

## الباب الأول

### مقدمة البحث

أ. خلفية البحث

يلعب التعليم دورا حاسما في تشكيل جيل واسع المعرفة والكفاءة والمميزة. في سياق العولمة ، لا يقتصر التعليم على نشاط نقل المعرفة فحسب ، بل أيضا لإعداد الأفراد ليكونوا قادرين على التكيف مع ديناميكيات العصر. جانب التركيز الرئيسي في عالم التعليم هو تعلم اللغة ، مما يفتح فرصا للتواصل وفهم الثقافات المختلفة في أجزاء مختلفة من العالم. اللغة العربية كواحدة من اللغات العالمية لها دور استراتيجي خاصة في العالم الإسلامي (ساري ، ٢٠٢١) في سياق تعلم اللغة ، تعد المفردات هي الأساس الرئيسي الذي يدعم مهارات القراءة والكتابة والتحدث والاستماع. تسمح المفردات المتقنة للطلاب بفهم النص بشكل فعال والتعبير عن الأفكار بشكل أكثر وضوحا. ومع ذلك ، غالبا ما تكون التحديات في تعلم المفردات عقبة ، خاصة إذا كانت طرق التدريس المطبقة حتى الآن غير قادرة في كثير من الأحيان على جذب الانتباه أو لا تستوعب الاحتياجات الحالية للطلاب.

في الواقع ، يواجه العديد من الطلاب صعوبات في تعلم مفردات اللغة العربية. غالبا ما يرجع ذلك إلى قلة التنوع في طرق التعلم المستخدمة. يميل تعلم المفردات إلى أن يكون نصيا ومتكررا ، مما يجعل الطلاب عرضة للشعور بالملل وفقدان الدافع للتعلم. نتيجة لذلك ، تصبح عملية التعلم وفهم المفردات أقل فعالية. كما أن الافتقار إلى وسائل تفاعلية داعمة هو أحد الأسباب التي تزيد من تفاقم هذا الوضع. لا تزال المؤسسات التعليمية تعتمد على الأساليب التقليدية التي لا تستفيد من التكنولوجيا على النحو الأمثل. في الواقع ، يمكن أن تكون التكنولوجيا وسيلة فعالة للغاية لنقل المواد المملة لتكون أكثر إثارة للاهتمام بسبب ميزاتها التفاعلية (أوتامي ، ٢٠٢٢)

إتقان المفردات هو أحد الجوانب الأساسية لتعلم اللغة العربية. تتطلب كل مهارة في اللغة العربية ، مثل الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة ، إتقان المفردات كعنصر أساسي ، كما أوضح رضوان وأوائل الدين (٢٠١٩) ، في مستوى التعليم الأساسي مثل مدرسة ابتدية ، يتم تعلم المفردات بشكل عام من خلال طريقة الغناء. تم اختيار هذه الطريقة لأنها تعتبر قادرة على مساعدة الطلاب على فهم المفردات بطريقة أكثر متعة وقبولا. ومع ذلك ، مع تطور العصر الرقمي ، بدأت طرق التدريس التقليدية هذه تستكمل باستخدام وسائط التكنولوجيا الرقمية لأنها أكثر عملية. يوفر وجود تطبيقات وسائط التعلم بديلا مبتكرا لا يجذب انتباه الطلاب فحسب ، بل يسرع أيضا عملية فهم المفردات العربية. وبالتالي ، يصبح دمج التكنولوجيا الرقمية في تعلم اللغة حلا تعليميا مناسباً في العصر الحديث.

يأتي مصطلح "متوسط" من الكلمة التي تعني الوسط وهي صيغة الجمع لكلمة "متوسط". في سياق التعليم ، تلعب وسائل الإعلام الوظيفة الرئيسية كأداة لنقل المعرفة من المعلمين إلى الطلاب ، بحيث يمكنها دعم كفاءة أنشطة التعلم. وسائل الإعلام التعليمية ليست مفيدة فقط لإحياء جو التعلم ، كما هو موضح من قبل (المستداه ، ٢٠٢٠) ، تلعب وسائل الإعلام التعليمية دوراً مهماً في تحسين إدراك الطلاب تجاه المواد التي تتم دراستها. يتم تنظيم إلهاح الإعلام التعليمي في السياسة الوطنية للتعليم الواردة في لائحة وزير التعليم والثقافة رقم ٢٢ لعام ٢٠١٦. تؤكد هذه اللائحة على أن تخطيط التعلم يشمل إعداد خطط تنفيذ التعلم واختيار وسائل الإعلام وموارد التعلم ذات الصلة لدعم تحقيق أهداف التعلم.

طبقاً لـ (بودي ، ٢٠١٩) ، يعد اختيار الوسائط المناسبة خطوة استراتيجية في عملية التعلم لضمان قدرة الطلاب على فهم المفاهيم بشكل فعال ، مما يؤدي إلى تعلم عالي الجودة. غالباً ما لا يحظى دور وسائل التعلم في تحسين نتائج تعلم الطلاب بالاهتمام الذي يستحقه في عالم التعليم في إندونيسيا. يواجه العديد من المعلمين ، المحاضرين والمعلمين ، صعوبة في تصميم وتقديم الموضوع بطريقة ممتعة وممتعة. تتمثل إحدى العقبات الرئيسية التي تواجهها في

عدم الاستخدام الإبداعي لوسائط التعلم. غالبا ما يقدم المعلمون فقط المواد ذات الوسائط الرتيبة وغير المتنوعة. هذا يجعل الطلاب يشعرون بالملل وأقل حماسا للمشاركة في التعلم ، مما يؤثر في النهاية على عدم فعالية وكفاءة عملية التعليم والتعلم. نتيجة لذلك ، فإن نتائج التعلم التي يحققها الطلاب ليست مثالية.

إلى جانب التطور السريع للتكنولوجيا الرقمية ، يجب أن يكون عالم التعليم قادرا على التكيف حتى تستمر جودة التعليم في التحسن. أحد الجوانب المهمة جدا للتعليم هو دور المعلمين. لا ينظر إلى احتراف المعلمين فقط من القدرة على تدريس المواد ، ولكن أيضا من قدرتهم على إدارة المعلومات وبيئة التعلم. يحتاج المعلمون إلى إتقان عناصر مختلفة في عملية التعلم ، مثل مكان التعلم ، والأساليب المستخدمة ، والوسائط المطبقة ، ونظام التقييم ، والمرافق والبنية التحتية الداعمة ، بحيث يصبح التعلم أسهل وأكثر فعالية. في هذه الحالة ، يمكن أن تعمل وسائط التعلم الصحيحة كأداة لتحسين جودة عملية التعلم.

يمكن تحقيق التعلم الفعال إذا كان مدعوما بدافع التعلم العالي من المعلمين. لا تعمل وسائط التعلم كأداة في تقديم المواد فحسب ، بل يمكن أن تكون أيضا محفزا لتحفيز تعلم الطلاب. من خلال وسائل الإعلام ، يمكن إنشاء التفاعل المباشر بين الطلاب وموارد التعلم بسهولة أكبر ، مما سيزيد بالطبع من فهم الطلاب ومشاركتهم في عملية التعلم. لذلك ، يحتاج المعلمون إلى استخدام أنواع مختلفة من الوسائط المتوفرة بالفعل ، التقليدية والرقمية ، لدعم عملية التعلم.

يعتبر استخدام وسائط التعلم التفاعلية الرقمية أكثر فاعلية على أمل أن يكون لها تأثير كبير على جودة التعلم. لذلك ، يحتاج المعلمون إلى الاستمرار في تحسين إبداعهم وقدراتهم في إنشاء وسائط تعليمية تناسب احتياجات الطلاب. بهذه الطريقة ، من المأمول أن تتم عملية التعلم بتأثير أكثر إثارة للاهتمام ومتعة وإيجابية على نتائج تعلم الطلاب (راهيو ، ٢٠٢١).

في عالم التعليم ، يعد استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية كوسيلة للتعلم وثيق الصلة

، لأنه يجمع بين عناصر مختلفة مثل النص والصور والرسوم المتحركة والصوت والفيديو ، مع طريقة توصيل تسمح للطلاب بالتفاعل مباشرة. يوفر هذا النهج تجربة تعليمية أكثر غامرة ، على غرار مواقف الحياة الواقعية التي يمكن للمتعلمين تجربتها في الحياة اليومية (الفياني ، ٢٠٢١)

تحتوي وسائط التعلم القائمة على الوسائط المتعددة لأشكال مختلفة ، بما في ذلك مقاطع الفيديو والصور والصوت حيث يتم تضمين مجموعة من هذه العناصر في تطبيق يسمى بوتون ، والذي يقدم حلولاً عملية وفعالة في تقديم المواد التعليمية. بوتون هي عبارة عن منصة وسائط قائمة على الموقع توفر خدمات إنشاء فيديو الرسوم المتحركة للعروض التقديمية ووسائط التعلم. من مزاياها قيمة التطبيق العملي للاستخدام الذي يمكن استخدامه من قبل المعلمين والطلاب في تبسيط عملية التدريس والتعلم في الفصل الدراسي بمزايا مختلفة من الميزات (توريق ، ٢٠١٩)

يعد بوتون خياراً شائعاً في اختيار وسائط التعلم التفاعلية لأنه يحتوي على ميزات تسمح بإنشاء رسوم متحركة جذابة ، والتي بدورها يمكن أن تشجع الطلاب على المشاركة بشكل أكبر في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك ، تسهل هذه الوسائط التغذية الراجعة الفعالة بين المعلمين والطلاب. في سياق المواد التعليمية مثل تعلم المفردات العربية، سيكون استخدام مقاطع الفيديو المتحركة المستندة إلى بوتون مناسباً للغاية. يمكن تقديم المواد المألوفة بالفروق الدقيقة المتكررة المملة بتنسيق فيديو متحرك جذاب ، مما يسهل على الطلاب فهمها (تريسنا ، ٢٠٢٢).

مع وجود مقاطع فيديو متحركة في التعلم ، لا تصبح عملية التعلم أكثر إثارة للاهتمام فحسب ، بل تقلل أيضاً من احتمالية الملل الذي يحدث غالباً في الفصل الدراسي. يعد استخدام بوتون للمفردات العربية تطبيقاً حقيقياً لتطبيق وسائط الرسوم المتحركة في التعليم. يسمح بوتون ، على غرار باور بوينت ، للمستخدمين بإنشاء شرائح تحتوي على صور ونصوص وصوت ورسوم متحركة وموسيقى مدمجة في الفيديو. على عكس باور بوينت الذي

يركز بشكل أكبر على العروض التقديمية الثابتة ، ينتج بوتون إخراج فيديو ديناميكي. تتمثل ميزة استخدام بوتون في التعلم في قدرته على تقديم المواد بطريقة أكثر تفاعلية وسهولة في الاستخدام. تم إثراء بوتون أيضا بمجموعة متنوعة من الرسوم المتحركة المصممة بشكل جذاب ومجهز بصوت يخلق جوا تعليميا غير ممل. هذا مهم جدا ، لأنه يمكن أن يساعد الطلاب على الحفاظ على تركيزهم وتحفيزهم في متابعة الدروس. بالإضافة إلى ذلك ، يسمح بوتون بدمج عناصر مختلفة يمكن أن تضيف جاذبية وفعالية في عملية التعلم (يوني ، ٢٠٢٣).

في تعلم مواد المفردات العربية ، يعد بوتون وسيلة مثالية لأنه يسمح بتوصيل المواد ذات المظهر المرئي ذي الصلة. تم تجهيز كل شريحة فيديو متحركة برسوم متحركة تدعم فهم المادة ، بالإضافة إلى ملخصات في شكل نقاط تسهل على الطلاب استيعاب المعلومات. يمكن أن تؤدي إضافة خلفية مناسبة أو صوت خلفية أيضا إلى خلق جو تعليمي أكثر حيوية ومتعة (الفياني ، ٢٠٢٢).

الميزة أخرى لبوتون هي قدرتها على إشراك المتعلمين في أنشطة التعلم التعاوني. يمكن للمدرسين تجميع مقاطع فيديو متحركة مصممة خصيصا لتلبية احتياجات المواد المراد دراستها ، بالإضافة إلى توفير حافز للطلاب للعمل معا في إكمال المهام أو المناقشات الجماعية. هذا مهم جدا لتطوير المهارات الاجتماعية والتعاون بين الطلاب في التعلم القائم على الوسائط المتعددة (طارق ، ٢٠٢٠).

من الناحية النفسية ، يميل الطلاب في الفئة العمرية للمراهقين إلى تفضيل الوسائط المرئية التي تروق للحواس الخمس ، لذا فإن استخدام بوب تون فعال جدا في جذب انتباههم. من خلال توفير المواد من خلال وسائل الإعلام التي يفضلها الطلاب ، من المأمول أن تزيد من دافعهم للتعلم ، مما يؤثر في النهاية على تحسين نتائج التعلم الإجمالية (سوتريسنو ، ٢٠٢١). من خلال استخدام بوتون ، يصبح التعلم أكثر مرونة وتنوعا. يمكن للمدرسين تخصيص مقاطع الفيديو المتحركة بسهولة لأنواع مختلفة من المواد ، وبالتالي ليس فقط جعل المتعلمين أكثر حماسا ، ولكن أيضا توفير تجربة تعليمية أكثر متعة. هذه المزايا تجعل بوتون



وسيلة مفيدة للغاية في عالم التعليم ، خاصة في تقديم المواد التي تتطلب تصورا أقوى وأكثر إثارة للاهتمام (يونياتي, ٢٠٢٢).

بوتون هي وسيلة فعالة للغاية في تحسين جودة التعلم. بفضل قدرته على تقديم المواد بتنسيق متحرك جذاب ، يمكن أن يساعد في خلق جو تعليمي ممتع وتفاعلي. ليس ذلك فحسب ، يسمح بوتون أيضا للمعلمين بتحسين إمكانات الطلاب في العمل معا ، وتطوير الإبداع ، وتعميق الباحث فهمهم للمادة بشكل أكثر شمولاً (فيترياني, ٢٠٢٣).

تأمل الباحث أن يكون تطوير أداة التعلم بالفيديو التعليمية هذه حلاً لمشاكل الطلاب. يأمل الباحث أن تساعد أداة التعلم بالفيديو التي تم تطويرها معلمي الصف الحادي عشر في مدرسة نوسانتارا أرجاوينانغون الثانوية شربون في تقديم المواد التعليمية بسهولة وجاذبية بحيث يكون الطلاب ومتحمسين للتعلم في الفصل.

مع الأخذ بعين الاعتبار خلفية المشكلة المذكورة أعلاه ، فإنه يحفز الباحث على إجراء دراسة بحثية وتطويرية بعنوان "تطوير الوسائط التفاعلية القائمة على البرمجيات باستخدام بوتون في تعليم المفردات العربية في مدرسة نوسانتارا أرجاوينانغون الثانوية شربون "

## ب. مشكلة البحث

### ١. تحديد المشكلة

بناء على خلفية المشكلات التي أثرت ، يمكن تحديد مشاكل البحث على

النحو التالي:

أ. لا تزال اللغة العربية تعتبر مادة صعبة ومملة.

ب. يحتاج الطلاب والمعلمون إلى وسائل تعليمية إبداعية ومبتكرة قادرة على دعم أنشطة التعلم.

ج. لا يزال هناك نقص في استخدام الوسائل التي يستخدمها المعلمون أثناء عملية التعلم في الفصل.

## ٢. حدود المشكلة

لتجنب انتشار قيود المشكلة ، فإن تحديد المشكلة الذي تستند إليه هذه الدراسة:

أ. تشمل نتائج تعلم الطلاب غير المرضية وسائط التعلم المستخدمة بشكل أقل تنوعا.

ب. موضوع هذا البحث هو طالب في الصف الحادي عشر في مدرسة نوسانتارا أرجاوينانغون الثانوية شربون، الوسائط المستخدمة هي بوتون وسائط.

## ٣. أسئلة البحث

بناء على الخلفية الموصوفة أعلاه، فإن أسئلة البحث في هذه الدراسة على النحو التالي :

أ. تطوير وسائل تعليم اللغة العربية في الصف الحادي عشر في مدرسة نوسانتارا أرجاوينانغون الثانوية شربون؟

ب. جودة منتجات وسائل تعليم اللغة العربية في الصف الحادي عشر في مدرسة نوسانتارا أرجاوينانغون الثانوية شربون القائمة على تطبيق بوتون؟

## ج. أهداف وفوائد البحث

### ١. أهداف البحث

أ. تطوير وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على البرمجيات باستخدام بوتون في تعلم المفردات العربية والتي تهدف إلى زيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم في تعلم المفردات العربية بطريقة أكثر تشويقاً ومتعة من خلال السمع البصري والرسوم المتحركة.

ب. تقييم جدوى وسائط التعلم القائمة على بوتون من حيث المحتوى والتصميم، وكذلك فعاليتها في تحسين فهم الطلاب للمفردات العربية.

### ٢. فوائد البحث

#### ١. للطلاب

أ. من المأمول أن يزيد من اهتمام الطلاب وقدرتهم على تعلم المفردات العربية بشكل كبير وتوفير تجربة تعليمية أكثر متعة، مما له آثار على تحسين مخرجات التعلم.

ب. من المتوقع أن يشعر الطلاب بمزيد من الاهتمام والحماس لتعلم مفردات اللغة العربية. من المتوقع أن يكون هذا النهج الأكثر ديناميكية وإثارة للاهتمام قادرا على التغلب على الملل الذي يشعر به الطلاب غالبا في التعلم التقليدي.

ج. الطلاب على التفكير بشكل أكثر استقلالية وإبداعا وابتكارا في تعلم مفردات اللغة العربية. من المتوقع أن يؤدي استخدام الوسائط التي تتضمن عناصر مرئية وصوتية إلى تحفيز إبداع الطلاب في تطوير قدراتهم ، فضلا عن زيادة الثقة والاستقلالية في عملية التعلم.

## ٢. للمعلمين

أ. تقديم اقتراحات بديلة للمعلمين في تصميم أنشطة تعليمية أكثر فعالية وإثارة للاهتمام. يمكن أن يؤدي استخدام وسائط التعلم القائمة على بوتون إلى تحسين وتحسين نظام التعلم في الفصول الدراسية ، خاصة في تدريس مفردات اللغة العربية الأكثر تفاعلية ومطابقة لاحتياجات الطلاب في العصر الرقمي.

ب. تحسين مهنية المعلمين في إدارة وتطوير وسائل الإعلام التعليمية القائمة على التكنولوجيا الرقمية. من خلال تطبيق وسائط بوتون ، يمكن للمعلمين اكتساب رؤية جديدة في تحسين جودة تدريسهم ، بالإضافة إلى توسيع المهارات في استخدام التكنولوجيا لدعم عملية تعلم أكثر ابتكارا وفعالية.

## ٣. للباحثين

أ. إثراء رؤية الباحث في تصميم فيديوهات الرسوم المتحركة كوسيلة تعليمية للمفردات العربية. بالإضافة إلى ذلك، يوفر هذا البحث فرصا للباحثين لتطوير القدرة على تطوير مواد تعليمية تفاعلية وذات صلة باحتياجات الطلاب، بالإضافة إلى اكتساب خبرة مباشرة في أنشطة البحث والتطوير الإعلامي القائمة على التكنولوجيا الرقمية.



ب. يكتسب الباحثون معرفة جديدة تتعلق بأنظمة تعليمية أكثر فعالية وتكيفاً ، بالإضافة إلى طرق مبتكرة لتحسين جودة التعليم. يوفر هذا النشاط فرصة للباحثين لاكتساب فهم أعمق للتحديات التي يواجهها تعليم اللغة العربية والحلول التي يمكن تقديمها من خلال التكنولوجيا.

#### ٤. للمدارس

أ. من المتوقع أن يكون له تأثير إيجابي على المدارس في زيادة دافع التعلم والتحصيل الأكاديمي لدى الطلاب. من خلال تطبيق وسائط التعلم القائمة على بوتون ، يمكن للمؤسسات التعليمية خلق جو تعليمي أكثر إثارة للاهتمام وتشجيع الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطاً في عملية التعلم. علاوة على ذلك ، فإن نتائج هذا البحث لديها أيضاً القدرة على دعم تحسين جودة التدريس ، خاصة في المواد العربية ، فضلاً عن تشجيع خلق تعلم أكثر مثالية وكفاءة.

ب. كمرجع استراتيجي للمدارس في تطوير ابتكارات التعلم القائم على الرقمنة بطريقة مستدامة. من خلال نتائج وتنفيذ وسائط التعلم بوتون ، يمكن للمدارس تعزيز قدرة المعلمين على دمج التكنولوجيا في عملية التعليم والتعلم ، والتي يمكن أن تدعم في النهاية تحويل التعليم نحو اتجاه أكثر حداثة وتكيفاً وتوافقاً مع تطور العصر واحتياجات الطلاب في العصر الرقمي الحالي.

#### د. مواصفات المنتج المطورة

تشمل مواصفات المنتج المستخدمة في بحث التطوير هذا ما يلي :

المنتج المصمم هو وسيلة تعليمية تفاعلية في شكل فيديو متحرك، تم تطويره من خلال منصة بوتون. يحتوي هذا المنتج على المواصفات التالية :

- أ. المواد التعليمية : التركيز على إتقان المفردات العربية في المراحل الابتدائية إلى المتوسطة
- ب. تشير المواد التعليمية إلى جوهر الكفاءات الأساسية والكفاءات الأساسية .
- ج. تم تطوير وسائط نشر بوتون باستخدام أجهزة الكمبيوتر المحمولة .

- د. تنسيق الوسائط : فيديو رسوم متحركة تفاعلي جذاب وسهل الفهم.
- هـ. الميزات الرئيسية : عروض المفردات مع الرسوم التوضيحية الداعمة والرسوم المتحركة الديناميكية لتسهيل فهمها .



**UINSSC**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON**