باب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

التعلم هو سلسلة من الأنشطة التي يتم تنفيذها لتوسيع معارف ومهارات الشخص، سواء كانوا معلمين أو طلابا أو أفرادا آخرين معنيين ببيئتهم. يهدف هذا النشاط إلى تحسين المعرفة والمهارات المكتسبة.[١] وبصرف النظر عن ذلك، يمكن أيضا تفسير التعلم على أنه سلسلة من الأنشطة التي يقوم بها الطلاب لتحقيق نتائج تعليمية معينة، مع التوجيه والتوجيه والتحفيز من المعلم. ومن هذا التعريف يمكن استنتاج أن التعلم عبارة عن سلسلة من الأحداث المصممة لمساعدة الطلاب على تحقيق أهداف معينة.[٢]

في عام ١٩٧٣، قامت الأمم المتحدة بإضفاء الطابع الرسمي على اللغة العربية باعتبارها اللغة الدولية الخامسة بعد لغة الماندرين.[٣] وهذا يدل على أن اللغة العربية لها دور مهم كوسيلة للاتصال على المستوى الدولي. عدا عن ذلك فإن اللغة العربية هي اللغة المستخدمة في كتابة القرآن والحديث، لذا يليق بنا كمسلمين أن نتعلمها ونفهمها لأن اللغة العربية هي أداة تستخدم لدراسة وفهم تعاليم الدين الإسلامي.

نظرا لأهمية إتقان اللغة العربية، خاصة بين صفوف المسلمين، فإن مادة اللغة العربية تعد واحدة من المواد الدراسية التي يجب أن تكون موجودة وتطبق

---

[1] Sepling Paling et al., *Belajar Dan Pembelajaran PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*, 2023, hal. 1.

[2] Euis Sholihah, Adi Supardi, and Irpan Hilmi, "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 1, no. 2 (2019): hal. 35.

[3] Miftahul Akhera Idris et al., "Menilik Perspektif Positif Non-Muslim Terhadap Urgensi Bahasa Arab Sebagai Upaya Menampik Stigma Sakral Dalam Masyarakat Umum Di Indonesia," *FiTUA: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (2023): hal. 58.

في المدارس أو المعاهد الإسلامية التي تحت إشراف وزارة الأوقاف، سواء على مستوى المدارس الابتدائية الإسلامية أو الجامعات الإسلامية.[٤]

ووفقا لوجهة نظر الحكومة، تعتبر اللغة العربية لغة أجنبية. وهذا ما تؤكده لائحة وزير الشؤون الدينية في جمهورية إندونيسيا رقم ٢ لعام ٢٠٠٨ بشأن معايير الكفاءة ومعايير المحتوى للتعليم الديني الإسلامي واللغة العربية.[٥] وتتضمن أهداف مواد اللغة العربية في هذه اللائحة ما يلي (١) تنمية القدرة على التواصل باللغة العربية، شفويا وكتابة، والتي تشمل أربع مهارات لغوية، وهي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة، و(٢) زيادة الوعي بأهمية اللغة العربية كلغة أجنبية رئيسية في عملية التعلم؛ و(٣) تنمية فهم العلاقة بين اللغة والثقافة وتوسيع الآفاق الثقافية.

في الوضع المثالي، يجب أن يكون تعليم اللغة العربية بطريقة تواصلية وممتعة. ويجب أن يستخدم فيه وسيلة تعليمية تساعد على تنمية المهارات اللغوية الأربع معا. وهذا يوافق الهدف الأساسي من تعليم اللغة العربية، وهو أن يتعلم الطلاب مهارة الاستماع، والقراءة، والكلام، والكتابة.[٦]

ولكن في الواقع، لا يزال تعليم اللغة العربية في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ كديري. يستخدم طريقة المحاضرة التقليدية التي تكون مملة، ويقل فيها تفاعل الطلاب، مع قلة استخدام وسائل تعليمية مبتكرة. وبناء على نتائج الملاحظة والمقابلة مع المعلم، أشار المعلم إلى أن قدرة الطلاب في اللغة العربية ما زالت ضعيفة. كثير من الطلاب يواجهون صعوبة في فهم المادة، وهناك حاجة إلى وسيلة تعليمية تجعل الطلاب أكثر

[4] Muhimmatul Khoiroh, *EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH AL-KHOIRIYYAH SEMARANG (Tinjauan Masukan Dan Hasil)*, 2021, hal. 2.
[5] Muh. Arif, "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab," *`A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 9, no. 1 (2020):hal. 4.
[6] Sugirma et al., "Analisis Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 5 (2022) hal. 7108.

نشاطا، وتساعدهم على المشاركة المباشرة في عملية التعلم، وبناء الفهم من خلال تجربة تعليمية ممتعة وواقعية. بالإضافة إلى ذلك، أقرّ المعلم أيضًا أن الوسائل التعليمية المستخدمة حاليا ما زالت محدودة، حيث يعتمد أغلبها على الكتب الدراسية والطريقة التقليدية التي لا تجذب اهتمام الطلاب.

في هذا السياق، أصبح التعليم التفاعلي منهجا مناسبا لسد هذه الفجوة. والتعليم التفاعلي هو أسلوب أو طريقة يستخدمها المعلم في تقديم المادة، حيث يشرك الطلاب بشكل فعال من خلال أنشطة مثل القراءة، والكتابة، والمناقشة، وحل المشكلات، التي تدمج مهارات التحليل والتركيب والتقويم في عملية التعلم. ويحدث التعلم النشط عندما يمنح الطلاب الفرصة للتفاعل المباشر مع المادة التعليمية، وليس فقط لتلقي المعلومات من المعلم بشكل سلبي.[٧] لذلك، فإن تطبيق التعليم التفاعلي مناسب جدا، لأنه لا يزيد فقط من فعالية التعلم، بل يساعد أيضا بشكل مباشر على تنمية قدرة الطلاب في اللغة العربية. ومن أشكال تطبيق التعليم التفاعلي في هذا البحث هو تطوير وسيلة تعليمية تعتمد على الرسوم الهزلية الرقمية.

تعمل وسائل كحلقة وصل بين مصدر المعلومات ومتلقي الرسالة. تلعب وسائل دورا مهما في تسهيل عملية نقل المعلومات بشكل فعال بين المرسل والمتلقي. في عالم التعلم، التكنولوجيا ووسائل مصطلحان مترابطان. في الواقع، وسائل هي واحدة من العناصر الهامة اللازمة في عملية التعلم.[٨]

في العصر الرقمي اليوم، تتطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بشكل سريع جدا، ولها تأثير كبير على مختلف جوانب الحياة، بما في ذلك التعليم. مع

---

[7] Dyah Aminatun, dkk "Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif Di Smk Nurul Huda Pringsewu", *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, Vol.1, No. 2 (2022) hal. 67.

[8] Samsul Haq, "Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Problematika Dan Solusi Dalam Pengembangan Media," *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* Vol. 7, no. 1 (2023) hal. 212.

الثورة الصناعية ٤.٠، يعد تطبيق التكنولوجيا في التعلم أمرا ضروريا لزيادة فعالية وكفاءة عملية التعليم. أحد الابتكارات في التعلم هو استخدام الوسائط الرقمية.[٩]

الوسائط الرقمية هي نوع من الوسيلة التعليمية التي يمكن استخدامها وتطبيقها وتشغيلها عبر أجهزة مثل الهواتف، المحمولة، وأجهزة الكمبيوتر الشخصي وغيرها.[١٠] وبمرور الوقت، تستمر منتجات الوسائط الرقمية في النمو بسرعة بفضل التقدم التكنولوجي، مما يؤدي إلى ظهور أنواع مختلفة من الوسائط. ومع ذلك، فإن هذا التقدم يجعل استخدام الوسائط الرقمية يبدو عاديا ومملا في بعض الأحيان إذا لم يتم تحسين الإبداع والابتكار. لذلك، من الضروري تطوير وسائط رقمية تتسم بالإبداع والابتكار والتفاعلية.[١١]

تعد الرسوم الهزلية الرقمية أحد الابتكارات في الوسيلة التعليمية التي يمكنها التغلب على هذه التحديات. من خلال الجمع بين العناصر المرئية الجذابة والحوار التفاعلي، يمكن الرسوم الهزلية الرقمية أن توفر سياقا حواريا واقعيا وملائما للتعلم. لا تعرض الرسوم الهزلية الرقمية النصوص والصور فحسب، بل تتيح للطلاب أيضا المشاركة في القصص المتدفقة، مما يمنحهم الفرصة لممارسة اللغة العربية في سياق ديناميكي وسياقي.[١٢] بالإضافة إلى ذلك، يمكن الوصول الرسوم الهزلية الرقمية عبر الأجهزة الإلكترونية مثل الهواتف، المحمولة، أو أجهزة الكمبيوتر، عبر Google Drive، مما يتيح للطلاب الدراسة

---

[9] Khairul Anam, Syibran Mulasi, and Syarifah Rohana, "Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar," *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2021): hal. 77.

[10] Asih Mardati, "Media Digital Dalam Pembelajaran Matematika," *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis 41 Utp Surakarta* 1, no. 01 (2021): hal. 173.

[11] Muhammad Alfan et al., "Interactive Android Based Learning Media Sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Di Perguruan Tinggi: Desain Pengembangan Rekursif, Reflektif, Dan Kolaboratif," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 10 (2021): hal. 1436.

[12] Agi Septiari Narestuti, Diah Sudiarti, and Umi Nurjanah, "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (2021): hal. 307.

في أي وقت وفي أي مكان، فضلا عن منحهم الحرية في تكرار التمارين حسب احتياجاتهم.

وقد استكشفت العديد من الدراسات استخدام الوسائل البصرية، ولا سيما الرسوم الهزلية الرقمية. أظهرت إحداها أن الرسوم الهزلية الرقمية تسهل على الطلاب التعلم، حيث يمكن الوصول إليها في أي وقت من خلال الهواتف الذكية. ولا تتميز هذه الوسيلة بالوضوح وسهولة الفهم فحسب، بل إنها فعالة أيضا كمصدر للمعلومات والتعليم. وبالإضافة إلى ذلك، يمكن الرسوم الهزلية الرقمية أن تزيد من خيال الطلاب وإبداعهم من خلال تقديم قصص تتضمن شخصيات في أحداث ذات فترة زمنية محدودة.[١٣]

في سياق تعلم اللغة العربية، فإن استخدام الرسوم الهزلية الرقمية قادر أيضا على زيادة اهتمام الطلاب. حيث أن عرض الحبكة المصورة سيحفز المهارات اللغوية المختلفة وفضول الطلاب عند مواجهة صعوبات في فهم المعلومات في الرسوم الهزلية الرقمية.[١٤]

بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يؤدي استخدام الرسوم الهزلية الرقمية كوسيلة تعليمية إلى زيادة الإبداع والتنوع والابتكار لدى الطلاب، ويجعلهم يستمتعون بالتعلم أكثر، خاصة في مجال الأحياء. تتمتع الرسوم الهزلية الرقمية بمزايا مثل كونها صديقة للبيئة وفعالة من حيث التكلفة ومرنة. ومن خلال الجمع بين الصور والنصوص في شكل قصة، يصبح فهم المعلومات وتذكرها أسهل على المدى الطويل.[١٥]

---

[13] Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, and Susilaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): hal. 83.

[14] Meladia Aqidatul Izzah dan Ali Ma'sum, "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 8 (2021): hal. 1092.

[15] Narestuti, Sudiarti, dan Nurjanah, "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," hal. 307.

استخدام الرسوم الهزلية الرقمية كوسيلة تعليمية يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب في متابعة عملية التعلم. لأن الرسوم الهزلية الرقمية لا يقتصر على تقديم القصة فقط، بل يمكن أن يحتوي أيضا على ألعاب، رسوم متحركة، أفلام، أو تطبيقات أخرى تسهل على الطلاب فهم المواد التعليمية والاستمتاع بها. كما يمكن حفظ الرسوم الهزلية الرقمية عبر الإنترنت أو على أجهزة معينة، مما يسهل على الطلاب الوصول إليه في أي وقت.[١٦]

ليس ذلك فحسب، بل إن استخدام الرسوم الهزلية الرقمية يمكن أن يثري مفردات الطلاب، ويسهل على الطلاب فهم المفاهيم المجردة، ويشجع اهتمام الأطفال بالقراءة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية في التعلم أن تزيد من فعالية عملية التعلم، وتعزز اهتمام الطلاب، وتعزز فهمهم في مختلف مجالات الدراسة. يمكن أن تؤدي الرسوم الهزلية الرقمية أيضا إلى تقدير الطلاب للمواد التي يتم تدريسها.[١٧]

استنادا إلى خلفية البحث المشاكل المذكورة أعلاه، يهدف تطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية إلى تقديم نهج أكثر ابتكارا وفعالية في تعليم اللغة العربية. ومن خلال تقديم عناصر بصرية وسردية مثيرة للاهتمام، من المتوقع أن يتمكن طلاب الصف الحادي عشر من الترقية قدرتهم في اللغة العربية بشكل كبير. لا يركز هذا البحث والتطوير على تحسين جودة تعلم اللغة العربية فحسب، بل يهدف أيضا إلى خلق تجربة تعليمية أكثر متعة وتفاعلية بحيث يكون لها تأثير إيجابي على قدرة اللغة العربية لطلاب. لذا اتخذ الباحث عنوان "تطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية لترقية قدرة اللغة العربية لدى

[16] Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, dan Lina Novita, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2017): hal. 175.
[17] R M Akhir dan W M Prihandani, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *Jurnal Pancar* 2, no. 1 (2018): hal. 15–16.

طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ كديري".

ب.زكائز البحث

استنادا إلى خلفية البحث التي تم عرضها أعلاه، يمكن صياغة المشكلة على النحو التالي:

١. كيف تطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية لترقية قدرة اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ كديري؟

٢. ما مدى فعالية تطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية لترقية قدرة اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ كديري؟

ج. أهدف البحث التطويري

بشكل عام، فإن أهدف البحث والتطوير هذا هو تطوير وسائل التعليم. أما الأهداف التفصيلية للبحث والتطوير فهي كما يلي:

١. لمعرفة تطوير تطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية لترقية قدرة اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ كديري

٢. لمعرفة فاعلية تطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية لترقية قدرة اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ كديري

د. موافصلات المنتج المتوقعة

فيما يلي موافصلات المنتج المتوقعة من مقترح تطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية لترقية قدرة اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ كديري:

١. سيتم تطوير هذه الوسيلة التعليمية كمنصة رقمية تتيح للطلاب تعلم اللغة العربية بشكل مستقل والتدرب النشط على اللغة العربية.
٢. سيتم توفير هذا التطبيق في صيغة تطبيق موبايل ونسخة ويب، بحيث يمكن الوصول إليه على أجهزة الأندرويد، والحواسيب، أو اللابتوبات، مما يسهل على الطلاب التعلم في أي مكان.
٣. سيتم تقديم التصميم في هذه الوسيلة التعليمية على شكل الرسوم الهزلية الرقمية تحتوي على مزيج من الرسوم التوضيحية، والرسوم البيانية، والصوتيات، لجعلها جذابة وتفاعلية، مما يعزز من اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية.
٤. المحتوى المستخدم في هذه الوسيلة التعليمية هو محتوى الصف الحادي عشر في الفصل الدراسي الثاني والذي يقتصر على مادة واحدة وهي تكنولوجيا الإعلام والاتصال.
٥. سيتم دعم تطوير هذه الوسيلة التعليمية باستخدام برامج أخرى، بما في ذلك برنامج Microsoft PowerPoint للعرض التقديمي الأولي، وبرنامج Ispring Suite 11 للتفاعلية، وبرنامج Web apk builder لإنشاء تطبيق موبايل.

٥. أهمية البحث التطويري

١. الفوائد النظرية

أ) أن يكون مرشدا لاستخدام وسائل التعليم في اللغة العربية التي تكون أكثر تفاعلا وابتكارا وممتعة للطلاب.

ب) توفير مرجع مفيد للباحثين الآخرين في تطوير وسائل التعليم المماثلة

ت) تقديم رؤية حول أهمية استخدام الوسائل البصرية في زيادة تحفيز الطلاب واندماجهم في تعلم اللغة.

ث) أن يكون أساسا للبحوث المستقبلية حول فعالية أنواع الوسائل المختلفة في تدريس اللغة العربية.

ج) أن يقدم رؤى ومعرفة حول وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية واستخدامها في التعليم داخل الصف، خاصة في مادة اللغة العربية.

٢. الفوائد العملية

أ) للمدرسة

من خلال البحث والتطوير حول وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية بهدف لترقية قدرة اللغة العربية، من المتوقع أن تسهم في الترقية جودة تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ كديري

ب) للمعلمين

من خلال هذا التطوير، من المتوقع أن يقدم ابتكارا في عملية تدريس اللغة العربية بشكل أكثر جذبا. ويأمل أن يساعد المعلمين في الترقية جودة التعليم، خصوصا لترقية قدرة الطلاب باللغة العربية.

ت) للطلاب

من خلال تطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية، سيزداد اهتمام الطلاب وحافزهم في تعلم اللغة العربية، مما سيساعدهم في فهم المواد بشكل جيد، بالإضافة إلى الترقية قدرةهم في اللغة العربية.

ث) للجامعة

من خلال هذا البحث والتطوير، من المتوقع أن يعود بفائدة على الطلاب الجامعيين، خصوصا في تخصص تعليم اللغة العربية في كلية التربية جامعة كديري الإسلامية الحكومية.

ج) للباحثين

من خلال تطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية، يمكن للباحثين توسيع معارفهم حول تأثير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية على

قدرة اللغة العربية لدى الطلاب. كما يمكن أن تكون نتائج هذا البحث مرجعا للباحثين المستقبليين لاستكشاف موضوعات مماثلة أو لتطوير دراسات أخرى في مجال التعليم.

و. مفترض وقيود البحث التطويري

يستند البحث وتطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية إلى بعض الافتراضات، ومنها:

١. يفترض أن الطلاب الذين يستخدمون الرسوم الهزلية الرقمية كوسيلة للتعليمية سيكون لديهم فهم أفضل لموضوع اللغة العربية، لأن العناصر المرئية والسردية في الرسوم الهزلية الرقمية تساعد في توضيح المواد الدراسية.

٢. يفترض أن استخدام الرسوم الهزلية الرقمية في عملية التعليم يمكن أن يلبي أساليب التعلم المختلفة للطلاب، سواء كانت بصرية أو سمعية أوحركية، مما يساهم في الترقية نتائج التعلم ويسهل على المعلمين والطلاب عملية التعليم والتعلم.

٣. يفترض أن استخدام الرسوم الهزلية الرقمية من خلال السرد والحوار التفاعلي يمكن أن يساعد الطلاب في إلى الترقية قدرةهم في اللغة العربية.

٤. يفترض أن التعلم باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية يمكن أن يكون فعا في الترقية قدرة اللغة العربية للطلاب.

في البحث وتطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية، هناك بعض القيود، ومنها:

١. تقتصر وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية على فصل دراسي واحد في مادة الصف الحادي عشر في الفصل الدراسي الثاني، وهو فصل تكنولوجيا الإعلام والاتصال.

٢. يقتصر هذا البحث على الطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة واحدة، لذا قد لا يمكن تعميم نتائجه على جميع الطلاب في مستويات تعليمية أخرى أو مدارس أخرى.

من خلال الأخذ في الاعتبار هذه الافتراضات والقيود، يتوقع أن يقدم البحث رؤى قيمة حول تطوير وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية وتأثيرها على الترقية قدرة اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر.

ز. الدراسات السابقة

من أجل معرفة أوجه التشابه والاختلاف في نتائج البحث، هناك خمس دراسات سابقة ذات صلة بالبحث الحالي، كما يلي:

١. الدراسة الأولى، أطروحة من رزقي أميلينا لايلي نور عزيزة، برنامج دراسات تعليم معلمي المدارس الابتدائية، جامعة إسلامية الحكومية ماولانا مالك إبراهيم مالانغ لعام ٢٠٢٣، بعنوان "تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لزيادة دافعية التعلم في مادة التاريخ الإسلامية لطلاب الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ مدينة مالانغ". هدف هذه الدراسة هو تطوير وسيلة تعليمية لمادة التربية الإسلامية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية للطلاب في الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية مدينة مالانغ، وكذلك لمعرفة مدى صلاحية هذه وسيلة كأداة تعليمية ولقياس زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب بعد استخدام هذه الوسائل. نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج D. ٤ الأدوات المستخدمة هي التحقق من صحة المحتوى، التصميم، التعليم، والاختبارات. نتائج البحث أظهرت أن نسبة التحقق من صحة محتوى الخبراء بلغت ٩٠٪، والتحقق من صحة وسائل الإعلام بلغ ٨٧٪ و٨٠٪، والتحقق من صحة التعليم بلغ ٨٠٪، مع معايير

صالحة وقابلة للاستخدام. أظهرت نتائج اختبار فعالية وسيلة تعليمية الرسوم الهزلية الرقمية لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب تحسنا من ٦٧٪ قبل استخدامها إلى ٨٥٪ بعد استخدامها.[١٨]

٢. الدراسة الثانية، أطروحة من لارا جوليزاواتي، برنامج دراسات اللغة الإندونيسية، جامعة الإسلامية الحكومية السلطان شريف قاسم في رياو عام ٢٠٢٣، بعنوان "تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لزيادة مهارات القراءة لطلاب في المدرسة المتواسطة الحكومية بيكانبارو". هدف هذه الدراسة هو معرفة مستوى صلاحية، عملية وفعالية وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لزيادة مهارات القراءة لدى طلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية بيكانبارو. نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIEالذي يتضمن خمسة مراحل هي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. أظهرت نتائج البحث أن الوسيلة التعليمية كانت صالحة بنسبة ٨٣،٣٤٪، ووسيلة اللغة كانت صالحة جدا بنسبة ٩٨،٢١٪. فيما يتعلق بالعملية، أظهرت استجابة المعلمين نسبة ٨٥.٨٦٪ التي تصنف على أنها عملية جدا، بينما كانت استجابة الطلاب صالحة بنسبة ٨٢،٢٨٪. كذلك، كانت الوسيلة فعالة جدا حيث كانت نتائج الطلاب قبل تطوير الوسيلة التعليمية الرسوم الهزلية الرقمية تتراوح من ٧٨ إلى ٨٤، وبعد تطوير الوسيلة التعليمية تراوحت النتائج بين ٨٥ إلى ٨٩.[١٩]

٣. الدراسة الثالثة، أطروحة من لايلي آسيه ستياني، برنامج دراسات التعليم الرياضي، المعهد الديني الإسلامي في بوروكيرتو عام ٢٠٢٠،

[18] Rizki Amilina Laili Nur Azizah, "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang," *Skripsi Thesis, UIN* Maulana Malik Ibrahim Malang, (2023).

[19] Lara Julizawati, "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Smpn 40 Pekanbaru," *Skripsi Thesis, UIN SUSKA RIAU* 1, no. 1 (2023).

بعنوان "تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لموضوع الأشكال الهندسية لتحسين فهم الرياضيات لدى طلاب في المدرسة المتواسطة الحكومية مرانغين، محافظة دماك". هدف هذه الدراسة هو تحسين فهم الرياضيات لدى الطلاب من خلال وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لموضوع الأشكال الهندسية في الصف الثامن في المدرسة المتواسطة الحكومية مرانغين. نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير مع تجربة شبه تجريبية. أظهرت نتائج البحث أن الوسيلة كانت صالحة للاستخدام كما تبين من التحقق من صحة المادة بنسبة ٨٦،٦٧٪، والتحقق من صحة الوسيلة التعليمية بنسبة ٨١٪، والتحقق من صحة الأسئلة بنسبة ٨٤٪. كما أظهرت نتائج اختبار فعالية الوسيلة أن الوسيلة كانت فعالة في تحسين فهم الرياضيات لدى الطلاب.[٢٠]

٤. الدراسة الرابعة، أطروحة من أرميا سهيه، كلية التعليم والعلوم التربوية، جامعة لامبونغ عام ٢٠٢٢، بعنوان "تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية على الويب كوسيلة تعليمية لتنمية مهارات قراءة اللغة الفرنسية لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية ١٦ بندر لامبونغ". هدف هذه الدراسة هو تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية على الويب لتنمية مهارات قراءة اللغة الفرنسية لمادة الأماكن العامة. نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE أظهرت نتائج البحث أن الوسيلة التعليمية حصلت على نسبة ٨٢٪ من تقييم الخبراء في المواد والوسائل، كما حصلت على نسبة ٩١،٦٪ من اختبار الاستخدام الفردي، ونسبة ٨٧،٩٪ من اختبار الاستخدام في المجموعات

[20] Laeli Asih Setiyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak," *IAIN Purwokerto* 4, no. 2 (2020).

الصغيرة. مما يشير إلى أن الوسيلة كانت فعالة جدا وجاهزة للاستخدام.[٢١]

٥. الدراسة الخامسة، أطروحة من نور عزيزة، برنامج دراسات التعليم الرياضي، جامعة الإسلامية الحكومية هداية الله جاكرتا عام ٢٠٢٢، بعنوان "تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية المعتمدة على STEM لطلاب في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية جكرتا". هدف هذه الدراسة هو تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية المعتمدة على STEM لموضوع الأنماط العددية للصف الثامن وفقا لمنهج ٢٠١٣ في شكل كتاب تفاعلي، والتعرف على صلاحية الوسيلة التي تم تطويرها، وتحليل استجابة المستجيبين للوسيلة. أظهرت نتائج البحث أن استخدام الرسوم الهزلية الرقمية التفاعلية في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية جاكرتا حصل على نسبة ٨١٪، مما يعني أن الوسيلة صالحة للاستخدام في تعليم الرياضيات.[٢٢]

[21] Armiasih, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung," *Skripsi Thesis, Universitas Lampung*, (2022).

[22] Nurazizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis STEM Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah," *Skripsi Thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (2022).

لتسهيل الفهم حول أوجه الاختلاف والتشابه والأصالة في هذه الدراسات، يتم عرض التفاصيل في الجدول التالي:

جدول ٢.١ اختلافات وتشابه وأصالة البحث

الدراسة السابقة	تشابه	اختلافات	
		الدراسة السابقة	من البحث
تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لزيادة دافعية التعلم في مادة التربية الإسلامية لطلاب الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ مدينة مالانغ	استخدام الرسوم الهزلية الرقمية كوسيلة تعليمية باستخدام منهج البحث والتطوير (R&D).	نموذج التطوير الذي يستخدم يعتمد على نموذج D.٤	نموذج التطوير من البحث الذي يستخدم يعتمد على نموذج ADDIE.
		التركيز على مادة التاريخ الإسلامية.	التركيز على مادة اللغة العربية.
		الموضوع في البحث هو مستوى التعليم في المدرسة الابتدائية.	الموضوع في البحث هو مستوى التعليم في المدرسة الثانوية.
تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لزيادة مهارات القراءة لطلاب في المدرسة المتواسطة الحكومية	استخدام الرسوم الهزلية الرقمية كوسيلة تعليمية باستخدام منهج البحث	نموذج التطوير الذي يستخدم هو نموذج ADDIE الذي طوره ديك وكاري.	نموذج التطوير الذي يستخدم هو نموذج ADDIE الذي طوره Robert Maribe Branch

الدراسة السابقة	تشابه	اختلافات	
		الدراسة السابقة	من البحث
بيكانبارو.	والتطوير(R&D).	التركيز على مادة اللغة الإندونيسية.	التركيز على مادة اللغة العربية.
		الموضوع في البحث هو مستوى التعليم في المدرسة المتواسطة الحكومية.	الموضوع في البحث هو مستوى التعليم في المدرسة الثانوية الحكومية.
		نموذج التطوير الذي يستخدم يعتمد على نموذج D.٤	نموذج التطوير من البحث الذي يستخدم يعتمد على نموذج ADDIE.
تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية لموضوع الأشكال الهندسية لتحسين فهم الرياضيات لدى طلاب في المدرسة المتواسطة الحكومية مرانغين، محافظة دماك.	استخدام الرسوم الهزلية الرقمية كوسيلة تعليمية باستخدام منهج البحث والتطوير(R&D).	التركيز على مادة الرياضيات.	التركيز على مادة اللغة العربية.
		الموضوع في البحث هو مستوى التعليم في المدرسة المتواسطة الحكومية.	الموضوع في البحث هو مستوى التعليم في المدرسة الثانوية الحكومية.

الدراسة السابقة	تشابه	اختلافات	
		الدراسة السابقة	من البحث
تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية على الويب كوسيلة تعليمية لتنمية مهارات قراءة اللغة الفرنسية لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية ١٦ بندر لامبونغ.	استخدام الرسوم الهزلية الرقمية كوسيلة تعليمية باستخدام منهج البحث والتطوير(R&D). مع نموذج التطوير ADDIE.	التركيز على مادة اللغة الفرنسية.	التركيز على مادة اللغة العربية.
		نموذج التطوير الذي يستخدم هو نموذج ADDIE الذي طوره ديك وكار.	نموذج التطوير الذي يستخدم هو نموذج ADDIE الذي طوره Robert Maribe Branch
تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية المعتمدة على STEM لطلاب في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية جكرتا.	استخدام الرسوم الهزلية الرقمية كوسيلة تعليمية باستخدام منهج البحث والتطوير(R&D).	التركيز على مادة الرياضيات.	التركيز على مادة اللغة العربية.
		الموضوع في البحث هو مستوى التعليم في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية.	الموضوع في البحث هو مستوى التعليم في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية

من الدراسات السابقة التي تم عرضها أعلاه يمكن استنتاج أن تطوير وسيلة تعليمية باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية قد ركز في الغالب على مواد دراسية مثل التربية الإسلامية، واللغة الإندونيسية، والرياضيات، واللغة الفرنسية، بالإضافة إلى اختلاف مستويات التعليم التي تراوحت

بين المدرسة الابتدائية والمتوسطة والثانوية. كما استخدمت بعض الدراسات نماذج تطوير مختلفة مثل نموذج ٤ D أو نموذج ADDIE الذي طوّره Dick & Carey

أما في هذا البحث، فيتميز عن الدراسات السابقة من عدة جوانب، أهمها تركيزه على مادة اللغة العربية للصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية، واستخدام نموذج ADDIE كما طوّره Robert Maribe Branch، بالإضافة إلى تقديم الوسيلة التعليمية في شكل تطبيق أندرويد تفاعلي. ويشتمل على مهارات اللغة العربية (الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة).

ح. تعريف إجزائى

١. التطوير

التطوير هو جهد يهدف إلى تحسين المهارات والمعرفة والفهم والقيم الأخلاقية بما يتناسب مع الاحتياجات من خلال التعليم والتدريب.[٢٣] والتطوير هو عملية تصميم التعلم بطريقة منطقية ومنهجية لتحديد جميع العناصر التي سيتم تنفيذها في الأنشطة التعليمية مع مراعاة إمكانيات وقدرات المتعلمين.[٢٤]

٢. وسائل التعليم

في جوهرها، وسائل التعلم هي الأدوات التي تستخدم لنقل المعلومات من المعلم إلى الطلاب الذين هم المستفيدون من هذه المعلومات.[٢٥] غالبا ما تعتبر وسائل التعلم عنصرا أساسيا في نجاح عملية التعليم والتعلم في الفصل الدراسي، حيث يستخدم المعلم هذه الوسائل لتقديم المادة الدراسية للطلاب، وبالتالي يساعد الطلاب على فهم المعلومات بشكل أسهل.[٢٦]

٣. الرسوم الهزلية الرقمية

الرسوم الهزلية الرقمية هو وسيلة يتم تقديمها بشكل رقمي لنقل المحتوى التعليمي من خلال النصوص والصور التي يتم تمثيلها بواسطة الشخصيات الموجودة في الرسوم الهزلية الرقمية.[٢٧] الرسوم الهزلية الرقمية هو وسيلة فعالة لتقديم المعلومات والتعليم. هناك العديد من التطبيقات المجانية التي تقدم مجموعة متنوعة من الرسوم الهزلية الرقمية، مما يجعلها أكثر جذبا. الرسوم

---

[23] Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Iklmah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): hal. 344.

[24] Muhammad Imam Bagja Perdana, Vina Serevina, and Raihanati Raihanati, "Pengembangan Buku Pengayaan Pengetahuan Elektronik Gempa Bumi Tektonik Dari Sudut Pandang Fisika Untuk Siswa SMA/ MA," *Lontar Physics Today* 1, no. 2 (2022): hal. 72.

[25] Saleh & Syahruddin, "Media Pembelajaran," 2023, hal. 6.

[26] Ahmad Hutauruk et al., *Media Pembelajaran Dan TIK*, *Jakarta : Yayasan Kita Menulis*, vol. 5, 2022, hal. 1.

[27] Mifthahul Jannah and Reinita Reinita, "Validitas Penggunaan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (2023): hal. 1103.

الهزلية الرقمية أيضا أكثر عملية وأقل تكلفة، حيث يحتاج القارئ فقط إلى الاتصال بالإنترنت للوصول إليها. يمكن للناس من جميع الأعمار الاستمتاع بالرسوم الهزلية الرقمية. من خلال الصور الجذابة، يساعد الرسوم الهزلية الرقمية القارئ على فهم الرسالة بطريقة ممتعة. كما يمكن أن يحفز هذا الوسيط الإبداع والخيال والدقة.[٢٨]

٤. قدرة اللغة العربية

قدرة اللغة العربية التي يقصد بها في هذا البحث تشير إلى قدرة الطلاب الصف الحادي عشر في المدارس الثانوية على استخدام اللغة العربية وفقا للأهداف التعليمية المدرجة في المنهج الدراسي منهج التحرير.

[28] Aditya Rizki Willya et al., "Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (2023): hal. 452.