الباب الأوّل

مقدّمة

أ. خلفيّة البحث

اللغة هي رمز صوتي تعسفي أو أيهما تريد متفق عليه من قبل الناس ويستخدم للتواصل وفهم نوايا بعضهم البعض. وفقا للبيانات الموجودة على صفحة *الأطلس العالمي للغات (WAL)* على موقع *UNESCO*، يوجد في عام ٢٠٢٣ حوالي ٨٠٠٠ نوع من اللغات التي تم الاتفاق عليها في جميع أنحاء العالم. تم توثيق اللغة المعنية من قبل الحكومة والمؤسسات العامة والمجتمع الأكاديمي .

اللغة العربية هي لغة أجنبية, لأن اللغة العربية ليست لغة تستخدم في الحياة اليوميّة. اللغة العربية هي الآن واحدة من أكثر اللغات انتشارا في العالم. أحد أسباب الاستخدام المتزايد للغة العربية هو أن اللغة العربية هي لغة عبادة المسلمين الذين يشكلون ثاني أكبر عدد من السكان في العالم بعد المسيحيين. أثرت اللغة العربية أيضا على مفردات اللغات الأخرى.

عملية التعلم مهمة للغاية، لأن التعلم هو نهج قادر على تطوير المعرفة والمهارات التي يمكن أن تعزز الروح الاجتماعية للطلاب في البيئة المحيطة. يصبح التعلم أداة مهمة تساعد الأفراد على اكتساب المعرفة وتشكيل الشخصية والشخصية وزيادة الثقة ككائنات اجتماعية .(Karim & Ansar, 2022)

تعلم اللغة العربية هو عملية الاقتراب لفهم شخص ما عن اللغة العربية نفسها. بشكل عام، في تعلم اللغة العربية، يجب أن يمتلك الطلاب أربع مهارات. و هي الاستماع و الكلام و القراءة و الكتابة. هذه المهارات الأربعة هي جوانب مهمة في تعلم اللغة العربية و في اللغات الأجنبية الأخرى، لأن هذه المهارات الأربعة تمكن أن تدعم تحقيق مهارات الطلاب في اللغة.(Taubah, 2019)

يتطلب تعلم اللغة العربية في الواقع مشاركة مباشرة من الطلاب. يجب تطبيق أساليب التعلم التفاعلي، وهي عمليات التعلم التي تشرك الطلاب بشكل نشط وسلبي. تدعي دراسة من (Faryadi في2018 ,.Hakim et al) أنه يمكن إتقان تعلم اللغة العربية بشكل أكثر جدوى إذا استخدم المعلمون الأصوات والأنماط والحركات ومزيج من وسائل المختلفة في الدروس اليومية.

في عملية التعليم والتعلم، تتمتع وسائل الإعلام بمستوى عال من الإلحاح. بشكل عام، تعمل وسائل الإعلام كقناة للرسائل. بالإضافة إلى هذه الوظائف، يمكن أن يؤدي استخدام الوسائط في عملية التعلم أيضا إلى إثارة اهتمام الطلاب وفضولهم، وإثارة دافع التعلم، والقدرة على التأثير على نفسية الطلاب. يمكن أن يساعد استخدام الوسائط الطلاب أيضا على تحسين الفهم وتقديم المواد بشكل مثير للاهتمام وتكثيف المعلومات (Mahmuda, 2018).

لقد وفر تطوّر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تأثيرا كبيرا جدا على كل قطاع من قطاعات الحياة. إن ظهور تقنيات جديدة، بما في ذلك الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر، يغير الآن نمط الحياة البشرية. طلاب المدارس ليسوا استثناء. بحيث اخترق تطوير

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أيضا مجال التعليم. في الوقت الحاضر، لم يعد التعلم التقليدي باستخدام وسائل الكتب المطبوعة جذابا جدا للطلاب. بدأ المعلمون أيضا في التحول إلى وسائل التكنولوجيا في شكل نقاط طاقة *(Power point)* ، *Youtube* ، إلى تطبيقات دعم التعلم الأخرى. واحدة من وسائل الإعلام التي يهتم بها الطلاب والمعلمون اليوم هي الوسائط المتعددة. لأن وجود هذه التكنولوجيا كان قادرا على دمج أنواع مختلفة من الوسائط في نموذج تعليمي واحد، أحدها استخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في التعلم.

الوسائل المتعددة التفاعلية هي تقنية جديدة ذات إمكانات هائلة لتكييف طريقة التعلم، وطريقة الحصول على المعلومات، وطريقة الترفيه عن طلاب هذا العصر. بمعنى آخر، تعد الوسائط المتعددة التفاعلية واحدة من أكثر الطرق الجديدة شيوعا للتعلم من وسائل التعلم .(Ilmiani et al., 2020) تدمج الوسائل المتعددة التفاعلية أنواعا مختلفة من الوسائل في وحدة تعليمية واحدة. بدءا من النصوص والرسومات والمرئيات والصوت والفيديو إلى التفاعل في التعلم. يعد استخدام تكنولوجيا الوسائل المتعددة التفاعلية كوسيلة في التعلم أحد البدائل الفعالة للمساعدة في التغلب على مشاكل التعلم لدى طلاب اليوم. لأنه باستخدام هذه التقنية، يمكن للطلاب التعلم بشكل مستقل وأسهل وأكثر راحة. يمكن لوسائل الإعلام أيضا التفاعل مع الطلاب وتقييم التقييمات التي يقوم بها الطلاب والرد عليها.

بناء على الوصف أعلاه، بادر الباحث إلى محاولة تطوير وسيلة التعلم بمفهوم الوسائل المتعددة التفاعلية. ومن هذا المنطلق يحمل هذا البحث بعنوان ***تطوير الوسائل المتعدّدة التفاعليّة في تعليم اللغة العربية وتعلمها.***

ب. تحديد المشاكل

بناء على خلفية المشكلة المذكورة أعلاه، يقوم المؤلف بصياغة المشكلة في شكل الأسئلة التالية:

١. كيف تطوير برمجيات الوسائل المتعددة التفاعلية كوسيلة لتعليم اللغة العربية لطلاب صف الخامس في المدرسة الابتدائية؟
٢. ما هي جدو برمجية الوسائل المتعددة التفاعلية لتعلم اللغة العربية لطلاب صف الخامس في المدرسة الابتدائية؟

ج. أهداف البحث

١. معرفة كيفية تطوير برمجيّة الوسائل المتعددة التفاعلية كوسيلة لتعلم اللغة العربية لطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية.
٢. معرفة جدوى تطبيق برمجيّة الوسائل المتعددة التفاعلية لتعلم اللغة العربية على طلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية.

د. فوائد البحث

تنقسم فوائد هذا البحث إلى قسمين، وهما كما يلي:

١. الفوائد النظرية

أ.) إثراء كنوز المعرفة وخاصة في النظريات المتعلقة بتطوير الوسيلة التعليمية.

ب.) كمواد مدخلات للمعلّمين في تنفيذ أنشطة التعلّم بشكل أكثر فعالية وكفاءة.

ج.) أن نكون مرجعا لمزيد من الباحثين فيما يتعلق بالوسائط التفاعلية لتعلم اللغة العربية القائمة على الوسائط المتعددة.

٢. الفوائد العملية

أ.) للباحثين: تقديم تجارب جديدة في ابتكار واستخدام وسائل الإعلام في تعلم اللغة العربية على مستوى المرحلة الابتدائية.

ب.) للمتعلّمين: زيادة تحفيز تعلم الطلاب.

ج.) للمعلّمين: توفير وسائط مواد تعليمية إضافية يمكنها تبسيط عملية التدريس والتعلم للطلاب.

د.) للمدارس: توفير منتجات جديدة في شكل وسائط تفاعلية لتعليم اللغة العربية قائمة على الوسائل المتعددة كمحاولة لمواءمة التعليم مع التطورات التكنولوجية.

هـ. حدود البحث

ولكي يكون هذا البحث أكثر تركيزا، يتكون هذا التحديد إلى أربعة عناصر مهمة و هي:

١. يقتصر هذا البحث في تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية المصممة باستخدام برنامج مايكروسوفت أوفيس بوربوينت (*Microsoft Office Power Point*).

٢. يستهدف هذا تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية لصف الخامس من المدرسة الابتدائية بيوكياكرتا.

٣. تقتصر المراحل في هذا البحث البحث و التطوير إلى المرحلة الأولى البحث التمهيدي, المرحلة الثانية تطوير المنتجات, و المرحلة الثالثة اختبار التحقق من صحة المنتج.

و. الدراسة المكتبية

البحث المتعلق بتطوير الوسائل في تحسين نتائج تعلّم الطلّاب أمر شائع. ومع ذلك، لا يزال البحث مثيرا للاهتمام، لأنه لا تزال هناك بعض الخصائص و النقاط التي تميّز هذا البحث عن الدراسات الأخرى.

بعد إجراء الدراسة المكتبية، هناك العديد من البحوث القديم التي لها صلة بهذا الموضوع البحثي، وهي:

١. **العنوان**: تطوير الوسائل المتعددة لتعلم اللغة العربية الأساسية (Ulhadi et al., 2021)

الكاتب: Kanang Ulhadi, Aunurrahman, Fadillah

الهدف: تطوير و وصف تصميم الوسائل المتعددة لتطوير تعلم اللغة العربية الأساسية ومعرفة فعالية الوسائل في تعلّم اللّغة العربيّة الأساسيّة.

الطريقة: يتم تضمين هذا البحث في طريقة البحث التطويري باستخدام خطوات تصميم نموذج ADDIE والتي تتكون من خمس مراحل وهي مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

النتائج: النتائج التي تم الحصول عليها من هذا التطور هي الوسائل المتعددة لتعلم اللغة العربية في المستوى الأساسي في شكل مقاطع فيديو تعليمية باستخدام تطبيق *kinemaster* للأندرويد. من جميع مراحل التطوير، تم الحصول على نتائج البحث بمعايير "جيد جدا" مما يعني أن هذا المنتج مناسب للاستخدام. بالإضافة إلى ذلك، وجد خبراء التصميم وخبراء المواد وخبراء الإعلام أن الوسائل المتعددة للتعلم الذي تم تطويره "ممكن" للاستخدام في تعلم اللغة العربية على المستوى الأساسي مع المراجعات حسب توجهات الخبراء. حصلت نتائج اختبار t باستخدام SPSS من تحليل فعالية تعلم الوسائل المتعددة على قيمة ٠,٠٠٠. من المعروف أنه إذا كانت درجة اختبار t أصغر من ٠,٠٥ ، فإن Ha الذي ينص على أن تعلم الوسائل المتعددة فعال في تحسين نتائج تلاوة الموضوعات العائلية في مدرسة الابتدائية الإسلامية هداية الرحمان في الصف ١ "مقبول" و Ho الذي يقول عكس ذلك "مرفوض". وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن تطوير الوسائل المتعددة لموضوعات الأسرة العربية قادر على مساعدة الطلاب في تحسين نتائج التعلم في المواجهة.

أوجه التشابه: تكمن أهمية هذه الدراسة في علاقتها بتطوير تعلم الوسائط المتعددة للغة العربية في المرحلة الأساسية.

أوجه الاختلاف: تركز هذه الدراسة على تطوير الوسائل المتعددة فقط، بينما يركز الباحثون على تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية. البحث التي أجراه (Ulhadi et al., 2021)تم تطويره أيضا باستخدام تطبيق *Kinemaster* بينما

يقوم الباحثون بتطوير الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام تطبيق *Microsoft Office Power Point*.

٢. **العنوان**: تطوير وسائل تعليم اللغة العربية استنادا إلى مقاطع فيديو متحركة تفاعلية لطلاب مدرسة عالية (Hamidi et al., 2023)

الكاتب: Kurniawan Hamidi, Wan Jamaluddin, Koderi, Erlina

الهدف: معرفة تطوير وسائل التعلم التفاعلية المتحركة القائمة على الفيديو يمكن أن تساعد عالم التعليم على تحقيق أهداف التعلم المرجوة وقياس جدوى وفعالية هذه الوسائل في التقدم اللغوي للصف XI MAN I Bandar Lampung.

الطريقة: طريقة البحث المستخدمة هي طريقة تطوير ADDIE مع نموذج يتكيف مع المنتج المراد تطويره.

النتائج: أنتج هذا البحث منتجا على شكل وسائل فيديو متحركة تفاعلية لتدريب مهارات اللغة العربية لدى الطلاب. في مرحلة التحقق من الصحة تم الحصول على نتائج الجدوى الإعلامية بنسبة ٩٢,٥٪ ، وتم الحصول على الجدوى المادية بنسبة ٩٦,٩٪ ، وتم الحصول على جدوى البرنامج بنسبة ٩٦,٤٪. بناء على هذه النتائج، يمكن استخدام وسائل الفيديو المتحركة التفاعلية. أظهر اختبار الفعالية الذي تم الحصول عليه بناء على نتائج اختبار t نتائج قيمة Sig من الجدول .٠٠٠ < من ٠,٠٥. أظهرت نتائج الحساب أن T تحسب > جداول (٢,٠٢١ < ٧٤,٠٦١) T ثم يتم رفض Ho بحيث يمكن استنتاج

أن وسائط الفيديو المتحركة التفاعلية تستخدم بشكل فعال في تعلم مهارات التحدث. هذا يدل على أن مقاطع الفيديو المتحركة التفاعلية جيدة جدا للاستخدام في التعلم في الفصول الدراسية، وخاصة ممارسة مهارات التحدث.

أوجه التشابه: تناقش هذه الدراسة تطور وسائل التعلم التفاعلية باللغة العربية.

أوجه الاختلاف: تركز هذه الدراسة على وسائط التعلم المتحركة القائمة على الفيديو، بينما يركز الباحثون على وسائل التعلم التفاعلية القائمة على الوسائل المتعددة.

٣. **العنوان**: تعلم اللغة العربية التفاعلي متعدد الوسائط في المدرسة الابتداعية القرآنية ٨ باليمبانغ باستخدام طريقة لوثر (Al Jihad & Adithio, 2018)

الكاتب: Hajsmy Al Jihad, Ilham Adithio

الهدف: الغرض من هذه الدراسة هو تصميم وبناء تطبيقات يمكن أن تساعد الطلاب على تعلم مادة اللغة العربية وفقا ل RPP المدرسة الابتدائية القرآنية ٨ باليمبانج

الطريقة: يكون هذا البحث على شكل بحث تطويري باستخدام إصدار طريقة Luther-Sutopo MDLC

النتائج: أنتج هذا البحث تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلية لتعلم اللغة العربية باستخدام برنامج Adobe Flash CS٦ ولغة برمجة Adobe Air و Action script ٣,٠. في مرحلة اختبار ألفا باستخدام طريقة الصندوق الأسود،

يمكن ملاحظة أن كل قائمة وزر يتماشى مع التوقعات. وفي مرحلة الاختبار التجريبي باستخدام طرق الاختبار البعدي والاختبار القبلي، يمكن استنتاج أن الطلاب يتفقون على أن تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلي لتعلم اللغة العربية يتوافق مع المادة، وسهل الفهم، ويقصر الوقت، وسهل الاستخدام وله عرض أولي جيد جدا وقائمة رئيسية.

أوجه التشابه: تناقش هذه الدراسة تطور تعلم اللغة العربية التفاعلي متعدد الوسائط

أوجه الاختلاف: الاختلاف هذا البحث يقع في محتوى المادة والعرض والأساليب المستخدمة في عملية البحث التنموي. Al Jihad & Adithio (2018)يطوران الوسائل المتعددة التفاعلية مع مواد المدرسة الابتداعية الصف ٣ بينما يستخدم الباحثون مادة المدرسة الابتداعية من الدرجة ٥. يقدم هذا البحث أيضا الوسائل في شكل تطبيقات تعتمد على Android باستخدام إصدار MDLC من الطريقة .Luther-Sutopo

٤. **العنوان**: تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية للمواد العربية لطلاب الصف الثامن من SMP IT الهدى ونوجيري (Hakim et al., 2018)

الكاتب: Muhammad Luqman Hakim, Asrowi, Muhammad Akhyar

الهدف: إنتاج وسائل المتعددة التفاعلية تناسب احتياجات الطلاب لتحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية

الطريقة: تستخدم هذه الدراسة أسلوب تطوير البحث أو البحث والتطوير *(R&D)* باستخدام نموذج ASSURE الذي يتكون من ست مراحل، وهي تحليل شخصية الطالب، وتحديد أهداف التعلم، والإنتاج الإعلامي، واستخدام المواد التعليمية، وإشراك الطلاب في أنشطة التعلم، والتقييم والمراجعة.

النتائج: نتائج هذه الدراسة هي: ١) أظهرت تجارب خبراء الإعلام على الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية فئة جيدة جدا، وكان متوسط الدرجات التي حصل عليها ٤,٦٠. ٢) تظهر تجارب خبراء المواد أن الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي تتمتع بتقييمات جيدة، بمتوسط درجات ٣,٩٧ ٤. ٣) تحصل التجارب الفردية على متوسط درجة ٤,٢٦ بما في ذلك فئة جيدة جدا، وتحصل التجارب المحدودة على متوسط درجة ٤,٣٨ بما في ذلك الفئة الجيدة جدا، والتجارب الواسعة ٤,٤٢ مع الفئات الجيدة جدا، يمكن استنتاج أن الوسائط المتعددة التفاعلية ممكنة.

أوجه التشابه: تناقش هذه الدراسة تطور الوسائل المتعددة التفاعلية لتعليم اللغة العربية

أوجه الاختلاف: المنتج الذي طوره Hakim وأصدقائه هو في شكل الوسائل المتعددة تفاعلية باستخدام تطبيق *Adobe Flash* لطلاب المدرسة الثانوية الصف الثامن. بينما يكون المنتج الذي طوره الباحث على شكل الوسائل المتعددة التفاعلية باستخدام تطبيق*Microsoft Office Power Point* لطلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية.

٥. **العنوان**: تطوير وسائل التعليم التفاعلية ٨ *Macromedia Flash* حول موضوع التعلم المواضيعي تجربتي (Rahmi et al., 2019)

الكاتب: Mar'atus Sholichah Muntaha Rahmi, M.Arif Budiman, Ari Widyaningrum

الهدف: إنشاء ابتكارات وسائل التعليم المواضيعية للصف الثاني حتى يتمكنوا من مساعدة الطلاب على فهم المواد التعليمية

الطريقة: يستخدم هذا البحث منهجية البحث والتطوير (R &D) باستخدام إجراءات تطوير تحت نموذج .Borg & Gall

النتائج: يتم الحصول على صلاحية الوسائل من نتائج التحقق من صحة الخبراء الذين يتألفون من خبيرين إعلاميين وخبيرين ماديين. النتائج التي تم الحصول عليها من خبراء المواد ٪٩٨,٣٣ I وخبراء المواد ٪٩٠ II. النتائج التي حصل عليها خبراء الإعلام ٪٩٧,٥ I وخبراء الإعلام ٪١٠٠ II مع معايير "جديرة جدا بالاستخدام". تم الحصول على التطبيق العملي لوسائل الإعلام من خلال استبيانات الردود من طلاب الصف الثاني ومعلمي SDN Sidomulyo و SDN ١ Babadan و SDN Purworejo على الوسائل التفاعلية القائمة على الوسائل التفاعلية ٨ *macromedia flash* نتائج استبيان طلاب الصف الثاني من SDN ١ Babadan ٪٩٨,٨٨ ، Sidomulyo ٪٩٨,٧٣ ، و SDN Purworejo ٪١٠٠. نتائج استبيان معلمي الصف الثاني من ، SDN Sidomulyo ٪٩٧,٥ SDN ١ Babadan ٪٩٧,٥ و SDN Purworejo ٪١٠٠ مع المعايير "يستحق جدا

لاستخدام". الاستنتاج القائل بأن الوسائل التفاعلية المستندة إلى *macromedia flash* ٨ صالحة وعملية لاستخدامها في موضوع تجربتي في الصف الثاني من المدرسة الابتدائية.

أوجه التشابه: تكمن أهمية هذه الدراسة في مناقشة تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية لتعلم طلاب المرحلة الابتدائية.

أوجه الاختلاف: يركز البحث الذي طوره رحمي و الأصدقاء على تطوير الوسائط المتعددة *macromedia flash* ٨ مع محتوى المواد الموضوعية لطلاب الصف الثاني الابتدائية، بينما يركز الباحث على تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية باور بوينت التي تحتوي على مواد تعليمية عربية صف الخامس المدرسة الابتدائية.