

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

إن العالم يدخل عصر الثورة الصناعية ٤.٠. أو الثورة الصناعية العالمية الرابعة حيث أصبحت التكنولوجيا أساس الحياة البشرية في الوقت الحاضر. كل شيء يصبح بلا حدود وغير محدود بسبب تطوير الإنترنت والتكنولوجيا الرقمية. لقد أثر هذا العصر في العديد من جوانب الحياة سواء في المجال الاقتصادي أو السياسي أو الثقافي أو الفني أو حتى في عالم التعليم. يعد تعليم حياة الأمة أحد مُثل إندونيسيا ، وهذا مذكور في ديباجة الفقرة الرابعة من دستور عام ١٩٤٥ .

طريقة واحدة لتعليم حياة الأمة هي من خلال التعليم. في اجتماع العمل الوطني لعام ٢٠١٨ ، قالت سري مولياي عندما أصبحت "المتحدث الرئيسي" إن تقدم بلد ما للحاق بلإكب يعتمد بشكل كبير على ثلاثة عوامل هي التعليم وجودة المؤسسات وتوافر البنية التحتية ".

من البيان أعلاه ، يمكن ملاحظة أن التعليم هو الركن الأساسي في تقدم أي بلد. بالإضافة إلى ذلك ، التعليم مهم جداً لتحسين جودة الموارد البشرية. في زيادة الموارد البشرية عالية الجودة ، هناك حاجة أيضاً إلى التعليم الجيد.

في القانون رقم قال ٢٠ من عام ٢٠٠٣ أن "التعليم هو جهد واع ومخطط له لخلق جو من عملية التعلم والتعلم حتى يتمكن الطلاب من تطوير قدراتهم الروحية بنشاط ، والتحكم في الذات ، والشخصية ، والذكاء ، والشخصية النبيلة ، والمهارات التي يحتاجونها لأنفسهم وللمجتمع ".^١

¹ Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, 2018. Pengembangan Iptek dan Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0

العلاقة بين التعليم والثورة الصناعية ٤,٠. هو عالم التعليم المطلوب من متابعة تطور التكنولوجيا التي تنمو بسرعة واستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات باعتبارها مرافق أكثر وأكثر تطوراً لتسريع عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك ، من المأمول أن يتحول استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في عقليات التعلم من كونها محوره المعلم إلى الطالب الذي يركز على الطلاب. يجب على المعلمين الانتباه إلى تطور العقلي للطلاب لأن هذا العامل هو بالتحديد هدف تعلم الوسائط. كلمة الله:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

كذلك في مشكلة تطبيق وسائط التعلم ،(وسيلة) (وسا ئل) سورة النحل الآية ٤٤ ، أي يجب على المعلمين إيلاء الاهتمام لتنمية الروح الدينية للطلاب ، لأن هذا هو بالضبط الهدف من وسائل الإعلام التعلم. بدون الاهتمام وفهم النمو العقلي للأطفال أو مستوى تفكير الطلاب ، سيكون من الصعب توقع نجاح المعلمين.

الواقع الافتراضي يساعد المستخدمين لتوفير بيئة ثلاثية الأبعاد. مما يجعل المستخدمين يشعرون أنهم في العالم الحقيقي. كان التكنولوجيا فوائد في مجالات الحياة كما في مجالات السياحة والأمن والمكاتب وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات. يستخدم الواقع الافتراضي ليجعل بيئة التعليم الفتان في عالم التعليم. إن التطور التكنولوجي قادر على توفير تجربة تصويرية للطلاب ليكونوا أكثر حماسة في التعلم. لأنه يتم إنشاء التعلم مثيرة للاهتمام من وسائل الإعلام مثيرة للاهتمام المستخدمة

لا ينبغي أن يكون اختيار الوسائط تعسفياً ، ولكن بناءً على معايير معينة.

الأخطاء في الاختيار ، سواء اختيار أنواع الوسائط واختيار الموضوعات المقدمة ، ستكون لها عواقب طويلة لا نريدها في المستقبل.

يجب أن تكون أهداف التعلم (TPU و TPK) أو الكفاءات التي يجب تحقيقها مناسبة. أيضا هذا الهدف يدخل المعرفي ، العاطفي ، الحركي أو الجمع. والشيء الذي يجب ملاحظته هو هدف الطلاب الذين سيستخدمون وسائل الإعلام. هل وسائل الإعلام وفقاً للطالب ينظر إليها من مستوى المدرسة. في النهاية ، سيستفيد هذا الهدف من الوسائط المختارة لدينا. لذلك ، يجب أن تكون الوسائط مناسبة بشكل مناسب لظروفها.

يجب أن تنتبه وسائط الواقع الافتراضي لتعلم المفردات إلى المفردات المقدمة مجردة أو بشكل ملموس. قد يكون من السهل جداً تصور المفردات الخرسانية مثل السيارات والمنازل والأشياء الأخرى التي يمكن التقاطها بالحواس الخمس. لكن ليس بكلمات مجردة

يجب أيضاً اعتبار خصائص وسائط الواقع الافتراضي. هي نقاط القوة والضعف. ويجب أن تتطابق وسائل الإعلام الواقع الافتراضي التي سنختارها مع الأهداف المراد تحقيقها. لن نتمكن من اختيار الوسائط جيداً إذا كنا لا نعرف جيداً خصائص كل وسائط. بالنسبة إلى المدة التي يستغرقها إنشاء أو إنشاء وسائط الواقع الافتراضي ، وكذلك مقدار الوقت المتاح. سؤال آخر هو: كم من الوقت يستغرق لتقديم وسائل الإعلام وكم من الوقت المتاح في عملية التعلم. لا تدع هذا يحدث أيضاً ، فالوسائط التي صنعناها من خلال قضاء الكثير من الوقت ، ولكن عندما يتم استخدامها في التعلم ، فإننا نفتقر إلى الوقت.

عامل التكلفة هو أيضاً سؤال حاسم في اختيار الوسائط. وبهدف استخدام وسائل الإعلام أساساً إلى زيادة كفاءة وفعالية التعلم. يجب موازنة مقدار

التكاليف مع أهداف التعلم المراد تحقيقها ؛ لأن الوسائط باهظة الثمن ، وليس بالضرورة أكثر فاعلية في تحقيق أهداف التعلم ، مقارنة بالوسائط البسيطة الرخيصة. سهولة في الحصول على وسائط الواقع الافتراضي هو أيضا الاعتبار. وسائل الإعلام التي نحتاجها هي حولنا ، في المدرسة أو في السوق ، هل هناك أي. وعندما يكون من السهل العثور على الأشياء التي يجب مراعاتها ، تكون التسهيلات اللازمة لتقديمها. على سبيل المثال ، سيكون شرح عملية حدوث الكسوف الشمسي أكثر فاعلية إذا تم تقديمه عبر وسائط الفيديو. ومع ذلك ، نظراً لعدم وجود كهرباء في المدرسة أو عدم وجود مشغل فيديو ، يكفي استخدام أدوات الكسوف الشمسي. إذا كان البرنامج الإعلامي يعد بشيء يمكن فعله فعلاً بواسطة المعلم بشكل أفضل ، فلا داعي لاستخدام الوسائط.

أجرى الباحث مقابلات مع المعلمين في المدارس ، وسائل الإعلام المستخدمة في دروس اللغة العربية هي الكتب و *powerpoint* ، حيث تحتوي المادة المعروضة على الشريحة فقط على النقاط الرئيسية للمواد التي يدرسها المعلم، هذا يجعل معظم الطلاب يترددون في تدوين الملاحظات على نطاق واسع حول المواد التي يدرسها المعلم ، والسبب في أن المعلم سريع جداً عند التوضيح بحيث لا تتاح له فرصة ملاحظة الأشياء المهمة للمواد التي يتم تدريسها. ذكرت نتائج المقابلات الأخرى مع بعض الطلاب أن تعلم اللغة العربية يتطلب برنامجاً تعليمياً مثيراً للاهتمام حتى يتمكن الطلاب من التعلم بمتعة وشعور بتجارب جديدة. من ناحية أخرى ، فإن استخدام برامج تعليمية جذابة لتعليم الوسائط المتعددة سيقبل من انطباع تعلم اللغة العربية التي كانت مملة وصعبة. وليس هناك عدد قليل من المعلمين يفترضون أن صورة الوسائط ، فإن *PowerPoint* هو الوسائط التي لا تزال مثيرة للاهتمام في عصر ٤,٠ الآن. على الرغم من أن وسائل الإعلام ترسم نقاط القوة

وما شابه ذلك وفقاً لمعظم الطلاب ، فهي شيء ممل يحتاجون إلى تجربة جديدة ووسائط أحدث.

بناء على خلفية البحث، المؤلف مهتم بإجراء بحث بعنوان "تطوير تكنولوجيا الواقع الافتراضي (VIRTUAL REALITY) في تعليم مفردات اللغة العربية".

ب. أسئلة البحث

١. كيف تتطور تكنولوجيا الواقع الافتراضي لتعليم المفردات العربية في المدرسة المتوسطة؟
٢. ما هي قيمة الخبراء على تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تعليم اللغة العربية؟
٣. كيف يستجيب المستخدمون لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تعلم المفردات العربية التي تم تطويرها؟

ج. أهداف البحث

١. توفير المعرفة والرؤى حول تطوير واستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تعليم المفردات العربية.
٢. معرفة كيفية تقييم خبراء تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تعليم اللغة العربية.
٣. معرفة استجابة المستخدم لتكنولوجيا الواقع الافتراضي في تعلم المفردات العربية.

د. مواصفات المنتج المتوقعة

١. البرمجيات (software)

بالنسبة للبرنامج ، تم تطوير المنتج في شكل برنامج تعليمي متعدد الوسائط

يحتوي على تكوين الصفحة التالي

أ) الصفحة الأولى

ب) فتح الصفحة

ت) المادة المفردات مصحوبة بصوت النطق

ث) ممارسة

ج) أجب على التمرين

٢. الأجهزة (hardware)

أ) مواصفات الواقع الافتراضي

١) الجهاز الواقعي على شكل نظارات الواقع الافتراضي لديه

نفس آلية كرتون جوجل أي بدون آلة.

٢) ١٠٠ زاوية عرض درجة

٣) يمكن للعدسة ضبط المسافة بين العينين.

ب) مواصفات الجوال (الحد الأدنى)

١) نظام التشغيل: Android OS ، v6.0.1 (الخطمي) / IOS

11

٢) مجموعة الشرائح: Exynos 7870 Octa.

٣) الذاكرة: ١٦ جيجابايت داخلي ، ذاكرة وصول عشوائي

٢ جيجابايت.

ت) مواصفات الجوال (التوصية)

١) نظام التشغيل: Android OS ، IOS 13 /

(٢) العرض: ٦,٨ بوصة ، ٣,٠٤٠ × ١,٤٤٠ دقة (٤٩٨ نقطة

في البوصة)

(٣) مجموعة الشرائح: Exynos 9825

(٤) تكوين الذاكرة: ذاكرة الوصول العشوائي ٨ جيجابايت مع

تخزين ٢٥٦ جيجابايت

هـ. أهمية البحث

نأمل أن تكون نتائج البحث مفيدة لجميع الأطراف. بما يلي:

١. للباحث: كأساس للتعلم للبحث المقبل.
٢. للطلاب: يمكن أن يعطي البحث مبادرة حول استخدام التكنولوجيا اليوم لحزم إمكانية تعلم مفردات اللغة العربية أكثر إثارة للاهتمام والمحاضر

و. الدراسات السابقة

١. المؤلف سيرفيوس فيدياردي في جامعة سيمارانج الحكومية ٢٠١٥ بالعنوان “Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita”
٢. طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير ، مع مراحل الإمكانيات والمشاكل لإنتاج المنتج النهائي. كانت نتائج الدراسة متاحف افتراضية تم إنشاؤها باستخدام محرك اللعبة ، Unity3D. تم تطوير هذه الوسائط باستخدام وحدة تحكم الشخص الثالث. يتم إنشاء الشخصيات باستخدام برنامج Blender ، مع العديد من الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. الميزات الموجودة هي تفاعلات المستخدم مع الكائنات التي يمكنها عرض معلومات حول كائنات المتحف التي تمت مواجهتها. تم التحقق من صحة وسائل الإعلام من قبل خبراء من محاضري التاريخ والكهرباء. تم اختبار وسائل الإعلام أيضًا في متحف Ranggawarsita وزوار المتحف.

٣. المؤلفة نورل أغرين من جامعة يوجياكارتا الحكومية ٢٠١٥ بالعنوان

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen”

يهدف هذا البحث التنموي إلى (١) تطوير وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على الوسائط المتعددة لإدارة SMK Grade XI Office في الكفاءات الأساسية لوصف نظم المعلومات الإدارية ، (٢) معرفة تقييم خبراء وسائل الإعلام وخبراء المواد في الوسائط التعليمية ، (٣) معرفة تقييم طلاب الصف الحادي عشر الإدارة المكتبية لوسائل الإعلام التعليمية ، و (٤) معرفة جدوى الوسائط التعليمية بناءً على تقييم خبراء وسائل الإعلام وخبراء المواد والطلاب. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير. تم إجراء هذا البحث في SMK Batik Perbaik Purworejo. الطريقة المستخدمة في جمع البيانات هي استبيان.

٤. مؤلفة فريدة حسن رحميو من جامعة سيمارانج الحكومية ٢٠١٦ بالعنوان

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Studi Kasus: Sdi Al Madina Semarang”

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط التعلم وتحديد جدوى الوسائط ومعرفة الاختلافات في نتائج التعلم قبل وبعد استخدام الوسائط التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة باستخدام Adobe Flash على عوامة مادة التربية المدنية في الفصل الرابع ب.

هذا النوع من البحث هو أسلوب البحث والتطوير في التنمية باستخدام نموذج الشلال ، والذي يتضمن المراحل (١) تحليل الاحتياجات. (٢) التصميم. (٣) التنفيذ. (٤) الاختبار.

ثم يتم تطبيق تحديد جدوى وسائط التعلم القائمة على الوسائط المتعددة بناءً على اختبارات التحقق من صحة الخبراء والتجارب الصغيرة على عينة الفصل.

تقنيات جمع البيانات باستخدام المقابلات ووثائق البيانات والاستبيانات والاختبارات. تقنيات تحليل البيانات ، بما في ذلك تحليل بيانات المنتج ، وتحليل البيانات الأولية مع اختبار الحالة الطبيعية ، وتحليل البيانات النهائية مع اختبار الكسب واختبار العينة المزدوجة.

٥. المؤلفة ميجا زلفا ليستاري من جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية

يوغياكارتا ٢٠١٧ بالعنوان

Pengembangan Model Pembelajaran Mufradat Berbasis Strategi Picture And Picture Siswa Kelas X Man 1 Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017/2018

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة تطوير المنتج لنموذج تعلم المفردات استنادًا إلى استراتيجية الصورة والصورة ، بالإضافة إلى تجربة على طلاب الصف العاشر في مدارس سليمان الثانوية. تم تقييم أهلية المنتج استنادًا إلى تقييم خبراء الإعلام وخبراء المواد والمستفيدين من ٣٠ طالبًا. لاختبار دقة الأداة ، استخدم اختبار الصلاحية مع صيغة لحظة المنتج واختبار الموثوقية باستخدام صيغة alpha. تحليل البيانات باستخدام اختبار T

البحث أعلاه هو بحث قريب من ما كتب الباحث.

ز. التحديد الإجرائي

و لتيسر التفهّم على الموضوع و التجنب عن الخطأ و الغلط في الشرح أن تقدّم البيان لإصطلاحات الموضوع، هي:

١ . البحث والتطوير

البحث والتطوير هو عملية أو خطوات لتطوير منتجات جديدة أو تحسين المنتجات الحالية. ^٢ يعرف Borg and Gall البحث والتطوير بأنه ما يلي:

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 164

Educational Research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives.

البحث والتطوير التربوي (البحث والتطوير) هو العملية المستخدمة لتطوير المنتجات التعليمية والتحقق من صحتها. يشار عادةً إلى خطوات هذه العملية باسم دورة البحث والتطوير ، والتي تتكون من دراسة نتائج البحوث المتعلقة بالمنتج المراد تطويره ، وتطوير المنتج بناءً على هذه النتائج ، ومجال الاختبار الذي سيتم استخدامه فيه في النهاية ، ومراجعتة لتصحيح أوجه القصور وجدت في مرحلة تقديم الاختبار. في البرامج الأكثر صرامة من البحث والتطوير ، تتكرر هذه الدورة حتى تظهر حقول بيانات الاختبار أن المنتج يلبي أهدافاً سلوكية محددة.

يعرّف Seals and Richey بحوث التطوير على أنها عملية ترجمة أو وصف مواصفات التصميم إلى شكل مادي أو بمعنى آخر ، التطوير يعني عملية إنتاج مواد تعليمية.^٢

الاستنتاج من وجهة النظر أعلاه ، يمكننا أن نستنتج أن بحوث التنمية هي عملية تستخدم لتطوير أو تحديث المنتجات الصالحة والمستعملة بشكل فعال. في إجراء البحث والتطوير ، هناك العديد من الأساليب المستخدمة ، وهي الطرق الوصفية ، وأساليب التقييم ، والأساليب التجريبية.^٤

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 295

⁴ Endang Mulyaningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta: ALFABETA, 2011), h. 167

أ). الطريقة الوصفية ، المستخدمة في البحث الأولي لجمع البيانات حول الظروف الحالية

ب). طرق التقييم ، وتستخدم لتقييم عملية التجربة لتطوير المنتج. تطوير هذه المنتجات من خلال سلسلة من التجارب

ج). الطريقة التجريبية ، تستخدم لاختبار قدرات المنتجات المنتجة.

٢ . الواقع الافتراضي

الواقع الافتراضي هو التكنولوجيا الذي يجعل المستخدمين على التفاعل مع البيئة في الفضاء الإلكتروني وهو محاكاة بواسطة الكمبيوتر. لذلك يشعر المستخدمون أنهم في البيئة الحقيقية.

٣ . التعليم

التعليم هو عملية التفاعل بين الطلبة مع المعلمين و منبع التعلم في بيئة التعليم. التعليم هو المساعدات المقدمة من قبل المعلمين من أجل أن يحدث عملية لاكتساب العلوم و المعرفة، إتقان المهارات و الطابع، و تشكيل الموافق و المعتقدات في الطلبة. و بعبارة أخرى ، التعليم هو عملية لمساعدة الطلبة على التعلم على التعلم بشكل جيد.^٥

٤ . المفردات

إن المفردات عنصر من عناصر اللغة الهامة بحيث يتضمن عليها المعاني واستخدام في اللغة من المتكلم نفسه أو من الكاتب، والشخص تزدادله مهاراته في اللغة إذا ازدادت مفرداته. لأن كفاءة مهارة لغة الشخص متوقف على المفردات التي استوعب معانيها اللفظية.^٦

⁵ Syaiful Mustofa, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif,(Malang : UIN Maliki Press, 2011), h. 61

⁶ Handri Guntur Tariga, *Pengertian kosakata*, (Jakarta: 1990). h. 2.

ط. هيكل البحث

وأما تنظيم الباحثة في هذه الرسالة العلمية المكتيبة هي:

الباب الأول: المقدمة، وهي تتكون من خلفية البحث، خلفية البحث، التحديد الإجرائي، أسئلة البحث، أهداف البحث، أسباب اختيار الموضوع، أهمية البحث، الدراسة السابقة، منهج البحث، هيكل البحث.

الباب الثاني: الإطار النظري عن تحليل المواد التركيب في الكتاب اللغة العربية، وهو يتكون من الكتاب المدرسي و التركيب.

الباب الثالث: تقديم البيانات وتحليلها تتكون من لمحة الكتاب، تقديم البيانات

وتحليلها

الباب الرابع : الإختتام، ويتكون من الخلاصة والإقتراحات