

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

كان لتطور التكنولوجيا تأثير كبير في مختلف جوانب الحياة، بما في ذلك التعليم. فالتقدم في التكنولوجيا الرقمية يسمح بابتكارات في أساليب التدريس، لا سيما من خلال استخدام الوسائل القائمة على التكنولوجيا التي تتسم بمزيد من المشاركة والتفاعل. في مجال التعليم، أصبحت تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الآن عنصرا مهما لا يساعد المعلمين على تقديم المواد بشكل أكثر فعالية فحسب، بل يزيد أيضا من مشاركة الطلبة في عملية التعلم. وبفضل التكنولوجيا، لم تعد أساليب التدريس مقتصرة على الأساليب التقليدية التي تتسم بالسلبية، بل يمكن تطويرها بشكل أكثر ديناميكية وقائمة على الوسائل المتعددة لتحسين جودة التعليم (Mayer, 2009).

في سياق تعليم اللغة العربية، يعد استخدام التكنولوجيا أيضا عاملا مهما في تحقيق الهدف الرئيسي، وهو تطوير القدرة على التواصل باللغة العربية شفويا وكتابة (الخولي، ٢٠١٩). ويشمل إتقان اللغة العربية أربع مهارات رئيسية وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة، بالإضافة إلى أن تعليم اللغة العربية لا يركز

على الجوانب اللغوية فحسب، بل يهدف أيضا إلى تعميق فهم اللغة العربية والثقافة الإسلامية (طعيمة، ٢٠١٨). لذلك، يجب أن يكون المنهج المستخدم في تعليم اللغة العربية قادرا على دعم تطوير المهارات الأربعة بطريقة متوازنة.

ولا تُظهر القدرة على الكلام من بين المهارات الأربعة جانبا مهما جدا، حيث إنها المؤشر الرئيسي في إتقان اللغة العربية (Brown, 2007). ولا تُظهر القدرة على الكلام فهم الطلبة للغة فحسب، بل تعكس أيضا مدى قدرتهم على استخدامها في التواصل اليومي. ومع ذلك، لا يمكن أن يحدث اكتساب مهارة الكلام بشكل فوري. تتطلب هذه العملية بيئة تعليمية داعمة بالإضافة إلى استخدام الوسائل ذات الصلة لمساعدة الطلبة في ممارسة مهارة الكلام.

تنص نظرية اكتساب اللغة الثانية على أن الشخص يمكن أن يتعلم لغة ثانية بشكل أكثر فعالية إذا كان في بيئة تدعم التواصل ويحصل على المحفزات المناسبة. فكلما زاد عدد مرات الاستماع إلى اللغة واستخدامها في المحادثة اليومية، زادت سرعة إتقان الطلبة للغة. في سياق تعلم اللغة العربية، يتكلم الطلبة بسهولة أكبر إذا مارسوا الحوار بنشاط مع الأصدقاء أو المعلمين، وليس فقط حفظ المفردات والقواعد اللغوية. لذلك، تعد بيئات التعلم الغنية بالتواصل، مثل

المناقشات ولعب الأدوار ومحاكاة المحادثة، ضرورة لمساعدة الطلبة على تطوير مهارة الكلام بطلاقة وطبيعية (Richards & Rodgers, 2001).

تنص النظرية المعرفية في تعلم اللغة على أن التعلم سيكون أكثر فاعلية إذا كان مدعوماً بوسائل تعليمية مشوقة وتفاعلية (Mayer, 2009). ويرجع ذلك إلى الطريقة التي يعمل بها الدماغ البشري، حيث يسهل فهم المعلومات في شكل مرئي ومسموع، مثل الصور أو الرسوم المتحركة أو مقاطع الفيديو، بدلاً من فهمها من خلال النصوص أو المحاضرات فقط. يمكن لوسائل التعلم التي تجمع بين العناصر المرئية والمسموعة أن تسرع من فهم الطلبة للغة التي يتم تعلمها. بالإضافة إلى ذلك، فإن التعلم الذي ينطوي على أنشطة تفاعلية أكثر فعالية من الأساليب السلبية، مثل الاستماع إلى شرح المعلم فقط، والذي يميل إلى جعل الطلبة يشعرون بالملل بسرعة ويصعب عليهم تذكر المادة. على العكس من ذلك، عندما يتدرب الطلبة على الكلام باستخدام وسائل تعليمية تفاعلية مثل الرسوم المتحركة أو الألعاب اللغوية، فإنهم سيفهمون ويتذكرون اللغة التي تعلموها بسهولة أكبر.

وبالتالي، فإن استخدام التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية ليس مجرد وسيلة مكتملة، بل حاجة أساسية لتحسين مهارة الكلام لدى الطلبة بشكل أكثر فعالية

وثنولية. إن استخدام الوسائل في التعلم له دور مهم في زيادة فعالية عملية التعليم والتعلم. فوسائل التعلم لا تساعد المعلمين في إيصال المادة فحسب، بل تجعل التعلم أكثر تشويقاً، وتسهل على الطلبة فهم المادة وتزيد من دافعيتهم للتعلم (Harmer, 2007). في تعلم اللغة العربية، وخاصة في ممارسة مهارة الكلام، من المهم استخدام الوسائل المناسبة لجعل التعلم أكثر تفاعلية. أحد الحلول الفعالة هو الوسائل السمعية والبصرية، لأنها تساعد الطلبة على فهم كيفية استخدام النطق والتجويد والتعبير في التواصل باستخدام اللغة العربية. وبالإضافة إلى ذلك، توفر هذه الوسائل أيضاً تجربة تعليمية أكثر واقعية ومتوافقة مع سياق الحياة اليومية، حتى يسهل على الطلبة تطبيق مهارة الكلام في مواقف التواصل الحقيقية (Mayer, 2009).

ومع ذلك، يظهر الواقع في الميدان أن مهارة الكلام لدى الطلبة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بادانغ باريامان أدنى من المستوى المطلوب. تُظهر نتائج الملاحظات الأولية خلال ممارسات الخبرة الميدانية أن العديد من الطلبة يواجهون صعوبات في الكلام باللغة العربية، مثل الشعور بالتوتر أو الخوف أو الافتقار إلى الثقة. بالإضافة إلى ذلك، ممارسة الكلام في التعلم غير مثالية، لأن التركيز الرئيسي للتقييم ينصب بشكل أكثر على فهم النص (مهارة القراءة) وإتقان

المفردات المكتوبة. وفقا لراهايو (٢٠٢٢)، أن يكون سبب ضعف قدرة الطلبة على الكلام هو عدم ممارسة الكلام في عملية التعلم. ونتيجة لذلك، يكون الطلبة أكثر اعتياداً على حفظ المفردات وفهم القواعد النحوية بدلا من ممارسة اللغة شفها.

بالإضافة إلى ذلك، استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بادانغ باريامان محدودة. الوسائل المستخدمة تقليدية، كالكتب المدرسية والسبورات وشرائح الباوربوينت المعروضة من خلال أجهزة العرض. لا يوفر هذا النهج التحفيز الأمثل للطلبة في تطوير مهارة الكلام. كما يشكل نقص استخدام التكنولوجيا في التعليم عائقاً في خلق تجربة تعليمية تفاعلية وممتعة. في الواقع، في سياق تعليم مهارة الكلام، هناك حاجة إلى الوسائل السمعية والبصرية لمساعدة الطلبة على فهم النطق والتجويد وسياق التواصل باللغة العربية بشكل أكثر شمولاً. ولذلك، هناك حاجة إلى الابتكار في تطوير وسائل تعليمية أكثر فاعلية وتوافقاً مع احتياجات الطلبة.

وللتغلب على هذه القيود، من الضروري تطوير وسائل تعليمية سمعية وبصرية أكثر تشويقاً ومنهجية. أحد الحلول التي يمكن تطبيقها هو تطوير وسائل

تعليمية باستخدام تطبيق *Renderforest*. *Renderforest* هو عبارة عن منصة قائمة على السحابة تتيح للمستخدمين إنشاء مقاطع فيديو متحركة وعروض تقديمية تفاعلية ومحتوى وسائل متعددة أخرى متنوعة بسهولة وجاذبية (Mayer, 2009). من خلال استخدام *Renderforest*، يمكن أن تكون عملية تعليم اللغة العربية أكثر ابتكاراً وتوافقاً مع احتياجات الطلبة في العصر الرقمي.

ومن البيانات السابقة فهم أن استخدام تطبيق *Renderforest* في التعلم زاد من فعالية عملية التعليم والتعلم. على سبيل المثال، وجدت دراسة في ماس ياسبي لابوهان ديلي أن تطبيق نموذج التعلم المدمج القائم على تطبيق *Renderforest* قد حسن بشكل كبير قدرة طلبة الصف العاشر على فهم القراءة (Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. 2021). استخدمت هذه الدراسة تصميمًا تجريبيًا زائفًا من خلال المقارنة بين الفصل الذي استخدم *Renderforest* والفصل الذي استخدم الطرق التقليدية. بالإضافة إلى ذلك، طورت دراسة أخرى في مدرسة علياء معارف أوداناو بليتار وسائل فيديو تعليمية متحركة قائمة على *Renderforest* لمواد التاريخ الثقافي الإسلامي. وقد أظهرت النتائج أن الوسائل كانت مجدية وفعالة في عملية التعلم، حيث بلغت نسبة المصادقة على الوسائل ٩٥.٤% بينما بلغت نسبة المصادقة على المواد ٩٠.٦% (Ngarofah, D. I. 2021).

استنادا إلى نتائج الدراسات السابقة، أظهر تطبيق *Renderforest* إمكانات كبيرة في تعزيز فاعلية التعليم في مختلف المواد الدراسية، بما في ذلك تعليم اللغة العربية. يعد هذا التطبيق من الوسائل الحديثة التي تتيح للمعلم تصميم وسائل تعليمية مرئية وتفاعلية وجذابة، تسهم في رفع مستوى دافعية المتعلمين وتسهيل عملية الفهم والاستيعاب لديهم. وعلى الرغم من كثرة الدراسات التي تناولت استخدام *Renderforest* في السياقات التعليمية بشكل عام، إلا أن توظيفه في تطوير وسائل تعليمية لمهارة الكلام لا يزال محدودًا ويحتاج إلى مزيد من البحث والتجريب.

ومن هذا المنطلق، تبرز الحاجة الماسة إلى بذل جهود علمية وعملية تهدف إلى تطوير وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق *Renderforest*، تكون منظمة ومنسجمة مع الأهداف التعليمية المنصوص عليها في المناهج الدراسية، لا سيما في تطوير مهارة الكلام للصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية. وتكمن أهمية هذه الوسائل في قدرتها على خلق بيئة تعليمية محفزة وتفاعلية، تساعد المتعلم على التعبير عن أفكاره ومشاعره شفهيًا، ضمن سياقات حوارية واقعية تتناسب مع مستواه اللغوي.

ويهدف تعليم مهارة الكلام في هذه المرحلة إلى تمكين المتعلمين من التعبير الشفوي السليم، والتفاعل اللغوي المناسب في المواقف الحياتية المختلفة، مستخدمين التراكيب اللغوية والمفردات الواردة في المنهج بطريقة صحيحة وطبيعية. ومن خلال تصميم مقاطع فيديو تعليمية حوارية عبر تطبيق *Renderforest*، يمكن تحقيق هذه الأهداف بصورة فعالة، حيث يتيح هذا التطبيق إمكانية تمثيل مواقف واقعية تنسجم مع حاجات المتعلمين وتنمي لديهم مهارة الكلام بثقة وطلاقة. ولذلك، تريد الباحثة أن تطوير وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق *Renderforest* للصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية. من خلال الوسائل التعليم هذه، من المتوقع أن يكون الطلبة أكثر تحفيزا للتعلم، وأن يكتسبوا تجربة تعليمية أكثر تفاعلية، وأن يكونوا قادرين على تحسين مهارة الكلام باللغة العربية بشكل أفضل. ومن المتوقع أيضا أن يكون تطوير هذه الوسائل حلا بديلا للمعلمين في خلق تعليم أكثر ابتكارا وتوافقا مع تطور تكنولوجيا التعليم.

ب. أسئلة البحث

أما أسئلة البحث فهي تلي:

١. كيف كان تحليل الاحتياجات إلى تطوير وسيلة تعليم مهارة الكلام

بمساعدة تطبيق *Renderforest* لطلبة الصف التاسع في المدرسة الثانوية

الحكومية ٢ بادانج باريامان ؟

٢. كيف كان تصميم وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق

Renderforest لطلبة الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢

بادانج باريامان ؟

٣. كيف كان تطوير وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق

Renderforest لطلبة الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢

بادانج باريامان ؟

٤. كيف كان تطبيق وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق

Renderforest لطلبة الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢

بادانج باريامان ؟

٥. كيف كان تقويم وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق

Renderforest لطلبة الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢

بادانج باريامان ؟

ج. أهداف البحث

أما أهداف البحث فهي تلي:

١. لتحليل الاحتياجات تطوير وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق

Renderforest لطلبة الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢

بادانج باريامان.

٢. لتصميم وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق *Renderforest* لطلبة

الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ بادنجان باريامان.

٣. لتطوير وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق *Renderforest* لطلبة

الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ بادنجان باريامان.

٤. لتطبيق وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق *Renderforest* لطلبة

الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ بادنجان باريامان.

٥. لتقويم وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق *Renderforest* لطلبة

الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ بادنجان باريامان.

د. مواصفات المنتج

المنتج التي سيتم تطويرها من هذا البحث هو وسيلة تعليم مهارة الكلام في شكل فيديو محادثة بالرسوم المتحركة بمساعدة *Renderforest* . تم التركيز على مهارة الكلام لأن الهدف الأساسي من هذا الفيديو الحوارى هو تدريب الطلبة على الكلام بشكل فعال وتواصلى. ومن خلال الحوارات المعروضة، لا يقتصر دور الطلبة على الاستماع فقط، بل يُشجع أيضا على التقليد والتفاعل والتعبير الشفهى في سياقات واقعية. وبذلك، تسهم الوسيلة بشكل مباشر في تنمية مهارة الكلام باعتبارها من المهارات الإنتاجية الأساسية في تعلم اللغة.

هـ. فوائد البحث

١. للباحثة، من وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة *Renderforest* في تعلم اللغة العربية ستكسب الباحثة خبرة مفيدة في إعداد المواد التعليمية.
٢. للمدرس، لتجديد وتحسين كيفية العلمية التعليمية الناجحة بتقديم وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة *Renderforest* في تعلم اللغة العربية.
٣. للطلبة، سيستخدم الطلبة هذه وسيلة تعليم مهارة الكلام للتدرب على تعليم اللغة و يرفع رغبة الطلبة في تعليم اللغة العربية.

و. حدود البحث والتطوير

١. حدود البحث

يكون الموضوع الذي تحدده الباحثة في تعليم مهارة الكلام هو مواد

الفصل الدراسي الأول للمستوي الثانوية التي تتكون من ٣ مواد.

٢. افتراض التطوير

تعد الوسيلة المطورة بمساعدة *Renderforest* فعالة، حيث إنها:

أ. قدرة على جعل الطلبة ناشطين في مهارة الكلام والقدرة على تسهيل فهم المادة.

ب. يكون الطلبة قادرين على التعلم بشكل مستقل.

ج. يكون التعلم باستخدام الوسيلة المطورة قادرة على تحسين نتائج في

مهارة الكلام.

ز. توضيح المصطلحات

١. تطوير

تطوير مصدر من طور من ثالثي طور، إذا تقول طور شيئاً تعني حوله

من طور إلى طور أحسن. مفهوم التطوير هو تصميم لتطوير شيء موجود

بالفعل من أجل تحسين الجودة بشكل أكثر تقدماً (F. Safinatu, 2018).

التطوير هو الدراسة المنظمة للتصميم والتطوير والتقييم والعلمية والإنتاج

لتحقيق والتطوير والتقييم الأهداف المرجوة (S. Puji, 2008).

٢. وسيلة تعليم مهارة الكلام

هي كل أداة أو وسيلة أو تقنية تستخدم في عملية تعليم اللغة العربية لمساعدة المعلم والمتعلم على تنمية مهارة الكلام. وتعمل هذه الوسائل بوصفها وسيطا يتيح للطلبة التدرب على النطق السليم، واكتساب نماذج الحوار، كما تحفزهم على استخدام اللغة العربية في مواقف تواصلية حقيقية. (Arsyad,)

(2016)

٣. تعليم مهارة الكلام

هو عملية منظمة تهدف إلى تنمية قدرة المتعلمين على التعبير عن الأفكار والمشاعر شفويا باللغة العربية. ولا يقتصر هذا التعليم على الجوانب اللغوية مثل النطق والمفردات والقواعد والطلاقة، بل يركز أيضا على الجانب التواصلية لتمكين الطلاب من استخدام اللغة العربية في مواقف حياتية

حقيقية. (Wahab, 2019).

٤ . Renderforest

منصة عبر الإنترنت تستخدم لإنشاء مقاطع الفيديو، حيث توفر قوالب وميزات متنوعة لإنتاج مقاطع فيديو تعليمية بجودة احترافية، يمكن أن تسهم في دعم العملية التعليمية وزيادة تفاعل المتعلمين. (Renderforest, 2023).

٥. تطوير وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق Renderforest لطلبة الصف

التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ بادانج باريامان.

هو عملية تصميم وإنتاج وسيلة تعليمية في شكل مقاطع فيديو حوارية

باستخدام تطبيق Renderforest ، بهدف تنمية مهارة الكلام لدى طلبة

الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ بادانج باريامان. ويشمل هذا

التطوير مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم لضمان فعالية

الوسيلة التعليم في تحسين قدرة الطلبة على مهارة الكلام باللغة العربية.