الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

تعد وسائل التعليمية مكونةً مهمةً في نظام التعلم، حيث تعمل كوسيلة لتوصيل المواد من المعلمين إلى الطلاب. لا تساعد وسائل الإعلام في توضيح المعلومات فحسب، بل تلعب أيضًا دورًا في خلق جو تعليمي أكثر إثارة للاهتمام وفعالية وكفاءة. في تطور التعليم الحديث، شهدت وسائل التعلم تحولًا من الوسائل التقليدية إلى الوسائل الرقمية التفاعلية التي تدمج العناصر المرئية والمسموعة والنصية والرسوم المتحركة. يمكن أن يؤدي الاستخدام المناسب للوسائل الإعلامية إلى زيادة انتباه الطلاب ومشاركتهم، مما يجعل عملية التعلم أكثر فائدة. (عبد الحميد، ٢٠١٩; سالم، ٢٠٢١). وقد حثَّ الإسلام على طلب العلم وبيَّن مكانة العلم وأهميته في حياة الإنسان، كما قال الله تعالى:يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (المجادلة: ١١). تدل هذه الآية الكريمة على عظمة العلم ورفعة مكانة أهله، كما تشير إلى أهمية توفير الوسائل والأساليب التي تساعد على تحقيق التعلم بصورة فعالة. وفي العملية التعليمية المعاصرة، لا يقتصر نجاح التعلم على نقل المعلومات فحسب، بل يتطلب أيضًا استخدام وسائل تعليمية مناسبة قادرة على جذب انتباه الطلاب وتنمية تحفيزهم على التعلم .ومع ذلك، فإن الواقع على الأرض يظهر أن استخدام وسائل التعلم لا يزال غير مثالي. لا تزال العديد من عمليات التعلم تهيمن عليها أساليب المحاضرات واستخدام الكتب المدرسية دون دعم من وسائل الإعلام المبتكرة. تؤدي هذه الحالة إلى جعل التعلم رتيبًا وأقل تفاعلية وغير قادر على التكيف مع خصائص الطلاب في العصر الرقمي. يؤدي الاستخدام المحدود لوسائل الإعلام إلى جعل الطلاب أقل نشاطًا وحماسًا في المشاركة في التعلم، مما يقلل من فعالية التعلم(الحيلة، ٢٠٢٠; الفقي، ٢٠٢٢).

يمكن ملاحظة تأثير الاستخدام غير الأمثل لوسائل التعلم في انخفاض دافع الطلاب

للتعلم. دافع التعلم هو عامل نفسي يحدد إلى حد كبير نجاح عملية التعلم، لأن الدافع يعمل كمحرك داخلي وخارجي يحفز الطلاب على تحقيق أهداف التعلم. سيُظهر الطلاب ذوو الدافع العالي موقفًا نشطًا ومثابرة وحماسًا في التعلم، بينما يميل الطلاب ذوو الدافع المنخفض إلى أن يكونوا سلبيين وأقل مشاركة في أنشطة التعلم (الزيات، ٢٠٢٠; قطامي، ٢٠١٩).

توجد مشكلة التحفيز على التعلم هذه أيضًا في تعلم اللغة العربية. غالبًا ما يعتبر بعض الطلاب مادة اللغة العربية صعبة بسبب الاختلافات في بنية اللغة والمفردات وأنظمة الكتابة عن لغاتهم الأم. إذا لم يتم دعم تعلم اللغة العربية بوسائل إعلامية شيقة وسياقية، فسيجد الطلاب صعوبة متزايدة في فهم المادة، مما يؤدي في النهاية إلى انخفاض الاهتمام والتحفيز على التعلم (طعيمة، ٢٠١٩; الخولي، ٢٠٢٠). ويُقَدَّمُ متغيرُ التحفيز على التعلم في هذه الدراسة قبل الحديث عن الوسائل التعليمية التفاعلية؛ لأن التحفيز على التعلم يُعَدُّ المشكلةَ الرئيسةَ التي انطلقت منها هذه الدراسة. أما الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الفيديو المتحرك باستخدام Animaker .فتُعَدُّ عاملا يُتَوَقَّعُ أن يؤثر في مستوى التحفيز على التعلم لدى الطلاب. ويتفق هذا التوجه مع ما أشار إليه(Sugiyono 2021) و(Creswell 2022) من أن الدراسات التربوية غالبًا ما تبدأ بتحديد المشكلة أو الظاهرة المرتبطة بالمتغير التابع، ثم تنتقل إلى دراسة العوامل المؤثرة فيها بوصفها متغيرات مستقلة. ولذلك تم تقديم متغير التحفيز على التعلم بوصفه محور المشكلة البحثية قبل تناول الوسائل التعليمية التفاعلية بوصفها متغيرًا يُتوقع أن يسهم في معالجة تلك المشكلة وتحسين مستوى التحفيز لدى الطلاب. للتغلب على هذه المشاكل، هناك حاجة إلى الابتكار في استخدام وسائل التعلم التي يمكن أن تزيد من تحفيز الطلاب على التعلم. أحد البدائل ذات الصلة هو استخدام وسائل التعلم التفاعلية في شكل مقاطع فيديو متحركة تعتمد على Animaker. تسمح هذه الوسيلة بعرض المواد في شكل مرئي ومسموع جذاب، مما يساعد الطلاب على فهم المفاهيم بطريقة أكثر واقعية وممتعة. ثبت أن استخدام الوسائط المتعددة في التعلم يزيد من انتباه الطلاب واهتمامهم ومشاركتهم، مما يؤثر في النهاية بشكل إيجابي على تحفيزهم على التعلم

(الشمري، ٢٠٢٢; الحربي، ٢٠٢١).

في السنوات الخمس الماضية، أظهرت العديد من الدراسات التجريبية أن استخدام مقاطع الفيديو المتحركة كوسيلة تعليمية يزيد من رغبة الطلاب في التعلم ويحسن نتائجهم التعليمية. على سبيل المثال، تظهر الأبحاث في المدارس الابتدائية أن استخدام مقاطع الفيديو المتحركة التفاعلية يزيد من رغبة الطلاب في تعلم المواد العلمية (Matos et al., 2025). تظهر الأبحاث التجريبية التي أجراها (Sugiwati & Rochmattulloh, 2023) على طلاب الصف الخامس أن استخدام مقاطع الفيديو المتحركة كوسيلة تعليمية يزيد من دافعية الطلاب للتعلم. بالإضافة إلى ذلك، تظهر الأبحاث الكمية في المدارس الابتدائية أن مقاطع الفيديو المتحركة يمكن أن تزيد من دافعية الطلاب ونتائج التعلم، خاصة في دروس العلوم أو المواد النظرية (Hasanah & Astuti, 2024). تدعم هذه النتائج الحجة القائلة بأن مقاطع الفيديو المتحركة لا تجذب انتباه الطلاب فحسب، بل تساعد أيضًا في الجوانب المعرفية (فهم المادة) والجوانب العاطفية (الدافعية والاهتمام والمشاركة). ومع ذلك، تؤكد بعض الأدبيات أيضًا على أهمية جودة تصميم الرسوم المتحركة (المرئية والصوتية والمدة) ومدى ملاءمة المادة للرسوم المتحركة وقدرة المعلمين والطلاب على استخدام الوسائط الرقمية (Ruswan et al., 2024). لذلك، هناك حاجة إلى إجراء أبحاث سياقية، مثل تلك التي تجرى في المدارس الدينية أو المدارس الثانوية، لتحديد ما إذا كان من الممكن تكرار النتائج الجيدة التي تحققت في المدارس الابتدائية أو المدارس العامة في أماكن أخرى.

استنادًا إلى نتائج الملاحظات التي أجراها الباحثون في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ شربون في أكتوبر ٢٠٢٥. تم إجراء الملاحظات من خلال مقابلات أجراها الباحثون مع مدرسي اللغة العربية للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ شربون. وتبين أن العديد من الطلاب لا يزالون غير متحمسين لتعلم اللغة العربية لأنهم يجدون الدروس رتيبة ومملة، مما يجعلهم يشعرون بالملل وعدم الاهتمام. يمكن أن يؤدي استخدام استراتيجيات التعلم التفاعلية باستخدام مقاطع فيديو متحركة تعتمد على Animaker إلى تشجيع الطلاب

تدريجيًا على تعلم اللغة العربية. من خلال استراتيجيات التعلم التفاعلية، من المأمول أن يكون هذا حلاً للطلاب لمواصلة زيادة دافعهم لتعلم اللغة العربية. لذلك، بناءً على ما سبق، يرغب الباحث في إجراء بحث بعنوان:

" تأثير الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الفيديو المتحرك باستخدام Animaker على تحفيز التعلم لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ شربون ".

ب. مشكلات البحث

١. تحديد المشكلة

بناءً على خلفية المشكلة، يمكن صياغة عدة قضايا على النحو التالي:

١) يفتقر العديد من الطلاب إلى الحافز لتعلم اللغة العربية لأنهم يعتبرونها صعبة وغير مثيرة للاهتمام.

٢) يؤدي استخدام الأساليب التقليدية مثل المحاضرات والكتب المدرسية إلى جعل الطلاب متعلمين سلبيين.

٣) هناك حاجة إلى إجراء بحث لتحديد ما إذا كان تطبيق استراتيجيات التعلم التفاعلية باستخدام مقاطع فيديو متحركة قائمة على Animaker يمكن أن يكون له تأثير على زيادة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية.

٢. حدود البحث

بناءً على تحديد المشكلة، سيقصر الباحث نطاق الدراسة على ما يلي:

١) الحد الموضوعي: تركز هذه الدراسة حصريًا على استخدام الوسائل التعلم التفاعلية القائمة على الفيديو المتحرك باستخدام Animaker كمتغير مستقل (X).

٢) الحد المكاني: أجرى هذا البحث على طلاب الصف الثامن في في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ شربون كأشخاص موضوع البحث.

٣) الحد الزماني: أجرى هذا البحث في العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦ وركزت فقط على دراسة تحفيز التعلم لدى الطلاب كمتغير تابع (Y)، دون مناقشة نتائج التعلم أو جوانب أخرى..

٣. أسئلة البحث

١) ما مدى تحفيز تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ شربون؟

٢) ما مدى استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الفيديو المتحرك Animaker لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ شربون؟

٣) مامدى تأثير الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الفيديو المتحرك باستخدام Animaker على تحفيز التعلم لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ شربون؟

ج. أهداف وفوائد البحث

١. أهداف البحث

١) لمعرفة تحفيز تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ شربون

٢) لمعرفة استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الفيديو المتحرك Animaker لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ شربون

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

٣) لمعرفة تأثير وسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الفيديو المتحرك باستخدام Animaker على تحفيز التعلم لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ شربون

٢. فوائد البحث

من المتوقع أن يوفر هذا البحث فوائد نظرية وعملية على النحو التالي:

١) الفائدة النظرية

من المتوقع أن يثري هذا البحث الدراسات النظرية حول وسائل التعلم التفاعلية، ولا سيما استخدام مقاطع الفيديو المتحركة القائمة على Animaker في سياق تعلم اللغة وتحفيز الطلاب على التعلم في المرحلة الإعدادية.

٢) الفوائد العملية

أ) بالنسبة للمعلمين

يمكن أن تكون هذه الدراسة مرجعًا للمعلمين في اختيار وتطوير وسائط تعليمية أكثر تفاعلية وجاذبية وملائمة للطلاب. يمكن للمعلمين استخدام مقاطع الفيديو المتحركة التي تم إنشاؤها بواسطة Animaker كوسيلة تعليمية بديلة لزيادة الحافز التعليمي ومشاركة الطلاب في عملية التعلم.

ب) بالنسبة للطلاب

من المأمول أن يؤدي استخدام مقاطع الفيديو المتحركة كوسيلة تعليمية تفاعلية إلى زيادة دافع الطلاب واهتمامهم ونشاطهم في الفصل. بالإضافة إلى ذلك، نظرًا لأنها تُقدم من خلال صور ورسوم متحركة جذابة، سيحظى الطلاب بتجربة تعليمية أكثر متعة وسهولة في الفهم.

ج) بالنسبة للمدارس

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كأساس للمدارس لتشجيع الاستخدام الأمثل لتكنولوجيا التعلم. يمكن للمدارس أيضًا تحسين جودة مرافق التعلم ودعم المعلمين في ابتكار أساليب تعليمية جديدة، مما يؤدي إلى بيئة تعليمية حديثة تتماشى مع التقدم التكنولوجي.

د) بالنسبة للباحثين الآخرين

من المأمول أن تكون هذه الدراسة مرجعًا وأساسًا لمزيد من الأبحاث حول وسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا. يمكن للباحثين الآخرين توسيع نطاق هذه الدراسة لتشمل طرقًا مختلفة أو متغيرات أخرى أو مستويات تعليمية أوسع نطاقًا لإثراء الأدبيات المتعلقة بتكنولوجيا التعليم

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON