

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

تطور التكنولوجيا حتى الآن يشهد تقدما متزايدا. الهدف الرئيسي من تكنولوجيا التعليم هو حل مشكلات التعلم أو تسهيل عملية التعلم وتحسين الأداء. وهذا يبرز أهمية التكنولوجيا في متابعة تطوراتها باستمرار. كما تحدث هذه التغييرات أيضا في جانب التعليم، خاصة في استخدام وسيلة التعلم. فقد شهد استخدام الوسائل في التعليم تغييرات متعددة بدءا من شكلها المادي في البداية، والآن أصبحت هناك العديد من وسيلة التعلم المتاحة عبر الإنترنت (Ichsan et al, ٢٠١٨). هذا التغيير سيؤثر على عادات المعلمين في عملية التعليم والتعلم، حيث بدأ المعلمون في استخدام الوسائط الرقمية في عملية التعليم.

إن استخدام وسيلة الإعلام في التعلم مهم جدا لأنه مفيد في جهود تحسين جودة التعليم (Purnamasari, ٢٠٢٠). الواقع على أرض الواقع يُظهر أن جودة التعلم ما زالت منخفضة جدا. انخفاض جودة التعلم غالبا ما يعزى إلى تراجع اهتمام الطلاب ودافعيتهم للتعلم. قلة جاذبية التعلم الذي يقدمه المعلم تجعل الطلاب يشعرون بالملل عند متابعة أنشطة التعلم في الصف. ويعود ذلك إلى أن استخدام الوسائط في التعلم لا

يزال غير متنوع بما فيه الكفاية (Dwipayana et al., ٢٠٢٠). لذلك في هذا الصدد يلزم وجود ابتكار في التعليم. وسائل التعليم الجذابة ستؤثر على اهتمام الطلاب وتحصيلهم

الدراسي

(Zulfadewina et al., ٢٠٢٠).

Canva, Animaker, Powtoon, Kinemaster/CapCut وتطبيقات أخرى متعددة

هي تطبيقات التصميم الجرافيكي التي تحتوي على قوالب متنوعة وجذابة. توفر هذه التطبيقات تصاميم جرافيكية متنوعة تشمل؛ العروض التقديمية، الملصقات، المنشورات، الرسوم البيانية، البانرات، بطاقات الدعوة، تعديل الصور والغلاف Facebook

(Dian et al., ٢٠٢٥; Tanjung, ٢٠١٩). Canva يسهّل على المعلم كثيرا في تصميم وسيلة التعلم، كما (Triningsih, ٢٠٢١) إيصال أن Canva تسهيل الأمر على المعلمين والطلاب في تنفيذ عملية التعلم المعتمدة على التكنولوجيا والمهارات والإبداع والفوائد الأخرى، وذلك لأن نتائج التصميم باستخدام Canva قادرة على زيادة اهتمام الطلاب بأنشطة

التعلم وزيادة تحفيزهم. وسائط Canva, Animaker, Powtoon, Kinemaster/CapCut والعديد من التطبيقات الأخرى يمكن أن تسهّل أيضا على الطلاب فهم الدروس، لأن هذه الوسائط يمكنها عرض النصوص والفيديوهات والرسوم المتحركة والصوت والصور

والرسوم البيانية وغيرها بما يتوافق مع الشكل المطلوب، ويمكن أن تجعل الطلاب يركزون على متابعة الدروس (Tanjung & Faiza, ٢٠١٩).

هذا التصريح مدعوم أيضا بواسطة بحث ليستاري (٢٠٢٢)، حيث أبدى المعلم اهتماما باستخدام التطبيقات القائمة على الرسوم المتحركة، نظرا لسهولة استخدامها. استخدام التطبيقات القائمة على الرسوم المتحركة يجعل وسائل التعليم أكثر ابتكارا، وجاذبية، وممتعة، بل يمكن أيضا أن يعزز مهارات المعلمين في محور الأمية الرقمية ويضيف تنوعا لوسيلة التعليم لتحفيز تعلم الطلاب.

استنادا إلى نتائج المراقبة والمقابلة مع مدرس اللغة العربية التي أجراها الباحث في مدرسة عليا الحكومية رقم ١ بمدينة بنجكولو في ٩ أكتوبر ٢٠٢٥، تم التوصل إلى بعض المشكلات، وهي محدودية وسائل الإعلام التعليمية الرقمية للغة العربية التي لا تزال غير مكتملة وغير داعمة. في المقابلة التي أجريت، ذكر أن المعلم خلال عملية التعليم والتعلم قد استخدم سابقا وسيلة مثل powerpoint، والوسيلة الصوتية، ومقاطع فيديو youtube .

ومع ذلك، فإن استخدام هذه الوسيلة لا يزال محدودا، فغالبا ما يستخدم المعلم طرق التعليم التقليدية أو العامة. في أنشطة التعليم والتعلم، تمثل محدودية توفر كتب الطلاب أيضا عاملا معيقا، لأن بعض الطلاب يفتقرون إلى المبادرة والحماس في عملية التعلم

ولديهم كتب دراسية، مما يؤثر على تعلم الطلاب من حيث قلة الممارسة العملية أو التدريب المباشر، وخاصة في مهارة الكلام. بعض الطلاب لا يهتمون بالمعلم خلال عملية تعلم اللغة، بسبب قلة تحفيز الطلاب في التدريب والممارسة لفهم مواد درس اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، ضعف جاذبية مصادر التعلم المستخدمة يجعل الطلاب غير مهتمين بمتابعة عملية التعلم، والطلاب لم يتقنوا مهارة الكلام في تعلم اللغة العربية بعد. كما أن قلة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية ترجع إلى شعورهم بالملل من التعلم الرتيب، وصعوبة فهم المواد المقدمة.

وفقا لخبراء اللغة، بصفتك مربيا، من المهم جدا دمج مهارات الكلام في تعلم اللغة العربية، لأن هذه المهارات تعمل في بناء الاتصال من خلال تقديم إرشادات حول مبادئ استخدام اللغة بشكل فعال. كما أن دمج مهارات الكلام يؤدي إلى تحسين قدرة المتعلمين على التعبير عن أفكارهم، وتقديم الثقافة الإسلامية، وفي النهاية يعزز الثقة بالنفس والأخلاق الحميد (Ahmad, ٢٠١٧). مهارة التحدث باللغة العربية توفر الحقائق والتجارب المباشرة التي يمكن للعقل البشري تقبلها. من خلال دراسة وممارسة الكلام، سيحدث الطالب تغييرا أفضل في نفسه، وسيتمكن من تفسير المعرفة التي من المفترض أن توجه للجميع الذين يدرسونها (Ramadhani, et al ٢٠٢٠). اللغة العربية تحتوي على العديد من التعابير والقواعد التي يمكن إثبات معانيها عمليا من خلال مهارة التواصل

الفعال. المواد الدراسية التي تتكامل مع ممارسة الكلام وفهم الثقافة الإسلامية يمكن أن تحفز المتعلمين على التفكير النقدي وفي الوقت نفسه تعزيز المهارات التواصلية في الحياة اليومية (Wulandari et al, ٢٠٢٢). بالإضافة إلى زيادة دافعية الطلاب للتعلم، فإن تعليم اللغة العربية الذي يركز على مهارة الكلام يطور أيضا الشخصية الدينية والكفاءة الاجتماعية للطلاب بما يتوافق مع الكفاءات الأساسية في منهج K-١٣ (Sari, ٢٠١٧).

لذلك هناك حاجة إلى جهود لإنشاء وسيلة تعليمية للغة العربية تكون ممتعة وسهلة الفهم، بحيث يتشوق الطلاب لتعلمها. ومن البدائل لذلك هو تقديم تعليم اللغة العربية عبر وسائط تعليمية فيديوية قائمة على الرسوم المتحركة باستخدام تطبيق Canva على سبيل المثال. ويعد استخدام الفيديو التعليمي بتطبيق Canva أحد الجهود لمساعدة المعلمين في تقديم صورة شبه ملموسة لمواد واسعة وصعبة الوصول إليها جسديا، بحيث يمكن للطلاب فهمها بسهولة (Wenda, ٢٠١٦). لذلك قام الباحث باختيار مادة حول مهارات الكلام في اللغة العربية نظرا لأن هذه المهارات ذات طابع إنتاجي، إذ أنه لا يكفي فهمها نظريا فقط، بل يجب تدريبها وممارستها مباشرة في الفصل الدراسي. وسيتم تطوير مواد التعليم على شكل فيديوهات تعليمية تحتوي على تمارين محادثة مع دمج القيم الإسلامية فيها. وتهدف هذه المواد إلى تقديم تجربة أكثر واقعية، وتحفيز الطلاب، وزيادة قدراتهم على التواصل، وكذلك تعزيز ثقة الطلاب بأنفسهم وإيمانهم وتقواهم بالله

سبحانه وتعالى. بناء على ما سبق من خلفية الدراسة، يرى الباحث أنه من الضروري تطوير وسائط تعليم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة، كوسيلة جذابة وتفاعلية، لتعزيز مهارة الكلام لدى طلاب الصف العاشر في العالية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة بنجكولو.

ب. تحديد المشكلة

استناداً إلى الخلفية التي تم عرضها، يمكن تحديد بعض المشاكل على النحو التالي:

١. وسيلة تعليم اللغة العربية المستخدمة لتحسين مهارة الكلام ما زالت محدودة بالطرق التقليدية ولم تستفد بالكامل من الوسائط الرقمية التفاعلية.
٢. يجب اختبار مستوى صلاحية وسيلة تعليم اللغة العربية المطورة لضمان مدى ملائمة المحتوى واللغة والعرض وكذلك توافقها مع أهداف تعلم اللغة العربية.
٣. يجب تحليل عملية استخدام وسائل التعليم القائمة على الرسوم المتحركة من حيث سهولة الاستخدام وفعالية الوقت والدعم لعملية تعلم مهارة الكلام.

٤. لم تعرف بعد استجابة الطلاب لاستخدام وسيلة التعليم القائمة على الرسوم

المتحركة بشكل دقيق، وخاصة بالنسبة للدافعية للتعلم والاهتمام والمشاركة

الفاعلة في تعلم اللغة العربية.

٥. تعتبر مهارة الكلام كأحد الكفاءات المهمة في تعلم اللغة العربية ما زالت تحدياً

للطلاب، لذا هناك حاجة إلى وسيلة أكثر إبداعاً وابتكاراً.

ج. حدود المشكلة

لكي يكون البحث أكثر توجيهاً وتركيزاً، يتم تحديد حدود المشكلة كما يلي:

١. البحث يركز فقط على تطوير واستخدام وسيلة تعليم اللغة العربية المبنية على

الرسوم المتحركة لتحسين مهارات الكلام.

٢. الجوانب التي تم دراستها محدودة بمستوى الصلاحية، والعملية، واستجابة الطلاب

تجاه وسيلة التعليم المطورة.

٣. تم تحديد موضوع البحث على طلاب الصف العاشر ١ في المدرسة الحكومية

العالية الأولى في مدينة بنجكولو، وسيلة التعليم المطورة تركز على مادة الأنشطة

اليومية.

٤. مهارات اللغة العربية التي تم دراستها تركز فقط على مهارات الكلام (التحدث)،

ولا تشمل المهارات الأخرى مثل الاستماع، القراءة، أو الكتابة. ٥. البحث لا

يناقش بشكل واسع فعالية وسيلة التعليم على المدى الطويل، بل يقتصر على

المرحلة الأولى المتمثلة في التحقق من الصلاحية، العملية، واستجابة الطلاب تجاه استخدامها.

د. أسئلة البحث

استنادا إلى المشكلة أعلاه، يقوم الكاتب بصياغة المشكلة في هذا البحث على النحو التالي:

١. ما مدى صلاحية وسائط تعليم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة لترقية

مهارة الكلام؟

٢. ما مدى عملية وسائط تعليم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة لترقية

مهارة الكلام؟

٣. ما هو رد فعل الطلاب تجاه وسائط تعليم اللغة العربية القائمة على الرسوم

المتحركة لترقية مهارة الكلام؟

هـ. مواصفات المنتج

١. شكل الوسائط

أ. تم تطوير وسيلة التعلم باستخدام منصة قائمة على الرسوم المتحركة بصيغة فيديو تعليمي تفاعلي يمكن تشغيله على الكمبيوتر المحمول أو البروجيكتور أو الهاتف المحمول.

ب. المنتج يحتوي على مزيج من النصوص والصور والصوت والرسوم المتحركة لدعم مهارة الكلام بطريقة أكثر جاذبية وتوصلاً.

٢. محتوى وهيكل المادة

أ. المقدمة: تحتوي على التحية، مقدمة قصيرة، أهداف التعلم، ودوافع التعلم.

ب. المواد الرئيسية:

- (١) المفردات الموضوعية تتناسب مع حياة الطلاب اليومية.
 - (٢) التعبيرات البسيطة لتدريب المحادثة حول التعارف.
 - (٣) شرح موجز حول بنية الجملة (الجملة الاسمية والجملة الفعلية البسيطة).
- ج. التمرين التفاعلي:

- (١) حوار (حوار).
- (٢) تمرين تقليد النطق.
- (٣) محاكاة محادثة قصيرة (تمثيل الأدوار) تعتمد على الفيديو.

د. الخاتمة: ملخص، تعزيز القيم الإسلامية، والتحفيز للممارسة المستمرة.

٣. تصميم الواجهة

أ. استخدام تصميم بصري حديث وبسيط وتواصل ي تتميز بالرسوم المتحركة.

ب. اللون السائد: الأخضر والأزرق لإضفاء لمسة إسلامية وتعليمية.

ج. توجد أيقونات ورسوم توضيحية ورسوم متحركة بسيطة لجذب انتباه الطلاب.

د. النص يستخدم حروف عربية (يونيكود) واضحة للقراءة، ومرفق بالترجمة الصوتية والترجمة.

٤. ميزات الوسائط

أ. الصوت: يحتوي على نطق المفردات والحوار من قبل ناطق أصلي أو معلم.

ب. فيديو المتحركة/الشرائح: يعرض توضيح بصري للمواد.

ج. تفاعلي: توجد أجزاء من الأسئلة أو التعليمات للممارسة الشفوية مع

المعلم/الزملاء.

د. دمج القيم الإسلامية: إدراج عبارات أو تعابير تتناسب مع الأخلاق الحميدة،

التحية، الأدعية اليومية، والثقافة الإسلامية.

٥. مدة وحجم الوسائط

أ. مدة الفيديو لكل موضوع $\pm 1-3$ الدقائق لتناسب مع مدى تركيز الطلاب.

ب. حجم الملف: خفيف (< 100 MB لكل فيديو) لتسهيل المشاركة عبر

.WhatsApp/Google Classroom

٦. إنتاج المنتج

أ. وسيلة التعلم على شكل فيديو تفاعلي الرسوم المتحركة.

ب. يمكن الوصول إليه بسهولة (file mp4) offline أو online.

ج. مزود بدليل استخدام للمعلمين لتسهيل دمجها في خطة الدروس.

و. أهداف البحث

استنادا إلى صياغة المشكلة أعلاه، فإن هدف هذا البحث هو:

١. معرفة مستوى صلاحية وسائل تعليم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة

لتحسين مهارة الكلام.

٢. معرفة مستوى عمليّة وسيلة تعليم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة

لتحسين مهارات الكلام.

٣. معرفة رد فعل الطلاب تجاه وسيلة تعليم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة

لتحسين مهارات الكلام.

ز. فوائد البحث

من المتوقع أن تنتج هذه الدراسة فائدة لطلاب المدارس الثانوية الإسلامية

والمعلمين. أما تفصيل فوائد هذا البحث فهو:

١. للطلاب

أ. تعتبر وسائل التعلم المستندة إلى الرسوم المتحركة في مهارة الكلام أحد مصادر

تعلم اللغة العربية للطلاب.

ب. تساعد الطلاب على تدريب مهارة الكلام.

ج. قدرة على تعزيز القيم الدينية لدى الطلاب.

٢. للمعلمين

يمكن استخدام وسيلة تعليم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة كمادة تعليمية

في الصف لتعزيز مهارة المحادثة.

٣. للمدرسة

زيادة الدافعية لتطوير مواد تعليمية فعالة من أجل تحسين جودة تعلم الطلاب مما يؤثر على جودة المدرسة.

٤. للباحث

- أ. استيفاء أحد متطلبات إنهاء درجة البكالوريوس في برنامج تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتدريس بجامعة الدولة الإسلامية فاطمة فاطمة سوكارنو بنجكولو.
- ب. أن تصبح تجربة وتزيد المعرفة في إعداد المواد التعليمية وأهمية استخدام الوسائط في عملية التعلم.

