الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة العربية هي لغة دولية غير الإنجليزية. أيدت الأمم المتحدة اللغة العربية كلغة دولية كوسيلة للتواصل وتوحيد دول العالم. إن دور اللغة العربية إلى جانب كونها وسيلة لتوحيد الأمة العربية مع الآخرين ، يلعب أيضا دورا في مجالات الدين والعلوم ، وخاصة غالبية المسلمين الإندونيسيين. تلعب اللغة العربية دورا مهما في تعميق الدين في فهم القرآن والحديث. بالإضافة إلى العديد من مساهمات اللغة العربية في العلوم مع ظهور علماء من الأمة العربية مثل الفارابي وابن شينا وابن رشد. إلى جانب أن اللغة العربية لها دور مهم للأمة الإندونيسية ، فإن اللغة العربية هي أيضا مادة إلزامية في المدرسة (المدارس الإسلامية).

حتى في المدارس الحكومية مثل المدارس الإعدادية والثانوية، هناك بالفعل مواد باللغة العربية، على الرغم من أنها مواد اختيارية. لذلك ، فإن الطلاب الذين يعيشون في المدارس الإسلامية ملزمون بتعلم اللغة العربية ، لصالح أنفسهم والدين والأمة والدولة. ومع ذلك ، فإن تعلم لغة أجنبية ليس مسعى سهلا وأحيانا مملا ، وأحيانا محبطا للناس. وذلك لأن تعلم لغة أجنبية هو محاولة للاستماع باهتمام إلى 50 إلى 100 كلمة في الدقيقة ، أو نصف ما يقوله المعلم.[1] في الواقع ، إذا كان المعلم مبدعا ، فهناك العديد من الأشياء التي يمكن استخدامها كمواد تعليمية. للتغلب على هذا الملل ، فإن أحد دعامات المواد التعليمية في تعلم اللغة العربية هو استخدام وسائط التعلم.

[1] Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: NUSAMEDIA, 2011), hal.24.

قال حماليك إن استخدام وسائط التعلم في عملية التعليم والتعلم يمكن أن يولد رغبات واهتمامات جديدة ، ويولد الدافع والتحفيز لأنشطة التعلم ، وحتى جلب التأثيرات النفسية للطلاب. سيساعد استخدام وسائط التعلم في مرحلة توجيه التعلم بشكل كبير على فعالية عملية التعلم وإيصال الرسائل ومحتوى الدرس في ذلك الوقت. بالإضافة إلى إثارة تحفيز الطلاب واهتمامهم ، يمكن أن تساعد وسائط التعلم الطلاب أيضا على تحسين الفهم.[2] إحدى الوسائط التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة هي وسائط البطاقة. وسائط البطاقات هي وسيلة تعلم باللغة العربية فعالة للغاية وسهلة الصنع ولا تتطلب الكثير من المال. وسائط البطاقات هي أحد أنواع الوسائط المرئية التي تميل إلى أن تكون أسهل في الشراء لأنه يمكن تصنيعها أو اختيارها من مواد يسهل الحصول عليها نسبيا وغالبا ما توجد في الحياة اليومية ، في حين أن السعر أيضا ليس باهظ الثمن أو حتى في بعض الأحيان دون الحاجة إلى أي تكلفة على الإطلاق.[3]

وسائط البطاقة الذكية هي واحدة من وسائل الإعلام الفعالة لتعلم اللغة العربية. من خلال هذه البطاقة الذكية ، يمكن للطلاب ملء وقتهم بأشياء إيجابية ، تعلموها دون وعي أثناء اللعب. يقال إنها وسيلة إعلام للبطاقة الذكية ، لأن هذه البطاقة مفيدة لمساعدة الطلاب على زيادة الدافع للتعلم ، مما يسهل عليهم تعلم اللغة العربية الذكية.

وبناء على نتائج الدراسة، صمم الباحث وسيلة إعلامية من المتوقع أن تتغلب على المشاكل التي تواجهها في هذا المجال. ومن المتوقع أن يؤدي وجود وسائط التعلم باستخدام هذه البطاقة إلى زيادة دافعية تعلم الطلاب، وذلك لتحقيق نتائج جيدة، وتوفير الراحة للمعلمين في محاولة لتوفير مادة اللغة العربية.

ب. ركائز البحث

بناء على خلفية البحث السابقة فركائز البحث منها هي:

---

[2] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO, 2011), hal.15-17.

[3] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab,* (Malang: UIN-Maalang Press, 2009), hal. 43.

1. ما كيفية تطوير وسائل البطاقة الذكية في تعلم اللغة العربية؟

2. ما هو أثر استخدام وسائل البطاقة الذكية في تعلم اللغة العربية من مخرجات التعلم لطلاب الصف الثامن؟

ج. أهداف وفوائد البحث

1. أهداف البحث

أ. تطوير وإنتاج منتجات إعلامية لبطاقات التعلم العربية.

ب. تحسين مخرجات تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية باستخدام وسائط البطاقات.

2. فوائد البحث

أ. من الناحية النظرية ، من المتوقع أن يضيف هذا البحث نظرة ثاقبة وكنوزا علمية ، خاصة في تطوير وسائط التعلم.

ب. من الناحية العملية

أ) زيادة البصيرة وتوفير المعرفة لمعلمي اللغة العربية حول تطوير وسائط التعلم، وخاصة وسائط البطاقة الذكية.

ب) من المتوقع أن يسهم هذا البحث في شكل وسائط البطاقة الذكية للطلاب وخاصة الطلاب المتخصصين في تعليم اللغة العربية.

د. مواصفات المنتج في البحث

المنتج المراد تطويره هو وسيلة تعليمية على شكل بطاقة ذكية معرضة لخطر الكلمات العربية. تتم وسائط تعلم البطاقة الذكية هذه بنظام ألعاب يمكن إجراؤه في مجموعات أو بشكل فردي. تتم عملية التعلم باستخدام نظام اللعبة هذا وفقا للإجراءات أو القواعد التي

تم وضعها والواردة في صندوق البطاقات. نتيجة لاستخدام وسائط التعلم ، من المتوقع أن تزيد هذه البطاقة الذكية من اهتمام الطلاب بتعلم المفردات باللغة العربية التي تكون أكثر متعة وليست مملة.

هـ. أهمية البحث والتطوير

في مجال التعليم، لا يزال البحث والتطوير نادرا جدا من قبل الجهات الفاعلة في مجال التعليم لأنه يتطلب تمويلا كبيرا ووقتا طويلا بما يكفي لإنتاج منتج قابل للتطبيق على الصعيد الوطني. في الواقع ، البحث والتطوير مهمان للغاية في التعليم من أجل توفير الحلول والابتكارات في تحسين الممارسات التعليمية التي تميل إلى أن تكون رتيبة وأقل أهمية.[4] نظرا لعدم وجود وسائل إعلام جديدة أكثر فاعلية في تطوير التعلم من خلال وسائط البطاقة الذكية في المدارس ، فإنها ستقلل من دافعية الطلاب للتعلم ومع عدم اهتمام الطلاب بتعلم المفردات العربية مما يؤدي إلى انخفاض قدرة الطالب على التعلم.

و. افتراضات وقيود البحث والتطوير لوسائط

البطاقة الذكية التي يتم إجراؤها لتسهيل تقديم المعلمين للمواد التعليمية. إن تطوير وسائط البطاقة الذكية التي تم تطويرها بناء على خصائص الطلاب قادر على زيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم لتعلم اللغة العربية. يمكن أن يبدأ تحسين جودة التعلم من تصميم المواد

[4] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010), hal.39.

التعليمية.[5] كما يسهل على الطلاب فهم المفردات العربية المدمجة في الصور المحيطة مع الوسائط التي يمكن أن تقدم اتصال كل جزء من المادة.

يمكن الإشارة إلى القيود المفروضة على تطوير هذا التعلم القائم على البطاقة الذكية أنه يمكن استخدام هذا التعلم لطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 3 كديري في المواد العربية ، إذا تم استخدامه للطلاب ذوي الخصائص والاحتياجات الأخرى ، فإنه يحتاج إلى مزيد من التعديل في مواد وخصائص المتعلمين.

ز. الأبحاث السابقة

أولا ، مجلة كتبها رزكا ريدو أوتامي ، سيتي محافظ ، أولفي أندريان ساري بعنوان "تطبيق وسائط تعلم بطاقة الصور لتحسين إتقان المفردات العربية" في عام 2019. وبناء على نتائج الدراسة، تم التوصل إلى أن تطبيق وسائط البطاقات المصورة يسهل على الطلاب تعلم حفظ المفرودات حتى يتمكنوا من إتقان كل مفرودات تم تدريسه. في هذا الفصل ، يبدو أن هناك عقبة تنشأ من الطلاب أنفسهم ، وهي عدم وجود دافع لتعلم اللغة العربية بحيث يصعب عليهم حفظ عنصر واحد من اللغة العربية (المفردات).

هناك أيضا عقبات من المعلم ، أحدها هو عدم وجود إبداع المعلم في معالجة الفصل لخلق جو تعليمي مثير للاهتمام. إنها عملية تعلم رتيبة بدون أي شيء يمكن أن يجذب

[5] Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. (Jakarta: Diraktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2001)

دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية.[6] تشابه هذا البحث مع بحثي هو أنه يناقش وسائط التعلم باستخدام البطاقات. الفرق في هذا البحث هو أنه يركز أكثر على تطبيق وسائط التعلم باستخدام بطاقات الصور ، وهذا يختلف عن بحثي الذي يركز على تطوير استخدام وسائط البطاقة الذكية.

ثانيا ، أطروحة كتبتها نوريا تسانيا بعنوان "استخدام وسائط البطاقة الذكية في تعلم القرآن الحديث 6 رزقا ريدو أوتامي ، ستي محافظ ، أولفي أندريان ساري ، "تطبيق وسائط تعلم البطاقة المصورة لتحسين إتقان المفردات العربية" ، مجلة ، التحديات في التكنولوجيا ومحو الأمية كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا جامعة مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج ، المجلد 4 ، 6-7 نوفمبر ، 2019 الصف 1 في المدرسة الإبتدائية الإسلامية دار العلوم تلوك تيرام بانجارماسين" مع نتائج هذه الدراسة تظهر أن استخدام وسائط البطاقة الذكية في عيون القرآن الحديث يتم بشكل جيد ، وتشمل عملية استخدام التعلم التخطيط مثل عمل المناهج وخطط الدروس والوسائط وعملية التنفيذ باستخدام البطاقات الذكية من

[6] Rizka Ridho Utami, Siti Muhafidhoh , Ulfi Andrian Sari, "*Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab (Mufrodat)",* jurnal, Challenges in Technology and Literacy Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, vol.4, November 6-7, 2019

خلال شرح المادة ، وتنفيذ الأنشطة الأولية حتى نهاية النشاط. وإجراء تقييمات التعلم. يتم استخدام وسائل الإعلام في مادة حرف الفاتحة.[7]

ثالثا، أطروحة من جاني نور الدين بعنوان "استخدام وسائط ألعاب ورق الكوارتز في تحسين إتقان المفردات العربية (تجربة على طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية وونوكرومو بليريت بانتول يوجياكارتا)" في عام 2012. يمكن استنتاج نتائج هذه الدراسة بوجود فرق معنوي من حيث إتقان المفردات بين الطلاب في المجموعة التجريبية والطلاب في المجموعة الضابطة. تم العثور على هذا الاختلاف من متوسط درجة الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية البالغ 77.27 ، بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط درجة اختبار ما بعد 73.27. ثم من متوسط الزيادة في إتقان المفردات ، أظهرت المجموعة التجريبية زيادة أعلى قدرها 8.67 ، بينما كانت المجموعة الضابطة 5.05. وبالتالي ، يمكن الاستنتاج أنه بين الفئات التي تستخدم وسائط لعبة الورق الرباعية لها اختلافات كبيرة. بحيث يمكن أن تكون وسائط البطاقة الرباعية هذه خيارا بديلا في زيادة إتقان الطلاب للمفرديات.[8]

---

[7] Nuria Tsaniah, "*Penggunaan media kartupintarpadapembelajaran Al-qur'an hadits kelas 1 di MIDarul Ulum Teluk Tiram Banjarmasi*, Skripsi, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Negeri Antasari, 2019.

[8] Jani Nurfuddin, *"Penggunaan Media Permainan Kartu KuartetDalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab (Eksperimen Pada Siswa Kelas VII) diMTsN Wonokromo Pleret Bantul Yogyakarta*", Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012

رابعا ، كتب الأطروحة رياني بوجي ليستاريداري جامعة رادين إنتان لامبونج الإسلامية الحكومية بعنوان "تطوير وسائط تعلم البطاقة الذكية في موضوع التاريخ الثقافي الإسلامي مادة والي سونجو في المدرسة المتوسطة الإسلامية بحر العلوم سودي مورو، منطقة سماكا، ترانجاموس ريجينسي" مع نتائج هذا البحث الذي تم الحصول عليه والتطوير هو أن وسائط تعلم البطاقة الذكية على مادة والي سونجو المنتجة قد تم تطويرها باستخدام نموذج *Borg and Gall* المعدل بواسطة سوجيونو الذي يتضمن مراحل المشاكل المحتملة ، وجمع البيانات ، وتصميم المنتج ، والتحقق من صحة التصميم ، ومراجعة التصميم ، وتجربة المنتجات ومراجعات المنتجات. بلغ متوسط ردود الطلاب على وسائط التعلم بالبطاقة الذكية درجة 4.54 لتجربة صغيرة النطاق بمعيار "مثير جدا للاهتمام" وتجربة واسعة النطاق تبلغ 4.281 بمعيار "مثير جدا للاهتمام".[9]

خامسا ، تقرير من ويلاندا ألبي نوغراها بعنوان "الجهود المبذولة لتحسين تحصيل تعلم العلوم لطلاب الصف الخامس من المدرسة الإبتدائية الإسلامية كرتاجايا 2 من خلال وسائط بطاقة الصورة" في عام 2012. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد الزيادة في تحصيل الطلاب من خلال وسائط بطاقات الصور في المواد العلمية للصف الخامس. كانت

[9] Riyani Puji Lestari, *"Pengembangan Media Pembelajaran kartu Pintar Pada Mata Pelajaran SejarahKebudayaan Islam Materi Walisongo diMTs Bahrul Ulum Simoro Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus",* UIN Raden Intan Lampung, 2018

موضوعات هذه الدراسة من طلاب الصف الخامس الذين بلغ مجموعهم 29 طالبا. أظهرت النتائج أن تعلم العلوم لطلاب الصف الخامس ، أي في مرحلة ما قبل العمل بنسبة 60.34٪ في الدورة الأولى ، زاد من 68.62٪ إلى 74٪ في الدورة الثانية من 80.68 إلى 85.86٪.8.[10]

وإدراكا لنتائج البحوث ذات الصلة بالبحث المراد دراسته، لم يكن هناك أي بحث يناقش تطوير وسائط البطاقة الذكية في تعلم اللغة العربية في الفئة الثامنة المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 3 كديري. لم يتم إجراء هذا البحث من قبل ، لذلك من الضروري إجراء بحث من أجل الحصول على معلومات جديدة للباحثين والقراء.

ح. تعريف المصطلحات أو التعريفات التشغيلية

التعريف التشغيلي وفقا للباحث هو إعطاء حدود أو معاني للمتغير من خلال تفصيل الأشياء التي يجب على الباحث القيام بها لقياس هذه المتغيرات. لتجنب سوء فهم المصطلحات الرئيسية المستخدمة في هذه الورقة ، فإن المصطلحات محدودة على النحو التالي:

1. التطوير

[10] Wellanda Alby Nugraha *"Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPAPada Siswa Kelas VMI Kertajaya II Melalui Media Media Kartu Bergambar",* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012

التطوير هو عملية ترجمة مواصفات التصميم إلى شكل مادي. التطوير عبارة عن سلسلة من الأنشطة الإجرائية بدءا من تحليل الاحتياجات وتحديد الأهداف وتصميم النماذج وإنتاج المنتجات وتنفيذ أنشطة التحقق من الصحة والاختبار وصقل المنتج.[11]

2. التعليم

التعليم هو عملية التفاعل بين المعلمين والطلاب لمعرفة واستكشاف وفهم شيء ما. في عملية التعلم التي هي المركز ، افتح المعلم ، ولكن الطلاب.[12] قال أندرسون ، في اختيار وتطوير وسائل الإعلام للتعلم ، إن وسائط التعلم هي وسيلة تسمح بتحقيق علاقة مباشرة بين عمل مطور الموضوع والطلاب.[13]

3. وسائط البطاقات الذكية

وسائط التدريس هي المواد والأدوات والأساليب / التقنيات المستخدمة في أنشطة التعليم والتعلم بقصد أن تتم عملية تفاعل التواصل التربوي بين المعلمين والطلاب بفعالية وكفاءة.

---

[11] Seels & Ritchey, *Instructional Technologi*, (Washington DC: AECT, 1994), hal.14

[12] Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), hal.15.

[13] Fathurrahman, *Teknologi dan Media Pembelajaran*, (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2008),

في رأي وينانتي البطاقات الذكية هي أدوات لعبة مبتكرة إبداعية تستخدم للعب ، والتي يمكن أن تنشط الأطفال ، والتي يمكن استخدامها في عملية التعلم.

4. المفردات

المفرودات العربية هي مفردات عربية تتكون من مقطعين أو أكثر ولها معنى.