الباب الأول

أ. خلفية البحث

التعليم هو عملية اتصال يتم فيها تحويل المعرفة، القيم والمهارات، سواء داخل المدرسة أو خارجها، في المجتمع، في البيئة المدرسية، في البيئة الأسرية والتعلم يستمر مدى الحياة من جيل إلى آخر. حسب القانون رقم. ٢٠ من ٢٠٠٣ التعليم هو جهد واع ومخطط لخلق جو تعليمي وعملية تعلم حتى يتمكن الطلاب من تطوير إمكاناتهم بنشاط للحصول على القوة الروحية الدينية، وضبط النفس، والشخصية، والذكاء، والشخصية النبيلة، والمهارات التي يحتاجون إليها أنفسهم والمجتمع والأمة والدولة.[1]

الرسوم المتحركة عبارة عن سلسلة من الصور المرئية التي تعطي وهم الحركة على شاشة الكمبيوتر. يمكن استخدام تأثير حركة كائن تم إنتاجه من خلال الرسوم المتحركة بالكمبيوتر لإظهار الحركات التي تصف كائنًا كاملاً بخصائصه. وبالتالي، فإن التعلم باستخدام وسائط الرسوم المتحركة بالكمبيوتر فعال للغاية في مساعدة الطلاب تصور خصائص الكائن وعمليات الحركة والتلاعب بالأشياء لتسهيل فهمها (Sanger and Badger، ٢٠٠١) وتحسين ذاكرة الحقائق أو المفاهيم أو المبادئ (Ardac and Akaygun،

[1] Hasan, Harahap,Innana, Khasanah, Badroh, Musyaffa, Susanti, Hasyim, Nuraisyah, Fuadi, Suranto, Fkhrurrazi, Arisah, Zaki, Setyawan, *Landasan Pendidikan*. (Yogyakarta: Tahta Media Group, 2021), h. 2

٢٠٠٤). يوضح هذا أن الرسوم المتحركة الحاسوبية يمكن أن تزيد من فعالية التعلم في شكل معرفة بالحقائق أو المفاهيم أو المبادئ.

بالإضافة إلى ذلك، تتمتع الرسوم المتحركة بالقدرة على وصف شيء معقد أو معقد ويصعب شرحه بالصور والكلمات فقط. مع هذه القدرة، يمكن استخدام الرسوم المتحركة لشرح المواد التي لا يمكن للعين الحقيقية رؤيتها عن طريق التخيل بحيث يمكن تصوير المواد الموصوفة. بالإضافة إلى ذلك، تم تجهيز الرسوم المتحركة أيضًا بالصوت حتى يتمكن الطلاب في التعلم من تعظيم أنماط التعلم الخاصة بهم. وفقًا لـ Good and Brophy (في Ghufron وRisnawati، ٢٠١٢) ينص على أن كل فرد يتعلم بطريقة مختلفة ويتم تطبيقه جيدًا في الأدب التربوي. هذا بالطبع يجعل الرسوم المتحركة التي سيتم استخدامها في عملية التدريس والتعلم يجب أن تكون قادرة على استيعاب الاختلافات في أساليب التعلم التي يمتلكها الطلاب.

بناءً على هذه المشكلات، من الضروري أن يكون هناك تطوير إعلامي في شكل أفلام رسوم متحركة كوسائط تعليمية، بحيث يمكن التقليل من الصعوبات التي تشكل عقبات أمام الطلاب، خاصة في المواد العربية لأن دروس اللغة العربية قد تختلف بالفعل عن تعلم المواد الأخرى، يواجه الطلاب صعوبة في فهم المواد العربية إذا كانوا يستمعون

فقط إلى المعلم يشرح بالكتب أمام الفصل. وفقًا لاحتياجات الطلاب، يقوم الباحثون بتطوير وسائل الإعلام المبتكرة ولم يتم استخدامها من قبل من قبل المعلمين، وهي الوسائط التعليمية على شكل أفلام رسوم متحركة، والتي يمكن استخدامها في عملية التعلم على أمل أن يتمكن الطلاب من فهم المزيد، وخاصة المواد العربية. باستخدام وسائط فريدة وممتعة، من المأمول أن يتمكن الطلاب من تحقيق أهداف التعلم وتجربة أشياء جديدة. وبالتالي، هناك عدة أنواع من وسائط التعلم، وهي ١) الوسائط السردية هي وسائط خطية تشمل الوسائط المطبوعة، والمسموعة، والبث التلفزيوني. ٢) الوسائط التكيفية هي وسائط قائمة على الكمبيوتر قادرة على التكيف مع المستخدم، ٣) الوسائط التفاعلية هي الوسائط المرئية وعروض النص التشعبي والوسائط التشعبية والوسائط المتعددة والمواد المستندة إلى الويب المرسلة عبر الإنترنت. يمكن عمل هذه الوسائط في بيئة يمكن التحكم فيها من قبل المستخدمين في وضع عدم الاتصال أو عبر الإنترنت. بناءً على المشاكل المذكورة أعلاه، ينوي الباحث تطوير فيلم رسوم متحركة. فيلم الرسوم المتحركة عبارة عن صورة متحركة تأتي من مجموعة من الصور المختلفة (أشخاص، حيوانات، نباتات، مباني) بالإضافة إلى نصوص مكتوبة مرتبة بحيث تتحرك وفقًا لمسار محدد مسبقًا.[٢] فيلم الرسوم المتحركة هذا هو فيلم رسوم متحركة يمكن ملؤه

[2] Rika Wahyuni Arifin, "*Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi*

بالمواد التعليمية ويمكن استخدامه كوسيلة تعليمية لأنه ممتع ويبدو مضحكًا ومناسبًا لأطفال.[٣] يختار المؤلف الوسائط التعليمية لأفلام الرسوم المتحركة لأن الكاتب يشعر أن وسائط التعلم هذه لها العديد من المزايا والفوائد التي تناسب الطلاب للغاية.

في الملاحظة الأولية التي قام بها الكاتب عند الطلاب في المدرسة الابتدائية الأنوار من خلال مراقبة الأنشطة الطلابية أثناء الدراسة في الفصل، يمكن ملاحظة أن أنشطة التعلم لا تزال غير مواتية لأنه لا يزال هناك بعض الطلاب الذين لا يهتمون بالتعلم الذي شرحه المعلم. في ملاحظة المؤلف، يمكن ملاحظة أن الطلاب ما زالوا يفتقرون إلى الطلاقة في التحدث باللغة العربية لأنهم ما زالوا يفتقرون إلى المفردات. يرى المؤلف أيضًا أن التعلم هناك يستخدم الكتب، لذلك يهتم الكاتب بأخذ وسائط تعلم الرسوم المتحركة.

أجرى المؤلف أيضًا مقابلات أولية مع الطلاب في المدرسة الابتدائية الأنوار في ٢٧ سبتمبر ٢٠٢٢ الساعة ٠٩,٣٠,حول حالة مرافق التعلم والبنية التحتية المملوكة لشركة في المدرسة الابتدائية الأنوار. وفقًا لذلك، فإن المرافق والبنية التحتية لعملية التعلم

Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1", Jurnal *Bina Insani Ict*. Vol 4 No 1 Juni 2017 Hal 83-94

[3] Fifi Nurdiana, "*Pengembangan Media Video Animasi Tentang Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorphosis Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".* Jurnal *Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Februari 2018

التي تقدمها المدرسة هي الحد الأقصى، أدوات أو وسائط خاصة للتعلم في الفصل الدراسي. كما سأل المؤلف عن التفاعل بين الطلاب والمعلمين والتفاعلات بين الطلاب والطلاب الآخرين، فوفقًا للمعلم كان التفاعل بين الطلاب والبيئة المدرسية جيدًا جدًا.

بناءً على الظواهر والمشكلات المذكورة أعلاه، اجذب انتباه الباحثين وتركيزهم **"تطوير وسائط أفلام متحركة لمواد اللغة العربية لطلاب مدرسة ثانوية الأنوار في مدينة ببيكولو"**

ب. أسئلة البحث

١. كيف تطور الأفلام المتحركة على التعلم العربي في المدرسة الإبتدائية الأنوار؟

٢. كيف يتم اختبار جدوى منتجات وسائط أفلام الرسوم المتحركة تعلم طلاب في المدرسة الابتدائية الأنوار؟

ج. أهداف البحث

١. لمعرفة الخطوات لتطوير الأفلام المتحركة كوسيلة لتعلم اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الأنوار.

٢. لمعرفة جدوى وجاذبية الأفلام المتحركة كوسيلة لتعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الأنوار

د. فوائد البحث

الفوائد النظرية في هذه الدراسة هي إضافة نظرة ثاقبة للباحثين وكدراسة لتطوير الأفلام المتحركة كوسيلة للتعلم اللغة العربية.

١. بالنسبة المعلمين، كوسيلة ومرجع في استخدام وسائل الإعلام التعليمية ومساعدة المعلمين على تسهيل توصيل المواد.

٢. بالنسبة طلاب، ساعد الطلاب على فهم المواد بشكل أفضل من خلال وسائل الإعلام التعليمية المثيرة للاهتمام.