الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

العامل الرئيسي الذي يحدد تقدم أو عدم تقديم دولة ما يمكن تحديده من خلال معايير نظام التعليم. تم تعليم اللغة العربية لسنوات عديدة. مع تقدم الوقت والتكنولوجيا, أصبحت أهداف تعليم اللغة العربية أكثر جاذبية, مما يمكن أن يزيد من اهتمام التلاميذ. المعلمون ممثلون وناقلون للمبادئ في عملية التعليم. من المعروف أن عملية التعليمية الفعالة تطلب مدرسين قادرين على العمل بشكل جيد مع الآخرين لاختار التقارب والطريقة والمواد التعليمية لتعليم بحيث يتم تحقيق الأهداف التعليمية بفعالية وكفاءة. لإكمال والحصول على التعليم في المدرسة, يجب على المعلم استخدام الوسائل التعليمية التي تعتبر موارد أساسية. الإنترنت والكمبيوتر هي أدوات ووسائل تعليمية حديثة تدعم الاستراتيجيات لتشجيع التلاميذ على زيادة حماسهم للتعلم.

عدد أفلام الرسوم المتحركة في البرامج التلفزيونية الإندونيسية هو مشهد مفضل لدى عامة الناس, وخاصة التلاميذ. يشير هذا إلى أن القصة المتحركة تجذب انتباه الجمهور. يمكن أن يثير هذا دافع المعلمين لاستخدامها لتحفيز التلاميذ في أنشطة التعليم من خلال تنفيذ قصص الكرتون على أنها تعلم مثير للاهتمام, خاصة في المواد العربية التي تعتبر مملة وصعبة الفهم.[١] بالنسبة إلى وسائل التعليم المناسبة للاختيار هي

[١] Muhammad Thohir, Kiki Cahya Muslimah, Nihayatin Musyafa'ah, *Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019,* Vol ١٠, No ١, TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam, ٢٠٢١, ص.٢

وسائل التعليم باستخدام مقاطع الفيديو المتحركة مجسم (3D) بناء على تطبيق فلوتاغون ستوري (فيديو الرسوم التحركة فلوتاغون ستوري).

فلوتاغون هو تطبيق يسمح لك بإنشاء أفلام رسوم متحركة من أي سيناريو أو جزء منه. سيسهل هذا التطبيق على شخص في إنتاج أفلام هواة أكثر إبداعًا, لأنه من خلال المؤمرات المكتوبة على المنصة, يمكن لكتاب السيناريو اكتشاف القصة التي يكتبونها في الوقت الفعلي على الفور. كل من يظهر سوف يناسب مع ما يصفه المؤلف في القصة. حتى الكتاب يمكنهم معالجة الفيلم بالتفصيل, بدءًا من الحوار وعرض الرسوم المتحركة والجوانب الأخرى.[٢] يمكن تنزيل هذا التطبيق مجانًا من https://www.plotagon.com/.

في هذا البحث التطويري, تركز الباحثة على مهارة الكلام, حيث تركز مهارة كلام على حوار. في الحياة اليومية, غالبًا ما يقوم الشخص بهذا. يجري الحوار حيث يشارك كل طرف بنشاط. في المجتمع, يحتاج الناس إلى مهارة الكلام للتواصل. لذلك, يجب أن يفهم تلاميذ المدرسة الثانوية الإسلامية بالفعل عن الحوار بالإضافة إلى أن يكونوا قادرين على ممارستها أثناء التعليم في الفصل. من أجل تحقيق هذه الأهداف, لا يزود المعلمون التلاميذ فقط بتعليم الحوار بشكل مستقل. ومع ذلك, يجب أن يشرك المعلم التلاميذ أيضا لكي لا يكونوا غير فاعلين في تعليم الحوار.

بناء على المقابلات التي أجرتها الباحثة مع أحد المدرس الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الإسلامية السابعة كديري, ذكر أن المدرسة كانت مدرسة أديوياتا و تم تجهيزها بمجموعة متنوعة من المرافق والبنية التحتية المناسبة. مثل وجود وسائل التعليم الإلكترونية جهاز عرض الوسائل الكريستالى (LCD) ونظام الصوت.

---

[٢] *Plotagon Membuat Film Melalui Tulisan*, https://www.blackxperience.com/technews/detail/plotagon,-membuat-film-melalui-tulisan. diakses pada tanggal ١٩ سبتمبر ٢٠٢٢ pukul ٢٠.١٧

ومع ذلك, فإن هذه الوسائل غير مستغلة بشكل كاف من قبل المعلمين, حيث يستخدمون خلال عملية التعليم طريقة تقليدية تعتمد فقط على وحدات المعلم والتلاميذ, وبالتالي فإن الطريقة المستخدمة لا تستند إلى طريقة التعليم المناسبة وفقا للنظرية. للمدرس يتبع طريقة التعليم المتمثلة في المحاضرات والتعلم النشط, حيث يقوم المدرس بتقديم المواد التعليم بشكل رئيسي وفي حالة وجود أسئلة, يجب على التلاميذ طرحها لتدريب الشجاعة وتعزيز فهم تعليم اللغة العربية. بسبب أن التلاميذ هم في الغالب من مرحلة التعليم الإبتدائي وأغلبهم لم يتعلموا اللغة العربية بعد, فإن ذلك يؤدي إلى نقص الدافعية لدى التلاميذ. حيث أن التلاميذ لم يتقدموا بشكل جيد في تعليم اللغة العربية بعد. خاصة في مهرة الكلام, يجد التلاميذ صعوبة عند تعليم الكلام لأنهم مطالبون بالتحلي بالشجاعة لتقديم أنفسهم والتحدث باللغة العربية. مع استخدام هذه الطريقة يبدو أن التلاميذ يفتقرون إلى الحماسة والاندفاع, ولكن يبذل المدرس جهودا لتحفيز التلاميذ وتشجيعهم على تعليم اللغة العربية. وسيعى المدرس أيضا لتغيير وجهة نظر التلاميذ, حيث كانوا يرون اللغة العربية كشيء صعب ويرغب في تحويلها إلى شيء سهل ودرس ممتع.

بناءً على هذا الشرح, تشعر الباحثة بضرورة تطوير وسائل التعليم اللغة العربية, وخاصة المواد الحوار باستخدام الفيديو الرسوم المتحركة التفاعلية فلوتاغون ستوري. بالتالي, ستصبح عملية التعليم اللغة تفاعلية والتلاميذ سيتمكنون من اتقان المادة بشكل جيد سواء في المدرسة أو في البيت. ولهذه الغاية رفعت الباحثة تحت الموضوع *"تطوير الفيديو الرسوم المتحركة التفاعلية باستخدام فلوتاغون ستوري (Plotagon Story) لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة كديري"* .

ب. ركائز البحث

وفقا على الشرح التلي، ركّزت الباحثة المشكلة على هاتين المشكلتين:

١. كيف تطوير الفيديو الرسوم المتحركة التفاعلية باستخدام فلوتاغون ستوري *(Plotagon Story)* لمهارة الكلام لتلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة كديري؟

٢. كيف فعّاليّة الفيديو الرسوم المتحركة التفاعلية باستخدام فلوتاغون ستوري *(Plotagon Story)* لمهارة الكلام لتلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة كديري؟

ج. أهداف البحث التطويري

وفقا على ركائز البحث, تثبت الباحثة أهداف البحث التطويري فيما يلي:

١. لتطوير الفيديو الرسوم المتحركة التفاعلية باستخدام فلوتاغون ستوري *(Plotagon Story)* لمهارة الكلام لتلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة كديري.

٢. لإغتاب الاستحقاق الفيديو الرسوم المتحركة التفاعلية باستخدام فلوتاغون ستوري *(Plotagon Story)* لمهارة الكلام لتلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة كديري.

د. مواصفات المنتج المتوقعة

مواصفات المنتج هي وصف تفصيلي لشيء يجري تطويره. المنتج الذي تم تطويره في هذا البحث عبارة عن فيديو الرسوم المتحركة التفاعلية باستخدام فلوتاغون ستوري *(Plotagon Story)* لمهارة الكلام لتلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية

الحكومية السابعة كديري. مواصفات فيديو الرسوم المتحركة التفاعلية التي تم تطويرها, هي كما يلي:

١. الفيديو الرسوم المتحركة التفاعلية الذي يتم انتاجه هو في شكل فيديو متحركة مجسم (3D).

٢. باستخدام تطبيق فلوتاغون الرئيسي وتطبيق إضافي هو InShot و Canva, يتم إنشاء فيديو الرسوم المتحركة التفاعلية.

٣. المواد المعروضة في هذا الفيديو الرسوم المتحركة مجسم (3D) هي مادة حوار من الفصل السابعة في مستوى الثاني.

٤. مقاطع فيديو الرسوم المتحركة مدتها حوالى ستة دقائق.

٥. يمكن عرض هذا الفيديو المتحركة مجسم على الكمبيوتر والمحمولة والهواتف.

٦. المنتج النهائي هو فيديو مجسم بتنسيق MP4 وتحميله على يوتوب (YouTube) وتوفير رابط يوتيوب في Linktree.

هـ. أهمية البحث التطويري

في هذا الفيديو الرسوم المتحركة التفاعلية فلوتاغون ستوري, يأمل أن يكون مرفقًا يمكن استخدامه كمصدر للتعليم التلاميذ سواء في المدرسة أو في البيت. بالإضافة إلى ذلك, يتم توجيه التلاميذ لفهم موضوعات التعليمية وربطها بالحياة اليومية بحيث تكون أنشطة التعليم أكثر فائدة.

بناءً على هذا الوصف, فإن أهمية البحث التطويري الفيديو الرسوم المتحركة التفاعلية فلوتاغون ستوري لمهارة الكلام هي كما يلي:

١. للتلاميذ

أ) يمكن أن يقدم هذا البحث الدافع والتشجيع لتعليم التلاميذ لمهارة الكلام

ب)مساعدة التلاميذ وتسهيلهم في فهم الموضوع سواء في المدرسة أو في البيت.

٢. للمدرسين

أ) تسهل هذه الوسائل على المدرسين إجراء التعلم وتسهل توجيه التلاميذ في بناء معرفة التلاميذ وفهمهم.

ب) كنهج بديل لتعليم اللغة العربية وخاصة المواد الحوار وهي أكثر متعة وتشجع المدرسين على زيادة المعرفة وتحسين جودة التعليم من خلال تجديد التعليم باستخدام الوسائل المتعددة, بما في ذلك باستخدام الكمبيوتر.

٣. للمدرسة

ومن المؤمل أن يتم استخدام هذا البحث كمدخلات وتقييم لتحسين فعالية التعليم ومن المتوقع أن تستخدم المدارس تكنولوجيا المعلومات والاتصالات مثل كمبيوتر أو أدوات الوسائل الأخرى.

٤. للباحثة

يمكن للباحثة تقديم خبرات جديدة لتطوير وسائل تعليم اللغة العربية, وخاصة المواد الحوار من خلال تطبيق فلوتاغون ستوري *(Plotagon Story)* كشرط للتعليم في المدرسة.

٥. للباحثين آخرين

كحافز لمواصلة العمل, وإضافة البصيرة والفهم للكائن قيد الدراسة, من أجل إتقان وتوفير مزيد من البحث.

و. افتراض البحث التطويري وحدوده

افتراض البحث التطويري وحدوده فيديو الرسوم المتحركة التفاعلية فلوتاغون ستوري *(Plotagon Story)* هي كما يلي:

١. افتراض البحث التطويري

أ) إن وسائل التعليم باللغة العربية وخاصة في المواد الحوار, قادرة على جعل التلاميذ ناشطين في عملية التعليم وقادرة على تقديم تعليم اللغة العربية وخاصة مواد الحوار في الحياة اليومية.

ب) يمكن للتلاميذ التعلم بشكل مستقل إما في المدرسة أو في البيت.

ج) المحقق هي محاضرون ومدرس لديهم خبرة في التعليم ويتم اختيارهم وفقًا لمجالاتهم.

د) تعكس العناصر الموجودة في صفحة التأكيد تقييم المنتج الذي سيوضح ما إذا كان المنتج قابلاً للاستخدام أم لا.

٢. حدود البحث التطويري

أ) المنتج الناتج هو فيديو الرسوم المتحركة التفاعلية فلوتاغون ستوري *(Plotagon Story)* محدود يحتوي على مادة الحوار في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة كديري.

ب) تم إجراء اختبار التأكيد المحتوى والتأكيد البناء واختبار ممارس المدرس والاختبار الميدان

ج) تم إجراء تجربة المنتج في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة كديري مع أحد الصف السابع.

ز. الدراسات السابقة

تمت دراسة الأبحاث السابقة ذات الصلة بالبحث حول تطوير الفيديو الرسوم المتحركة التفاعلية فلوتاغون ستوري لمهارة الكلام في العديد من الدراسات البحثية السابقة على النحو التالي:

١. البحث الذي قد أقام به كنت نادية سلمى في سنة ٢٠٢٠ تحت الموضوع "تطوير مواد مهارة الاستماع باستخدام الوسائل المتعددة برمجة فلوتاغون ستوري لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية مالانج". يحصل هذا البحث هو فعالية استخدام الوسائل المتعددة لمهارة الاستماع بالاستفادة من برمجة فلوتاغون ستوري مؤكد ومقرر يساعد التلاميذ في فهم المواد لمهارة الاستماع من الكتاب التعليمي. إذن, هناك يوجد التأثير في استخدام الوسائل المتعددة لمهارة الاستماع بالاستفادة من برمة فلوتاغون ستوري إلى مساعدة فهم مواد تعليم مهارة الاستماع تلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية مالانج, فهذه البرمجة فعالا لتعليم مهارة الاستماع فيه. وأما الفرق مع هذا البحث هو مادة الدرس لمهارة الاستماع.

٢. البحث الذي قد أقام به إسمهاراني في سنة ٢٠٢١, بالموضوع "تطوير وسيلة الرسوم المتحركة بتطبيق فلوتاغون ستوري في ترقية مهارة الكلام لطلبة السابع في مدرسة نور المعاد المتوسطة الإسلامية ببنجاربارو كاليمانتان الجنوبية". يحصل هذا البحث على أن وسيلة الرسوم المتحركة باستخدام فلوتاغون ستوري تستحق مهارة الكلام لطلاب الصف السابع في مدرسة نور المعاد المتوسطة الإسلامية ببنجاربارو كاليمانتان الجنوبية. وأما الفرق مع هذا البحث هو موضع البحث و نموذج البحث هو Borg and Gall.

٣. البحث الذي قد أقام به رحمى فازيرا في سنة ٢٠٢٢, بالموضوع " تصميم تجريبي لوسائل الإعلام التعليمية باستخدام الرسوم المتحركة فلوتاغون على مواد البنية الذرية". يحصل هذا البحث على أن من الممكن استخدام وسائط التعلم القائمة على الفيديو للرسوم المتحركة فلوتاغون كوسيلة تعليمية في عملية التعلم في

المدرسة. وأما الفرق مع هذا البحث هو مادة الدرس و نموذج البحث هو Borg and Gall.

٤. البحث الذي قد أقام به ميتا دوي أنغرياني في سنة ٢٠٢١, بالموضوع "تطوير وسيلة الرسوم المتحركة الكرتون في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الرابع من مدرسة الإبتدائية الحكومية ١١٤ فيكان بارو". نوع البحث المستخدم هو البحث باستخدام طرق البحث التكوينية *(formative research)*. يحصل هذا البحث المتحصل عليها عبارة عن وسائط فيديو رسوم متحركة حول الموضوع ٦ والموضوع الفرعي ٢ التعلم ١ لطلاب الصف الرابع الابتدائية المناسبة للاستخدام. وأما الفرق مع هذا البحث هو طريقة البحث وموضع البحث.

٥. المجلة التي قد أقام بها ليلي صالحة في سنة ٢٠٢٠, بالموضوع "تطوير وسائط تعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق فلوتاغون لطلاب المدرسة الثانوية الإسلامية فيتوع فانجع كرسيك". تحصل في هذه الجلة على أن وسائط تعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق فلوتاغون لها تأثير إيجابي وتحديداً من خلال زيادة مخرجات تعلم الطلاب. وأما الفرق مع هذا البحث هو موضع البحث و نموذج البحث هو Borg and Gall.

٦. المجلة التي قد أقام بها محمد طاهر وكيكي جهيا مسلمة ونهاية مشافعة في سنة ٢٠١٩, بالموضوع " تطبيق فلوتاغون ستوري لمهارات الكلام في تعلم اللغة العربية وفقًا KMA ١٨٣ في سنة ٢٠١٩". تستخدم هذه المجلة طرقًا مختلطة أو ما يسمى باللغة الإنجليزية هي *Mixed Methods*. تحصل في هذه الجلة على أن هناك زيادة في مهارة كلام من خلال تطبيق فلوتاغون ستوري. وأما الفرق مع هذا البحث هو طريقة البحث.

بناءً على المعرض السابق للبحوث, يتمثل تشابه هذا البحث في مناقشته للتعليم باستخدام فيديو الرسوم المتحركة التفاعلية, ولكن ما يميز هذا البحث التطويري هو تركيزه على ثلاثة جوانب أساسية: الجانب الأساسي المتعلق بتركيز البحث والجانب المنهجي المتعلق بنوع البحث ونموذج البحث المستخدم في عملية التعلم والجانب الجغرافي المتعلق بموقع البحث. لذلك, تتناول الباحثة موضوع البحث "تطوير الفيديو الرسوم المتحركة التفاعلية باستخدام فلوتاغون ستوري لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة كديري".

ح. تحديد المصطلحات

بناءً على هذا الموضوع, من الضروري شرح بعض المصطلحات لتجنب سوء فهم القارئ:

١. بحث تطويري أو في اللغة الإنجليزية *"Research and Development"* هي طريقة البحث المستخدمة لإنتاج منتج معين, واختبار فعالية ذلك المنتج. لتكون قادرًا على إنتاج منتجات معينة, يتم استخدام البحث الذي هو تحليل الاحتياجات واختبار فعالية هذه المنتجات حتى تتمكن من العمل في المجتمع.[٣]

٢. وسائل الإعلام هي الأدوات البصرية أو الفوتوغرافية أو الإلكترونية التي تستخدم لتنظيم المعلومات البصرية أو اللفظية ونقل رسائل التعلم.[٤]

٣. الفيديو هي أحد الوسائل الملموسة التي أثبتت فعاليتها في نقل المعلومات وتكوين الآراء وإثارة التعاطف العام.[٥]

---

[٣] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* Bandung, Alfabeta, ٢٠١١, ص.٢٩٧

[٤] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* Jakarta: Raja Grafindo Persada, ٢٠١٤, ص.٣

[٥] Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif,* Semarang, Fatawa Pubishing, Cet. Pertama, ٢٠٢٠, ص. ١٦١

٤. الرسوم المتحركة التفاعلية هي الوسائط تتكون من سلسلة من الصورة الثابتة المتتابعة في إطار وتعرض ميكانيكيا بواسطة جهاز إلكتروني لتظهر حية على الشاشة.[٦]

٥. فلوتاغون ستوري هو تطبيق قادر على إنشاء أفلام رسوم متحركة من أي سيناريو مكتوب مسبقًا.[٧]

٦. الكلام هو استعراض للحوار أو المحادثة بين طرفين. يشير ذلك إلى أن المعنى العام له متنوع من حيث الأشكال والصور والأنواع وفقا لنوع الخطاب والمناقشة.[٨]

---

[٦] J.Julia,dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital Untuk Sekolah Dasar,* Sumedang, CV.Caraka Khatulistiwa, Cet. Pertama, ٢٠٢١, ص.٧٦

[٧] *Plotagon Membuat Film Melalui Tulisan ,* https://www.blackxperience.com/technews/detail/plotagon,-membuat-film-melalui-tulisan. diakses pada tanggal ١٩ سبتمبر ٢٠٢٢ pukul ٢٠.١٧

[٨] محمد ثابرين, *تطبيق الطريقة المباشرة في تعليم الحوار بمدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية سيكلي "Sigli"* , لساننا: المجلة علم اللغة العربية وتعلمه, ٢٠١٧, ص. ٨٨