الباب الثاني

الأساس النظري

أ. فعالية التعلم

فيما يلي بعض آراء الخبراء حول مفهوم الفعالية، وهي:

١. هاندوكو، الفعالية هي القدرة على اختيار الهدف الأنسب أو المعدات المناسبة لتحقيق هدف محدد مسبقا.[١٠]

٢. مولانا وراتشمان، تعرف الفعالية بأنها قدرة الوحدة على تحقيق الهدف المنشود.[١١]

٣. روبنز، الفعالية كمستوى من الإنجاز التنظيمي على المدى القصير والطويل.[١٢]

---

[١٠] Handoko, R. S. (٢٠٠٦). *Analisis Pengaruh Kredibilitas Endorser dan Kreatifitas Iklan Terhadap Efektivitas Iklan yang Mempengaruhi Sikap Terhadap Merek (Studi Kasus Iklan Televisi Pada Konsumen Sepeda Motor Honda Di Kota Semarang)* (Doctoral dissertation, Program Pasca Sarjana Universitas Diponegoro).

[١١] Maulani, A. (٢٠٢٣). *Analisis Efektivitas Kerja Karyawan Divisi Yan HC PT. PLN (Persero)*. Jurnal Riset Manajemen, ١(٣), ١٤٧-١٥٢.

[١٢] Zitvogel, L., Robbins, P. D., Storkus, W. J., Clarke, M. R., Maeurer, M. J., Campbell, R. L., ... & Lotze, M. T. (١٩٩٦). *Interleukin□ ١٢ and B١. ١*

٤. شاين، الفعالية التنظيمية هي القدرة على البقاء والتكيف والنمو بشكل مستقل عن الوظيفة الخاصة بها.[١٣]

بناء على الرأي أعلاه، يمكن التأكيد على أن الفعالية هي حالة يوجد فيها توافق بين الأهداف والغايات التي تم تحديدها مسبقا مع النتائج المحققة. وبالتالي تؤكد الفعالية أكثر على كيفية تحقيق النتيجة المرجوة وفقا لخطة محددة مسبقا. وبعبارة أخرى، فإن مفهوم الفعالية بشكل عام يوضح إلى أي مدى تم تحقيق الهدف.[١٤]

في حين أن فعالية التعلم هي التأثير أو التأثير الناجم عن التعلم الذي تم تنفيذه. تظهر الفعالية مستوى تحقيق

---

co□stimulation cooperate in the induction of effective antitumor immunity and therapy of established tumors. European journal of immunology, ٢٦(٦), ١٣٣٥-١٣٤١.

[١٣] Gower, E. W., Cassard, S. D., Bass, E. B., Schein, O. D., & Bressler, N. M. (٢٠١٠). *A cost-effectiveness analysis of three treatments for age-related macular degeneration*. Retina, ٣٠(٢), ٢١٢-٢٢١.

[١٤] Rahadhitya, R., & Darsono, D. (٢٠١٥). *Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Efektivitas Audit Internal (Studi Pada Inspektorat Provinsi Jawa Tengah)* (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomika dan Bisnis).

الهدف. يقال إن الجهد يكون فعالا إذا حقق غرضه، ويقال إن التعلم يكون فعالا إذا حقق هدف التعلم المحدد. تشير معايير الفعالية في هذه الدراسة إلى اكتمال مخرجات التعلم، وتحسين نتائج تعلم الطلاب قبل التعلم وبعد التعلم، وزيادة نشاط الطلاب في التعلم.

يقال إن التعلم فعال إذا تمكنت عملية التعلم من زيادة المعرفة والوقت المستخدم لتعلم المعرفة. بعض النصائح التي يمكن القيام بها لتحقيق التعلم الفعال، مثل:

١. فهم المواد وأهداف التعلم
٢. فهم خصائص الطلاب واختيار طريقة التعلم المناسبة
٣. اختر الوقت والمكان والجو المناسب للدراسة
٤. تطبيق أساليب تعلم متعددة في اجتماع واحد
٥. انتبه لاستجابات الطلاب وقم بإجراء التقييمات

ب. وسائط التعلم

١. فهم وسائط التعلم

يتكون مصطلح وسائط التعلم من كلمتين، "الوسائط" و "التعلم". لغويا، يأتي مصطلح الوسائط من اللاتينية، أي *medius* وهو ما يعني وسيط. في اللغة الإنجليزية، الوسيط هو صيغة الجمع لكلمة وسيط، وهذا يعني المقدمة والقناة. بينما في اللغة العربية، مرادف كلمة وسائل الإعلام هو wasa'il الذي يعني يعني أو طريقة.[١٥]

توجد كلمة شهادة من بين أمور أخرى في الآية التالية من القرآن الكريم سورة المائدة الآية ٣٥:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

---

[١٥] Batubara, H. H. (٢٠٢٠). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, ٣.

توضح الآية أعلاه أن أنشطة العبادة هي حاويات أو قنوات يمكن استخدامها للتقرب من الله سبحانه وتعالى. الوسائط هي كل ما يتم استخدامه لتوجيه الرسائل من المرسل إلى المستلم. مع تعريف أكثر تفصيلا. الإعلام هي أي شخص أو مادة أو أداة أو حدث يجعل الطلاب يتلقون المعرفة والمهارات والمواقف.[١٦]

فيما يلي بعض تعريفات وسائط التعلم وفقا للخبراء:

أ. وفقا ل كوستاندي وستيبتو، فإن وسائط التعلم هي أداة تساعد عملية التعليم والتعلم حتى تتمكن من تحقيق أهداف التعلم بشكل أفضل وأكثر كمالا.[١٧]

---

[١٦] Batubara Husein Hamdan, *Media Pembelajaran Efektif*, ٢٠٢٠, https://M www. google. co.id/Nbooks/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=١&dq=video+pembajaran&pg=PA١٦٦&printsec=frontcover.

[١٧] Widiyaningtyas, T., & Widiatmoko, A. (٢٠١٥). *Media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Kimia*. Tekno, ٢١(١).

ب. وفقا لموريرا، فإن وسائط التعلم هي أدوات تستخدم لإظهار الحقائق والمفاهيم والمبادئ والإجراءات لتكون أكثر واقعية أو ملموسة[١٨].

ج. وفقا لهاريادي وويدودو، فإن وسائل التعلم هي وسيلة للتعلم، التقليدية والحديثة على حد سواء[١٩].

د. وفقا ل ماشوري، فإن وسائط التعلم هي شيء يوجه الموضوع، ويحفز أفكار الطلاب ومشاعرهم واهتماماتهم وانتباههم[٢٠].

بناء على هذا الوصف، يمكن فهم أن وسائط التعلم هي جميع أشكال الأشياء والأدوات المستخدمة لدعم عملية التعلم. على سبيل المثال، المكتب هو أداة تعليمية.

---

[١٨] Moreira, I. X., Pereira, S., & Gusmão, H. F. (٢٠١٨). *The Influence of Concrete Instructional Media on Learning Achievement*. ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education, ٢(١), ١٠٤-١١٤.

[١٩] Widodo, S. A. (٢٠١٨). *Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students*. Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET, ١٧(١), ١٥٤-١٦٠.

[٢٠] Mashuri, S. (٢٠١٩). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.

ومع ذلك، عند استخدام الجدول لمساعدة الطلاب على فهم مفهوم الاستيقاظ بشكل مسطح، يمكن الإشارة إلى الجدول على أنه وسيلة تعليمية. وبالمثل مع الكائنات الأصلية وتصميم الكائنات التي تم إعدادها خصيصا لدعم أنشطة التعلم.

٢. وسائط التعلم المختلفة

تنقسم أنواع الوسائط بشكل عام إلى:

أ. وسائل الإعلام المرئية: وسائل الإعلام المرئية هي وسائل الإعلام التي يمكن رؤيتها. تعتمد هذه الوسيلة على حاسة البصر. أمثلة على وسائط الصور والرسومات والرسوم الهزلية والصور اللاصقة والملصقات والمجلات والكتب والميني ياتوس والدعائم وما إلى ذلك.

ب. الوسائط الصوتية: الوسائط الصوتية هي وسائط يمكن سماعها. تعتمد هذه الوسيلة على حاسة الأذن كقناة لها. على سبيل المثال: الصوت والموسيقى والأغاني والآلات الموسيقية والبث الإذاعي وأشرطة الصوت وما إلى ذلك.

ج. وسائل الإعلام السمعية والبصرية: الوسائط السمعية والبصرية هي وسائط يمكن سماعها وعرضها في وقت واحد. هذه الوسيلة تحرك حواس السمع والرؤية في وقت واحد. على سبيل المثال: الدراما والسينما والتلفزيون ووسائل الإعلام التي تنتشر الآن، وهي أقراص الفيديو المدمجة VCD.

د. الوسائط المتعددة: الوسائط المتعددة هي جميع أنواع الوسائط التي يتم تلخيصها في واحد. على سبيل

المثال، الإنترنت، مما يعني تطبيق جميع الوسائط الموجودة بما في ذلك التعلم عن بعد.

٣. التكنولوجيا/الوسائط القائمة على الإنترنت

فيما يلي بعض أنواع وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا، وهي:

أ. الوسائط المتعددة التفاعلية هي وسائط تعليمية تجمع بين الوسائط المختلفة، مثل النصوص والصور والصوت والرسوم المتحركة والفيديو وغيرها لنقل رسائل التعلم.

ب. الفيديو الرقمي والرسوم المتحركة. نوع وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا التي يمكن أن يستخدمها المعلم التالي هو الفيديو الرقمي والرسوم المتحركة. تعتبر وسائط التعلم مثل هذه أكثر فعالية وإثارة للاهتمام للطلاب من مجرد استخدام الكتب المدرسية.

ج. بودكاست (اللعب عند الطلب والبث) هي وسائط رقمية متاحة في شكل تسجيلات صوتية يمكن سماعها من قبل العديد من الأشخاص علانية. للوهلة الأولى، يبدو هذا البودكاست مشابها للبث الإذاعي. الفرق هو أن البودكاست تتطلب اتصالا بالإنترنت للاستماع إلى التسجيلات الصوتية، بينما يمكن سماع البث الإذاعي في أي مكان وزمان دون اتصال بالإنترنت. في وقت لاحق، غالبا ما كانت تستخدم البودكاست كوسائط تعليمية. هذا النوع من وسائط التعلم مرن للغاية لأنه يمكن الوصول إليه في أي مكان دون قيود زمنية. وسائط تعلم البودكاست مناسبة جدا أيضا لتطبيقها على الطلاب الذين لديهم أسلوب تعلم سمعي.

د. الواقع المعزز (AR) هو تقنية عبارة عن مزيج من الكائنات الافتراضية ثنائية أو ثلاثية الأبعاد مع البيئة الحقيقية. تسمح وسيلة التعلم هذه بالسماح للمعلمين بتصور المفاهيم المجردة في الوقت الفعلي.

هـ. الواقع الافتراضي (VR) هو تقنية تسمح للشخص أن يشعر كما لو كان يرى مباشرة، حتى يشارك جسديا في نشاط بمساعدة أجهزة الكمبيوتر وعدد من المعدات المعينة. الصورة المعروضة بتقنية الواقع الافتراضي ثلاثية الأبعاد بحيث تبدو أكثر واقعية.

٤. وسائط التعلم *Wordwall*

التعلم المبتكر هو التعلم الذي يتم إجراؤه بهدف أن يكون مختلفا عن التعلم الذي قام به المعلمون بشكل

عام.[٢١] يمكن أيضا تفسير التعلم المبتكر على أنه تعلم جديد، لم يتم القيام به من قبل، ويسهل على المعلمين تسهيل وبناء معرفة الطلاب، بهدف تحسين سلوك الطلاب من خلال رؤية الاختلافات والإمكانات لديهم. في التعلم المبتكر، من الضروري أيضا دمج التكنولوجيا في عملية التعلم حتى يكون الطلاب على دراية بتكنولوجيا المعلومات.[٢٢]

التعلم المستقل هو أحد المهارات التي تم إبرازها في التعليم ٤.٠.[٢٣] مثال على وسائط التعلم المبتكرة التي تستخدم التكنولوجيا لدعم التعلم هو تطبيق *Wordwall*.

---

[٢١] Wahyono, H. N. (٢٠١٩). *Pengembangan media pembelajaran ekonomi interaktif berbasis Android sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa*. Gulawentah: Jurnal Studi Sosial, ٤(٢), ٧٤-٧٧.

[٢٢] Muhali, M. (٢٠١٩). *Pembelajaran inovatif abad ke-٢١*. Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika, ٣(٢), ٢٥-٥٠.

[٢٣] Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Abd Rahman, M. J., & Mohammad, W. M. R. W. (٢٠٢١). *The effects of wordwall online games (Wow) on english language vocabulary learning among year ٥ pupils*. Theory and Practice in Language Studies, ١١(٩), ١٠٥٩-١٠٦٦.

Wordwall هي وسائط تفاعلية يمكن للمدرسين استخدامها كأداة لتقييم الطلاب. السمة المميزة لهذا التطبيق هي أنه ممتع للطلاب بسبب مجموعته الواسعة من الألعاب، مثل لعب الاختبارات، ومطابقة الكلمات أو إقرانها، والبحث عن الكلمات، وخلط الكلمات، وما إلى ذلك. من السهل جدا الوصول إلى هذا التطبيق واستخدامه من قبل المعلمين والطلاب لأنه يمكن الوصول إليه من خلال متصفح. يسهل تطبيق *Wordwall* على المستخدمين الجدد لأن *Wordwall* يوفر أمثلة متنوعة للغاية[٢٤].

[٢٤] Gandasari, P., & Pramudiani, P. (٢٠٢١). *Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, ٣(٦), ٣٦٨٩-٣٦٩٦.

ج. ألعاب تعليمية

اللعب هو أداة للأطفال لاستكشاف العالم، من ما هو غير معروف إلى ما هو معروف، ومن ما لا يمكن القيام به إلى القدرة على القيام به. اللعب هو نشاط مهم جدا للأطفال وكذلك الحاجة إلى الطعام المغذي والصحة للنمو. اللعب هو تجربة تعليمية. اللعب للأطفال له قيم وخصائص مهمة في تقدم تطور الحياة اليومية.[٢٥]

التعليم هو عملية تغيير السلوك المخطط لها في الأفراد أو الجماعات أو المجتمعات لتكون أكثر استقلالية في تحقيق أهداف الحياة الصحية. التعليم هو عملية التعلم من عدم

[٢٥] Umi Hanifah, "*Penerapan Model Paikem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Umi Hanifah*", Jurnal Ilmu Tarbiyah: At-Tajdid ٥, no. ٢ (٢٠١٦): ٣٠١–٣٠

معرفة قيمة الصحة إلى المعرفة ومن عدم القدرة على التعامل مع الصحة بمفردك إلى الاستقلال.[٢٦]

بالطبع، اللعبة المستخدمة هنا كوسيلة لتعلم اللغة العربية هي لعبة تعليمية. الألعاب التعليمية هي ألعاب تم تصميمها خصيصا لتعليم الناس حول موضوع معين، أو توسيع المفاهيم، أو تعزيز التنمية، أو فهم حدث تاريخي أو ثقافي، أو مساعدتهم في تعلم مهارات اللعب.[٢٧]

لممارسة المهارات في مجال اللغة يمكن القيام به باستخدام طريقة لعب الألعاب اللغوية. ألعاب اللغة هي وسيلة لتعلم اللغات من خلال الألعاب. الألعاب اللغوية ليست

---

[٢٦] Edy Budiman, Rofilde Hasudungan, and Akhmad Khoiri, *"Online Game 'Pics and Words' Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Html*", Prosiding Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi ٢, no. ١ (٢٠١٧): ١–٦, http://e-journals.unmul.ac.id/index.php /SAKTI/ article/ download/٢٨٩/pdf.

[٢٧] Budiman, Hasudungan, and Khoiri.

نشاطا إضافيا للمتعة، ولكن تهدف هذه اللعبة إلى توفير فرص للطلاب لتطبيق المهارات اللغوية التي تعلموها.[٢٨]

الألعاب اللغوية لها غرضان: الحصول على المتعة وممارسة مهارات لغوية معينة. بعض الفوائد التي يمكن الحصول عليها من استخدام وسائط اللعبة هي:

١. زرع روح المنافسة الصحية، أو التفوق على بعضها البعض.

٢. تشجيع المتعلمين على مشاهدة الألعاب والمشاركة فيها.

٣. حفز نفسك على الأداء بأفضل ما لديك.

٤. تعلم العمل معا في وظيفة، أو تحقيق النصر.

د. ألعاب تعليمية *Match Up*

١. وسائط التعليمية *match up* تأسيسا لبرنامج *wordwall*

[٢٨] *Hanifah, "Penerapan Model Paikem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Umi Hanifah".*

المطابقة القائمة على لعبة *Wordwall* هي وسائط تعليمية قائمة على الألعاب. *Match Up* هي ميزة في ألعاب *wordwall*. ستكون وسائط التعلم هذه لاحقا في شكل لعبة مطابقة، وستحتوي اللعبة لاحقا على صور لأجزاء النبات وفي أعمدة أخرى ستكون هناك وظائف جزء النبات والتي سيطابقها الطلاب لاحقا مع صور أجزاء النبات التي ستتطابق لاحقا مع وظائفهم. هذه الوسائط *match up* القائمة على لعبة *wordwall* هي وسائط يتم تعبئتها ببساطة وتجعل من السهل جدا على المعلمين صنعها.

٢. وسائط التعليمية *match up* تأسيسا لبرنامج *wordwall* أعلن عن صلاحيته

وسائط التعلم *match up* القائمة على لعبة *wordwall*

والتي تم الإعلان عن صحتها، أي إذا تم الإعلان عن

صحة نتائج منتج الوسائط التعليمية الذي تم إكماله ووفقا

لمعايير الطلاب إذا حصلوا على تقييم صحة من قبل خبراء

الإعلام وخبراء المواد.

٣. وسائط التعليمية *match up* تأسيسا لبرنامج *wordwall* ذكر

عملي

وسائط التعلم *match up* القائمة على لعبة *wordwall*

والتي يتم الإعلان عنها عملية إذا حصلت على قيم عملية

من المعلمين والطلاب يوافقون على أن وسائط التعلم

القائمة على لعبة *wordwall* سهلة الاستخدام في عملية

التعلم.

٤. وسائط التعليمية *match up* تأسيسا لبرنامج *wordwall*أعلن عن سريانها

يتم الإعلان عن هذه الوسائط التعليمية *match up* القائمة على لعبة *wordwall* فعالة إذا حصلت وسائط التعلم *match up* المستندة إلى لعبة *wordwall* على تقييم لفعالية درجات الطلاب والتي سيتم الحصول عليها لاحقا من الاختبار القبلي واللاحق حيث يجب أن تدخل قيمة *postest* الحد الأدنى من معايير KKM.[٢٩]

هـ. مخرجات التعلم

التعلم هو تغيير دائم نسبيا في السلوك ينتج عن التجارب السابقة أو من التعلم الهادف أو المخطط له. وفقا لروسمان، فإن التعلم هو في الأساس عملية تفاعل مع جميع

[٢٩] Diajukan Untuk et al., "Diajukan untuk Penulisan Proposal Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri", ٢٠٢٣.

المواقف حول الأفراد. من بعض مفاهيم التعلم أعلاه، يمكن الاستنتاج أن التعلم هو تغيير في السلوك يقوم به الأفراد بحيث يكون هناك إضافة للمعرفة والمهارات والمواقف كسلسلة من الأنشطة نحو تنمية الإنسان كله.

فيما يلي فهم مخرجات التعلم وفقا للخبراء، وهي:

١. وفقا لأعمر هامالیك، فإن نتيجة التعلم هي أنه إذا تعلم شخص ما، فسيكون هناك تغيير في السلوك في هذا الشخص.

٢. يقول وينكل أن نتائج التعلم هي قدرات داخلية أصبحت ملكية شخصية للفرد وإمكانية قيام هذا الشخص بشيء ما وفقا لقدراته.

٣. وفقا لنانا سودجانا، فإن نتائج التعلم هي كفاءات أو مهارات يمكن أن يحققها الطلاب بعد المرور بأنشطة التعلم التي صممها ونفذها المعلمون في مدرسة وفصل معين.

٤. وفقا ل غاني وبريجس، فإن نتائج التعلم هي قدرات الشخص بعد اتباع عملية تعلم معينة.

٥. استنادا إلى نظرية بلوم للتصنيف، يتم تحقيق نتائج التعلم من خلال ثلاث فئات من المجالات، وهي المجالات المعرفية والعاطفية والحركية. يتكون المجال المعرفي من ستة جوانب، وهي عالم الذاكرة (C١)، وعالم الفهم (C٢)، وعالم التطبيق (C٣)، وعالم التحليل (C٤)، والتوليف (C٥) وعالم التقييم (C٦).

لذلك، فإن مخرجات التعلم هي القدرات التي يتمتع بها الطلاب بعد الانتهاء من عملية التعلم، بما في ذلك

القدرات المعرفية والقدرات العاطفية والقدرات الحركية.

يمكن أن نرى من التعريفات أعلاه، أن نتائج التعلم هي النتائج المقدمة للطلاب في شكل تقييمات من خلال تتبع عملية التعلم وتقييم التغييرات في معرفة الطلاب ومواقفهم ومهاراتهم وسلوكهم.

و. دراسات سابقة

هناك العديد من الدراسات التي يعتبرها الباحثون ذات صلة بالبحث الذي سيتم إجراؤه بما في ذلك:

الجدول ٢.١ دراسات سابقة

رقم	اسم	موضوع	طَرِيقَة البحث	نتائج البحث
١	سكيناتا موليدينا وهيني بوروا بامونكاس	فعالية وسائط *Wordwall* لتحسين نتائج التعلم	بحث تجريبي مع مجموعة واحدة تصميم ما	بناء على نتائج تحليل اختبار ويلكوكسون على بيانات ما قبل

		الاقتصادي لطلاب MAN ١ Lamongan	قبل الاختبار وما بعده	الاختبار وبعده، أظهرت المجموعة التجريبية قيمة sig (٢−tailed) من ٠.٠٠١ > ٠.٠٠٥ مما يعني أن هناك فرقا كبيرا بين قبل وبعد العلاج.
٢	عفيف أرينا، محمد عرفان، وبهاكتي بريما فيديجا هرموتقيان	فاعلية وسائط التعلم *Wordwall* لتحسين مخرجات تعلم الرياضيات لطلاب الصف الرابع	البحث التجريبي مع النهج الكمي	تظهر نتائج التحليل الوصفي أن استخدام وسائط *Wordwall* يسير بشكل جيد للغاية. أظهرت نتائج التحليل الاستدلالي باستخدام عينة مستقلة من اختبار **t** أن هناك

				اختلافا في نتائج الاختبار البعدي بين الفئتين التجريبية والضابطة، مما يعني أن هناك تحسنا في نتائج تعلم الرياضيات في المجموعة التجريبية بشكل أفضل من المجموعة الضابطة. كان دعم كسب N للمجموعة التجريبية أعلى من المجموعة الضابطة.
٣	غابرييل أنجيلا سليمان	تحليل فعالية استخدام تطبيق لعبة الاختبار	تستخدم هذه الدراسة الأساليب النوعية	نتائج التعلم الصينية الشاملة لطلاب الصف الرابع NSA كافية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

		التفاعلي "Quizziz" في تدريس لغة الماندرين في SD Nation Star Academy Surabaya	والكمية لجمع البيانات وتحليل البيانات واستخلاص النتائج.	بناء على نتائج فعالية واستجابة الاستبيان، مع نتائج فعالية تحسين القدرة الشاملة للطلاب منخفضة، ولكن الحصول على إجابة إيجابية للاستبيان، لذلك، يمكن استخدام لعبة تطبيق *Quizziz* لزيادة عوامل الجذب في الفصول الدراسية في التعلم عبر الإنترنت، ولا يزال بإمكانه السماح بتحسين قدرات

				الطلاب الشاملة مع تسجيل فترات التدريس والتعلم التي تم منحها أكثر، واتصالات الإنترنت التي يجب مراعاتها.
٤	عسروري هدى	فعالية استخدام وسائل العرض في مواد التربية الدينية الإسلامية (دراسة حالة في نموذج MAN ٠٤ Pondok Pinang، Jakarta (Selatan	باستخدام طريقة الطريقة المختلطة	من البحث الذي أجري في الفصل الدراسي (XI MAN ٤ Pondok Jakarta ،Pinang (Selatan)، تم الحصول على نتائج أن فعالية استخدام وسائط العرض في مواد التربية الدينية الإسلامية كانت فعال.

٥	مريم محمد وبريما موتيا ساري	فاعلية الاختبارات التفاعلية لتطبيقات كاهوت في تعلم العلوم في المدارس الابتدائية	تستخدم هذه الدراسة منهج البحث الوصفي الكمي.	أظهرت نتائج هذه الدراسة أن الاختبار التفاعلي لتطبيق *Kahoot* فعال وتلقى استجابة جيدة جدا من الطلاب في عملية تعلم العلوم.
٦	فاني ميستيانا بوتري	فاعلية استخدام تطبيق *Wordwall* في التعلم عبر الإنترنت للرياضيات على مادة الأرقام العشرية	البحث المستخدم هو بحث مركب من خلال الجمع بين تقنيات جمع البيانات الكمية والنوعية	تمثلت نتائج هذه الدراسة في أن استجابة الاستبيان للطلبة في استخدام وسائط *Wordwall* في النشاط الختامي لمادة الرياضيات للتعلم عبر الإنترنت كانت

		للصف الأول في MIN ٢ Kota Tangerang Selatan		فعالة جدا بمتوسط درجة استبيان ٣٢.٣ (٢) وأسفرت نتائج التكرار التي قام بها الطلاب عن نسبة اكتمال ٨٨.٠٤ و ٧٥٪ من عدد الطلاب بحيث تم الإعلان عن فعاليتها.

ز. إطار التفكير

في عملية التعلم، تختلف العديد من التطبيقات في استخدامها، وتستخدم التطبيقات على نطاق واسع من قبل المعلمين بالطبع تتكيف مع المواد التعليمية. باستخدام التطبيق، يسهل التعلم تقديم المواد التعليمية للطلاب. والآن هو مفيد

أيضا للمعلمين للتعلم عن بعد. يطلب من المعلمين أيضا أن يكونوا أكثر كفاءة في تكنولوجيا المعلومات (IT).

أما بالنسبة للتعلم، فيمكن للمدرسين استخدام طرق مختلفة لتقديمها. إحدى الطرق التي يمكن استخدامها من قبل المعلمين هي *Wordwall* و *kahoot* و *quizziz* و *proprofs*. لكن الباحثين يفضلون تطبيق الوسائط *wordwall* لأنه مع هذه الوسائط هناك العديد من الاختلافات في أنواع الألعاب، مثل *Random Wheel* (عجلة عشوائية). *True or false*، *Missing Word*، *Random cards*، *Find the Match*، *Match up*، و *Gameshow Quiz*. من بين العديد من أنواع الألعاب في تطبيق *wordwall*، أخذ الباحثة لعبة *Match Up*.

في استخدام هذه الوسائط، يمكن مشاركتها مباشرة من خلال رابط. هذا يمكن أن يجذب الطلاب للتعلم ويمكنهم

القيام بمهامهم بحماس. في تقييم التعلم، أي من خلال النظر في أنشطة الممارسة في نهاية كل اجتماع على المواد الرياضية. باستخدام هذه الوسائط، يمكن للطلاب اللعب بنشاط، أي الاهتمام بما يفعله الطلاب. بحيث مع هذا الاهتمام، يكون الطلاب قادرين على تحديد الجملة الصحيحة وفقا للمادة الرياضية وتكون وسائط *Match Up* فعالة في نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية للصف الثامن.

شكل المخطط على النحو التالي:

وسائط التعلم
وسائط التعليمية *match up* تأسيسا لبرنامج*wordwall*
مطابقة الكلمات/ الجمل وفقا للمواد الرياضية
يمكن للطلاب تحديد الكلمات / الجمل الصحيحة وفقا للمادة الرياضية
وسائط التعليمية *match up* تأسيسا لبرنامج *wordwall* فعالة في نتائج تعلم اللغة العربية