات الرقمية في التعليم، من خلال تطوير وسائط تعليمية تفاعلية تتناسب مع خصائص الجيل Z والجيل Alpha المعروفين بإلمامهم بالتكنولوجيا وتفضيلهم للوسائط العملية والبصرية. جاء تطوير القصص الهزلية الرقمية باستخدام "Canva" استجابةً لتحليل احتياجات المدرسة والمعلمين والطلاب، وانسجاماً مع توجهات المناهج الحديثة في توظيف التكنولوجيا. في هذا السياق، تؤكد نظرية الاتصالية (Connectivism) أن التعلم يتم عبر شبكات رقمية متعددة^{١٦}، مما يجعل مهارات الوصول إلى المعرفة وإدارتها محوراً أساسياً في التعلم المعاصر. كما تسلط نظرية التعلم المتعدد الوسائط لماير الضوء على أهمية التصميم الذي يدعم العمليات المعرفية النشطة من

¹⁴ Zelika Afaria et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 94–103, <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6235>.

¹⁵ Luthfi Qoriatul Hasanah, "Arabic Teaching and Learning Research in Non-Arabic-Speaking Countries: A Bibliometric Analysis," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 6, no. 2 (2024): 633–57, <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v6i2.680>.

¹⁶ Lisa Aditya Dwiwansyah Musa et al., "Improving Student Learning Outcomes Through The Application of A Cooperative Learning Model with A Shopping Window Setting," *Eduvest - Journal of Universal Studies* 2, no. 11 (2022): 2368–78, <https://doi.org/10.59188/eduvest.v2i11.653>.

خلال دمج المعلومات البصرية واللفظية^{١٧}. وتشير الأدلة التجريبية إلى فاعلية مبادئ التصميم هذه في تحسين التعلم، خصوصًا عند تطبيقها على وسائط بصرية مثل القصص الهزلية^{١٨}. بناءً عليه، تُعد الوسائط الهزلية الرقمية أداة تعليمية واعدة في تعليم اللغة العربية للمرحلة الابتدائية، نظرًا لقدرتها على تمثيل المعاني والسياقات بشكل مرئي وتفاعلي.

كما أن نظرية "البنائية الاجتماعية" لفايغوتسكي توفر منظورًا مهمًا، حيث تؤكد أن التعلم يحدث من خلال التفاعل الاجتماعي والدعم من البيئة المحيطة. وفي العصر الرقمي، يتوسع هذا التفاعل من خلال المنصات الإلكترونية التي تتيح التعاون والتواصل عبر الحدود الجغرافية^{١٩}. وقد أظهر بحث لسريانتو في مجلة "تحسينية" أن التكنولوجيا الرقمية غيرت نموذج التعليم، حيث لم تعد التكنولوجيا مجرد أداة مساعدة، بل أصبحت عمادًا رئيسيًا لدعم التعليم الديناميكي والمتكيف. كما يسمح التعلم القائم على التكنولوجيا بتجارب تعليمية أكثر تخصيصًا لتلبية احتياجات الأفراد^{٢٠}.

ثم درست أبحاث أُجريت من قبل علي^{٢١} خصائص تعلم الجيل Z في التعليم العالي، وأظهرت أن هذا الجيل يُفضل التعلم التفاعلي، القائم على التكنولوجيا، والمرن. فأصبح استخدام التكنولوجيا الرقمية جزءًا لا يتجزأ من حياتهم اليومية، مما يؤثر في أساليب الوصول إلى المعلومات والتفاعل داخل سياق التعليم.

أظهرت نتائج البحث أن تطوير وسيلة الهزلي الرقمي لتعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية جاء استجابة لحاجة الطلاب والمعلمين إلى أدوات تعليمية متكاملة مع التكنولوجيا الحديثة، حيث استند التصميم إلى نظريات التعلم المعاصرة مثل الاتصالية والبنائية الاجتماعية، وتم تطوير الوسيلة عبر مراحل تقييم دقيقة شملت مراجعة خبراء وتطبيقًا ميدانيًا، مع اهتمام بالعناصر الجمالية والتقنية مثل الألوان، الخطوط، ورموز QR التي تربط

¹⁷ Richard E. Mayer, "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning," *Educational Psychology Review* 36, no. 1 (2024): 8, <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>.

¹⁸ Richard E. Mayer, "Cognitive Theory of Multimedia Learning," in *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 3rd ed., ed. Richard E. Mayer and Logan Fiorella (Cambridge University Press, 2021), <https://doi.org/10.1017/9781108894333.008>.

¹⁹ Sri Lestari et al., "Pengaruh Literasi Digital Dan Minat Baca Terhadap Motivasi Belajar Generasi Z," *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation* 1, no. 1 (2024): 22–30, <https://doi.org/10.57235/hemat.v1i1.2062>.

²⁰ Manjillatul Urba et al., "Generasi Z: Apa Gaya Belajar Yang Ideal Di Era Serba Digital?," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 50–56, <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>.

²¹ Ali Alruthaya et al., "The Application of Digital Technology and the Learning Characteristics of Generation Z in Higher Education," version 1, preprint, arXiv, 2021, <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2111.05991>.

بالتمارين التفاعلية عبر مسابقة، مما جعلها وسيلة تعليمية فعالة وجاذبة تناسب متطلبات التعليم في العصر الرقمي.

٢. مدى صلاحية المنتج

مع التقدم التكنولوجي، أصبح تقديم المعلومات والمعارف ممكناً بأشكال متعددة مثل النصوص، والصور، والرسوم المتحركة، والصوت، والفيديو. ويُتوقع من التكنولوجيا أن تسهّل عملية نقل المعلومات، بما في ذلك في سياق التعليم. لقد شهدت الوسائط التعليمية المستندة إلى التكنولوجيا تطوراً سريعاً في هذا العصر الرقمي بفضل الميزات الجاذبة التي تدعم عملية التعليم والتعلم، وتتناسب مع أنماط تعلم الطلاب، وتتمكن من جذب انتباههم وزيادة دافعهم للتعلم.^{٢٢}

ومن بين الابتكارات في الوسائط التعليمية التي يمكن للمعلمين الاستفادة منها، هي الهزلي الرقمي المصممة باستخدام كائنا. هذا المنتج قد خضع لعملية تطوير وتقييم الصلاحية، مما يجعله مؤهلاً ليكون بديلاً فعالاً كوسيلة تعليمية. وأوضح^{٢٣} أن استخدام الوسائط المتعددة في عملية التعلم يمكن أن يساعد المعلمين في توصيل المواد الدراسية بطريقة تسهّل على الطلاب فهم المحتوى التعليمي. لا يقتصر الأمر على المحتوى فحسب، بل إن مستوى المادة التعليمية أيضاً له أهمية كبيرة في تلبية احتياجات تعلم الطلاب^{٢٤}

وترتبط صلاحية المنتج التعليمي ارتباطاً وثيقاً بوظيفة الوسائط التعليمية الأساسية، وهي جذب تركيز الطلاب. وفي نظرية^{٢٥} حول تسع مراحل للتعليم، تعتبر "جذب انتباه المتعلم" من المراحل الأساسية. ويمكن للمعلمين تطبيق استراتيجيات مختلفة لتحقيق ذلك، مثل استخدام الوسائط التعليمية، والتحكم في نبرة الصوت عند الشرح، واستخدام لغة الجسد التعبيرية، وتوضيح النقاط الرئيسة للموضوعات التي سيتم تعلمها.

²² Armi Febriani et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik," *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 1, no. 1 (2023): 73–83, <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>.

²³ S. Malik and A. Agarwal, "Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool-A Study," *International Journal of Information and Education Technology*, 2012, 468–71, <https://doi.org/10.7763/IJiet.2012.V2.181>.

²⁴ Burhan Yusuf Habibi and Wakhidati Nurrohmah Putri, "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Pada Nilai-Nilai Islam-Indonesia Di IAIN Salatiga," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 1 (2021): 26–45, <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v3i1.66>; Muhammad Nashrullah and Mirwan Akhmad Taufiq, "Analisis Buku Bahasa Arab Pegangan Guru Dan Siswa Kelas XI Kurikulum 2013," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 1 (2021): 16–25, <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v3i1.65>.

²⁵ Robert M. Gagne et al., "Principles of Instructional Design, 5th Edition," *Performance Improvement* 44, no. 2 (2005): 44–46, <https://doi.org/10.1002/pfi.4140440211>.

وتعكس درجات الصلاحية التي حصل عليها هذا الكوميك الرقمي تطبيقاً صحيحاً لمبادئ تصميم الرسائل التعليمية. حيث يُعد تصميم الرسائل جزءاً من مجال التصميم في تكنولوجيا التعليم. ويؤكد نجيب²⁶ على أهمية تنظيم العناصر الرسومية في وسائل عرض المعلومات، لجعل الرسالة المعروضة جذابة وسهلة الفهم. كما أن العرض البصري الجيد وترتيب النصوص يسهم في راحة القارئ النفسية ويعزز دافعيته نحو التعلم.

ومع دخول عصر الثورة الصناعية الرابعة، الذي يتميز بتدفق المعلومات عبر الوسائل الرقمية والإنترنت، شهدت جميع مجالات الحياة تحولاً كبيراً، بما في ذلك مجال التعليم. أصبحت المعلومات والمواد الدراسية متاحة على نطاق واسع، لكن يبقى دور المعلم حيوياً كمرشح للمعلومات لضمان أن يكون المحتوى المستلم من قبل الطلاب مناسباً ونافعاً.²⁷ لذلك، تعد عملية التحقق من صحة المحتوى من قبل الخبراء خطوة مهمة لضمان أن المعلومات الواردة في الوسائط التفاعلية واقعية وحديثة.

أكد عبدالغفور²⁸ أهمية إخضاع الوسائط التعليمية التفاعلية لتقييم من قبل خبراء في المحتوى والتقنيات، لضمان جودتها وصلاحيتها. ويُتوقع من المعلم المحترف أن يُطور باستمرار أدوات تعليمية مبتكرة تتماشى مع احتياجات المتعلمين وتستفيد من الإمكانيات الرقمية المتاحة. في هذا البحث، خضعت الوسيلة التعليمية (الهزلي الرقمي) لتقييم من خبيرين؛ أحدهما في الوسائط والآخر في المحتوى، باستخدام مقياس "ليكرت" الخماسي. منح خبير الوسائط الأستاذ محمد فري فوزي تقييماً بنسبة ٨٨٪ بناءً على ٢٠ مؤشراً تقنياً وبصرياً، مشيراً إلى ضرورة تحسين تباعد النصوص، وقد تم تنفيذ التعديل. فيما منحت خبيرة المحتوى الدكتورة حنيك محليات السيكة تقييماً بنسبة ٩٥٪ بعد مراجعة ١٧ مؤشراً، موصية بإدراج أهداف التعلم في بداية كل وحدة، وهو ما تم تطبيقه أيضاً. تعكس هذه النتائج صلاحية الوسيلة التعليمية من حيث الشكل والمضمون، فضلاً عن مرونة الباحثة في التفاعل مع التغذية الراجعة. وعليه، تُعد القصص الهزلية الرقمية وسيلة فعالة ومحفزة في تعليم اللغة العربية للمرحلة الابتدائية.

²⁶ Ahdab Najib Hijazi and Hanif Baharin, "How Do Visual Design Elements in Multimedia Learning Material Induce Positive Emotions in Learners?," *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)* 17, no. 08 (2023): 59–77, <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i08.39335>.

²⁷ Roswani Siregar et al., "Pembelajaran Di Era Teknologi Digital Â€" Sebuah Kajian Literatur," *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 6, no. 4 (2024): 1357–65, <https://doi.org/10.34007/jehss.v6i4.2003>.

²⁸ Purwosiwi Pandansari and Abdul Gafur, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Desain Busana Di SMK," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (2016): 237, <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.11014>.

٣. فاعلية المنتج

تشير نتائج التجربة الميدانية في مدرسة سبيل المتقين تولونج أغونج إلى أن وسيلة الهزلي الرقمي أثبتت فعاليتها في تحسين تعلم اللغة العربية لدى طلاب المرحلة الابتدائية، حيث أظهرت الاختبارات القبليّة والبعدية تحسّناً ملحوظاً في جميع الصفوف. تمثلت الفعالية في دعم الطلاب ذوي التحصيل المنخفض، مثل طلاب الصف الأول والثالث، إلى جانب قدرتها على مواكبة قدرات الصفوف العليا. ويعود ذلك إلى تصميمها البصري الجذاب، والسرد القصصي التفاعلي، ودمج التمارين عبر QR Code، مما جعلها وسيلة تعليمية محفزة ومستقلة، يمكن تعميمها لدعم المعلمين وتعزيز تعلم اللغة العربية بطريقة رقمية حديثة.

وقد بلغت نسبة الزيادة في متوسط الدرجات لجميع الصفوف ١٢,٤٧ نقطة، مما يؤكد فعالية الكوميك الرقمي في دعم التعليم. وتتوافق هذه النتائج مع نظرية التعلم المتعدد الوسائط (Cognitive Theory of Multimedia Learning) التي طرحها ماير^{٢٩}، والتي ترى أن التعلم يكون أكثر فاعلية عندما يُقدّم المحتوى بشكل مرئي ولفظي في آنٍ واحد، مما يُقوي الفهم من خلال قناة الذاكرة المزدوجة.

ثم دعمت العديد من الدراسات التجريبية هذه النتائج. فقد أظهرت دراسة سوهاردي وماپياسي^{٣٠} أن استخدام الهزلي الرقمي في التعليم العالي أدى إلى تحسين أداء الطلاب بشكل ملحوظ ($N\text{-Gain} = 0.62$)، مقارنةً بالمجموعة الضابطة. كما وجدت دراسة لاتول وآخرون^{٣١} في مادة الدراسات الاجتماعية أن $N\text{-Gain}$ بلغ ٠,٤٣، مما يشير إلى فعالية الوسيلة.

لا تُقاس فعالية الهزلي الرقمي فقط بنتائج التعلم، بل أيضاً بزيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم الفاعلة أثناء العملية التعليمية. فاللهزلي الرقمي الذي يجمع بين السرد، والرسوم الجذابة، وسهولة الوصول عبر رمز QR، يوفر تجربة تعليمية ممتعة وذات مغزى. وقد خلصت نانداساري والموفتي^{٣٢} في دراستهما التحليلية إلى أن التحسن في نتائج التعلم باستخدام الهزلي الرقمي يتراوح بين ٥٦٪ إلى ٧٥٪، مما يُصنّفه ضمن الفئة المتوسطة إلى العالية.

²⁹ Richard E. Mayer, "Incorporating Motivation into Multimedia Learning," *Learning and Instruction* 29 (February 2014): 171–73, <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>.

³⁰ Iwan Suhardi and Muhammad Yusuf Mappeasse, *Efektivitas Media Elektronik Komik Digital untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa*, 6 (2022).

³¹ Tiara Fitria Latul et al., "Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS," *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2024): 1751–55, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3920>.

³² Putri Ayuk Nandasari and Alex Yusron Al Mufti, "Meta Analisis Efektifitas Penggunaan Media Komik Digital Di Sekolah Dasar," *Khazanah Pendidikan* 18, no. 1 (2024): 103, <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.20716>.

ومن خلال هذه النتائج، إلى جانب النظريات والدراسات السابقة، يتضح أن وسيلة الهزلي الرقمي ليست فقط صالحة للاستخدام، بل تتمتع بإمكانات كبيرة للتطوير والتطبيق الأوسع، خصوصًا في مواجهة تحديات التعليم في القرن الحادي والعشرين، حيث تُعد مشاركة الطلاب، والوعي البصري، وتوظيف التكنولوجيا من أبرز عوامل النجاح. كذلك، يمكن تحليل فعالية هذه الوسيلة من خلال نظرية التعلم البنائي (Constructivist Learning Theory) التي تؤكد على أهمية مشاركة الطالب الفعالة في بناء المعرفة من خلال تجارب تعلم سياقية وممتعة. حيث توفر الهزلي الرقمي تجارب تعليمية ترتبط بالحياة اليومية، مما يعزز العلاقة بين المادة التعليمية والعالم الحقيقي، كما أشار يونانسن وروهر-ميرفي.³³

وفي سياق التعليم الابتدائي، أثبتت الوسيلة فعاليتها في تقديم المفاهيم المجردة من خلال الهزلي الرقمي، خاصة للمتعلمين الذين يفضلون النمط البصري أو الحركي. وقد أشارت دراسة سيليبان وآخرين³⁴ إلى أن الكوميك الرقمي يُثير خيال الطلاب ويُثمي الإبداع، مما ينعكس إيجابًا على النتائج الدراسية. وهذا ما أكدته أيضًا ستيانينغرام وساري³⁵، حيث أن الهزلي الرقمي يُحسّن الفهم المفاهيمي بفضل طبيعته التواصلية والتفاعلية. أما من ناحية الجذب والانخراط، فقد أظهرت التجربة أن الهزلي الرقمي يُحقق مبدأ "الاندماج (engagement) في التعليم الرقمي، كما أوضح سوبارمي وآخرون.³⁶ إذ أن جذب انتباه الطالب هو مفتاح أساسي لنجاح التعلم، حسب نظرية ARCS التي وضعها كيلر وقد أثبت الهزلي الرقمي فاعليته في هذا الجانب من خلال الهزلي والعناصر البصرية ذات الصلة بالسياق.

انطلاقًا من نجاح تنفيذ هذه الوسيلة التعليمية لطلاب مدرسة الابتدائية الإسلامية سبيل المتقين تولونج أغونج، وتماشيا مع النظريات التربوية الحديثة، فإن من الجدير التوصية بتطويرها واستخدامها في مواد تعليمية أخرى، ولا سيما المواد التي تتطلب أساليب تعليمية سياقية وتفاعلية وبصرية

³³ David H. Jonassen and Lucia Rohrer-Murphy, "Activity Theory as a Framework for Designing Constructivist Learning Environments," *Educational Technology Research and Development* 47, no. 1 (1999): 61-79, <https://doi.org/10.1007/BF02299477>.

³⁴ Putri Sari Silaban et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital," *Jurnal Ilmiah Aquinas*, February 1, 2023, 24-32, <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i1.2261>.

³⁵ Anisa Setianingrum and Prima Mutia Sari, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Kelas 3 Di SDIT Al Amanah Depok*, 08 (2023).

³⁶ Suparmi Suparmi et al., "Peran Buku Komik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 01 (2024): 58-70, <https://doi.org/10.53977/ps.v4i01.1684>.

الخلاصة

خلصت الدراسة إلى أن وسيلة الهزلي الرقمي على نتائج البحث، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة الهزلي الرقمي أثبت فعاليته في تحسين نتائج تعلم مادة اللغة العربية لدى طلاب مدرسة سبيل المتقين الابتدائية الإسلامية في تولونج أغونج. وقد ظهر ذلك من خلال ارتفاع متوسط درجات الطلاب من ٨٠.٢٤ إلى ٩٢.٧١ بعد تطبيق الوسيلة، حيث بلغت قيمة الكسب الطبيعي (N-Gain) 0.63، وهي تندرج ضمن الفئة المتوسطة.

يساهم هذا البحث في دراسات تعليم اللغة العربية من خلال دمج سرد القصص والتصميم المرئي والتفاعل الرقمي لتعليم المفردات على مستوى المبتدئين. وسيلة الهزلي الرقمي التي تم تطويرها باستخدام منصة "كانفا" ساعدت في تسهيل عملية التعلم بشكل تفاعلي وممتع وسهل الوصول. لم تساهم هذه الوسيلة فقط في رفع نتائج التعلم، بل ساعدت أيضًا في زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم ومشاركتهم النشطة، خاصة في المرحلة الابتدائية. كما أن دمج القصص المصورة مع تقنية رمز الاستجابة السريعة (QR Code) ساعد في خلق تجربة تعليمية أكثر جذبًا وارتباطًا بالسياق.

ورغم النتائج الإيجابية، فإن لهذا البحث بعض القيود، منها أنه أجري في مدرسة واحدة فقط ولم يُنقذ في إطار تجربة علمية خالصة. لذا يُوصى بإجراء دراسات لاحقة لمقارنة وسيلة الهزلي الرقمي عبر "كانفا" بمنصات تعليمية أخرى تعتمد على التلعيب، وذلك ضمن تصميم شبه تجريبي للحصول على نتائج أكثر دقة وعمومية.

المراجع

- Afaria, Zelika, Desky Halim Sudjani, and Fikni Mutiara Rachma. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda." *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 94–103. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6235>.
- Ahdab Najib Hijazi and Hanif Baharin. "How Do Visual Design Elements in Multimedia Learning Material Induce Positive Emotions in Learners?" *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)* 17, no. 08 (2023): 59–77. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i08.39335>.
- Alruthaya, Ali, Thanh-Thuy Nguyen, and Sachithra Lokuge. "The Application of Digital Technology and the Learning Characteristics of Generation Z in Higher Education." Version 1. Preprint, arXiv, 2021. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2111.05991>.

- Azizul, Azizul, Widya Yuliatin Riski, Devi Indah Fitriyani, and Ira Nofita Sari. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak." *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 97–104. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Bariyah, Qudsiyatul. "نموذج برنامج الوسيلة المتعددة التفاعلي لتعلم اللغة العربية القائم على سمات ايس " كريتور قياس تأثير التكنولوجيا على التعلم اللغة العربية نهج تقييم *Riyahuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2024): 1–12. <https://doi.org/10.22236/jpba/4115822>.
- Dwi Nur Indah Sari, Wahyu Sugiarto, Rahma Sabilla, Alfi Zidanurrohim, Aswin Nurjanah, and Muh. Alif Kurniawan. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Di Era Digital." *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.475>.
- Dwiwansyah Musa, Lisa Aditya, Hardianto Hardianto, and Muhammad Firdaus Nur. "Improving Student Learning Outcomes Through The Application of A Cooperative Learning Model with A Shopping Window Setting." *Eduvest - Journal of Universal Studies* 2, no. 11 (2022): 2368–78. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v2i11.653>.
- Febriani, Armi, Yatul Azizah, Noki Satria, and Desi Armi Eka Putri. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik." *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 1, no. 1 (2023): 73–83. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>.
- Gagne, Robert M., Walter W. Wager, Katharine C. Golas, John M. Keller, and James D. Russell. "Principles of Instructional Design, 5th Edition." *Performance Improvement* 44, no. 2 (2005): 44–46. <https://doi.org/10.1002/pfi.4140440211>.
- Habibi, Burhan Yusuf, and Wakhidati Nurrohman Putri. "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Pada Nilai-Nilai Islam-Indonesia Di IAIN Salatiga." *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 1 (2021): 26–45. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v3i1.66>.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Jonassen, David H., and Lucia Rohrer-Murphy. "Activity Theory as a Framework for Designing Constructivist Learning Environments." *Educational Technology Research and Development* 47, no. 1 (1999): 61–79. <https://doi.org/10.1007/BF02299477>.
- Latul, Tiara Fitria, Suarman Suarman, and R. M. Riadi. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS." *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2024): 1751–55. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3920>.
- Lestari, Sri, Yunisca Nurmalisa, and Ana Mentari. "Pengaruh Literasi Digital Dan Minat Baca Terhadap Motivasi Belajar Generasi Z." *HEMAT: Journal of Humanities*

- Education Management Accounting and Transportation* 1, no. 1 (2024): 22–30.
<https://doi.org/10.57235/hemat.v1i1.2062>.
- Madina, Raudhatul. “فعالية استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس برنامج بلوغ ناو (Vlog Now) لتعليم مهارة الاستماع لطلبة الصف العاشر بمدرسة ستي مريم الثانوية الإسلامية بنجرماسين.” (*الطموحات* / *EL-THUMUHAT* 6, no. 2 (2024): 34–47.
<https://doi.org/10.25299/elthumuhat.2023.13784>.
- Malik, S., and A. Agarwal. “Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool– A Study.” *International Journal of Information and Education Technology*, 2012, 468–71. <https://doi.org/10.7763/IJJET.2012.V2.181>.
- Manjillatul Urba, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, and Ade Suryanda. “Generasi Z: Apa Gaya Belajar Yang Ideal Di Era Serba Digital?” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 50–56.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>.
- Mayer, Richard E. “Cognitive Theory of Multimedia Learning.” In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 3rd ed., edited by Richard E. Mayer and Logan Fiorella. Cambridge University Press, 2021.
<https://doi.org/10.1017/9781108894333.008>.
- Mayer, Richard E. “Incorporating Motivation into Multimedia Learning.” *Learning and Instruction* 29 (February 2014): 171–73.
<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>.
- Mayer, Richard E. “The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning.” *Educational Psychology Review* 36, no. 1 (2024): 8.
<https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>.
- Miftahul Jannah, Feryana N, H Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, and E Isnuryantono. “Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2023).
<https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.
- Mukarromah, Aenullael, and Meyyana Andriana. “Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.” *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.
- Nandasari, Putri Ayuk, and Alex Yusron Al Mufti. “Meta Analisis Efektifitas Penggunaan Media Komik Digital Di Sekolah Dasar.” *Khazanah Pendidikan* 18, no. 1 (2024): 103. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.20716>.
- Nashrullah, Muhammad, and Mirwan Akhmad Taufiq. “Analisis Buku Bahasa Arab Pegangan Guru Dan Siswa Kelas XI Kurikulum 2013.” *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 1 (2021): 16–25.
<https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v3i1.65>.
- Nurhosen Nurhosen, Sayyinu Sayyinu, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, and Miftahus Surur. “Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2024): 81–96.
<https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>.

- Pandansari, Purwosiwi, and Abdul Gafur. "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Desain Busana Di SMK." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (2016): 237. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.11014>.
- Qoriatul Hasanah, Luthfi. "Arabic Teaching and Learning Research in Non-Arabic-Speaking Countries: A Bibliometric Analysis." *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 6, no. 2 (2024): 633–57. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v6i2.680>.
- Ramdani, Sulaeman Deni, and Ridho Aji Pangestu. "Strategi Pembelajaran Daring Di Sekolah Menengah Kejuruan Pemesinan." *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 7, no. 1 (2022): 78–88. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v7i1.48699>.
- Setianingrum, Anisa, and Prima Mutia Sari. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Kelas 3 Di SDIT Al Amanah Depok*. 08 (2023).
- Silaban, Putri Sari, Aurora Elise Putriku, and Sabda D.N. Siahaan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital." *Jurnal Ilmiah Aquinas*, February 1, 2023, 24–32. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i1.2261>.
- Siregar, Roswani, Heni Subagiharti, Diah Syafitri Handayani, Syamsul Bahri Surbakti, and Efendi Barus. "Pembelajaran Di Era Teknologi Digital Â€" Sebuah Kajian Literatur." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 6, no. 4 (2024): 1357–65. <https://doi.org/10.34007/jehss.v6i4.2003>.
- Suhardi, Iwan, and Muhammad Yusuf Mappeasse. *Efektivitas Media Elektronik Komik Digital untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa*. 6 (2022).
- Suparmi, Suparmi, Putri Rahmawati, Ridwan Widakdo, Rachel Calista Gusparenady, and Rafa Azzahra Fathina. "Peran Buku Komik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 01 (2024): 58–70. <https://doi.org/10.53977/ps.v4i01.1684>.
- Syahmi, Favian Avila, Saida Ulfa, and Susilaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.
- Syahrir, Ayun Permata, Sadira Putri Zahirah, and Ummi Salamah. *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman*. 2023.
- Widhayanti, Andina, and Muhammad Abduh. "Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1652–57. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.975>.
- Zakiyah, Zenzen, Martin Arisandi, Syifa Delaneira Oktora, Arif Hidayat, Karlimah Karlimah, and Erwin Rahayu Saputra. "Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8431–40. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>.