

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

في العصر الحديث الحالي، أحدث التطور التكنولوجي تغييراً جذرياً في أنماط التعلم وعملية التدريس. ومن أبرز أشكال الابتكار التي تطورت بشكل ملحوظ في عالم التعليم هو الاستفادة من الوسائل والتطبيقات الرقمية كوسيلة داعمة للتعلم. كما أن حضور عصر المجتمع ٥.٠ كأحدث مرحلة تطور في النظام التعليمي يساهم في إحداث تحول كبير في تجربة التعلم. ويتميز هذا العصر بدمج التكنولوجيا المتقدمة القائمة على التطبيقات والمصممة لزيادة فعالية وتفاعلية وجودة عملية التعلم

إن وجود التكنولوجيا والوسائل التعليمية التي تزداد تطوراً يسهل على المعلمين تنفيذ العملية التعليمية بشكل أكثر فعالية وكفاءة. وتعتبر الوسائل التعليمية مكوناً أساسياً لا يمكن فصله عن مجمل العملية التربوية في كافة البرامج والمراحل الدراسية. لذلك، فإن القدرة على تطوير واستخدام الوسائل التعليمية أصبحت مهارة بالغة الأهمية للمعلمين المحترفين من أجل دعم نجاح أنشطة التعليم والتعلم¹.

وفقاً لأزهر أرشد، فإن الوسائل التعليمية هي كافة أشكال الأدوات التي يمكن الاستفادة منها لإيصال الرسائل أو المعلومات في عملية التعليم والتعلم، بحيث تكون قادرة على إثارة انتباه الطلاب وزيادة اهتمامهم بالأنشطة التعليمية².

تهدف الوسائل التعليمية بشكل عام إلى تجنب حدوث اللغزية في تقديم المواد الدراسية، وتحفيز اهتمام وإمكانات المتعلمين، وجذب انتباه الطلاب، وتخطي القيود المتعلقة بالمكان والزمان وحجم مجالات التعلم³.

¹ Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” Kacanejara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat 3, no. 2 (2020): 155–62,

² Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 10

³ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur rusydiyah, *DESAIN Pembelajaran INOVATIF: dari teori ke praktik*, 2 ed. (PT RajaGrafindo Persada, 2017), 128.

علاوة على ذلك، تسهم الوسائل التعليمية أيضاً في زيادة نشاط المتعلمين أثناء عملية التعلم، وتعزيز فعالية تقديم المثيرات لكي يسير التعلم بشكل أمثل. وبناءً على ذلك، فإن الهدف الرئيسي من استخدام الوسائل التعليمية هو رفع كفاءة عملية الاتصال في أنشطة التعليم والتعلم، بحيث يمكن تحقيق الأهداف التعليمية التي صممها المعلم على أكمل وجه. التكنولوجيا هي شكل من أشكال المعرفة المستخدمة لابتكار الأدوات، ومعالجة واستغلال مختلف المواد لتلبية احتياجات الإنسان. وقد أصبح مصطلح التكنولوجيا معروفاً على نطاق واسع، على الرغم من أن لكل فرد فهماً مختلفاً لهذا المفهوم. وفي الحياة اليومية، تُستغل التكنولوجيا كوسيلة للمساعدة في حل مختلف المشكلات. وبشكل عام، يمكن فهم التكنولوجيا كمخرج يتمثل في المنتجات، أو عمليات العمل، أو الأنظمة التنظيمية. وعلاوة على ذلك، تعمل التكنولوجيا كأداة لتعزيز قدرات الإنسان، حيث يظل الإنسان هو العنصر الأساسي في كل نظام تكنولوجي.

في سياق التعليم، يُعرف مصطلح "تكنولوجيا التعليم" الذي يؤدي دوراً مهماً في دعم نجاح عملية التعليم والتعلم. وتعتبر تكنولوجيا التعليم مجالاً يدمج بمنهجية مختلفة مكونات مصادر التعلم، والتي تشمل: العنصر البشري، والمحتوى التعليمي، والوسائل والمواد الدراسية، والأجهزة والأدوات، والتقنيات المستخدمة، فضلاً عن بيئة التعلم^٤.

مع تطور عصر "المجتمع ٥.٠"، تزداد تكنولوجيا التعليم تقدماً من خلال ظهور مختلف التطبيقات الرقمية والمواقع التفاعلية القائمة على الإنترنت، والتي تم تصميمها لدعم فعالية عملية التعلم.

في تعليم اللغة العربية، هناك أربع مهارات لغوية يجب على المتعلمين إتقانها، وهي: الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. وبناءً على وجهة نظر المدرسة البنوية التي تؤكد أن اللغة في جوهرها عبارة عن كلام منطوق، فإن عملية التعليم ينبغي أن تبدأ من مهارة الاستماع كأساس، ثم تليها مهارة الكلام، فالقراءة، وتُختتم بمهارة الكتابة. وإلى جانب

⁴ Bambang Warsita, "Peran dan tantangan profesi pengembang teknologi pembelajaran pada pembelajaran abad 21," Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan 5, no. 2 (2017): 79,

المهارات اللغوية، يشمل تعليم اللغة العربية أيضاً العناصر اللغوية، مثل: الأصوات، والقواعد، واستيعاب المفردات، والتي تشكل أساساً مهماً في تطوير الكفاءة اللغوية لدى الطلاب. ومن بين هذه المهارات اللغوية الأربع، تعد مهارة الكلام جانباً في غاية الأهمية؛ لأنها تتعلق بقدرة الطلاب على إيصال أفكارهم شفهاً باستخدام لغة عربية سليمة وصحيحة، سواء من حيث التراكيب اللغوية، أو النطق، أو التنغيم.

تُعد الوسائل التعليمية أدواتٍ صُمِّمَت خصيصاً لإثارة تفكير المتعلمين ومشاعرهم وانتباههم ودوافعهم، بما يدعم حدوث عملية تعلم فعالة. ولا تقتصر وظيفة الوسائل التعليمية على كونها مصدراً للمعرفة فحسب، بل تتيح أيضاً للطلاب القيام بأنشطة تعلم متنوعة؛ كالقراءة، والملاحظة، والتجريب، وحل التمارين، والإجابة عن الأسئلة. وبناءً على ذلك، فإن الوسائل التعليمية لا تنحصر في الأشياء المادية، بل تشمل كل ما يحتوي على مادة تعليمية ويمكن الاستفادة منه لاكتساب المعرفة والمهارات، أو إحداث تغيير في الاتجاهات والسلوكيات.

تُعد الوسائل التعليمية أدواتٍ صُمِّمَت خصيصاً لإثارة تفكير المتعلمين ومشاعرهم وانتباههم ودوافعهم، بما يدعم حدوث عملية تعلم فعالة. ولا تقتصر وظيفة الوسائل التعليمية على كونها مصدراً للمعرفة فحسب، بل تتيح أيضاً للطلاب القيام بأنشطة تعلم متنوعة؛ كالقراءة، والملاحظة، والتجريب، وحل التمارين، والإجابة عن الأسئلة. وبناءً على ذلك، فإن الوسائل التعليمية لا تنحصر في الأشياء المادية، بل تشمل كل ما يحتوي على مادة تعليمية ويمكن الاستفادة منه لاكتساب المعرفة والمهارات، أو إحداث تغيير في الاتجاهات والسلوكيات.

ومع ذلك، تُظهر الشواهد الميدانية أن إتقان مهارة الكلام لا يزال يشكل تحدياً كبيراً للعديد من المتعلمين. وتتمثل الصعوبات التي تظهر غالباً في عدم القدرة على نطق الحروف نطقاً صحيحاً، ونقص إتقان التنغيم، والمحدودية في محاكاة أسلوب الناطقين الأصليين.

وتتفاقم هذه المشكلات بسبب قلة تنوع الوسائل التعليمية المستخدمة، مما يجعل عملية التعلم تميل إلى الرتابة وتكون أقل جاذبية للطلاب^٥.

وفي الواقع، فإن عملية التعلم لا تقتصر فحسب على تقديم المواد الدراسية، بل تتطلب أيضاً من المعلم فهم خصائص واحتياجات المتعلمين المتنوعة، وتوفير الوسائل التعليمية المناسبة لكي تسير عملية التعلم بشكل فعال. ويتمشى هذا المبدأ مع واقع تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية "مولاو ارمان" بنجر ماسين، حيث لا يزال المعلمون يعتمدون بشكل كبير على الطريقة المباشرة والحفظ في تعليم مهارة الكلام.

ورغم أن هذه الطريقة تمتلك قيمة تربوية معينة، إلا أن تطبيقها لم يكن قادراً بشكل كامل على التغلب على مختلف معوقات التعلم، لا سيما في محاكاة أسلوب الكلام والتعبير باللغة العربية. إذ ينحدر معظم المتعلمين من خلفيات في التعليم الأساسي لم يسبق لها التعامل المباشر مع اللغة العربية، مما أدى إلى افتقارهم للمهارات القبلية الكافية في مهارتي الكلام والاستماع على حدٍ سواء. في حين أن الوسائل التعليمية تؤدي وظيفة حيوية كوسيلة لنقل المعلومات قادرة على تحسير فهم الطلاب للمادة الدراسية^٦.

وارتباطاً بهذه المشكلات، تُعتبر الوسائل التعليمية القائمة على فيديو الرسوم المتحركة أحد الحلول الفعالة والملائمة لتطبيقها في تعليم مهارة الكلام باللغة العربية. وتُعد فيديوهات فيديو الرسوم المتحركة وسيلة سمعية بصرية تقدم المادة التعليمية بطريقة ديناميكية وجذابة، مما يجعلها قادرة على خلق جو تعليمي ممتع، فضلاً عن زيادة القدرة الاستيعابية لدى المتعلمين.

⁵ Zahra Atika Mappiara dkk., "Isu dan Problematika dalam Pembelajaran Maharah Kalam," *AL-KILMAH* 2, no. 1 (2023): 48–61, <https://doi.org/10.58194/alkilmah.v2i1.1847>.

⁶ Hijratul Laili dan Alfurqan Alfurqan, "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Di Kelas 3 SDN 18 Karan Aur," *ALSYS* 4, no. 3 (2024): 3,

كما أن استخدام الوسائل التعليمية القائمة على فيديو الرسوم المتحركة يمكنه تحسين مهارة الكلام لدى الطلاب بشكل ملحوظ، نظراً لتقديمه نموذجاً تواصلياً ملموساً، سواء من الناحية البصرية أو السمعية.^٧

تأسيساً على ما تقدّم، يمكن الاستنتاج بأن ثمة فجوةً بين متطلبات تعليم مهارة الكلام باللغة العربية والوسائل التعليمية التي يوظفها المعلمون في الميدان حالياً. وبناءً على ذلك، يركز هذا البحث على استخدام الوسائل التعليمية القائمة على فيديو الرسوم المتحركة في تعليم مهارة الكلام؛ بهدف رفع مستوى نتائج تعلم طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة بنجر ماسين. ومن المؤمل أن تسهم هذه الدراسة في تطوير مهارة الكلام باللغة العربية لدى الطلاب على نحوٍ أكثر مثالية، بما ينعكس إيجاباً على تحسين مخرجاتهم التعليمية.

ب. التحديد الإجرائي

بناءً على عنوان هذا البحث، ولتجنب سوء التفسير للمصطلحات المستخدمة في هذا المقترح البحثي، فهناك بعض التعريفات الإجرائية التي يلزم توضيحها، وهي كالتالي:

١. الفعالية

تُعد فعالية التعلم مؤشراً على نجاح عملية التفاعل بين الطلاب بعضهم مع بعض، وكذلك بين الطلاب والمعلم في السياق التعليمي. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال أنشطة الطلاب أثناء عملية التعلم، والاستجابات التي يبدونها، بالإضافة إلى مدى استيعابهم للمفاهيم التي حققوها.^٨

أما الفعالية المقصودة لدى الباحث فهي وجود تحسن ملحوظ في نتائج التعلم لدى المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة في نطق الحوار باللغة العربية.

⁷ Maryam Nur Annisa dkk., "Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo," *Jurnal Sustainable* 6, no. 2 (2023): 386,

⁸ Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran," *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2017): 15–32, <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>.

٢. الوسائل التعليمية

تُعرّف الوسائل التعليمية القائمة على الرسوم المتحرك بأنها أدوات تعليمية مساعدة سمعية بصرية، تقدم المادة الدراسية في قالب من فيديو الرسوم المتحركة التي تُعرض عبر الأجهزة الإلكترونية. وقد صُمّمت هذه الوسائل لدعم عملية التعلم لكي تصبح أكثر تفاعلية وجاذبية للطلاب^٩.

أما الوسيلة التعليمية التي يقترحها الباحث هنا، فهي تقتصر على فيديو الرسوم المتحركة باستخدام تطبيق "بلوتاغون" فحسب.

٣. مهارة الكلام

تُعرّف مهارة الكلام بأنها القدرة على نطق الأصوات المفصلة أو الكلمات للتعبير عن الفكر المتمثل في الأفكار، أو الآراء، أو الرغبات، أو المشاعر للمخاطب. وبمعنى أوسع، يُعدّ الكلام نظاماً من الإشارات المسموعة والمرئية التي توظف عدداً من العضلات والأنسجة العضلية في جسم الإنسان لنقل الأفكار في سبيل تلبية احتياجاته^{١٠}.

أما مهارة الكلام المقصودة لدى الباحث فهي قدرة الطلاب على التحدث أو نطق الحوار في الموضوعات الواردة في الكتاب المدرسي

٤. الرسوم المتحركة

يُعدّ فيديو الرسوم المتحركة وسيلة تجمع بين الوسائل السمعية والبصرية لجذب انتباه المتعلمين، كما أنه قادر على عرض العناصر بشكل تفصيلي والمساعدة في فهم الدروس الصعبة نسبياً^{١١}.

^٩ Acep Hermawan, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), 272. 17 Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab (Malang: UIN Malang Press,

^{١٠} Ahmad Fuad Mahmud Ilyan dan Ahmad Fuad, "Al-Maharat al-Lughawiyah: Mahiyatuhā wa Tharaiq Tadrishiha," *Riyadh: Dar al-Muslim Li al-Nasyr wa al-Tauzi*, 1992, 92.

^{١١} Laily Rahmayanti dan Farida Istianah, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, No. 4 (2018): 429,.

ويتكون فيديو الرسوم المتحركة من مجموعة من الصور المتحركة التي تمثل كائنات متنوعة، مع إضافة تأثيرات معينة تجعلها تبدو واقعية وجذابة. ويمكن أن تكون هذه الكائنات عبارة عن كائنات حية أو جمادات. وتظهر هذه الرسوم بشكل جذاب من خلال التنسيق الدقيق بين الألوان والنصوص الداعمة المناسبة، كما تزداد جاذبية وتشويقاً عند دمجها بالمواد الصوتية¹².

أما وسيلة فيديو الرسوم المتحركة التي يستخدمها الباحث في هذا البحث، فهي فيديو الرسوم المتحركة باستخدام تطبيق "بلوتاغون"

ج. أسئلة البحث

هل استخدام وسائل فيديو الرسوم المتحركة فعال في ترقية نتائج التعلم في مهارة الكلام لدى طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة بنجر ماسين؟

د. أهداف البحث

تحليل فعالية استخدام الوسائل التعليمية القائمة على فيديو الرسوم المتحركة في ترقية نتائج التعلم في مهارة الكلام لدى طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية "مولوارمان".

هـ. أهمية البحث

١. من الناحية النظرية

يُتَوَقَّع أن يساهم هذا البحث في تقديم إضافة علمية لتطوير طرق تدريس اللغة العربية، وخاصة في تنمية مهارة الكلام. كما يمكن لنتائج هذه الدراسة أن تُثري الأوساط الأكاديمية وتزيد من الوعي المعرفي حول مدى فعالية استخدام الوسائل التعليمية القائمة على فيديو الرسوم المتحركة في ترقية القدرة الكلامية لدى الطلاب. علاوة على ذلك، يساهم هذا البحث في إغناء الأدبيات والمراجع العلمية المتعلقة

¹² "Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020a). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

بالمداخل التعليمية المدعومة بالتكنولوجيا في مجال اللغة العربية، ليكون بمثابة قاعدة أو مرجع أساسي للدراسات والبحوث المستقبلية ذات الصلة.

وعلاوة على ذلك، يمتلك هذا البحث إمكانيات واعدة للمساهمة في تطوير نظريات تعليمية تكون أكثر ملاءمة لاحتياجات الطلاب في العصر الرقمي. ومن خلال تقديم دراسة علمية حول فعالية الوسائل القائمة على الرسوم المتحركة، يُرجى التوصل إلى استراتيجيات تدريسية أكثر تفاعلية وسياقية، وقادرة على تذليل العقبات والتغلب على التحديات التي تكتنف تعليم اللغات الأجنبية، وبخاصة اللغة العربية.

٢. من الناحية التطبيقية

يحمل هذا البحث أثراً تطبيقياً واسع النطاق لمختلف الأطراف المعنية بعملية تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مهارة الكلام؛ فبالنسبة للمعلم، يقدم هذا البحث أسلوباً تدريسياً بديلاً أكثر ابتكاراً وفعالية عبر توظيف الوسائل التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة، مما يساهم في تقديم المادة الدراسية بطريقة مشوقة وتفاعلية، ويعزز فهم الطلاب لطريقة النطق السليم والتنغيم الصوتي وأساليب التحدث باللغة العربية، وفيما يتعلق بالطلاب، فإن هذه الوسيلة توفر لهم تجربة تعليمية أكثر متعة وسياقية، مما يساهم في كسر حاجز الخجل والتردد أثناء التحدث ويرفع من مستوى دافعتهم وحماستهم لاستخدام اللغة العربية في التواصل اليومي، أما بالنسبة للمدرسة، فيمكن لنتائج هذا البحث أن تكون أساساً يُعتمد عليه في اتخاذ القرارات والسياسات المتعلقة بتطوير أساليب التعليم القائمة على التكنولوجيا، وخلق بيئة تعليمية أكثر ديناميكية وحيوية تعزز القدرة التنافسية للمدرسة في تقديم تعليم متميز عالي الجودة، علاوة على ذلك، يمنح هذا البحث مطوري الوسائل التعليمية آفاقاً ورؤى جديدة حول مدى جدوى في تعليم اللغة العربية ليكون بمثابة دليل مرجعي لتطوير وسائل أكثر تفاعلية وملاءمة للاحتياجات التعليمية المعاصرة، ومن خلال هذه المزايا المتنوعة، يُتوقع أن

يقدم هذا البحث مساهمة ملموسة في الارتقاء بجودة تعليم اللغة العربية وتطويرها عبر تبني مدخل تكنولوجي يتسم بالفعالية والتشويق.

و. الدراسات السابقة

تُظهر نتائج المراجعة التي قام بها الباحث أن استخدام الوسائل التعليمية القائمة على فيديو الرسوم المتحركة يساهم في ترقية إتقان مهارة الكلام، وقد أثبتت ذلك عدة دراسات سابقة تناولته من وجهات نظر ومواقع بحثية مختلفة، ومن بينها الدراسات التي استعرضها الباحثون على النحو التالي:

١. البحث الذي أجراه سورياما وسوريانت (2022) بعنوان "تطوير وسيلة فيديو

الرسوم المتحركة القائمة على تطبيقي بلوتاغون (Plotagon) وكاب كات (CapCut) لتحسين نتائج التعلم المعرفية لدى تلاميذ الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية"، والمنشور في مجلة *Cakrawala Pendas*، المجلد الثامن، العدد الثالث. وقد أظهرت نتائج البحث أن وسيلة فيديو الرسوم المتحركة القائمة على تطبيقي *Plotagon* و *CapCut* التي تم تطويرها استوفت معايير الصلاحية للاستخدام في العملية التعليمية، كما ثبتت فعاليتها في تحسين نتائج التعلم المعرفية لدى التلاميذ. ويُشير ذلك إلى أن استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة يُسهم إسهامًا إيجابيًا في تحسين عمليتي التعليم والتعلم ورفع مخرجاتهما.

ويتشابه هذا البحث مع البحث الذي سيجري في كونهما يركزان على تطوير وسائل تعليمية قائمة على الرسوم المتحركة، كما يقيسان فعالية هذه الوسائل في العملية التعليمية باستخدام المنهج الكمي من خلال تطبيق الاختبار القبلي (*Pre-test*) والاختبار البعدي (*Post-test*).

أما أوجه الاختلاف فتتمثل في أن عينة البحث في الدراسة السابقة كانت من تلاميذ المرحلة الابتدائية، في حين أُجري هذا البحث على طلبة المرحلة المتوسطة الإسلامية المدرسة المتوسطة الإسلامية (MTs) وإضافةً إلى ذلك، يختلف موضوع

التدريس في كلا البحثين؛ إذ ركزت الدراسة السابقة على التعليم العام بهدف تحسين نتائج التعلُّم المعرفية، بينما يركز هذا البحث على تعليم مهارة الكلام في اللغة العربية. كما يظهر اختلاف آخر في موقع إجراء البحث ونموذج تطوير الوسيلة التعليمية المستخدم في كلتا الدراستين.

٢. البحث الذي أجرته كاتري موليدية (Catri Maulidiyah) عام ٢٠٢٢م. بعنوان «تطوير فيديو الرسوم المتحركة القائم على تطبيقي بلوتاغون (Plotagon) وكاين ماستر (Kine Master) لتحسين نتائج التعلُّم المعرفية لدى تلاميذ الصف الثاني بمدرسة لقمان الحكيم الإسلامية الابتدائية في باكيساجي-مالانج»، والمنشور في مجلة *Bidang Pendidikan Dasar*، المجلد السادس، العدد الأول. وقد أظهرت نتائج البحث أن وسيلة فيديو الرسوم المتحركة القائمة على تطبيقي *Plotagon* و *KineMaster* قد حازت درجةً عاليةً من الصلاحية والفعالية للاستخدام في العملية التعليمية. وقد ثبت ذلك من خلال الاستجابات الإيجابية للتلاميذ تجاه وضوح الوسيلة وجاذبيتها، بالإضافة إلى تحسُّن نتائج تعلُّمهم بعد استخدامها. كما أوصت الدراسة بضرورة اختبار وسائل مماثلة في موضوعات تعليمية أخرى.

ويتشابه هذا البحث مع البحث الذي سيجرى في أنهما يعتمدان على تطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة القائمة على تطبيق *Plotagon*، كما يهدفان إلى قياس تحسُّن نتائج تعلُّم المتعلمين من خلال استخدام هذه الوسيلة التعليمية.

أمَّا أوجه الاختلاف فتتمثل في المرحلة التعليمية التي تناولها البحث؛ إذ أُجريت الدراسة السابقة على تلاميذ المرحلة الابتدائية، في حين يُجرى هذا البحث على طلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية (MTs) كما يختلف محتوى المادة التعليمية في كلا البحثين؛ فقد ركزت الدراسة السابقة على موضوعات التعليم العام، بينما يركز هذا البحث على مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية. ويظهر اختلاف آخر في

موقع إجراء البحث، وكذلك في البرمجيات المساندة المستخدمة في عملية تطوير الوسيلة التعليمية .

٣. البحث الذي أجراه رزقي مولانا (Rizky Maulana) عام ٢٠٢٢ م بعنوان «فعالية استخدام وسيلة الفيديو القائمة على تطبيق بلوتاغون (Plotagon) لترقية مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية لدى طلبة الصف السابع (ف) في معهد دار الهجرة الإسلامي للبنين بممرتابورا (بحث إجرائي صفي)»، وهو رسالة جامعية مقدمة إلى قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم، جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين. وقد أظهرت نتائج البحث أن استخدام الفيديو التعليمي للغة العربية القائم على تطبيق Plotagon أسهم بفعالية في تحسين مهارة الاستماع (مهارة الاستماع) لدى المتعلمين. وقد تجلّى هذا التحسن من خلال نتائج الملاحظة والتقويم في كل دورة من دورات البحث، حيث ارتفعت قدرة الطلبة على الاستماع إلى مستوى عالٍ من الإتقان بعد إجراء التحسينات اللازمة، مثل إعادة عرض الفيديو وتعديل سرعة تقديمه. وبناءً على ذلك، ثبتت فعالية وسيلة الفيديو القائمة على تطبيق Plotagon في تعليم اللغة العربية، ولا سيما في تنمية مهارة الاستماع

ويتشابه هذا البحث مع البحث الذي سيجرى في أنهما يستخدمان وسيلة فيديو الرسوم المتحركة القائمة على تطبيق Plotagon في تعليم اللغة العربية بهدف تحسين نتائج تعلّم المتعلمين. وإضافةً إلى ذلك، أُجري البحثان في المرحلة المتوسطة الإسلامية المدرسة المتوسطة الإسلامية (MTs)، كما يتناولان فعالية استخدام الوسائل التعليمية في تنمية مهارات اللغة العربية لدى المتعلمين.

أمّا أوجه الاختلاف فتتمثل في محور المهارة اللغوية التي تناولها كلٌّ من الباحثين؛ إذ ركزت الدراسة السابقة على مهارة الاستماع، واعتمدت منهج البحث الإجمالي الصفّي، في حين يركز هذا البحث على مهارة الكلام، ويستخدم المنهج التجريبي

بتصميم الاختبار القبلي والاختبار البعدي (Pre-test-Post-test) ؛ لقياس فعالية وسيلة فيديو الرسوم المتحركة في تحسين نتائج تعلّم المتعلمين. ويظهر اختلاف آخر في موقع إجراء البحث؛ حيث أُجريت الدراسة السابقة في معهد دار الهجرة الإسلامي للبنين بمرتابورا، بينما يُجرى هذا البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية ببنجرماسين (MTsN 2 Kota Banjarmasin)

ز. فرضيات البحث

تُعرّف فرضية البحث بأنها إجابة مؤقتة عن مشكلة الدراسة، ويتم رفضها إذا ثبت عدم صحتها، وتُقبل إذا دعمتها الحقائق والبيانات الناتجة عن البحث. ويعتمد قبول الفرضية أو رفضها بشكل أساسي على نتائج الدراسة وما تكشفه من دلائل مرتبطة بالمتغيرات محل البحث. وبناءً على ذلك، فإن الفرضيات التي صاغها الباحث في هذا البحث هي كما يلي:

١. الفرضية الصفرية: (H_0)

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين قدرة الطلاب على قراءة اللغة العربية الذين يتم تدريسهم باستخدام الوسائل التعليمية القائمة على فيديو الرسوم المتحركة وبين الطلاب الذين يتم تدريسهم باستخدام الطريقة التقليدية.

٢. الفرضية البديلة: (H_1)

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين قدرة الطلاب على قراءة اللغة العربية الذين يتم تدريسهم باستخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة وبين الطلاب الذين يتم تدريسهم باستخدام الطريقة التقليدية.

ح. هيكل البحث

في كتابة هذا البحث، استند الباحث إلى «إرشادات كتابة الأعمال العلمية» الصادرة عن كلية التربية والتدريس بجامعة أنناساري الإسلامية الحكومية في بنجر ماسين لعام ٢٠٢٢. بالإضافة إلى ذلك، قام الباحث في هذا البحث أيضاً بوضع هيكل للكتابة

يهدف إلى أن تكون صياغة مقترح البحث هذا منظمة ومنهجية في مناقشة المشكلة قيد الدراسة. أما هيكل هذه الدراسة فهو كما يلي:

الباب الأول: مقدمة

تتألف المقدمة من خلفية البحث، والتعريفات التشغيلية، وأسئلة البحث، وصياغة المشكلة/محور البحث، وأهداف البحث، وأهمية البحث، والدراسات السابقة ذات الصلة، ومنهجية الكتابة.

الباب الثاني: الإطار النظرية

تتناول الدراسة النظرية في هذا الفصل المراجعة النظرية لمختلف المراجع ذات الصلة بموضوع البحث. وفي هذا الجزء، يشرح الباحث مختلف النظريات المتعلقة بتحليل الترجمة والأمور المرتبطة بها.

الباب الثالث: منهجية البحث

منهجية البحث: في هذا الفصل، يناقش الباحث نهج البحث ونوعه، والبيانات ومصادرها، وتقنيات جمع البيانات، وتقنيات تحليل البيانات، وتقنيات ضمان صحة البيانات.