

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفيّة البحث

تعد الوسيلة التعليمية هي وسيلة وسيطة في نقل المواد بحيث يمكن للطلاب فهمها! إن وجود الوسيلة التعليمية في توصيل المواد داخل الفصل الدراسي سيزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم! إن استخدام وسيلة التعلم في عملية التدريس والتعلم يمكن أن يولد رغبات واهتمامات جديدة، فضلاً عن توليد الدافع للتعلم! تعد الوسيلة التعليمية أداة تعليمية للمعلمين لنقل المواد التعليمية وزيادة إبداع الطلاب وزيادة انتباه الطلاب في عملية التعلم؛ وهذا يدعم بيان أرشاد بأن هناك فوائد عديدة من استخدام وسيلة التعلم؛ لذلك، يمكن أن نستنتج أن الوسيلة التعليمية هي أداة وسيطة تساعد المعلمين في تقديم المواد التعليمية بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم إلى أقصى حد.

في القرن الحادي والعشرين، هناك تحول في وسيلة التعلم من الوسائط اليدوية والتقليدية إلى وسيلة التعلم الرقمية التي تعد أكثر فعالية وكفاءة في الاستخدام. مع تزايد انتشار التقدم التكنولوجي، يُطلب من المعلمين تطوير أنواع مختلفة من الوسيلة التعليمية! إن تطوير وسيلة التعلم سريع للغاية، حيث أن كل وسائل موجودة لها خصائصها وقدراتها الخاصة. وهذا يؤدي إلى بذل الجهود لتنظيمها عن طريق التجميع أو التصنيف! وبحسب

Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,"¹ *Journal on Education* 5, 2 (2023): 3929.

² نفس المرجع

Ina Magdalena et al., "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN² MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI" 3 (2021): 315.

Primanita Sholihah Rosmana et al., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada⁴ Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler," *Jurnal Sinetik* 6, 1 (2024): 12.

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2011).^o

Fifit Firmadani, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI⁷ PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0" (n.d.): 93.

⁷ نفس المرجع، ص ٩٦

الحمداني، يمكن تقسيم وسيلة إلى ثلاثة أنواع، وهي وسيلة المرئي، ووسيلة المسموع، ووسيلة المسموع والمرئي؛ ويرجع ذلك بالطبع إلى التطورات التكنولوجية التي تحدث في الوقت الحالي، مما أدى إلى ظهور أنواع مختلفة من وسيلة التعلم الرقمية.

الحديث عن التعلم، بالطبع يقع هذا الموضوع في نطاق النقاش في التعليم. وبحسب حسب الله، هناك خمسة عوامل على الأقل تشكل التعليم وتجعله ناجحاً، وهي عوامل الهدف، وعوامل المعلم، وعوامل الطالب، وعوامل الأدوات التعليمية، والعوامل البيئية؛ المعلمون كمعلمين هم وجود يعد أحد محددات نجاح التعلم. يجب على المعلمين أن يكونوا مبدعين ومبتكرين في تقديم التعليم. بالإضافة إلى ذلك، فإن التطور السريع للعصر حالياً والمصحوب بتطورات تكنولوجية متطورة بشكل متزايد يعني أنه يجب على المعلمين أن يكونوا قادرين على التكيف ليكونوا قادرين على استخدام التكنولوجيا بفعالية وكفاءة حتى يمكن تحقيق أهداف التعليم.

المشكلة الأساسية التي يشعر بها المعلم هي كيفية نقل المواد التعليمية بحيث يهتم الطلاب بالتعلم. فيما يتعلق باللغة العربية، لا يزال تعلم اللغة العربية يواجه حالياً العديد من العقبات؛ لا تزال العديد من المدارس تستخدم أساليب ووسائل واستراتيجيات تعلم اللغة العربية التقليدية/الكلاسيكية، بحيث أصبحت اللغة العربية موضوعاً يحظى باحترام كبير بل ويخشى بعض الطلاب! كما نعلم، في تعلم اللغة العربية، يجب أن يكون الطلاب قادرين على إتقان المهارات الأربع، وهي مهارة الاستماع ثم مهارة الكلام و مهارة القراءة و

^٨ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 248–249.

^٩ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: FIP IKIP, 1986).

^{١٠} Ainul Yakin, “PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI INDONESIA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENGEMBANGAN KURIKULUM BAHASA ARAB” 7,.

1 (2022): 60.

^{١١} Nandang Sarip Hidayat, “PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB” 37,1 (2012):

82–88.

مهارة الكتابة! تعمل هذه المهارات الأربع معاً على تطوير قدرات الطلاب في استخدام اللغة العربية، شفهيًا وكتابيًا.

التحدث هو نشاط لغوي نشط ومثمر لمستخدم اللغة والذي يتطلب مبادرة حقيقية في استخدام اللغة للتعبير عن نفسه شفهيًا مما يتطلب إتقان العديد من جوانب وقواعد استخدام اللغة. في تعلم مهارات التحدث، وأهمية المحتوى والمعنى في إيصال الرسائل شفهيًا، يمكن استخدام أساليب وأشكال مختلفة وفقاً لمستوى إتقان الطلاب للمهارات اللغوية!

مهارات الكلام هي أحد أنواع المهارات التي نريد تحقيقها في تدريس اللغة. مهارات الكلام هي القدرة على التعبير عن الأفكار والمشاعر بالكلمات والجمل الصحيحة، بالنظر إلى النظام النحوي والصوتيات، بالإضافة إلى جوانب أخرى من المهارات اللغوية، وهي الاستماع والقراءة والكتابة! ستكون عملية تعلم التحدث بلغة أجنبية سهلة إذا شارك المتحدث بنشاط في جهود التواصل. اللغة العربية هي لغة أجنبية للطلاب الإندونيسيين، بالطبع يواجه الطلاب الإندونيسيون مشاكل في تعلم اللغة العربية، سواء اللغوية (الصوتيات، وتركيب الجملة، والكتابة والمفردات) والمشاكل غير اللغوية.

إحدى المدارس التي تنفذ الأنشطة اللغوية ضمن نطاق المدرسة هي مدرسة إنسان شنديكياء العالية الإسلامية الحكومية بتناه لاوت. تعد مدرسة إنسان شنديكياء العالية الإسلامية الحكومية بتناه لاوت واحدة من المدارس الرائدة تحت إدارة وزارة الدين، وقد نمت لتصبح مؤسسة تعليمية عالية الجودة ليس فقط على المستوى الإقليمي والوطني وحتى الدولي! تم بناء مدرسة إنسان شنديكياء العالية الإسلامية الحكومية بتناه لاوت بوعي بسبب الاحتياجات المثالية، وهي إنتاج تعليم ثانوي قوي على أساس إسلامي في مجالات

Miftachul Taubah, "Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Studi Arab* 10, 1¹² (2019): 32.

Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2017).¹³

Syamaun, "Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara"¹⁴ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh," *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*, (2016).

"MAN IC TANAH LAUT," n.d., accessed August 29, 2023, <https://ictala.sch.id/>.¹⁵

الإيمان والتقوى (IMTAK)، والأخلاق النبيلة، والعلوم والتكنولوجيا (IPTEK)، والفنون والثقافة للرد على التحديات التي تواجهها. المجتمع اليوم!

يقع مدرسة إنسان شنديكياء العالية الإسلامية الحكومية بتناه لاوت في قرية أمبونجان كم ٧، منطقة بيليهاري، ريجنسي تناه لاوت، مقاطعة كاليمانتان الجنوبية. هي إحدى المدارس التي تستخدم لغتين (*bilinguang school*) في أنشطته اليومية. إن إتقان اللغات الوطنية والدولية المطبقة في مدرسة إنسان شنديكياء المتوسطة الإسلامية الحكومية تناه لاوت. يتماشى بالتأكيد مع رؤية مدرسة إنسان شنديكياء المتوسطة الإسلامية الحكومية تناه لاوت، وهي "إنشاء موارد بشرية عالية الجودة في الإيمان والتقوى، وإتقان العلوم والتكنولوجيا، وقادرة على التواصل باللغات العالمية وقادرة على تفعيلها في المجتمع".¹⁷

وبناء على الملاحظات الأولية للباحثة، فقد تم توفير مرافق مختلفة لدعم أنشطة التعليم والتعلم، بما في ذلك المرافق *wi-fi* الموجود بالفعل في مدرسة إنسان شنديكياء العالية الإسلامية الحكومية بتناه لاوت والذي يمكن للطلاب الوصول إليه مجاناً، وتوافر المرافق تلفزيون ذكي في كل فصل ويتوفر لدى الطلاب أجهزة كمبيوتر محمولة يمكن إحضارها أثناء ساعات التدريس في الفصل. ومع ذلك، فإن استخدامه لا يزال غير الأمثل في دعم عملية تعلم اللغة المستقلة، وخاصة أنشطة اللغة العربية في مدرسة إنسان شنديكياء العالية الإسلامية الحكومية بتناه لاوت.

المنهج المطبق في مدرسة إنسان شنديكياء العالية الإسلامية الحكومية بتناه لاوت هو منهج مردিকা. يعد منهج مردিকা مرادفاً للتعليم الذي يدعم الطلاب، فضلاً عن التعلم المتميز¹⁸ بعبارات بسيطة، التعلم المتميز هو سلسلة من القرارات المعقولة التي يتخذها

¹⁷ "IDENTITAS MAN IC TANAH LAUT," n.d., accessed August 29, 2023, <https://ictala.sch.id/profil/identitas-sekolah>.

¹⁸ "VISI MISI MAN IC TANAH LAUT," n.d., accessed August 29, 2023, <https://ictala.sch.id/profil/visi-misi>.

¹⁸ Haniza Pitaloka and Meilan Arsanti, "PEMBELAJARAN DIFERENSIASI DALAM KURIKULUM MERDEKA," *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung ke-4* (November 2022): 34.

المعلمون والتي تستهدف احتياجات الطلاب! في مختلف الحقائق المذكورة أعلاه، يهتم المؤلف بتطوير وسائل تعلم اللغة العربية الجاذبة للطلاب ذات المفهوم السمعي البصري بحيث يمكن فهم وسائل التعلم بسهولة، وتطبيقها كوسيلة تعليمية مستقلة ويمكن الوصول إليها في أي وقت وفي أي مكان.

وسيلة التعلم التي تم تطويرها هي رسوم هزلية رقمية ذات نوع سمعي بصري. يمكن تصنيف الرسوم الصوتية والمرئية كنوع من الرسوم الرقمية لأنها يتم تقديمها باستخدام شاشة إلكترونية! وبصرف النظر عن ذلك، يمكن أيضًا تصنيف الرسوم الهزلية الصوتية والمرئية على أنها وسائط متعددة. تتوافق الرسوم الهزلية السمعية والبصرية مع تعريف الوسيلة المتعددة الذي اقترحه روبن في أسراري وأحسان الدين، وهو أن الوسيلة المتعددة تتكون من مزيج من العناصر الثلاثة الصوت والصور والنص! وفقًا لمحمد أسري أمين، فإن الجمع بين البصر والسمع يمكن أن يوجه الطلاب في الاهتمام وفهم وتخزين ذكريات الطلاب! لا يتم نشر الرسوم اليوم في شكل مطبوع فقط كما هو الحال في السوق. ولكن هناك بالفعل رسوم كاريكاتورية في شكل رقمي يمكن الوصول إليها عبر الإنترنت على الهاتف الذكي أو الكمبيوتر. إحدى الشركات الرقمية التي تنشئ منصة أو تطبيقًا لإنشاء الرسوم الرقمية هي CANVA (كانفا).

يعد تطبيق كانفا أحد التطبيقات المستخدمة على نطاق واسع لإنشاء وسائط تعليمية رقمية تعتمد على الرسوم. باستخدام التكنولوجيا الحالية، لم يعد من الممكن الآن رسم

^{١٩} نفس المرجع، ص ٣٧

^{٢٠} Mar'atus Sholikah, "KOMIK AUDIO VISUAL BERBAHASA ARAB UNTUK PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM," in *Peran Mahasiswa Bahasa Arab Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0* (Presented at the Semnasbama IV UM Jilid 2, Malang: Universitas Negeri Malang, 2020), 324.

^{٢١} Imam Asrori and Mohammad Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2016), 204.

^{٢٢} Muhammad Asri Amin, *Menjadi Guru Profesional (Disertai Bimbingan Pelatihan Andal)* (Bandung: NuasaCendekia, 2013), 179.

الرسوم التي تحولت إلى الرقمية يدويًا.^{٢٢} يوفر تطبيق كانفا ميزات رسوم متحركة مثيرة للاهتمام مع استخدام سهل للغاية! كانفا هو تطبيق تصميم عبر الإنترنت يوفر خدمات التحرير ويوفر مواقع متنوعة نموذج التي يمكن الوصول إليها مثل العروض التقديمية والسير الذاتية والملصقات والنشرات والكتيبات والرسومات والرسوم البيانية واللافتات وما إلى ذلك! وبصرف النظر عن ذلك، فإن أنواع العروض التقديمية المتوفرة في تطبيق كانفا تشمل العروض التقديمية الإبداعية والتعليم والأعمال والإعلان والتكنولوجيا وما إلى ذلك.^{٢٦} بعد ذلك، توفر كانفا أيضًا ميزات يمكنها دعم إنشاء مقاطع فيديو بصوت إضافي.

تم اختيار الرسوم الرقمية كوسيلة تم تطويرها في التعلم لأن الرسوم الرقمية قادرة على نقل المفاهيم المعقدة بطريقة أبسط. حيث أن إحدى وظائف الإعلام هي توضيح طريقة عرض الرسالة بحيث لا تكون لفظية أكثر من اللازم بحيث تزيد من الحماس للتعلم! بناءً على شرح الخلفية أعلاه، قدم الباحث حلاً لتوفير وسيلة التعلم ويهتم بإجراء بحث بعنوان " تطوير الرّسوم الهزليّة الرّقميّة لترقية مهارة الكلام في مدرسة إنسان شنديكياء العالية الإسلامية الحكوميّة بتناه لاوت ".

^{٢٢} Sucita Nurafrihan, Elly Sukamanasa, and Yudhie Suchyadi, "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI SUMBER ENERGI," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (December 28, 2022): 2110.

^{٢٤} Nurul Aisyah Salsabila Panjaitan and Harun Al Rasyid, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva," *Journal of Education Research* 4, no. 2 (2023): 486.

^{٢٥} Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020).

^{٢٦} Rika Wahyuni and Napitupulu, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD," *EduGlobal: Jurnal Penelitian* 1, no. 1 (2022).

Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017), 10–11.

ب. تعريفات المصطلحات والعمليات

١. تعريف المصطلحات

يتم استخدام تعريفات المصطلحات لتجنب الاختلاف في فهم المصطلحات المستخدمة في هذا البحث، حتى يكون المقصود واضحاً. تعريف المصطلحات في هذه الحالة هو كما يلي:

(أ) البحث التطوير هو بحث يهدف إلى تطوير المعرفة الموجودة أو النظريات التعليمية أو إنتاج منتج. التطوير هو جهد لتطوير منتج نموذجي والتحقق من صحة المنتج النموذجي الناتج. أمثلة على المنتجات في مجال الوسيلة التعليمية مثل الوسيلة التفاعلية أو الوسيلة المتعددة التفاعلية والوسيلة الرسم وما إلى ذلك^{٢٨}؛

(ب) يمكن تجميع الوسيلة في عملية التعلم وفقاً لهاينيش وأصدقائه في ٦ مجموعات، وهي الوسيلة المطبوعة/النصية، والوسيلة العرض/الرسومات، والوسيلة الصوتية، والوسيلة الصور المتحركة، والوسيلة المتعددة، والوسيلة المستندة إلى الويب^{٢٩}؛ وسيلة التعلم الرسوم الهزلية الرقمية هي وسيلة التعلم متعددة الوسيلة ذات نوع سمعي بصري تم إنشاؤها على منصة كانفا وتحتوي على مفردات وتعبيرات يومية.

(ج) الكلام في أصل اللغة عبارة عن الأصوات المفيدة، وعند المتكلمين هو : المعنى القائم بالذات الذي يعبر عنه باللفاظ، يقال في نفسي كلام، وفي اصطلاح النحاة الجمل المركبة المفيدة. مهارات الكلام هي إحدى المهارات اللغوية وهي نوع القدرة التي يجب تحقيقها في تدريس اللغة. مهارات الكلام هي مهارات التعبير عن الأفكار والمشاعر بالكلمات والجمل الصحيحة، من منظور النظام

^{٢٨} Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Edisi Ke-3* (Jakarta: Kencana, 2013), 221–222.

^{٢٩} Benny A Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 18.

^{٣٠} مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، ٢ (تركيا: مكتبة الإسلامية، ١٩٧٢).

النحوي والصوتيات، بالإضافة إلى الجوانب الأخرى من المهارات اللغوية، وهي الاستماع، والقراءة، والكتابة. ستكون عملية تعلم التحدث بلغة أجنبية سهلة إذا كان المتحدث منخرطاً بنشاط في التواصل. اللغة العربية هي لغة أجنبية للطلاب الإندونيسيين، بالطبع يواجه الطلاب الإندونيسيون مشاكل في تعلم اللغة العربية، سواء اللغوية (الصوتيات، وتركيب الجملة، والكتابة والمفردات) والمشاكل غير اللغوية.

٢. تعريف العمليات

يمكن تفسير المصطلحات المتعلقة بالعنوان في هذا البحث على النحو التالي:

يعد تطوير وسيلة التعلم الرقمية المبنية على الرسوم الهزلية الرقمية لمواد اللغة العربية نشاطاً لتجميع وتصميم واختبار جدوى وسيلة التعلم باستخدام منصة كانفا بهدف أن تكون وسيلة التعلم مستقلة تحتوي على مفردات وتعابير يومية حتى تتمكن من تطبيقها في الحياة اليومية. يتم تقييم الرسوم الهزلية الرقمية كوسيلة التعلم مستقلة باستخدام معايير لقياس جودة وسيلة التعلم الجيدة من مختلف الأطراف، وهم خبراء اللغة وخبراء التعليمية وخبراء الوسيلة ومعلمي اللغة العربية والطلاب.

ج. تحديد مشكلة البحث

استناداً إلى الخلفية الأساسية لأبحاث التنمية، يجب أن يكون هذا البحث أكثر توجيهاً وتركيزاً على تحقيق الأهداف المتوقعة. لذا فقد ركز الباحثون على حدود مشكلة البحث التنموي فيما يلي:

^{٣١} Syamaun, "Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh."

١. الوسيلة التي تم تطويرها هي رسوم هزلية رقمية على منصة كانفا.
٢. المادة التي تم تطويرها هي مادة كلام تحتوي على مفردات وتعابير يومية. استخدم الباحثة كتاب تعلم اللغة العربية للصف العاشر لعام ٢٠١٣ كمرجع في أخذ المفردات والتعابير اليومية. تم أخذ المشاركين من الفصل عشرة لأن الفصل عشرة طبق منهجاً دراسياً مستقلاً.
٣. إن وسيلة التعلم التي تم تطويرها هي وسيلة التعلم مستقلة ذات قاعدة سمعية وبصرية رقمية.

د. أسئلة البحث

بناءً على هذه الخلفية ، يمكن صياغة مشكلة تطوير وسيلة الرسوم الهزلية الرقمية على النحو التالي:

١. كيف يتم تطوير الرسوم الهزلية الرقمية لترقية مهارة الكلام ؟
٢. كيف تعتبر الرسوم الهزلية الرقمية لترقية مهارة الكلام ؟
٣. ما هي خصائص الرسوم الهزلية الرقمية لترقية مهارة الكلام ؟

هـ. مواصفة النتائج

مواصفة النتائج هي كما يلي:

١. تعتمد هذه الوسيلة الرسوم الهزلية الرقمية على الوسيلة السمعية والبصرية رقمياً.
٢. تحتوي وسيلة التعلم على مقدمة ومحتوى مادي وأمثلة للأسئلة وتمارين. تم تجميع هذه الأشياء الأربعة معاً في الرسوم الهزلية.
٣. وفي الجزء التدريبي سيتم استخدام الرسوم الهزلية التفاعلية ليشعر الطلاب أنهم يشاركون في الرسوم الهزلية.

٤. يمكن استخدام هذه الوسيلة الرسوم الرقمية على الأجهزة الإلكترونية ذات التغطية والمتصلة بالإنترنت، مثل أجهزة الكمبيوتر المحمولة أو الهواتف المحمولة

و. أهداف البحث

من الفقرة السابقة ، يوجد في هذا البحث التنموي أهداف واستخدامات للمنتج المراد تطويره ، منها ما يلي:

١. لمعرفة تم تطوير الرسوم الهزلية الرقمية لترقية مهارة الكلام.
٢. تحديد مدى جدور الرسوم الهزلية الرقمية لترقية مهارة الكلام.
٣. وصف خصائص الرسوم الهزلية الرقمية لترقية مهارة الكلام.

ز. جوهريّ البحث

تأثير تحقيق أهداف البحث. بشكل عام، تتكون جوهريّ البحث من الأهمية العلمية الموجهة نحو تطوير المعرفة أو الاستخدام النظري؛ والتطبيق العملي الكبير، أي المساعدة في حل وتوقع المشكلات الموجودة في الكائن قيد الدراسة.

ومن الناحية النظرية، من المتوقع أن يساهم هذا البحث في تطوير وسيلة التعلم، وخاصة في تعلم اللغة العربية. ومن الناحية العملية، من المؤمل أن توفر نتائج هذا البحث مدخلات، خاصة فيما يتعلق بالجوانب المهمة التي يجب الاهتمام بها حتى يمكن تصنيف وسيلة التعلم على أنها مناسبة أو جيدة للاستخدام في تعلم اللغة العربية. علاوة على ذلك، يمكن أن تكون نتائج هذه الرسوم الهزلية الرقمية وسيلة تعليمية بديلة للمفردات والتعابير اليومية، مما يساعد معلمي اللغة العربية على جعل تعلم اللغة العربية ممتعًا.

ح. أهمية البحث

أهمية البحث هي تأثير تحقيق أهداف البحث. بشكل عام، تتكون أهمية البحث من الأهمية العلمية الموجهة نحو تطوير المعرفة أو الاستخدام النظري؛ والتطبيق العملي الكبير، أي المساعدة في حل وتوقع المشكلات الموجودة في الكائن قيد الدراسة.

ومن الناحية النظرية، من المتوقع أن يساهم هذا البحث في تطوير وسائل التعلم، وخاصة في تعلم اللغة العربية. ومن الناحية العملية، من المؤمل أن توفر نتائج هذا البحث مدخلات، خاصة فيما يتعلق بالجوانب التي يجب الاهتمام بها حتى يمكن تصنيف وسائل التعلم على أنها مناسبة أو جيدة للاستخدام في تعلم اللغة العربية. علاوة على ذلك، يمكن أن تصبح نتائج هذه الرسوم الرقمية وسيلة تعليمية مستقلة للمفردات والتعبير اليومية، مما يساعد معلمي اللغة العربية على جعل تعلم اللغة العربية ممتعاً.

ط. البحوث السابقة ذات الصلة

تشمل الدراسات البحثية ذات الصلة بهذا البحث المجالات محمد إيدي كورنياون فارض ويونس مستاري بعنوان "الرسوم الهزلية كوسيلة تعليمية في تعلم مهارة الكلام" عام ٢٠٢١. يستخدم هذا البحث المكتبي تقنيات التوثيق في جمع البيانات. تشمل مصادر بيانات البحث الكتب والأبحاث السابقة والمجلات المتعلقة بوسائل التعلم، وخاصة الوسائط المصورة والمتعلقة بمهارات الكلام. ووفقاً لنتائج هذا البحث فإن استخدام الوسائط المصورة في تعلم مهارة الكلام يتم من خلال ثلاث مراحل هي القراءة والمناقشة والسردي بحيث يظل الشخص المتحكم في هذا التعلم هو المعلم ولا تستطيع الوسائط التعليمية المصورة ومع ذلك يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية مستقلة.

علاوة على ذلك، فإن بحث مرآة صالحة بعنوان "الرسوم الهزلية عربية مسموعة ومرئية لتعلم مهارة كلام" في عام ٢٠٢٠. لم يصل البحث باستخدام طريقة ADDIE إلا إلى المرحلة تطوير فقط ولها تركيز إشكالي مختلف، ألا وهو شجاعة الطلاب في استخدام اللغة العربية والتطبيق في تطوير وسائل التعلم مختلف أيضاً. ومع ذلك، فإن تطور وسائل التعلم في شكل رسوم هزلية سمعية وبصرية وتطوير مهارة الكلام هي النقاط المشتركة في هذا البحث^{٣٢}.

بحث من نور عائشة سلسبيلا بانجائتان وهارون الرشيد بعنوان "تطوير وسائل التعلم الهزلية العربية المستندة إلى كانفا" في عام ٢٠٢٣. يحتوي هذا البحث على أوجه تشابه في طريقة البحث، وهي ٤د، وقاعدة التطبيق المستخدمة في تطوير وسائل التعلم و الطريقة المختارة هي مهارة كلام. إلا أن هناك اختلافات تفرق بين أبحاث الباحثين، وهي محور البحث وهو تطوير الرسوم الرقمية، وليس الرسوم السمعية والبصرية^{٣٣}.

بحث من ياني سوبرياني وجييانتي وزويين سيفانا بعنوان "تطوير الرسوم الهزلية الرقمية التفاعلية باستخدام تطبيق كانفا لتحسين قدرات التفكير الإبداعي لدى الطلاب" عام ٢٠٢٢. النقطة المشتركة بين هذا البحث وأبحاث الباحثين هي وسائل الإعلام المتقدمة مع تطبيق كانفا على شكل رسوم كاريكاتورية رقمية ويمكن استخدامه كوسيلة تعليمية مستقلة. ومع ذلك، فإن الاختلافات تكمن في طرق البحث المستخدمة والمواد الموجودة في وسائل التعلم^{٣٤}.

من نتائج الملاحظات التي أجراها الباحثون من عدة باحثين تم وصفهم أعلاه، ذكر الباحثون أن هناك أوجه تشابه واختلاف، ومن النتائج التي تشترك فيها غالبية الأبحاث

^{٣٢} Sholikah, "KOMIK AUDIO VISUAL BERBAHASA ARAB UNTUK PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM."

^{٣٤} Panjaitan and Al Rasyid, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva."

^{٣٥} Yani Supriani, Giyanti, and Zuyyin Syafana, "Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa," *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 8, no. 1 (2022).

أعلاه هو استخدام الرسوم الهزلية الرقمية الوسائط التعليمية في التعلم. ومع ذلك، كانت هناك أيضًا العديد من الاختلافات، وهي إنشاء وسائل التعلم، أي استخدام مواقع الويب/المنصات، وبصرف النظر عن ذلك، كان الموقع والوقت وموضوعات البحث المختارة مختلفة أيضًا.