باب الأول

مقّدمة

أ. خليفة البحث

اللغة العربية هي إحدى اللغات الرسمية لخمسة وعشرين دولة ، وتستخدم على نطاق واسع في الحياة ، خاصة كلغة عبادة الإسلامي، وهي لغة القرآن.[١] اللغة العربية ايضا، وهي اللغة الرسمية المستخدمة في نقل المقصود من المتحدثين. وهي ظيفة من اللغات الأخرى ، ومن خصائصها هناك الأسلوب المذهل. فإن اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي لها امتياز التعلم.

يجب دراسة اللغة العربية كلغة أجنبية في إندونيسيا لتحقيق الكفاءة اللغوية من خلال أساليب وتقنيات مثيرة للاهتمام. يتكون تعلم اللغة العربية من مقاربة ، وطرقة ، والإستراتيجيات ، المواد ، وسائط ، وكفاءة لغوية تشمل أربع مهارات ، وهي مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، ومهارة الكتابة. المهارة الأولى فيها الإستماع. منها الطلاب قادرين على تعلم مهاراة أخرى ، وهي الكلام ، والقروة ، والكتابه ، ومعرفة المفرودات ، وشكل العدد ، والتراكيب.[٢]

مهارة الاستماع في اللغة العربية هي قدرة الشخص على استيعاب وفهم الكلمات أو الجمل التي يتحدث بها المحادثة أو وسائط معينة. وهي للتعرف عناصر الصوت (الصوتيات) من خلال الاستماع (الناطق الأصلي) أو من خلال الصوت. يستنتج الخبراء أن الاستماع هو أساس المهارات الأخرى.[٣] وفي نتائج البحث العلمي ، فقد ثبت أن معظم الناس لا

---

[1] Iswanto, 'Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi'. Jurnal Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab, Vol. 1, No. 2, (2017), h. 140-141

[2] M. Abdul Hamid, dkk, *Pembelajaran bahasa Arab: Pendekatan, metode, strategi, materi, dan media*. (Malang: UIN Maliki Press, 2008) hlm 160.

[3] Tarigan, Djago dan Tarigan, H.G. 1987. Tehnik Pengajaran Keterampilan Berbahasa. (Bandung: Angkasa . 1987), h. 22.

يمكنهم استيعاب سوى 30% من المعرفة التي يسمعونها ولا يمكنهم تذكر سوى 25 % مما يستوعبونه من تلك المعرفة.[٤]

يؤدي انخفاض الاهتمام بمهاراة الإستماع أقل فعالية فيها.ذلك المشكلات المتعلقة للطّلاب مستمعين، وهي عدم القدرة على تلقي المعلومات التي تم الحصول عليها بالمفردات صغيرة ، وعليها ليست مثالية ، ووسائط التعلم مملة. يؤدي عدم استجابة الطلاب لأنشطة الاستماع اللغة في الفصل الدراسي أقل نشاطًا.

تظهر مؤشرات نجاح أنشطة تعلم الطلاب من خلال تحقيق القدرة في مختلف المجالات. لذلك ، يجب أن يتمتع المعلم بالإبداع في اختيار حتى إنشاء وسائط التعلم. كلما كانت وسائط التعلم أكثر، زاد اهتمام الطلاب بالمشاركة في أنشطة التعلم. كلما زادت الحواس الخمس التي يستخدمها الطلاب يتم تدريسها ستكون أكثر فهمًا من قبل الطلاب.[٥] تحتل وسائط التعلم باللغة العربية مكانة مهمة كأداة تعليمية لفهم المواد التي ينقلها المعلم إلى الطلاب. تكون الوسائط أن يشعر بها الطلاب كلاً من الصور والصوت في شكل فيديو. يمكن لهذه الوسائط جذب انتباه الطلاب في التعلم. يمكن تطوير الفيديو إلى وسيط مثير للاهتمام في شكل رسوم متحركة. الرسوم المتحركة هي سلسلة من الصور التي تشكل ملف حركة. من مزايا الرسوم المتحركة مقارنة بالوسائط الأخرى مثل الصور أو النصوص قدرتها على المساعدة في شرح تسلسل الأحداث.

بناءً على المقابلات التي أجراها باحثون مع مدرسة اللغة العربية ، هي أستاذة سلمة الفؤادة فى المدرسة الثانوية الحكومية ٢ عانجوك ، وجد الباحثون المشكلات التي تنشأ في تعليم وتعلم اللغة العربية. من بينها ، الأول كان معظم الطلاب غير قادرين على إتقان مهارة الاستماع جيدا ، وقد ثبت أن حوالي ٨٠٪ من درجات الطلاب لا تزال أقل من ٧٠

[4] Zaenuddin, Radliyah, Pembelajaran Bahasa Arab, (Yogyakarta:Pustaka Rihlah,2005), h.53

[5] Hidayati, A., Adi, e., & Praherdhiono, H. 2019. Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahman materi gaya kelas IV di Sdn sukoiber 1 Jombang.*(Jurnal Inovasi dan Teknologi pembelajaran) Kajian dan Riset Dalam Teknologi pembelajaran*, 6(1): 45-50.

(معيار *KKM*). يمكن ملاحظة ذلك من نتائج التقييم عندما تتم أنشطة التعلم. ثانياً: عدم اهتمام الطالب بالطريقة المستخدمة. يؤدي استخدام أساليب المحاضرات والحفر ، بمادة شفهية ومتكررة ، إلى شعور الطلاب بالملل وتصبح عملية التعلم أقل فاعلية. ثالثًا ، أن استخدام واستخدام الوسائط كدعم في عملية التدريس والتعلم لا يزال يستخدم حزم الكتب و *LKS* (أوراق عمل الطالب) ، إلى جانب أن استخدام الوسائط الحديثة على شكل شاشة *LCD* (شاشة الكريستال السائل) لا يزال غير موجود. اختارت الباحثة الصنف الثامن كموضوع للبحث لأن هذه الفئة كانت بحاجة إلى ابتكار في تعلم اللغة العربية. بناءً على نتائج المقابلات التي أجراها باحثون بإحدى اللغات العربية لا يزال المعلمون في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ عانجوك، وهي وسائط التعلم المستخدمة من قبل المعلمين في الفصل ، يستخدمون وسائط التعلم التقليدية في شكل كتب المواد التعليمية وأوراق العمل والسبورات والعلامات.[٦]

بناءً على المشكلات المذكورة أعلاه ، من الضروري تطوير وسائط تعليمية أكثر حداثة وإثارة للاهتمام بحيث يكون الطلاب أكثر تحفيزًا. وبالتالي ، يقدم الباحثون حلولًا لتنفيذ تطبيق *Animaker* والذي يمكن أن يكون بديلاً للمعلمين في تطبيق الوسيلة تعليمية مثيرة للاهتمام. يمكن للمعلمين استخدام هذا التطبيق لإنشاء مقاطع فيديو متحركة كأداة لنقل المواد ، باستخدام هذه الوسائط ، ستكون المواد المقدمة أكثر تشويقًا وأسهل على الطلاب في الفهم. يمكن أن توفر وسائط تعلم *Animaker* الفهم للطلاب لأنه يمكن نقل المواد من خلال مقاطع الفيديو المتحركة. يتميز تصميم تطبيق *Animaker* بخلفية واضحة وملونة وصور متحركة وحتى موسيقى أو صوت يمكن إضافته إلى مقاطع الفيديو لجعل المواد التي تم شرحها ممتعة للغاية. تم تأكيد هذا البيان من خلال نتائج البحث من كرمية النساء في عام ٢٠٢٢م بموضوع: "تطوير وسيلة التعليم السمعية البصرية على أساس أنيماكر *(Animaker)*للقواعد اللغوية لدى الطالب يف الفصل احلادي عشر ابملدرسة الثانوية

[6] Wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab pada tanggal 20 Januari 2023.

الإسالمية شيخ سوبكر عليغوء (*Nglegok*) بليتار." حبث تطويري. قسم تدريس اللغة العربية. كلية الرتبية. الجامعة كديري الإسلامية الحكومية. نتائج استخدام وسيلة التعليمم السمعية البصرية على أساس أنيماكر للقواعد اللغوية ميكن القول أهنا فعالية ألن زايدة نتائج تعلم الطالب بعد استخدام وسيلة التعليم السمعية البصرية على أساس أنيماكر.[٧]

فضيلة من تطبيق *Animaker* ، وفوق ذلك، عن سهلة الإستخدام ، يستطيع ان المدرسين ينشاء مقاطع فيديو متحركة مع الميزات المقدمة وفقًا لاحتياجات للطلاب من خلال الاهتمام بخصائصهم. تعد الوسائط المعتمدة على الفيديو وسيطًا فعالاً للغاية للمساعدة في عملية التعلم.

بناءً على الوصف أعلاه يهتم الباحث بإجراء بحث بعنوان" تطوير وسيلة التعليم على أساس أنيماكر (Animaker) لمهارة الإستماع لدى الطلاب فى الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ عانجوك"

ب.أسئلة البحث

بناءً على الخلفية أعلى ، تكون صياغة مشكلة البحث في النحو التالي:

١. كيف تطوير وسيلة التعليم لمهارة الإستماع لدى الطلاب فى الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ عانجوك ؟
٢. كيف يشعر الطلاب على وسيلة التعليم أنيماكر لمهارة الإستماع لدى الطلاب فى الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ عانجوك ؟

[٧]كرمية النساء، "تطوير وسيلة التعليم السمعية البصرية على أساس أنيماكر للقواعد اللغوية لدى الطالب يف الفصل احلادي عشر بملدرسة الثانوية إلسالمية شيخ سوبكر عليغوء". البحث العلمى ،كاديرى، جامعة الإسلامية الحكومية كاديرى، ٢٠٢٢ بليتار

٣. كيف فعالية وسيلة التعلمية على أساس أنيماكر لمهارة الإستماع لدى الطلاب فى الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ عانجوك ؟

د. أهداف البحث والتطوير

بناءً على الخلفية أعلى ، فإن أهداف في هذه الدراسة كما يلي:

١. لتعرف تطوير وسيلة التعليم لمهارة الإستماع لدى الطلاب فى الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ عانجوك.
٢. لتعرف يشعر الطلاب على وسيلة التعليم أنيماكر لمهارة الإستماع لدى الطلاب فى الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ عانجوك.
٣. لتعرف فعالية وسيلة التعلمية على أساس أنيماكر لمهارة الإستماع لدى الطلاب فى الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ عانجوك.

هـ. مواصفات المنتج المتوقعة

بناءً على مواصفات المنتج المتوقعة في هذه الدراسة كما يلي:

١. تتضمن وسائط فيديو الرسوم المتحركة العربية مادة للصف الثامن مدرسة تسناوية حتى فصل دراسي عن مهاراة الاستماع
٢. يكون المنتج قيد التطوير على شكل فيديو متحرك يتم تحميله بعد ذلك على موقع *YouTube*.
٣. يحتوي الفيديو على صور متحركة ونصوص وحركة وصوت وخلفية وصوت خلفي.
٤. يمكن تشغيل وسائط الفيديو المتحركة باستخدام جميع مشغلات الوسائط على الهاتف الذكي والكمبيوتر أو أجهزة نظام تشغيل الكمبيوتر المحمول.
٥. فيديو ١: مادة متعلقة بالمفرودات "الرياضية" ، فيديو ٢: مادة متعلقة بـ "مهنة المفرودات" ، فيديو ٣: مادة متعلقة بالمفرودات "عيادة المرضى".

و. أهمية البحث والتطوير

بناءً على الوصف أعلى ، أهمية البحث والتطوير لوسيلة التعليمية كما يلي:

١. للطلاب

أ) كمحفز لفهم المواد المتعلقة بمهاراة الاستماع وفقًا للقدرات في خضم التطورات التكنولوجية المتطورة بشكل متزايد

ب) للطلاب الدراسة بشكل مستقل في المنزل بمساعدة الكمبيوتر

ج) يمكن أن تزيد من اهتمام الطلاب بمهارات الاستماع في المواد العربية

٢. للمدرسين

أ) في وسيلة التعليمية، إضافة المراجع الإعلامية التي سيتم استخدامها في الفصل الدراسي الثاني من عملية تعلم مهارات الاستماع للصف الثامن.

ب) بكتعلم بديل أكثر متعة ويشجع الطلاب على زيادة المعرفة دائمًا.

ج) تحسين جودة التعلم من خلال تجديد التعلم باستخدام الوسائط المتعددة مع أجهزة الكمبيوتر.

٣. للمدارسة

أ) من المؤمل أن يتم استخدام هذا البحث كمدخلات وتقييم تحديد السياسات للمساعدة في تحسين فعالية التعلم.

ب) مصدر بديل للتعلم في جميع المواد وخاصة اللغة العربية

ج) تائج البحث مصدر إلهام في الجهود المبذولة لتحسين تعلم اللغة العربية كعنصر مهم في اكتساب المعرفة والفهم ، لا سيما في سياق التعلم.

٤. للباحثين

توفر تجارب جديدة لتطوير الوسيلة التعليمية من خلال مقاطع الفيديو المتحركة في تعلم اللغة العربية وإضافة البصيرة من خلال تطبيق رسوم المتحركة في عملية التعلم.

٥. للباحثين الآخرين

كقوة دافعة لمواصلة العمل وإضافة نظرة ثاقبة إلى الكائن قيد الدراسة من أجل إتقان الطريقة التي يتم تطويرها وسيستمر تطويرها ، بالإضافة إلى توفير مزيد من البحث

ز. افتراضات وحدود البحث والتطوير

الافتراضات في البحث والتطوير لوسائط تعليم الفيديو للرسوم المتحركة العربية القائمة على الرسوم المتحركة هي:

١. افتراضات التنمية

أ) وسيلة تعليم الفيديو المتحركة القائمة على *Animaker* حول مهارة الاستماع قادرة على خلق جو للطلاب ليكونوا نشطين في عملية التعلم

ب) للمتعلمين التعلم بشكل مستقل

ج) المدققون ومدرسون ذوو خبرة في التدريس ويتم اختيار موفقًا لمجالهم. بالإضافة إلى المدققين الإعلامين الخبراء الذين يتقنون مجال الوسائط المتعددة.

د) مساعدة الطلاب على تحقيق أهداف تعلم اللغة العربية في مهارة الاستماع

هـ) تعكس العناصر الموجودة في استبيان التحقق التقييم الإجمالي للمنتج ، مما يشير إلى ما إذا كان المنتج ممكنًا أم لا للاستخدام

٢. قيود التنمية

أ) محدودية هذا البحث في استخدام الوسائط التي تعتمد فقط على سعة الإنترنت.

ب) سيتم تعظيم استخدام هذه الوسائط للطّلاب قادرين على الوصول عبر الإنترنت

ج) المنتج المنتج على شكل وسيلة تعليمية محدودة تحتوي على مواد حول المواضيع: الرّياضة ؛ المهنة ؛ وعيادة المرضى في شكل محادثات فيديو.

د) يتم إجراء اختبار التحقق على مصادقة الخبراء والتجارب التجريبية (تجارب ميدانية)

هـ) تم إجراء تجارب المنتج في الفصل الدراسي الثامن فى فى الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ عانجوك حتى الفصل الدراسي من العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣

ح. الدّراسات السابقة

قبل هذا البحث ، كان هناك بحث أجراه العديد من الباحثين يناقش وسائط التعليم القائمة على الفيديو والرسوم المتحركة. تم سرد البحث السابق في شكل جدول كالتالي:

١. ماريا أنفينسيا بريبين ، ٢٠٢١ ،تطوير وسائط الفيديو المتحركة القائمة على الرسوم المتحركة حول خصائص وتصنيف الحية في الفصل السابعة. نوع البحث يستخدم البحث والتطوير مع الإشارة إلى *Brog and Gall* التي تتكون من ١٠ خطوات بحثية. مع نتائج التحقق من صحة المنتج في فئة "جيد جدًا" بمتوسط درجة ٣,٤٨ تم مؤكّد الجدير. الفرق بين البحث الذي أجرته ماريا والباحثين هو تطوير رسوم المتحاركة *Animaker* حول الخصائص المادية وتصنيف الأنواع الحية ، بينما الباحثون تطوير رسوم المتحاركة *Animaker* لتسهّل مهاراة الإستماع في تعليم اللغة العربية. تشابه بين البحث السابق فى هذا البحث كلاهما يركز على تطوير وسيلة التعليمية من الرسوم المتحركة. [٨]

٢. نيلدا ذرية العزا مصطفى(٢٠٢٢) تطوير وسيلة التعلمية باستخدام تطبيق *Powtoon* لتحسين دافع الطلاب والنتائج التعليمية في الفصل السابع المدرسة الإسلمية النّور

[8] Advensia, Maria. 2021. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Materi Ciri-Ciri dan Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII*. Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sanata Dharma; Yogyakarta.

سواهان تورين. في هذه الدراسة ، استخدم نلدا طريقة البحث *RnD* النموذج (تعريف، تصميم ، تطوير ، نشر). زاد قياس مستوى تحفيز الطلاب على التعلم بنسبة ١٤٪ ، مما وسائط *powtoon* فعالة في زيادة تحفيز الطلاب على التعلم. يتمثل الاختلاف في هذه الدراسة في تطوير استخدام وسيلة *powtoon* للرسوم المتحركة في موضوعات الدراسات الاجتماعية ، بينما يناقش الباحثة تطوير وسائط *animaker* لتعلم مهارة الإستماع. المعادلة في هذه الدراسة هي التركيز على تطوير وسيلة رسوم المتحركة.[٩]

٣. إرين تري ليستياغون (٢٠٢٢) " تطوير مواد وسيلة التعليمية تعتمد على تطبيق *Animaker* حول أدوات الحركة ووظائفها في البشر لطلاب الصف الخامس ". نتائج هذه الدراسة من الرسوم المتحركة كانت فعالة للمواد على الجهاز الحركي وظائفها في البشر لطلاب الصف الخامس. يتضح من خلال ما يصل إلى ٨٥ ٪ من الطلاب الذين يستوفون الحد الأدنى من معايير الاكتمال. الفرق بين البحث الذي أجراه إرين والباحثون هو أن تطبيق *Animaker* يستخدم على مواد الحركة وظائفها في البشر للطلاب الصف الخامس الإبتدائية ، بينما تطوّر الباحثة للرسوم المتحركة لمهارة الإستماع إلى اللغة العربية في الصف الثامن المدرسة الثانوية.[١٠]

٤. نورول أمالينا ، تطوير وسيلة التعليمية رسوم المتحركة على المواد الحمضية الأساسية في المدرسة الأهلية الإسلامية الحكومية ٢ باندا اتشيه. في هذا البحث التطوير، تم الحصول على التحقق من الصحة بواسطة المدققين الثلاثة للرسوم المتحركة القائمة

---

[9] Mustofa Nilda Duriyatul Izza. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Apikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen*. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

[10]ET Lastyanggun. 2022. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Animaker Materi Alat Gerak dan Fungsinya Pada Manusia Untuk Kelas*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univertsitas Nusantara PGRI; Kediri.

على الرسوم المتحركة التي حصل على متوسط قيمة ٩١,٤٤٪ مع تفسير "مستحق جدًا" والمرحلة التالية من التنفيذ للطلاب في الفصل الحادي عشر *MIA* ٢ يحصل النسبة تشعر الإستبيان بنسبة ١٠٠٪ الى معيار "موافق جدا". بناءً على النتائج التي تم الحصول من نتائج التحقق من الصحة واستبيانات استجابة الطالب رسوم المتحركة على المواد ذات القاعدة الحمضية تم تطوير في المدرسة الأهلية الإسلامية الحكومية ٢ باندا اتشه موافق جدًا للاستخدام. كان الاختلاف بين البحث من الباحثون هو تطوير مقطع رسوم المتحركة تم تقديمه للطلاب الفصل الحادي عشر على مادة ذات قاعدة حمضية ، بينما تطور الباحثة رسوم المتحركة لطلاب الفصل الثامن في اللغة العربية فصل دراسي. المعادلة في هذه الدراسة هي تطوير باستخدام الرسوم المتحركة القائمة على *Animaker*.[١١]

٥. أدري منوّر، ٢٠٢٠ ، تصميم لتطوير مواد التدريس الرقمية بمساعدة تطبيقات *Animaker* في روضة الأطفال في فاندغيلانج. حصيل نتائج من الدراسة أن المواد التعليمية الرقمية باستخدام *Animaker* كانت فعالة في مساعدة المعلمين في تقديم المواد على البيئة الطبيعية. يتضح من خلال نتائج اختبار الفعالية بنسبة ٨٥,٢٪ بالفئة العالية. الفرق بين البحث الذي أجراه البدري من الباحثون أن تطبيق الرسوم المتحركة يستخدم على المواد الموجودة في البيئة الطبيعية في روضة الأطفال وفي الوقت نفسه ، استخدم الباحث تطبيق *Animaker* لمهاراة الاستماع فى الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية. يركز على وسيلة التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة.[١٢]

---

[11] Amalina, Nurul. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Asam Basa di MAN 2 Banda Aceh.* Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Kimia. Universitas Islam Negeri Banda Aceh. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/26672/ diakses pada tanggal 16 maret 2023.

[12] Munawar, Adri. *Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD di Kabupaten Pandeglang*. Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi. Vol. 04 No. 2, (2020). 310-321. https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2473 diakses pada tanggal 27 januari 2023.

بناءً على الوصف أعلى، يستنتج وجود اختلاف و تشابه بين الأبحاث السابقة والأبحاث أجراه من الباحثون. تشابه الأبحاث السابقة فى هذا البحث تركيز على استخدام وسائط التعلم القائمة على الفيديو. على الرغم من وجود تشابه، وبالطبع فإن البحث سيقوم الإختلاف وتحديداً في المتغير المراد دراسته، إطار النظري، مواد، مكان البحث، وكذلك تصميم تطوير وسائط التعلم ، سوى ذلك ، استخدام وسيلة التعلمية *Animaker* في البحث سابق لموضوع من الطبقة المختلفة الإبتداء من روضة الأطفال الى المدرسة العالية بينما يأخذ هذا البحث تطوير وسيلة تعلمية من الرسوم المتحركة لمدرسة الثانوية في تدريس اللغة العربية خاصة مهارة الإستماع.