

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

لا يمكن فصل تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (TIK) في هذا العصر المتطور عن أنشطة السكان بأكملهم، بما في ذلك الطلاب في إندونيسيا.^١ لذا يُمكن تسمية أطفال اليوم بجيل الرقمي. الجيل الرقمي هو فردٌ وُلد بعد اعتماد التكنولوجيا الرقمية.^٢

ومن المجالات التي تلقت تأثيرًا كبيرًا من تطور التكنولوجيا والمعرفة هو مجال التعليم.^٣ ذكر الجهاز المركزي للإحصاء (BPS) الإندونيسية أنه في عام ٢٠٢٣، سيكون ٦٧,٢٩٪ من السكان لديهم هاتف محمول أو يسيطرون عليه.^٤ وتؤكد هذه الحقيقة أن تطوير استخدام الهواتف الذكية في إندونيسيا لا يزال يشهد نموًا سريعًا. وتظهر نتائج مسح Susenas لشهر مارس ٢٠٢٣ أن حوالي ٨٣,٤١٪ من الطلاب الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و ٢٤ عامًا يستخدمون الهواتف المحمولة و ١٩,٢٧٪ يستخدمون أجهزة الكمبيوتر.^٥

¹ Badan Pusat Statistik, "Statistik Pendidikan 2023," *Badan Pusat Statistik* 12 (2023), <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/11/24/54557f7c1bd32f187f3cdab5/statistik-pendidikan-2023.html>.

² Selvia Afrat, "Pengembangan E-Book Berpendekatan Saintifik Pada Muatan IPA Untuk Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023 [Skripsi Sarjana, Dipublikasikan]" (Universitas Pendidikan Ganesha, 2023), <https://repo.undiksha.ac.id/16268/1/1911021038-COVER.pdf>.

³ Arin Baharsati, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Wonokromo Tahun Ajaran 2016/2017 [Skripsi Sarjana, Dipublikasikan]" (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/28851/1/10420043_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf.

⁴ Badan Pusat Statistik, "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023," *Badan Pusat Statistik* 12 (2024), http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

⁵ Badan Pusat Statistik, "Statistik Pendidikan 2023," Op.cit., hlm. 112

على الرغم من تأثير نظام التعليم في إندونيسيا على استخدام الإنترنت بين الطلاب، إلا أن الواقع يُظهر أنه في عام ٢٠٢٣، لن تهيمن الأنشطة التعليمية على استخدام الإنترنت بين الطلاب. ويسيطر الترفيه (٨٦.٦٥٪) ووسائل التواصل الاجتماعي (٦٦.٦٨٪) على أكبر استخدام للإنترنت بين الطلاب. في الوقت نفسه، بلغت نسبة استخدام الإنترنت للتعليم من قبل الطلاب ٢٧.٤٦٪ فقط في عام ٢٠٢٣. وهذا يدل على أن استخدام التكنولوجيا في التعليم لا يزال يتطلب المزيد من الاستراتيجيات والجهود لتثقيف وتحفيز الطلاب ليكونوا قادرين على استخدام الإنترنت بشكل مثالي لدعم عملية التعليم، مما يجعله تحديًا.

بالإضافة إلى تحديات استخدام التكنولوجيا، تُشكل صعوبات فهم المواد التعليمية عائقًا كبيرًا، وخاصةً في تعليم اللغة العربية. ومن المهارات التي يصعب على الطلاب إتقانها مهارة القراءة.^٦

بناءً على الحقائق التجريبية المُستقاة، يُمكن الاستنتاج أن عوامل صعوبة قراءة النصوص العربية لدى الطلاب تنبع من عوامل داخلية وخارجية. من بين هذه العوامل الداخلية: نقص الخبرة في تعليم اللغة العربية، كعدم دراسة اللغة العربية قبل الالتحاق بالمدرسة الإعدادية، وعدم القدرة على قراءة القرآن الكريم بطلاقة. ضعف الموهبة والاهتمام والدافعية، كصعوبة تذكر وفهم المادة التي يشرحها المعلم، وعدم الرغبة في تعليم اللغة العربية، وعدم استغلال وقت الفراغ لتعلم القراءة العربية.^٨

⁶ Ibid, hlm. 114

⁷ Fithtria Rif'atul Azizah, "Mind Map Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Bahasa Arab," *Journal of Arabic Learning and Teaching* 9, no. 2 (2020): 156–67.

⁸ Dinda Lestari Hamka and Enung Mantasiah R Mariah, "Analisis Faktor Kesulitan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Kelas Tujuh Di Kota Makassar Factor Analysis of Difficulty Reading Arabic Texts for Seventh Grade Madrasah Tsanawiyah Students in Makassar City," *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing* 1, no. 2 (2021): 196–205.

ثانيًا، العوامل الخارجية، بما في ذلك عدم إتقان المعلمين للمادة، وأساليب التعليم الأقل تشويقًا، وضعف حماس المعلمين تجاه عملية التعليم، وقلة استخدام الوسائط التعليمية، وضعف دور المعلم في متابعة أنشطة الطلاب داخل الفصل، وقلة الكتب المدرسية. باختصار، يجب أن يكون المعلمون قادرين على تعزيز روح الحماس والرغبة في تعليم اللغات لدى طلابهم، من خلال أساليب والوسائط التعليمية متنوعة ومبتكرة.^٩ وبذلك يكون التعليم أكثر فعالية.

وفقًا لـ Oemar Hamalik، يتأثر التعليم الفعال بعوامل مشروطة بما في ذلك: (١) عوامل الاستعداد للتعليم. (٢) عوامل الذكاء (سيكون الطلاب الأذكاء أكثر نجاحًا في أنشطة التعليم، لأنهم يستطيعون قبول الدروس بسهولة أكبر)، (٣) عوامل الخبرة السابقة والفهم الذي يمتلكه الطلاب بالفعل، (٤) العوامل الفسيولوجية (تؤثر حالة الجسم الذي يتعلم بشكل كبير على عملية تعليم الطالب)، (٥) عوامل نشاط الطالب الذي يتعلم من خلال القيام بالعديد من أنشطة الجهاز العصبي مثل: الرؤية والسمع والشعور والتفكير أو الأنشطة الأخرى اللازمة للحصول على المعرفة والمواقف والعادات والاهتمامات. (٦) عوامل الاهتمام والجهد، سيشرح التعليم باهتمام الطلاب على التعليم بشكل أفضل من التعليم بدون اهتمام، سينشأ هذا الاهتمام إذا كان الطلاب مهتمين بشيء ما لأنه يناسب احتياجاتهم أو يشعرون أن شيئًا ما سيتم تعليمه ذو معنى بالنسبة لهم.^{١٠} ومن ثم فإننا نحتاج إلى الوسائط التعليمية قادرة على الاستجابة لهذه الاحتياجات المختلفة.

يتيح استخدام التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية توفير الوسائط التعليمية تفاعلية وديناميكية، لا تقتصر على المرئيات والمسموعة فحسب. ويلعب التفاعل

⁹ Ibid

¹⁰ Arin Baharsati, Op.cit. hlm. 3

الذي توفره هذه التكنولوجيا دورًا هامًا في تعزيز مشاركة الطلاب الفاعلة في عملية التعليم (Mappanyompa & Ali ، ٢٠١٧). فبمشاركتهم الفاعلة، لم يعد الطلاب مجرد كائنات متعلمة، بل أصبحوا أيضًا فاعلين يفكرون ويتفاعلون ويستكشفون المعرفة باستقلالية.^{١١}

وذكر Munir في Nina Hilyana أن الوسائط المتعددة هي مزيج من الوسائط مختلفة لنقل المعلومات بحيث تصبح المعلومات أكثر إثارة للاهتمام.^{١٢} لذلك، في تطوير الوسائط التعليمية، نحتاج إلى منصة قادرة على دمج عناصر النص والصور والرسوم المتحركة والصوت والتفاعل بفعالية. ومن البرامج المتاحة لهذا الغرض أدوبي أنيميت.

وفقًا لـ Wandah Wibawanto في (Audhiha وآخرين، ٢٠٢٢)، فإن أدوبي أنيميت هو تطبيق يحتوي على ميزات كاملة للغاية لأن هذا البرنامج هو تطوير لبرامج سابقة مثل ماكروميديا فلاش (Macromedia Flash) أو أدوبي فلاش (Adobe Flash).^{١٣} يمكن نشر الرسوم المتحركة بتنسيقات HTML5 و WebGL والرسوم المتحركة والرسومات المتجهة القابلة للتطوير (SVG) و أوراق العفاريث (Spritesheets) و مشغل الفلاش (Flash Player) وأدوبي أير (Adobe AIR) القديمة.^{١٤} الذي يسمح للمطورين بإنشاء الوسائط التعليمية التفاعلية تعتمد على الرسوم ذات مظهر جذاب وسهلة الوصول إليها من قبل الطلاب.

¹¹ Koderi Rukimin, "Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 2, no. November (2015): 102-14, <http://repository.unib.ac.id/490/1/04>. Isi vol x 2012 - Nurul Astuty Yensi 024-035.pdf.

¹² Nina Hilyana, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian," 2021, https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/58550/1/11160183000053_NINA_HILYANA.pdf.

¹³ Aan Hermawan dkk, "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE ANIMATE PADA MATERI TEKNOLOGI INFORMASI DAN" 1, no. 2 (2024).

¹⁴ Ibid.

أظهرت نتائج المقابلات مع معلمي وطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة ١ جاكرتا خلال فترة المراقبة أن تعليم اللغة العربية في الصف لا يزال يعتمد بشكل كبير على استخدام الكتب المدرسية. غالبًا ما يواجه الطلاب صعوبة في فهم المصطلحات أو المفردات الواردة في النص وحفظها، في حين أن الوسائط التعليمية المستخدمة لم تكن قادرة على توفير الدعم البصري والتفاعلي الأمثل.

لمعالجة هذه المشكلات، نحتاج إلى وسائط تعليمية مبتكرة تُمكن الطلاب من تجربة تعليمية أكثر تفاعلية وأسهل فهمًا. ويمكن الاطلاع على أحد هذه الأساليب في البحث التالي.

يهدف بحثُ أجراه Anak Agung Gede Agung و Ni Kadek Emi Ardiani (٢٠٢٢) بعنوان "التعليم التفاعلي باستخدام الوسائط المتعددة استنادًا إلى نظرية Ausubel للتعلم في محتوى العلوم حول مصادر الطاقة" إلى التطوير الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على نظرية Ausubel باستخدام نموذج تطوير ADDIE. تُظهر نتائج التحقق أن الـ مُجدية وفعالة للغاية للاستخدام في التعليم. تُركز هذا البحث على محتوى العلوم لطلاب المرحلة الابتدائية، وتستخدم نظرية Ausubel.

يهدف بحثُ أخرى أجراه Fahmy Yahya Abdel-Haq و Anwar Al-Sanousi (٢٠٢١) بعنوان "تعليم اللغة العربية باستخدام أدوبي أنيميت في المدرسة" إلى زيادة دافعية الطلاب. تُظهر النتائج أن هذه الوسائط فعالة في تغيير تصورات الطلاب للغة العربية لتصبح أكثر متعة. على الرغم من استخدام أدوبي أنيميت، اعتمدت الدراسة نهجًا إثنوغرافيًا نوعيًا، يختلف عن نهج ADDIE المُستخدم في هذا البحث.

أنتجت الأبحاث السابقة وسائط بصيغة قابلة للتنفيذ (exe)، بينما يطور هذا البحث وسائط تعليمية قائمة على أدوبي أنيميت، تُحوّل إلى تطبيق أندرويد

(Android). بحيث يمكن الوصول إليها بشكل مستقل عبر أجهزة الطلاب. تركز هذه الوسائط أيضًا على مهارة القراءة من خلال نهج تفاعلي ومرئي، ومن المتوقع أن تتغلب على قيود الوسائط المطبوعة وتلبي احتياجات الطلاب الرقميين. ومن هنا فإن تطوير وتطبيق وسائط التعليمية التفاعلية يعد خطوة استراتيجية هامة لتحسين مهارة القراءة العربية لدى الطلبة، وكذلك الإجابة على مختلف التحديات في عملية التعليم التي لا تزال تفتقر إلى الوسائط المرئية والتفاعلية.

بناءً على ما سبق، تسعى الباحثة إلى خلق جو تعليمي ممتع من خلال وسائط التعليمية التفاعلية وشيقة في تعليم اللغة العربية، وخاصةً مهارة القراءة. لذلك، وعلى هذه الخلفية يرفع هذا البحث عنوانه "نموذج الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على أدوبي أنيميت لتعليم القراءة العربية (البحث التطويري للصف الثامن في مدرسة المتوسطة ١ جاكرتا)".

ب. تركيز البحث وفرعيته

بناءً على خلفية البحث تركيز هذا البحث هو تطوير الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكرتا وفرعيته القائمة على أدوبي أنيميت هو:

١. تحليل احتياجات الطلبة والمعلم الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي أنيميت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكرتا.
٢. تصميم الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي أنيميت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكرتا.
٣. تطوير الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي أنيميت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكرتا.

٤. تنفيذ الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي أنيميت في

المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكوتا.

٥. تقييم الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي أنيميت في

المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكوتا.

ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث

بناء على تركيز البحث وفرعيته، يمكن فتنظيم المشكلة لهذا البحث هو " كيف

تطوير الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي أنيميت في

المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكوتا؟". وفيما يلي أسئلة البحث:

١. كيف تحليل احتياجات الطلبة والمعلم الوسائط المتعددة لتعليم القراءة

العربية القائمة على أدوبي أنيميت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١

جاكوتا؟

٢. كيف تصميم الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي

أنيميت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكوتا؟

٣. كيف تطوير الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي

أنيميت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكوتا؟

٤. كيف تنفيذ الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي

أنيميت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكوتا؟

٥. كيف تقييم الوسائط المتعددة لتعليم لقراءة العربية القائمة على أدوبي أنيميت

في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكوتا؟

د. أهداف البحث

بناء على تنظيم المشكلة وأسئلة البحث السابقة، فإن أهداف هذا البحث هي:

١. لمعرفة تحليل احتياجات الطلبة والمعلم الوسائط المتعددة القائمة على أدوبي أنيميت لتعليم القراءة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكرتا.

٢. لتصميم الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي أنيميت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكرتا.

٣. لتطوير الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي أنيميت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكرتا.

٤. لتنفيذ الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي أنيميت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكرتا.

٥. لتقييم الوسائط المتعددة لتعليم القراءة العربية القائمة على أدوبي أنيميت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ جاكرتا.

هـ. فوائد البحث

ومن المتوقع أن توفر نتائج هذا البحث التنموي الفوائد التالية:

١. الفوائد النظرية

من المتوقع أن يتم استخدام نتائج هذا البحث كمرجع للقراء، وخاصة أولئك في البيئة التعليمية كإبداع في التدريس باستخدام الوسائط المتعددة تفاعلية القائمة على أدوبي أنيميت فخرى التي طورها الباحثة.

٢. الفوائد العملية

أ) للطلبة

يمكن أن يساعد هذا البحث الطلبة في الحصول على تعليم مثير للاهتمام وفعال يمكن أن يؤدي استخدام وسيلة التعليم الوسائط المتعددة تفاعلية القائمة على أدوبي أنيميت إلى زيادة تحفيز الطلبة وحماسهم، لا سيما في مهارة القراءة.

ب) للمعلمين

يمكن أن يوفر هذا البحث بديلاً لاستخدام الوسيلة التعليمية في تدريس اللغة العربية باستخدام الوسائط المتعددة تفاعلية القائمة على أدوبي أنيميت، يمكن للمدرسين مساعدة الطلبة على فهم تعليم اللغة العربية بشكل أفضل لا سيما في مهارة القراءة.

ج) للباحثين

يمكن أن يضيف هذا البحث نظرة ثاقبة فيما يتعلق بوسيلة التعليم باستخدام الوسائط المتعددة تفاعلية القائمة على أدوبي أنيميت ويمكن أن تصبح نتائج هذا البحث لاحقاً أحكاماً للتعليم عندما تصبح مدرسا.

د) للجامعة

من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث قادرة على إضافة مراجع كمواضيع المزيد من البحث المتعمق في المستقبل.