الباب الثاني

اساس النظري

أ. الأساس النظري

١. المتغير التابع

أ. وسيلة تعليمية

تعتبر وسيلة التعلم إحدى الأدوات التي يستخدمها المعلمون لضمان تنفيذ الأنشطة التعليمية بشكل فعال.(Hasan et al., ٢٠٢١). وفقاً لهاينيتش، تُعدّ وسائل الإعلام أداةً للتواصل. ويقدّم أمثلةً على وسائل الإعلام كالأفلام والتلفزيون والرسوم البيانية والمطبوعات وأجهزة الكمبيوتر والمدرّبين. وفي الوقت نفسه، وفقًا لشرام، يمكن استخدام تقنية المراسلة لأغراض التعلم. الوسائل المادية لنقل المحتوى ومواد التعلم مثل الكتب والأفلام ومقاطع الفيديو والشرائح وما إلى ذلك.(Rohani, ٢٠٢٠)

وذكر ويباوانتو أن وسائل التعلم هي مصدر للتعلم ويمكن تفسيرها أيضًا على أنها بشر وأشياء أو

أحداث تخلق الظروف التي تمكن الطلاب من اكتساب المعرفة أو المهارات أو المواقف.(Nurfadhillah, ٢٠٢١)

وبناء على الآراء المعبر عنها فإن وسائل التعلم هي الوسيط أو الوسيلة لنقل المعلومات إلى متلقي المعلومات (الطالب) من مقدم المعلومات (المعلم) مما يساعد في عملية التعلم.

الوظيفة الأساسية لوسائل التدريس هي خلق الظروف للطلاب لالتقاط المعرفة بدقة وعمق، وتنمية القدرات المعرفية، وتشكيل شخصي الطلاب. وفي العملية التعليمية بشكل عام أثبتت الوسائل التعليمية دورها الرئيسي في كافة المراحل: خلق الدافعية لدى الطالب واهتمامه بالتعلم.

وفقًا لنظرية التدريس الحديثة، تدعم الوسائل التعليمية أنشطة المعلمين والطلاب في جميع مراحل عملية إكمال المهام المعرفية. في مرحلة نقل المهمة، وزعزعة استقرار المعرفة، وبيان المشكلة، تعد وسائل التدريس في المقام الأول أداة داعمة للمعلمين لبناء مواقف المشكلة،

وخلق الاهتمام والوعي والدافع لأنشطة الطلاب.(Saleh et al., ٢٠٢٣)

وبعبارات مبسطة، يصنف أزهر (٢٠١١: ٤٤-٤٥) وسائل التعلم إلى عدة أنواع، وهي:

١) الوسائط المرئية هي نوع من الوسائط التي تعتمد فقط على حاسة البصر، على سبيل المثال الوسائط المطبوعة مثل الكتب والمجلات والخرائط والصور وما إلى ذلك.

٢) الوسائط الصوتية هي نوع من الوسائط التي تعتمد فقط على السمع، على سبيل المثال مسجلات الأشرطة والراديو.

٣) الوسائط السمعية والبصرية هي الأفلام، ومقاطع الفيديو، والبرامج التلفزيونية، وما إلى ذلك.

٤) الوسائط المتعددة هي الوسائط التي تنطوي على عدة أنواع من الوسائط والمعدات بطريقة متكاملة في عملية أو نشاط تعليمي.(باغارا وآخرون، ٢٠٢٢)تشمل الأشكال الأخرى للوسائط المتعددة

المستخدمة استخدام *Kahoot!* و*Quizizz* و*Hoop* و*EdApp* و*Wordwall* وغيرها من وسائل التعلم.

ب. جدار الكلمات الإعلامي

١) فهم جدار الكلمات

Wordwall هو تطبيق قائم على الويب يستخدم لإنشاء تقييمات التعلم مثل المطابقة، والاقتران، والبحث عن الكلمات، والدوران، وما إلى ذلك.(Setyorini et al., ٢٠٢٣)

وفقا لرأي(Sherianto, ٢٠٢٠) Wordwall هو تطبيق يمكن استخدامه كوسيلة تعليمية ومورد تعليمي وأداة تقييم للمعلمين والطلاب. تمشيا مع الرأي (Aidah & Nurafni, ٢٠٢٢)تعد وسيلة التعلم *Wordwall* وسيلة تفاعلية سهلة الاستخدام، ويمكن ها زيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم على التعلم.

وفق (Hartatiningsih, ٢٠٢٢)جدار الكلمات هو وسيلة تعليمية تتكون من مجموعة من المفردات، منظمة بشكل منهجي، ومعروضة

بأحرف كبيرة، ومثبتة على جدار الفصل. وفقًا (Lestari, ٢٠٢١)لـــتُستخدم جدران الكلمات كموارد تعليمية ووسائط وأدوات تقييم ممتعة للطلاب. يمكن استخدام هذه اللعبة عبر الكمبيوتر المحمول أو الهاتف الذكي. يحتوي تطبيق *Wordwall* على صور ومقاطع صوتية ورسوم متحركة وألعاب تفاعلية يمكنها جذب اهتمام الطلاب.

لعبة *Wordwall* هي تطبيق متصفح مبتكر كمورد تعليمي ووسائط وأداة للتقييم المثير للاهتمام والممتع للمتعلمين. تعتبر وسائط *Wordwall* أحد أنواع الوسائط التعليمية التي يمكنها تحسين قدرة الطلاب على إتقان المادة. *Wordwall* عبارة عن منصة تعتمد على موقع ويب تُستخدم كوسيلة تعليمية تفاعلية وممتعة من خلال تقديم أشكال مختلفة من القوالب مثل الاختبارات والمطابقة والتلاعب بالألفاظ والكلمات العشوائية والتجميع والبحث عن الكلمات والعديد من القوالب الأخرى.(Tanthowi et al., ٢٠٢٣).

المؤشرات الخاصة بوسائل التعلم باستخدام جدار الكلمات هي كما يلي:

(أ) يتم استخدام الوسائط بمبدأ التعلم أثناء اللعب،

(ب) يمكن أن تثير اهتمام الطلاب،

(ج) يمكن استخدامها بسهولة من قبل الطلاب،

(د) تعزيز الشعور بالمتعة في محاولة التعلم باستخدام الألعاب التعليمية القائمة على جدار الكلمات،

(ه) تنمية مهارات الذاكرة لدى الطلاب،

(و) تعزيز الإبداع الطلابي،

(ز) لديهم القدرة على التعلم(Nisa & Susanto, ٢٠٢٢)

٢) ميزات *Wordwall*

تم تضمين تطبيق *Wordwall* هذا ضمن وسائل التعلم التفاعلية التي يمكن الوصول إليها عبر الإنترنت من خلال *wordwall.net*. يوفر *Wordwall* ١٨ ميزة أو قالبًا يمكن استخدامها، بدءًا من الاختبارات، والتباديل اللفظية، وحتى عمليات

البحث عن الكلمات.(Sinaga & Soesanto, ٢٠٢٢)

(أ) المطابقة، يُطلب من الطلاب سحب كل كلمة رئيسية وإفلاتها بجوار تعريفها.

(ب) اختبار، يُطلب من الطلاب إكمال الأسئلة في الوقت المحدد عن طريق اختيار الإجابة الصحيحة ثم الانتقال إلى السؤال التالي.

(ج) عجلة عشوائية، يُطلب من الطلاب تدوير العجلة التي ستعرض صورة. الذي سيظهر صورة. ثم يقوم الطلاب بوصف الصورة أو الإجابة على السؤال الذي تم اختياره من العجلة التي تم تدويرها في وقت سابق.

(د) الكلمة المفقودة، يُطلب من الطلاب ملء العمود الفارغ في جملة أو فقرة عن طريق سحب الإجابة الصحيحة إلى العمود الفارغ.

(ه) فرز المجموعة، تطلب هذه اللعبة من الطلاب سحب كل عنصر وإفلاته في المجموعة الصحيحة.

(و) مطابقة الأزواج، حيث يُطلب من الطلاب اختيار الإجابة التي تتطابق مع العبارة أو السؤال الذي يظهر في الصورة عن طريق النقر على الإجابة الصحيحة ثم التخلص منها بشكل متكرر حتى تختفي جميع الإجابات.

(ز) leUnjumb، وهي طريقة يطلب من الطلاب اختيارها وتطلب من الطلاب فرز الجمل التي تتقن مربعات الكلمات أو العبارات في الجملة الصحيحة أو طلب الجزء.

(س)بطاقات عشوائية، يطلب من الطلاب الانتباه إلى هذه اللعبة التي تطلب من الطلاب الانتباه إلى إجابات الأسئلة التي تظهر من البطاقات العشوائية المعروضة.

(ش)البحث عن التطابق، يُطلب من الطلاب اختيار الإجابة التي تتطابق مع العبارة أو السؤال عن طريق النقر على الإجابة الصحيحة لإزالتها بشكل متكرر حتى تختفي جميع الإجابات.

(ص) افتح الصندوق، يطلب من الطلاب اختيار الإجابة التي تتطابق مع العبارة في شكل صورة أو سؤال من خلال فتح الصناديق المتاحة واحدًا تلو الآخر ثم اختيار الإجابة الصحيحة وفقًا لما هو موجود في الحاوية.

(ض) الألغاز، حيث يُطلب من الطلاب سحب الحروف إلى الموضع الصحيح لتكوين الكلمة الصحيحة.

(ط) في الرسم التخطيطي المسمى، يُطلب من الطلاب العثور على اسم الرسم البياني أو الصورة. يتم استخدامه عادةً للتعرف على

الصور عن طريق نقل الدبوس/الاسم أو مكون الإجابة إلى يمين الصورة.

(ظ) اختبار الألعاب، يُطلب من الطلاب العمل على الأسئلة وفقًا للوقت المحدد.

(ع) ي لعبة mole-a-Wach، يُطلب من الطلاب الإجابة على الأسئلة عن طريق ضرب عدد من الفئران التي تقدم الإجابة الصحيحة عندما تخرج من فتحة.

(غ) صواب أو خطأ، يُطلب من الطلاب الإجابة على العبارة المعطاة من خلال الاختيار بين إجابتين، وتحديد النطق الصحيح أو الخطأ.

(ف) فرقعة البالونات، يُطلب من الطلاب فرقعة البالونات لكل كلمة رئيسية تتطابق مع تعريفها.

(ق) مطاردة المتاهة، يُطلب من الطلاب الإجابة على الأسئلة المعطاة من خلال تجنب المتاهة ثم

الذهاب مباشرة إلى منطقة الإجابة الصحيحة مع البقاء بعيدًا عن العدو.

(ك) الطائرة، يطلب من الطلاب توجيه الطائرة إلى مفتاح الإجابة الصحيح وتجنب الإجابات الخاطئة.

٣) كيفية الوصول إلى Wordwall

يجب أن يتوفر في كل تطبيق إمكانية الوصول في شكل خطوات أو معلم. كيفية استخدام جدار الكلمات هذا هي كما يلي:

(أ) قم بإنشاء حساب أو تسجيل حساب على https://wordwall.net.

(ب) انقر فوق "التسجيل" عن طريق ملء اسمك وعنوان بريدك الإلكتروني وكلمة المرور والموقع.

(ج)حدد إنشاء نشاط ثم حدد أحد قوالب النشاط.

(د) اكتب عنوانًا ووصفًا للعبة.

(ه) اكتب المحتوى ويمكن أن يتضمن صورًا.

(و) حدد تم، كخطوة أخيرة إذا انتهينا من صنعه.(Fitri, ٢٠٢٤)

(ي) ثم شارك.

٤) مزايا وعيوب Wordwall

(أ) مزايا Wordwall

مزايا Wordwall هي:

(١) مرنة، ويمكن استخدامها في مستويات مختلفة من المتعلمين

(٢) يحتوي على العديد من الميزات المثيرة للاهتمام ويمكن الوصول إليه مجانًا وحركيًا

(٣) فعالية الوقت في عملية العمل والتقييم

(٤) زيادة اهتمام الطلاب وحماسهم وقدرتهم التنافسية

(٥) التغلب على الملل والرتابة في عملية التقييم

(٦) يمكن استخدامها في نفس الوقت

ب) عيوب Wordwall

نقاط ضعف وسائل الإعلام الجدارية هي:

(١) يعتمد على استقرار شبكة الانترنت

(٢) لا يمكن استخدام المرافق المجانية إلا في إنشاء ٣ ألعاب فقط(Zahroh et al., ٢٠٢٤)

٢. متغري مستقل

أ. نتائج التعلم

فهم نتائج التعلم تعدّ نتائج التعلّم لدى الطلاب إنجازا أكاديميّا يحقّقه الطالب من خلال الاختبارات والواجبات، ومن خلال فاعليّته في طرح الأسئلة والإجابة عنها بما يسهم في تعزيز تحصيله الدراسي. وتعرّف نتيجة التعلّم بأنّها "القدرة التي يكتسبها المتعلّم بعد مروره بعملي تعليمية"؛ كما يمكن تعريفها بأنّها "ثمرة التفاعل بين فعل التعلّم وفعل التعليم؛ فمن جهة

المعلّم ينتهي التعليم بمرحلة تقويم نتائج التعلّم، ومن جهة المتعلّم تعدّ نتيجة التعلّم خاتمة وذروة لعملية التعلّم" (Rahman ، ٢٠٢٢)

إنّ النشاط التعليمي ونتائج التعلّم يحملان دورا أساسيا ومترابطا في العملية التعليمية؛ حيث يعدّ النشاط التعليمي عاملا مهمّا يؤثّر بشكل مباشر في تحقيق نتائج التعلّم لدى الطلّاب (Puspitasari dkk، ٢٠١٨)وتعدّ نتائج التعلّم انعكاسا لمدى استيعاب الطالب بعد مشاركته في العملية التعليمية بالمدرسة، وهي تصوّر قدراتِه وتستخدم كمؤشّر أساسي لنجاح عملية التعلّم، وتعبّر عنها في صورة أرقام (Dewi، ٢٠١٣)

ويوضّح (غانيه) أنّ نتائج التعلّم تعتبر حصيلة مجالات القدرة لدى الطلّاب، وتشمل: المعلومات اللفظية، والمهارات العقلية، والاستراتيجيات المعرفية، والمهارات الحركية، والاتجاهات (Hidayat ، ٢٠١٦). في حين يرى (Suprijono، ٢٠٠٩) أنّ نتائج التعلّم هي أنماط السلوك، والقِيَم، والمفاهيم، والاتجاهات، والتقدير، والمهارات. كما يشير نانا سودجانـــا إلى أنّ المجال

المعرفي يتعلّق بنتائج التعلّم العقلية، ويتكوّن من ستة مستويات: المعرفة أو التذكّر، الفهم، التطبيق، التحليل، التركيب، والتقويم، حيث يركّز هذا المجال على تنمية القدرة على التفكير المنطقي والعقلاني (Dakhi ، ٢٠٢٠)أمّا (P. S. Utami، ٢٠١٦) فيرى أنّ نتائج التعلّم هي بمثابة مقياس لنجاح الطالب في أثناء مشاركته بالعملية التعليمية داخل المدرسة، وتُقاس بدرجات أو معايير محدّدة مسبقاً.

وبناء على ما سبق من النظريات، يمكن القول إنّ نتائج التعلّم تمثّل الحصيلة النهائية التي يكتسبها الطالب بعد خوضه تجربة التعلّم، وهي تُجسّد قدراتِه، وتعتبر مقياسا أساسيا لمدى نجاح العملية التعليمية.

١) جوانب نتائج التعلم

هناك حاجة إلى جوانب نتائج التعلم لتقييم نتائج تعلم الطلاب بشكل شامل. هناك ثلاثة جوانب للتعلم بناءً على نظرية بلوم، بما في ذلك ما يلي:

أ) المجال المعرفي

يشمل هذا المجال القدرة على إعادة صياغة المفاهيم أو المبادئ التي تم تعلمها، والتي تتعلق بمهارات التفكير، وكفاءات اكتساب المعرفة، والتعرف، والفهم، والتصور، والتصميم، والاستدلال. أهداف التعلم في المجال المعرفي (الفكري) أو حسب بلوم هي كل الأنشطة التي تشمل الدماغ، مقسمة إلى ٦ مستويات حسب المستوى الأدنى إلى الأعلى، يرمز لها بالحرف C (المعرفي)، وهي:

(١) C ١ (المعرفة) في هذا المستوى، يتركز التركيز على القدرة على تذكر المواد التي تمت دراستها، مثل معرفة المصطلحات والحقائق المحددة والاتفاقيات والاتجاهات والتسلسلات والتصنيفات والفئات والمعايير والمنهجيات

(٢) C ٢ (الفهم) يتطلب الفهم القدرة على استيعاب معنى مفهوم أو مادة.

(٣) C ٣ (التطبيق) القدرة على تطبيق المعلومات على مواقف حقيقية، حيث يتمكن الطلاب من تطبيق فهمهم من خلال استخدامه في الحياة الواقعية.

(٤) C ٤ (التحليل) في هذا المستوى، يمكن القول أن التحليل هو القدرة على تقسيم المادة إلى مكونات أكثر وضوحا. يمكن أن تكون هذه القدرة في شكل تحليل العناصر (تحليل الأجزاء المادية)، أو تحليل العلاقات (تحديد العلاقات)، أو تحليل المبادئ التنظيمية.

(٥) C٥ (التركيب) يتم تعريف التركيب على أنه القدرة على إنتاج العناصر ودمجها لتشكيل بنية فريدة. يمكن أن تأخذ هذه القدرة شكل إنتاج اتصالات فريدة، أو خطط أو أنشطة كاملة، أو مجموعات من العلاقات المجردة.

(٦) C ٦ (التقييم) يُعرِّف التقييم بأنه القدرة على تقييم فوائد شيء ما لغرض معين بناءً على معايير واضحة. يهتم هذا النشاط بقيمة الفكرة أو الإبداع أو الطريقة أو المنهج.

ب)المجال العاطفي

المجال العاطفي هو مجال مرتبط بالمواقف والقيم والمشاعر والعواطف ودرجة القبول أو الرفض لشيء ما في أنشطة التعليم والتعلم.

يقسم كارتوول وبلوم المجال العاطفي إلى خمس فئات، وهي:

(١)الاستلام/الحضور/القبول هذه الفئة هي أدنى مستوى عاطفي يتضمن القبول السلبي للمشاكل والمواقف والأعراض والقيم والمعتقدات.

(٢)الاستجابة/الاستجابة تتعلق بالإجابات ومتعة الاستجابة أو تحقيق شيء يتوافق مع القيم التي يتبناها المجتمع.

(٣)يهتم التقييم/التقييم بإعطاء القيمة والتقدير والثقة لأعراض أو محفزات معينة.

(٤)التنظيم / يتضمن التنظيم تصور القيم في نظام قيمي، بالإضافة إلى توحيد القيم الموجودة وإعطائها الأولوية.

(٥)تتعلق السمات/الخصائص بتكامل جميع أنظمة القيم التي يمتلكها الشخص والتي تؤثر على شخصيته وأنماط سلوكه.

ج) المجال النفسي الحركي

يشمل هذا المجال الكفاءة اللازمة لأداء العمل الذي يتضمن أجزاء الجسم والكفاءة المتعلقة بالحركة الجسدية (الحركية) والتي تتكون من الحركات الانعكاسية ومهارات الحركة الأساسية والقدرات الإدراكية والدقة والمهارات المعقدة

بالإضافة إلى المهارات التعبيرية والتفسيرية. الفئات المتضمنة في هذا المجال هي:

(١)التقليد هو القدرة على القيام بشيء ما بناءً على مثال يتم ملاحظته حتى لو لم يفهم الشخص بعد معنى أو جوهر المهارة.

(٢)التلاعب هو القدرة على القيام بعمل ما واختيار ما هو مطلوب من ما يتم تدريسه.

(٣)التجنس هو أداء فعل حيث أصبح ما يتم تدريسه واستخدامه كمثال عادة وأصبحت الحركات المعروضة أكثر إقناعًا.

(٤)النطق هو مرحلة يستطيع فيها الشخص أداء مهارات أكثر تعقيدًا، وخاصة تلك المتعلقة بالحركة.(Bloom, ٢٠١٩)

٢) العوامل المؤثرة

أ) العوامل الداخلية

العوامل التي يمكن أن تؤثر على نتائج تعلم الطلاب هي كما يلي: على وجه

التحديد، المشاكل التي تنشأ عن عوامل داخلية تتعلق بـــ؛

(١) شخصية الطالب

(٢) الموقف تجاه التعلم،

(٣) الدافع للتعلم،

(٤) التركيز على الدراسة،

(٥) القدرة على معالجة المواد التعليمية،

(٦) القدرة على استكشاف نتائج التعلم،

(٧) الثقة بالنفس

(٨) عادات الدراسة

ب)العوامل الخارجية

وفي الوقت نفسه، تتأثر العوامل الخارجية بـــ؛

(١) عامل المعلم

(٢) البيئة الاجتماعية، بما في ذلك الأقران على وجه الخصوص،

(٣) المنهج الدراسي

(٤) المرافق والبنية التحتية(Rahman, ٢٠٢٢)،

ب.تعلم اللغة العربية

إن تعلم اللغة العربية عملية تتم بين المعلمين والطلاب سواء في الفصل الدراسي أو خارجه حتى يتمكن الطلاب من إتقان المهارات الأربع في اللغة العربية. يرى عبد الوهاب روسيدي أن تعلم اللغة العربية هو تفعيل منهج التعلم في مجال دراسات اللغة العربية، أي كيفية تخطيط عملية تعلم اللغة العربية وتنفيذها وتقييمها. اللغة العربية مادة دراسية تتضمن أربع مهارات لغوية وهي: الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة.(Farhad & Sa'diyah, ٢٠٢١)

وذكر أحمد الهاشمي أن اللغة العربية هي مجموعة من الأصوات أو الحروف الحجية التي يستخدمها العرب للتعبير عن نواياهم أو أهدافهم. وفي سياق التعلم، يتم تدريس اللغة العربية كأداة تواصل تجمع بين العناصر اللغوية بهدف تسهيل التفاعلات الشفهية والكتابية في الحياة اليومية.(Fatah, ٢٠١٧) وبحسب زولبيانتو وإلهامي

فإن تعلم اللغة العربية لا يقتصر على تكوين الكفاءة النحوية فحسب، بل يشمل أيضاً توفير الخبرات التي تحفز مهارات التحدث والفهم باللغة العربية وفقاً لسياق ثقافة اللغة العربية.(Zulpianto & Daud, ٢٠٢٤)

ويتم تدريس اللغة العربية بطريقة متكاملة من خلال الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة تمهيداً لتحقيق الكفاءة اللغوية وإدراكها. تشكل مهارات الاستماع والتحدث كأساس للغة النقطة الأساسية في مستوى التعليم الابتدائي. ومن ثم يتم تدريس المهارات اللغوية الأربع بشكل متوازن في مستوى التعليم المتوسط. ولكي يتمكن الطلبة من الوصول إلى مختلف المراجع باللغة العربية، يتم التركيز في المستوى التعليمي المتقدم على مهارات القراءة والكتابة.(Aziza & Muliansyah, ٢٠٢٠)

إن هدف تعلم اللغة العربية هو إتقان علم اللغة ومهارات اللغة العربية مع البناء الصحيح للنحو والصرف، وزيادة المفردات (المحدثات)، وذلك للحصول على مهارات لغوية تغطي أربعة جوانب، وهي مهارات الاستماع (مهارة الاستماع)، ومهارات القراءة (مهارة

القراءة)، ومهارات الكتابة (مهارة الكتابة)، ومهارات الكلام (مهارة الكلام).(Melania Khoiriyah, ٢٠٢٢)

ت.الدراسات السابقة

١. الأبحاث التي أجراها (Putri, ٢٠٢٠)تحت عنوان "فعالية استخدام تطبيق *Wordwall* في التعلم الرياضي عبر الإنترنت على مادة الأعداد الصحيحة للصف الأول في المدرسة الثانوية الثانية بمدينة جنوب تانجيرانج"، فإن طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي الطريقة المختلطة (النهج المركب)، أي مزيج من الأساليب الكمية والنوعية في دراسة واحدة. وتظهر نتائج البحث أن تحصيل التعلم كان فعالاً حيث أكمل الطلاب اختبار الرياضيات بنسبة ٨٠.٣٥%. تثبت هذه الدراسة أن وسائل التعلم. يتشابه هذا البحث وبحث الباحث، حيث أن كلاهما يبحث في تطبيقات جدار الكلمات.

٢. بحث أجراه (مفروحة وآخرون، ٢٠١٩) بعنوان "أثر استخدام وسائل التعلم التفاعلية القائمة على الكاهوت على نتائج التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة

سميع المعارف سينغوساري مالانج" ومنهج البحث المستخدم هو أسلوب البحث التجريبي بتصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة. يهدف البحث إلى إثبات تأثير الوسائط التكوينية عبر الإنترنت *ahootK* على نتائج التعلم لدى الطلاب. وأظهرت نتائج الدراسة ارتفاع نتائج التعلم لدى طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة *MIA* ١ (وهي صف تجريبي أو تجريبي). تم الحصول على العلاج السابق بقيمة متوسطة قدرها ٨٦.٦٥. وفي الوقت نفسه، حصلت نتائج التعلم لدى الطلبة بعد تلقي العلاج (باستخدام وسائل التعلم المعتمدة على تطبيق *Kahoot* القائم على التعلم) على متوسط درجات بلغ ٩١.٨٤. يوجد تشابه بين هذا البحث وبحث الباحث، حيث أن كلاهما يدرس نتائج تعلم الطلبة. مع ذلك، هناك فرق في المتغير X. تستخدم هذه الدراسة *Kahoot* كوسيلة تعليمية تفاعلية، بينما تستخدم دراسة الباحث *Wordwall* .

٣. الأبحاث التي أجراها (Fitri, ٢٠٢٤)تحت عنوان "استخدام وسائل التعلم *PAI* القائمة على *Wordwall* لزيادة اهتمام

التعلم لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة. "سيدراب". يهدف هذا البحث إلى إثبات تأثير استخدام وسائل تعليم التربية الإسلامية القائمة على جدار الكلمات في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم. يعتمد هذا البحث على منهج البحث العملي في الفصل الدراسي *(CAR)* والذي يتم تنفيذه في دورتين. وأظهرت نتائج الدراسة أن نسبة اهتمام الطلبة بالتعلم بلغت في الحلقة الأولى ٦٥%، وارتفعت إلى ٨٥% في الحلقة الثانية. يذاكر (Fitri, ٢٠٢٤)ويتشابه بحث الباحث في عدة نقاط، منها أن كلاهما يستخدم وسائط جدار الكلمات. ومع ذلك، هناك اختلافات في تركيز البحث، والبحث (Fitri, ٢٠٢٤)يركز البحث بشكل أساسي على اهتمامات التعلم، في حين يركز بحث الباحث على نتائج التعلم.

٤. الأبحاث التي أجراها (Arimbawa, ٢٠٢١)تحت عنوان "تنفيذ اختبار لعبة جدار الكلمات المتكامل مع الفصل الدراسي لتحسين الدافعية والإنجاز في تعلم علم الأحياء". الهدف الرئيسي من هذه الدراسة هو تحسين دافعية الطلاب

وإنجازاتهم في تعلم علم الأحياء من خلال تنفيذ لعبة *Word Quiz Wall* جنبًا إلى جنب مع منصة *Classroom*. هذا البحث هو بحث عملي صفي (*CAR*) يتم تنفيذه في دورتين. نتائج البحث في الحلقة الأولى بلغ متوسط دافعية الطلبة لتعلم علم الأحياء ٨٠.١٥ بدرجة عالية. وفي الدورة الثانية، كان هناك ارتفاع إلى ٨٥.٨٥ مع فئة عالية جدًا. وفي الوقت نفسه، يظهر التحصيل الدراسي لدى الطلاب تحسنًا أيضًا. في الدورة الأولى، كان متوسط درجة اختبارات نتائج التعلم لدى الطلاب ٧٥.٥٠، وارتفع إلى ٨٣.٢١ في الدورة الثانية. يذاكر (Arimbawa, ٢٠٢١)ويتشابه بحث الباحث في عدة نقاط، منها أن كلاهما يستخدم وسائط جدار الكلمات. ومع ذلك، هناك اختلافات في تركيز البحث، والبحث (Arimbawa, ٢٠٢١)يركز البحث بشكل أساسي على الدافعية والإنجاز في تعلم الأحياء، في حين يركز بحث الباحث على نتائج تعلم اللغة العربية.

٥. الأبحاث التي أجراها (Nurchasanah & Fahmi, ٢٠٢٤)بعنوان "أثر جدار الكلمات في زيادة الاهتمام بتعلم مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المدِّنْصِرية المتوسطة بجاكرتا". هدفت هذه الدراسة إلى تحديد أثر استخدام جدار الكلمات على زيادة الاهتمام بتعلم اللغة العربية، وخاصةً في تعلم المفردات، لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المدِّنْصِرية المتوسطة بجاكرتا. استخدمت هذه الدراسة أسلوب الارتباط الكمي. وكانت نتائج هذه الدراسة ذات دلالة إحصائية ثنائية الذيل قدرها ٠.٠١٥، وهي قيمة أقل من معامل ألفا ٠.٠٠٥. وقد ثبت من خلال ٧٢ مشاركًا من طلاب الصف الثامن أن استخدام جدار الكلمات كان له تأثير إيجابي على زيادة الاهتمام بتعلم اللغة العربية في تعلم المفردات. بحث (Nurchasanah & Fahmi, ٢٠٢٤)ويتشابه بحث الباحث في أن كلاهما يستخدمان الوسائط الجدارية اللفظية كوسيلة تعليمية. ومع ذلك، هناك اختلافات في تركيز البحث، والبحث (Nurchasanah & Fahmi, ٢٠٢٤)إن التركيز

الأساسي هو على الاهتمام بالتعلم، في حين أن بحث الباحث هو نتائج تعلم اللغة العربية.

٦. الأبحاث التي أجراها (Putra et al., ٢٠٢١)تحت عنوان "استخدام تطبيقات *Wordwall* في عصر جائحة كوفيد-١٩ لتحسين عمليات التعلم عبر الإنترنت"، تم استخدام طريقة البحث بطريقة التسليم لأن الأنشطة كانت في شكل استشارة واستخدام اللعبي. وأظهرت نتائج البحث عن نتائج الاستبيان أن ٧٠% من المشاركين كانوا سعداء بالتعلم باستخدام اللعبي مع *Wordwall*. ٣٦% من المشاركين يوافقون بشدة و٦٤% من المشاركين يوافقون على أن *Wordwall* يساعد في جعل الأسئلة سهلة ومثيرة للاهتمام وتفاعلية ويمكن استخدامها في تقييم عملية التعلم ونتائج التعلم لدى الطلاب. وقد تناولت هذه الدراسة ودراسة الباحث تطبيقات جدار الكلمات. ومع ذلك، هناك اختلافات في أنواع البحوث المستخدمة، البحوث (Putra et al., ٢٠٢١)أجرت مايا سيسكاواتي وبارجيتو وبوجياتي أبحاثًا وتطويرًا حول موضوعات الجغرافيا باستخدام تصميم

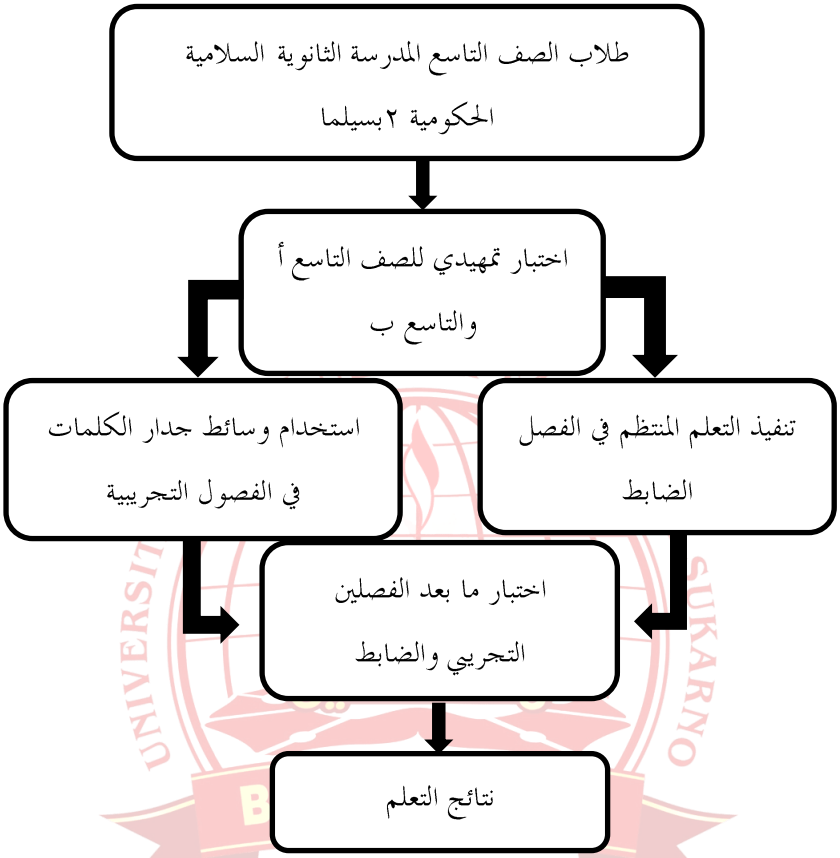
التطوير *ASSURE*، بينما أجرى الباحثون أبحاثًا شبه تجريبية ركزت على نتائج تعلم اللغة العربية.

ج. إطار التفكير

وفقًا لسوجيونو (٢٠١٩)، فإن إطار التفكير هو نموذج مفاهيمي لكيفية ارتباط النظرية بالجوانب المختلفة التي تم تحديدها. يعد إطار البحث هو الأساس للتفكير في البحث الذي يتم تجميعه من الحقائق والملاحظات ومراجعة الأدبيات. يوضح هذا الإطار العلاقات والترابطات بين المتغيرات. يمكن عرض إطار الفكر في شكل مخطط يوضح عملية تفكير الباحث والعلاقة بين المتغيرات قيد الدراسة. (Syahputri et al., ٢٠٢٣)

يمكن رؤية إطار البحث من خلال المراحل التخطيطية التالية:

الرسم البياني ٢.١ المخطط إطار التفكير



د. افرتاض

١. فهم أفضل للماد

يوفر *wordwall* أنواعًا مختلفة من الأنشطة، مثل الاختبارات، ومطابقة الكلمات، والكلمات المتقاطعة، والتي يمكن أن تساعد الطلاب على فهم المفردات والقواعد ومهارات القراءة والكتابة باللغة العربية بشكل أكثر فعالية.

٢. تحسين نتائج التعلم

من خلال استخدام أساليب أكثر تشويقا وتفاعلية، يستطيع الطلبة استيعاب المادة بشكل أسهل، مما يؤثر على تحسين نتائج التعلم لديهم. من المرجح أن تتحسن درجات اختبارات الطلاب وواجباتهم مقارنة بما كانت عليه قبل استخدام وسائط *Wordwall* .

٣. استقلال الطلاب وإبداعهم

تتيح وسائط *Wordwall* للطلاب التعلم بشكل مستقل وتجربة أنواع مختلفة من التمارين التي تناسب احتياجاتهم. وهذا من شأنه أن يزيد من إبداعهم وقدرتهم على تطبيق اللغة العربية في سياقات مختلفة.

٤. التأثير على التركيز والذاكرة

يساعد التعلم الممتع والمبني على الألعاب الطلاب على التركيز بشكل أفضل ويحسن ذاكرتهم للمواد التي يدرسونها، لأنهم يمارسونها بشكل أكثر تكرارًا في جو أقل مللًا.

٥. العقبات التقنية المحتملة

على الرغم من أن *Wordwalls* توفر العديد من الفوائد، إلا أن هناك قيودًا تقنية محتملة مثل محدودية الوصول إلى الإنترنت أو نقص الأجهزة التي يمكن للطلاب استخدامها، مما قد يؤثر على فعالية استخدام هذه الوسيلة في التعلم.

ه. الافتراض البحث

وفقًا لسوجيونو، فإن الفرضية هي إجابة مؤقتة لصياغة مشكلة بحثية تم طرحها في شكل جملة سؤال. (دينا بوري لاراساتي، ٢٠٢١). عند صياغة الفرضية إحصائيًا يتم التعبير عنها من خلال الرموز. هناك نوعان من رموز الفرضيات، وهما الفرضية الصفرية (H٠) والفرضية البديلة (Ha)، والتي تُكتب

دائمًا في أزواج. إذا تم رفض أحدهما، فيجب قبول الآخر حتى يمكن اتخاذ قرار حاسم، أي إذا تم رفض H٠ يتم قبول Ha.

Ha (:هناك تأثير لوسائل جدار الكلمات على نتائج تعلم اللغة العربية

H. :لا يوجد تأثير لوسائل جدار الكلمات على نتائج تعلم اللغة العربية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU