

الفصل الاولى

مقدمة

أ. خلفية البحث

تحقيق الأهداف التعليمية التي تم تصميمها وتطبيقها على كل مدرسة عن وجود المرافق والبنية التحتية الداعمة. إحدى الوسائل التي يجب الوفاء بها هي وسائل الإعلام. يعد استخدام وسائل التعلم جزءا مهما ويدعم طريقة التعلم المستخدمة. وسائل الإعلام كشكل وقناة تستخدم لنقل الرسائل أو المعلومات¹. من ناحية أخرى ، تتمتع وسائل الإعلام بالقدرة على تعزيز اهتمام الطلاب ومهارات التحدث. لذلك ، من المهم اختيار وسيلة تعليمية تناسب المادة ، لأن اهتمامات الطلاب التعليمية ومهارات التحدث تعكس تحقيق المعلومات ونجاح الأهداف في عملية التعلم .

الرسوم المتحركة هي واحدة من وسائل التعلم التي يمكن استخدامها لربط التعلم لجعله أكثر إثارة للاهتمام وتوفير شعور بيئي جديد للطلاب². بالإضافة إلى ذلك ، تتمتع الرسوم المتحركة أيضا بجاذبية بصرية. الرسوم المتحركة لها مظهر جذاب وجذاب سيشجع المستخدمين على المشاركة في عملية التعلم. في هذا الوقت ، يكون الوصول إلى منصة إنشاء الرسوم المتحركة أمرا سهلا للغاية من قبل أي شخص.

¹ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Cet.14, Jakarta: Rajawali Pers,2011), h.3.

² rfai Fathurahman, "Film animasi sebagai media pembelajaran terpadu untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Ilmiah Kependidikan, (Vol. 04. No. 01 2014).

إن تطوير التكنولوجيا في إندونيسيا في صناعة الرسوم المتحركة ليس معقدا للغاية ، فأحدى المنصات التي يمكن أن تكون بديلا هي فليفا كليب. فليفا كليب عبارة عن نظام أساسي لتطبيق إنشاء الرسوم المتحركة يتيح للمستخدمين إنشاء رسوم متحركة بسهولة وفقا لما يريده المستخدمون والذي يتضمن الشخصيات والإعدادات والقصص وما إلى ذلك. استخدام فليفا كليب في تعلم اللغة العربية لديه إمكانيات ممتازة لزيادة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية. يركز تطوير العديد من وسائل التعلم القائمة على الرسوم المتحركة على مهارة كلام.

مهارة كلام (مهارات التحدث) هي القدرة على نطق الأصوات والكلمات المفصلة للتعبير عن الأفكار والأفكار والمشاعر والتعبير عنها ونقلها.³ جنبا إلى جنب مع تطور التكنولوجيا ، يجب أن يتطور تطوير وسائل الإعلام التعليمية العربية. يمكن أن يكون استخدام تطبيق فليفا كليب بديلا يمكن أن يساعد في تحقيق أهداف التعلم من خلال مواكبة التطورات التكنولوجية. لذلك ، يتطلب هذا البحث مدارس لديها مرافق كافية لدعم نجاح البحث.

في مدرسة المتوسطة الحكومية الواحدة موجوكرتا ، تكون المرافق الداعمة لتطوير وسائل التعلم القائمة على الرقمنة كافية. التلفزيون الذكي ، جهاز العرض ، الوصول إلى الإنترنت متاح بشكل جيد. على الرغم من توفر المرافق ، إلا أن استخدام المرافق في تعلم اللغة العربية في مهارة القرعة لا يزال غير الأمثل. هذا وفقا للمعلومات التي قدمها مدرس اللغة العربية في مدرسة المتوسطة الحكومية

³ Djago Tarigan dkk, Pengembangan Keterampilan Berbicara, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan), hlm.6

الواحدة موجوكرطا ، اهدا كورنيا موليدين ، وقال إن تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في مهارة كلام عادة ما يحصلون فقط على مساعدة عينة من المعلمين وليس الناطقين بها. وقال أيضا إن قدرة طلاب الصف السابع على التحدث لم تكن كلها موزعة بالتساوي ، فبعضها كان سلسا وبعضها صعبا. اعترفت المدرسة أيضا بأن تطوير وسائل التعلم الرقمية لا يزال من الصعب القيام به بسبب نقص المعرفة بوسائل التعلم الرقمية.⁴

من شرح المشكلة أعلاه ، شعر الباحث بالحاجة إلى إجراء بحث وتطوير وسائل تعلم الرسوم المتحركة باستخدام فليفا كليب على طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الحكومية الواحدة موجوكرطا

ب. صياغة المشكلة

بناء على الخلفية المشكلة السابقة، فإن صياغة مشكلة هذا البحث هي:

١. كيف تطوير وسائل التعليم الرسوم المتحركة باستخدام فليفا كليب في تعلم مهارة الكلام لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ١ موجوكرطا؟

٢. كيف فعالية وسائل التعليم الرسوم المتحركة باستخدام فليفا كليب في تعلم مهارة الكلام لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ١ موجوكرطا؟

⁴ Hasil Wawancara Peneliti dengan Bapak Ihda Kurnia Maulidin, Pada Hari Senin, 16 Oktober 2023.

ج. أهداف البحث

بناء على الخلفية المشكلة أعلاه، فإن هدف هذا البحث هو:

١. لمعرفة كيف تطوير وسائل التعلم الرسوم المتحركة باستخدام فليباكليب في تعلم

مهارة الكلام لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ١

موجوكرطا.

٢. لمعرفة كيف فعالية وسائل التعلم الرسوم المتحركة باستخدام فليباكليب في تعلم

مهارة الكلام لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ١

موجوكرطا.

د. فوائد البحث

نتائج هذا البحث متوقع أن تكون ذات فائدة على النحو التالي:

١. الفائدة النظرية

من المتوقع أن يقدم نتائج هذا البحث رؤى حول طرق التدريس الفعالة

والمبتكرة في تعلم مهارة كلام النصوص في اللغة العربية، ويمكن أن يكون دليلاً

للمربين في تصميم وسائل التعلم وأساليب تدريس أكثر فعالية وجاذبية

للطلاب.

٢. الفائدة العملية

أ) الفائدة للباحث

الباحث سيحصل على تجربة في تصميم وسائل تعليم الرسوم المتحركة

باستخدام فليباكليب ، ويمكن تطبيق هذه التجربة في الأبحاث والمهام

القادمة.

ب) الفائدة للمعلم

المعلمون يمكنهم اعتماد أو تكييف تقنيات التعلم الفعالة التي تم اكتشافها في هذا البحث، مما يعزز جودة تدريسهم في تعلم اللغة العربية.

ت) الفوائد للطلاب

الطلاب سيستفيدون من وسائل التعلم التي تكون أكثر جاذبية وتفاعلاً، مما يمكن أن يزيد من اهتمامهم في تعلم اللغة العربية في مهارة الكلام.

ث) الفوائد للمدرسة

المدرسة يمكن أن تعزز جودة تعلم اللغة العربية في مهارة الكلام من خلال اعتماد وسائل التعليم الرسوم المتحركة باستخدام فليباكليب، والتي ثبتت فعاليتها ويمكن أن تكون جاذبة للمدرسة، نظراً لأن استخدام التكنولوجيا في التعلم يمكن أن يجعل المدرسة أكثر جاذبية للطلاب المستقبليين وأولياء الأمور.

هـ. فرضية البحث

- في هذا السياق، يمكن إجراء صياغة الفرضية والبحث والتطوير كما يلي:
1. فرضية البديل: أن استخدام وسائل التعليم الرسوم المتحركة باستخدام فليباكليب في تعلم مهارة الكلام لطلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية الدينية الحكومية ١ موجوكرطا له تأثير وتأثير عالي.
 2. فرضية الصفر: استخدام وسائل التعليم الرسوم المتحركة باستخدام فليباكليب في تعليم مهارة الكلام لطلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية الدينية الحكومية ١ موجوكرطا، لا يكون له تأثير وله تأثير ضئيل جداً.

و. الدراسة السابقة وابتكار البحث

جدوال ١. ١ رسم البياني وجه الإتفاق و وجه لإختلاف

رقم	اسم الباحث	موضوع البحث	تفاوت	المعادلات
٠١	راتنا أوليا، جامعة نيغيري سيمارانج، ٢٠١٧. (بحث العلم) ^٥	تطوير فيديو الحركة المتوقفة كوسيلة تعليمية للغة العربية لطلاب الصف التاسع في المدرسة الثانوية.	استخدام وسائل الرسوم المتحركة في تعلم اللغة العربية. استخدام منهج البحث و التطوير	استخدم هذا البحث رسوم متحركة قائمة على تقنية الإيقاف المتحرك، بينما استخدم الباحث رسوم متحركة قائمة على فليبكليب. لا يوجد تخصيص في هذا البحث لمهارة كلام، بينما استخدم الباحث مهارة الكلام.
٠٢	سري فناواتي عبد الله، جامعة الحكومية غورونتالو. ٢٠٢١. (بحث العلم) ^٦	تطوير وسائل الرسوم المتحركة بناء على plotagon في موضوع المواد الإضافية والمواد	استخدام وسائل الرسوم المتحركة في تعلم اللغة العربية.	تطوير وسائل التعلم بالرسوم المتحركة يتم باستخدام تطبيق plotagon ويستخدم في مادة العلوم، في حين استخدم الباحث تطبيق

⁵ Ratna Aulia, "Pengembangan Animasi Stop Motion Video Sebagai Medoa Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas IX MA". (Semarang, Universitas Negeri Semarang 2017).

⁶ Sri finawati Abdullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Android pada Materi Mengenal Bangun Datar di Kelas II Sekolah Dasar Se-Kecamatan Suwawa", (Gorontalo, Universitas Negeri Gorontalo, 2021).

		الإدمانية في المدرسة الثانوية الدينية	استخدام منهج البحث و التطوير	فليبياكليب في تطوير وسائل التعلم.
٣.	محمد شهيد فادل، جامعة إسلامية الحكومية أنتصاري بانجرماسين، ٢٠٢ ١ (بحث العلم) ^٧	تطوير الرسوم المتحركة باستخدام تطبيق فليبياكليب لتعلم الكلام.	استخدام وسائل الرسوم المتحركة في تعلم اللغة العربية. استخدام منهج البحث و التطوير	تطوير وسائل الإعلام لمهارة الكلام بينما يقوم الباحث بتطوير وسائل التعلم في مهارة الكلام.
٤.	فيينا نعمة الفريدة، جامعة الإسلامية الحكومية أحمد صديق جبار، ٢٠٢١. (بحث العلم) ^٨	تطوير وسائل التعلم الرقمية القائمة على powton في موضوع نظام الشمس للفصل السابع في المدرسة الإسلامية المتوسطة.	استخدام وسائل الرسوم المتحركة في تعلم اللغة العربية. استخدام منهج البحث والتطوير	تطوير وسائل الإعلام المتحركة باستخدام تطبيق powtoon للرسوم المتحركة واستخدامه في مادة العلوم، في حين أن الباحث استخدم تطبيق فليبياكليب لتطوير وسائل التعلم.
٥.	أنيتا رحماواتي، جامعة الإسلامية الحكومية أحمد	تطوير وسائل الرسوم المتحركة بناء على	استخدام وسائل الرسوم	تطوير وسائل الرسوم المتحركة باستخدام تطبيق plotagon

⁷ Muhammad Sahid Fadillah, "Pengembangan Anomasi Menggunakan Aplikasi Flipaclip Untuk Pembelajaran Kalam", (Banjarmasin, UIN Antasari Banjarmasin 2021).

⁸ Fina Nikmatul Farida "Pengembangan Media Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII SMP/MTs", (Jember UIN Kh.Achmad Siddiq, 2021).

صديق جيمبر، ٢٠٢٢ (بحث العلم) ^٩	plotagon في موضوع المواد الإضافية والمواد الإدمانية للمدرسة الثانوية	المتحركة في تعلم اللغة العربية. استخدام منهج البحث والتطوير	واستخدامها في مادة العلوم، بينما استخدم الباحث تطبيق الرسوم المتحركة فليباكليب في تطوير وسائل التعلم.
---	---	---	---

لقد قام الباحثان السابقون بالعديد من الأبحاث في تطوير التعلم باستخدام وسائل التعليم الرسوم المتحركة. ومع ذلك، في هذه الدراسة، استخدم الباحثان تطبيق الرسوم المتحركة فليباكليب كوسيلة لتعلم اللغة العربية في مهارة الكلام. يمكن الوصول بسهولة إلى تطبيق فليباكليب من قبل المعلمين والطلاب. عملية إنشاء الرسوم المتحركة على فليباكليب لا تتطلب مهارات خاصة في التصميم، مما يسهل على أي شخص، بما في ذلك المعلم، إضافة الابتكار في عملية التعلم وفقاً للاحتياجات.

ز. تعريف المصطلحات

١. وسائل التعليم الرسوم المتحركة باستخدام فليباكليب

فليباكليب هو برنامج يستخدم لإنشاء وتحرير وتحريك الصور أو الرسوم التوضيحية بطريقة متسلسلة وبسيطة بوسائل إنشاء سهلة، حيث يكفي الرسم مباشرة في التطبيق دون الحاجة إلى استخدام أجهزة مثل قلم ستايلس للأندرويد. يتيح هذا التطبيق للمعلمين إنتاج مواد تعلم للغة العربية بصورة رسوم متحركة تفاعلية تدعم تطوير مهارة الكلام الصحيحة (كلام النصوص

⁹ Anita Rahmawati, "Pengembangan Media Animasi Berbasis Plotagon Pada Materi Zat Aditif Dan Zat Adiktif SMP/MTs", (Jember UIN Kh.Achmad Siddiq,2022).

بشكل صحيح) في الصف الثامن بمدرسة الثانوية الدينية الحكومية ١
موجوكرطا.

وسيلة التعلم هذه تشمل جميع المواد للغة العربية في الصف الثامن في
المدرسة الدينية للمرحلة الثانوية، الفصل الثاني، وتركز على مهارة الكلام.
يمكن للمدرسين أو الطلاب الوصول إليها باستخدام الهاتف المحمول،
الكمبيوتر المحمول أو التلفزيون الذكي، ويمكن الوصول إليها عبر الإنترنت أو
بدون اتصال.

٢. مهارة الكلام

يطلق على التحدث أيضا اسم الحوار أو المهادسة ، وهو جانب من جوانب ممارسة
أصوات التعبير أو الكلمات التي يتم تجميعها في جمل للتعبير عن الأفكار في شكل
أفكار أو آراء أو رغبات أو مشاعر للمحاورين باللغة العربية وهي إحدى المهارات التي
يتم تدريسها في تعلم اللغة العربية.

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
Mojokerto