

الباب الثاني الإطار النظري

أ. وسائل تعليم اللغة العربية

١. تعريف وسائل تعليم اللغة العربية

وسائل تأتي من كلمة *Medium* والتي تعني موصل، بينما في اللغة العربية تأتي من كلمة وسئل التي تعني ناقل. الوسائل هي أي شيء يمكنه نقل الرسائل من المرسل إلى المستلم.^{١١} بينما التعلم هو جميع أشكال أنشطة تعلم الطلاب. وهذا يدل على أن هناك علاقة بين الطلاب والمعلمين والمواد المقدمة. وتعريف آخر للتعلم هو كل الأشياء والأدوات التي يمكنها نقل الرسائل المستخدمة في عملية التعلم، حتى تتمكن من تحقيق الأهداف المرجوة. الوسائل التعليمية للغة هي مختلف الأدوات مثل الكتب، والفيديوهات، والتطبيقات، والمواقع التعليمية، التي صُممت لدعم عملية تعلم اللغة من خلال المعلومات، والتواصل، والتعلم الذاتي بما يتماشى مع أهداف التعلم.^{١٢}

بناءً على فهم وسائل التعلم، يمكن استنتاج أن وسائل التعلم هي نشاط تفاعلي يشمل جميع الأشياء التي يمكن الشعور بها بحواس معينة ويمكن مناقشتها، مدعومة بالأدوات المستخدمة. استخدام الوسائل التعليمية يمكن أن يُسهّل على الطلاب فهم المادة، مما يجعل عملية التعلم والتعلم أكثر فاعلية وكفاءة، وأسهل في الفهم، وممتعة، وتوفّر الوقت والجهد، وتُحقّق نتائج تعلم أكثر تعمقاً.^{١٣} سوى ذلك، يمكن تعريف وسائل التعليم بأنها وسيلة مكونة من

¹¹Nunuk Suryani. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal 2.

¹² نصر الدين الشيخ بو هني، اللغة العربية في وسائل الإعلام العربي، مجلة الدراسات التاريخية والاجتماعية، المجلد ٨، العدد ١١، ٢٠١٩، ص ٦١-٧٠.

¹³ Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2007. Hal 51

أدوات ومواد تُستخدم في العملية التعليمية لتسهيل نقل المعلومات، وتوضيح فهم المفاهيم، وإثراء تجربة الطلاب، ومساعدتهم في تحقيق أهداف التعلم.^{١٤}

٢. أهداف وسائل تعليم اللغة العربية

في أنشطة تعلم اللغة العربية، تحتاج المهارات المختلفة مثل التحدث والكتابة والاستماع والقراءة إلى الدراسة بشكل متكرر وتتطلب الكثير من الممارسة. غالبًا ما يسبب هذا الملل، وبالتالي هناك حاجة إلى وسائل تعليمية أكثر تنوعًا حتى لا يكون التعلم رتيبًا ولا يركز فقط على المادة. باستخدام الوسائل الشيقة والممتعة، يمكن للطلاب فهم المادة بسهولة أكبر ويصبح الفصل أكثر حيوية ويشعر بمزيد من المتعة.^{١٥} تشمل أهداف استخدام وسائل تعلم اللغة العربية ما يلي:

- أ. أسهل جعل عملية التعلم .
 - ب. تحسين جودة التعلم.
 - ج. المحافظة على التوافق بين المواد التعليمية وأهداف التعلم.
 - د. يساعد الطلاب على الاستمرار في التركيز أثناء أنشطة التعلم.
- الهدف من وسائل تعلم اللغة العربية على أنه جهد لتسهيل نقل المواد على المعلمين وزيادة تحفيز الطلاب في عملية تعلم اللغة العربية حتى يتمكنوا من تحسين نتائج التعلم.

٣. أنواع وسائل تعليم اللغة العربية

أ. الوسائل السمعية

الوسائل السمعية هي أدوات تعليمية تُستقبل رسائلها عبر حاسة السمع، مثل تسجيلات الصوت من الراديو أو أشرطة الكاسيت التي تُشغّل للطلاب. في الحياة اليومية وفي جميع مستويات التعليم، يسود الاتصال

^{١٤} أمل عبد القادر أبو أسعد، فاعلية استخدام الوسائل التعليمية الحديثة في تحسين التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الابتدائية ، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد ٣، العدد ٣٨، ٢٠١٩م، ص. ١٢.

^{١٥} Afifah Vinanda Prananingrum, dkk. 2020. *Kajian teoritis media pembelajaran bahasa Arab*. Konferensi nasional bangsa Arab VI (KONASBARA). UIN Malang. Hal 309.

السمعي بشكل كبير. تحتوي هذه الوسائل على رسائل صوتية، سواء كانت لفظية مثل الكلمات المنطوقة أو غير لفظية مثل الموسيقى والهمهمات، مما يحفز أفكار الطلاب ومشاعرهم وانتباههم ودافعيتهم، وبالتالي يدعم عملية التعليم والتعلم، خاصة من خلال استخدام الأغاني كوسيلة سمعية.^{١٦}

ب. الوسائل البصرية

الوسائل البصرية هي وسائل تعتمد على حاسة البصر، مثل الأشرطة، الشرائح، الصور، الرسومات، اللوحات، والمطبوعات. تُستخدم هذه الوسائل لنقل المعلومات التي يمكن استيعابها بصرياً، مما يسهل الفهم ويوضح المواد الدراسية. تُعتبر الأدوات البصرية فعالة في العملية التعليمية لأنها تساعد في تقديم المعلومات بشكل أكثر جذباً وسهولة في الفهم.^{١٧}

ج. الوسائل السمعية والبصرية

الوسائل السمعية والبصرية هي أجهزة تعرض الصوت والصورة في آنٍ واحد، وتحتوي على رسائل تعليمية، وتتألف من مكونات مختلفة تتكامل فيما بينها، وقد صممت بشكل منهجي ومنطقي وفقاً للأهداف ومستوى استعداد المتعلمين، وتستخدم التكنولوجيا الميكانيكية أو الإلكترونية لنقل المحتوى.^{١٨} ومن أمثلتها:

^{١٦} ألوي دودو هاسبيوان. استخدام الوسائل السمعية في تعليم المحادثة للتلميذ في فصل السابع الثانوية بمعهد دارالسلام كابونج بانجر جونونج توا بادانج لاواس الشمالية . أطروحة. جامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادانج سيدمبون. ٢٠٢٤. ص ١٧.

^{١٧} دوي سبتيانا . استخدام الوسائل البصرية في ترقية السيطرة على المفردات العربية لدى طلبة الصف الحادي عشر بمدرسة الزهار العالية ٣ بندر لامبونج. جامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لانيونج. ٢٠١٩. ص ١٣.

^{١٨} صلويينا هاويا، استخدام الوسائل السمعية والبصرية في تحسين مهارة الاستماع لدى تلاميذ الصف السابع ، أطروحة، جامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٣م، ص ٢٢.

١. فيلم أو فيديو.

هذه الوسائل غالبًا ما يستخدم المعلمون في تعلم اللغة العربية، خاصة في المواد الإستماء، والكلام، والقراءة. يمكن تعليم أي مهارة تقريبًا من خلال هذه الوسيلة. وهذا يجعل جو الفصل أكثر حيوية، مع الطلاب النشطين والمتحمسين للممارسة.

٢. شرائح الصوت.

وظيفة هذه الوسائل تشبه وظيفة الفيلم أو الفيديو، ولكن الفرق يكمن في المادة المقدمة، حيث يستطيع المعلم أن يصنعها بنفسه حسب الموضوع الذي سيتم تدريسه. تُستخدم هذه الوسائل عادةً لتعليم مادة قراءة، إستماء، الكلام، وشرح قواعد الصرفية.^{١٩}

٣. بـانترنت

هذه المنصة توفر وسيلة للاستفادة وسائل ذات أنواع مختلفة من المحتوى، مثل الصور والصوت والفيديو والنصوص، في شكل تفاعلي. في مجال التعليم، يعد هذا النوع من الوسائل فعالاً للغاية لأنه يمنح الفرصة للمعلمين والطلاب للتفاعل مع المواد التعليمية بشكل أكثر جاذبية وديناميكية. من بين أمثلة المنصات السمعية البصرية المعتمدة على الإنترنت ما يلي:

أ. Kahoot

هو أحد وسائل التعلم التفاعلي المعتمدة على الألعاب، ويسهل الوصول إليه وملائم للمستخدم. يمكن استخدام Kahoot لإنشاء الاختبارات، مثل اختبار القبلي والبعدي أو

¹⁹ Afifah Vinanda Prananingrum, dkk. 2020. *Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Konferensi Nasional Bangsa Arab VI (KONASBARA). UIN Malang. Hal 311-316.

الأسئلة التي تحتاج إلى حل. توفر هذه المنصة ميزات مثل الاختبارات، والألعاب، والمناقشات، والاستبيانات.^{٢٠}

ب. Quizziz

يمكن استخدام Quizziz لإنشاء اختبارات تفاعلية عبر الإنترنت. يمكن للمنصة تتبع استجابات الطلاب وعرضها تلقائيًا على لوحة المتصدرين بناءً على الإجابات المقدمة. يوفر Quizziz أيضًا بيانات إحصائية في شكل سجل استجابة الطلاب، حتى يتمكن الطلاب من معرفة النتائج.^{٢١} يحتوي هذا الاختبار على ميزات لإنشاء أنواع مختلفة من الأسئلة، مثل الاختيار من متعدد وخانة الاختيار وأسئلة ملء الفراغات والاختيار أو الاستبيان والمقالات.

ج. Wordwall

Wordwall هو أحد المواقع التي يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية وأداة تقييم تعزز اهتمام الطلاب في عملية التعلم. يقدم هذا الموقع مجموعة متنوعة من الألعاب، مثل الألغاز المتقاطعة، والاختبارات العشوائية، والبطاقات، والعديد من الألعاب الأخرى. بالإضافة إلى ذلك، يمكن طباعة الألعاب التي تم إنشاؤها بتنسيق PDF، مما يسهل على الطلاب الذين يواجهون مشاكل في الشبكة.^{٢٢}

²⁰ Irwan Hidayat Dkk. 2023. *Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam*. Vol 6. No 1. Jurnal On Education. Hal 6934-6935.

²¹ Putri Rizky Pratama. 2023. *Penerapan Media Pembelajaran Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Kelas V SDN 1105 Desa Aek Boban Kecamatan Aek Nabara Barumon Kabupaten Padang Lawas*. Skripsi. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan. Hal 10.

²² Desi Tri Rahayu Wardaningrum, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik*. SMAN 1 Kutasari. (Diakses pada 07.38 1 November 2024 .) <https://www.sman1kutasari.sch.id/berita/detail/428662/pemanfaatan-media-pembelajaran-word-wall-untuk-meningkatkan-minat-dan-keaktifan-belajar-peserta-didik/>

Educaplay.د

Educaplay هو أحد المنصات التعليمية المعتمدة على الألعاب التي يمكن استخدامها من قبل المعلمين والطلاب والمؤسسات التعليمية كوسيلة للتقييم أو لحل تمارين. تساعد الميزات الخاصة بـ Educaplay ونظام إدارة التعلم (LMS) المستخدمين على المشاركة في اختبارات أو امتحانات في شكل ألعاب ممتعة ومشوقة.^{٢٣}

ب. Edycaplay

١. تعريف Educaplay

Educaplay عبارة عن منصة تعليمية عبر الإنترنت تقدم أنواعًا مختلفة من الألعاب والأنشطة التفاعلية لمساعدة الطلاب على التعلم بطريقة ممتعة وفعالة.^{٢٤} باستخدام هذه الألعاب والأنشطة، يمكن للطلاب التعلم بطريقة مختلفة عن التعلم في الفصول الدراسية التقليدية، مما يجعلها أكثر إثارة للاهتمام وتحديًا. وبصرف النظر عن ذلك، من خلال الألعاب التفاعلية المختلفة، يمكن للطلاب المشاركة بنشاط وتحفيزهم لإكمال التحديات المقدمة. وهذا يجعل عملية التعلم أكثر متعة ويقلل من الملل.

Educaplay هذه يمكن إنشاء عن طريق التحقق من حسابك أولاً عبر موقع Educaplay الإلكتروني. بعد التحقق، يمكن للمعلمين على الفور إنشاء أنشطة تعليمية متنوعة يمكن تخصيصها وفقًا لاحتياجات الطلاب. يمكن أيضًا لأشخاص آخرين الوصول إلى هذه اللعبة عبر رمز مشترك أو رابط تمت مشاركته، مما يسهل التعاون في عملية التعلم. باعتبارها وسيلة تعليمية يمكن لجميع الطلاب

²³ Yusriman Yahya dan Salma. 2024. *Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru Di Mts Al Hidayah Batulappa*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 1. No 2. UI Ahmad Dahlan. Hal 31.

²⁴ Ristina Dwi Utami. 2023. *Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol 8. No 3. Hal 5811.

الوصول إليها عبر الهاتف المحمول، تعد هذه المنصة شكلاً من أشكال الاستخدام الإيجابي للتكنولوجيا ويمكن أن تزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم بحيث تكون نتائج التعلم مثالية.^{٢٥} ومع سهولة الوصول عبر الويب، يمكن للطلاب الدراسة في أي وقت وفي أي مكان مما يزيد بالطبع من المرونة في التعلم.

هذا الموقع سهل الإدارة ولا يتطلب تثبيت برامج إضافية، مما يسهل على أي شخص يريد استخدامه دون الحاجة إلى القلق بشأن تثبيت البرامج. Educaplay يوفر موقع العديد من الألعاب التعليمية المجانية، مثل الاختبارات والمطابقة والكلمات المتقاطعة وغيرها، والتي يمكن استخدامها لإثراء المادة التعليمية. باستخدام Educaplay، يحتاج المعلمون إلى التسجيل مرة واحدة فقط، ثم يمكنهم مشاركته مع الطلاب والحصول على النتائج، مما يجعل عملية التعلم والتقييم أكثر كفاءة. Educaplay فعال جداً في دمج أدوات متنوعة تدعم ميزات مثل الاختيار من متعدد، والأسئلة، والبحث عن الكلمات، وغيرها.^{٢٦} مما يمنح المعلمين العديد من الخيارات لاختيار الأنشطة التي تتناسب مع أهداف التعلم.

منصة Educaplay تُقدّم كمصدر تعليمي ودود، وجذاب، وديناميكي، ومفيد لجميع المستخدمين، سواء للمعلمين أو الطلاب. هذه المنصة للمعلمين تتيح إنشاء أنشطة تتماشى مع الموضوع، وقدرات الطلاب، والمستوى التعليمي، والسنة الدراسية، بحيث تكون الأنشطة المقدمة ملائمة تماماً لاحتياجات التعلم. Educaplay يدعم الاستخدام بعدة لغات، ويمكن الوصول إليه عبر الإنترنت أو دون اتصال، كما يسهل التكامل مع الأدوات عبر الإنترنت الأخرى، مما يجعله أكثر بساطة واستقراراً للاستخدام.^{٢٧} هذه الميزة تمكن Educaplay أن يصبح أداة

²⁵ Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata. 2024. *Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3. Hal 2685–2690.

²⁶ Devi Setio Rini. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Ibtidaiyah Muhamadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. Hal 34-35.

²⁷ Elizabeth Lizbe Jurado Enríquez. 2022. *Educaplay. Un Recurso Educativo De Valor Para Favorecer El Aprendizaje En La Educación Superior*, Revista Cubana de Educación Superior, 41(2). Hal 14.

تعليمية شاملة، يمكن استخدامها في بيئات تعليمية متنوعة، وتدعم تحسين نتائج التعلم.

هذه الوسائل تم تصميم لتحفيز الطلاب على التفكير الإبداعي وتمكينهم من التعاون مع زملائهم الطلاب في أنشطة اللعب أثناء عملية التعلم

٢. مزايا Educaplay و نقائصها

أ. مزايا Educaplay

١. يمكن استخدام Educaplay بسهولة من قبل جميع مستويات التعليم، حيث يقدم تجربة ممتعة وجذابة للعب.

٢. يمكن طباعة الأسئلة التي تم إنشاؤها ومشاركتها مع الطلاب.

٣. يتيح هذا النظام التكامل المباشر مع الفصول الدراسية عبر الإنترنت مثل Google Classroom أو Microsoft Teams.

٤. يحتوي على مجموعة متنوعة من الألعاب التعليمية التي تساعد في تقليل الملل أثناء عملية التعلم.

٥. يمكن أن تساعد Educaplay الطلاب في حل المشكلات، وزيادة مهارات التفكير النقدي، وإجراء تقييمات أثناء التعلم.

٦. يمكن أن تؤدي المرئيات الجذابة إلى زيادة تركيز الأطفال، مما يؤدي إلى تحسين ذاكرتهم وفهمهم.

٧. يسهل على المعلمين تصميم دروس تعتمد على الألعاب.

٨. من خلال كونه مستندًا إلى الويب، يساهم Educaplay في كفاءة استخدام مساحة التخزين على الأجهزة.

٩. يمكن الوصول إلى مجموعة متنوعة من الألعاب المقدمة دون تكلفة أو الحاجة إلى حساب مميز.

ب. نقائص Educaplay

١. للاستفادة من جميع المرافق المتاحة، يحتاج المستخدم إلى حساب مميز.

٢. هناك اعتماد على التكنولوجيا.

٣. يتطلب اتصالاً بالإنترنت مستقرًا.

٤. الميزات المتاحة للغة محدودة.

٣. خطوات إنشاء Educaplay في التعليم

١. افتح تطبيق Google Chrome وابحث عن Educaplay.

٢. بعد ذلك، قم بتسجيل الدخول باستخدام حساب Gmail الخاص بك.

٣. بعد الحصول على الحساب، الخطوة التالية هي الضغط على زر إنشاء نشاط.

٤. ستظهر مجموعة من القوالب التي يمكن استخدامها لإنشاء الأسئلة.

٥. اختر القالب الذي ترغب في استخدامه.

٦. عند ظهور القالب المختار، قم بملء العنوان والموضوع والأسئلة والأجوبة المطلوبة.

٧. بعد الانتهاء من جميع الأسئلة، أدخلها واضغط على زر "إنهاء".

٨. بعد أن يكمل الطلاب الاختبار الذي قمت بإنشائه، اضغط على خيار المشاركة.

٩. شارك عنوان URL مع مجموعة الطلاب عن طريق نسخه.

١٠. Educaplay جاهز للاستخدام.

ج. نتائج التعلم

١. تعريف نتائج التعلم

نتائج التعلم هي المهارات أو الفهم الذي يكتسبه الطلاب بعد المرور بتجارب مختلفة في عملية التعلم. وهذا يدل على أن نتائج التعلم لا تركز فقط على الجوانب الأكاديمية، ولكنها تشمل أيضًا المهارات.^{٢٨} العملية التي يكتسبها الطلاب من خلال

²⁸ Yulisa Andriyani. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang*. Skripsi. IAIN Metro. Hal 11.

تجارب التعلم المتنوعة. ستساعد عملية التعلم الفعالة الطلاب على استيعاب المعلومات، حتى يتمكنوا من تطبيق المعرفة والمهارات في الحياة اليومية. ويرى هامالك، أن نتائج التعلم هي تغيرات في سلوك الشخص يمكن ملاحظتها وقياسها في شكل معارف واتجاهات ومهارات.²⁹ تشير التغيرات المعنية إلى أن نتائج التعلم تعكس نمو الطلاب في الجوانب المعرفية والعاطفية والحركية النفسية. وبالتالي، يمكن أن تكون نتائج التعلم مؤشراً على مدى قدرة الطلاب على التكيف وتطبيق ما تعلموه في سياق أوسع. وهذا يؤكد أيضاً أهمية إجراء تقييم شامل لقياس جميع هذه الجوانب.

بناءً على التعريف أعلاه، تهدف نتائج التعلم إلى تحديد مستوى التحصيل الذي حصل عليه الطلاب بعد المشاركة في نشاط التعلم.³⁰ يعد هذا الهدف مهماً جداً لأنه يقدم نظرة عامة على فعالية عملية التعلم التي تمت. ومن خلال تقييم نتائج التعلم، يستطيع المعلمون تقييم ما إذا كانت الأساليب والاستراتيجيات المستخدمة في التعلم قد نجحت في تحقيق الأهداف المتوقعة. وبصرف النظر عن ذلك، يمكن أيضاً استخدام المعلومات حول مستويات تحصيل الطلاب لتصميم التدخلات المناسبة لتحسين عملية التعلم في المستقبل.

لتقييم ما إذا كان شخص ما قد تعلم، يتم استخدام مؤشرات تسمى نتائج التعلم. نتائج التعلم هي الأرقام التي يحصل عليها الطلاب بعد فهم مفاهيم المادة بنجاح وفقاً للأهداف المعلنة. بشكل عام، يتم التعبير عن نتائج التعلم في شكل درجات، سواء الدرجات الأولية أو الدرجات المتراكمة، على الرغم من أن نتائج التعلم يمكن أن تأخذ أيضاً شكل تغيرات في سلوك الطالب. هناك ثلاثة مجالات لنتائج التعلم، وهي المعرفية والعاطفية والحركية النفسية. ويعرف هذا التقسيم بـ *Taksonomi bloom*. ويرتبط المجال المعرفي بالقدرة على التفكير، ويرتبط المجال العاطفي بالقدرة على

²⁹ Oemar Hamalik, 2007. *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara), Hlm 30.

³⁰ Dimiyati Dan Mudjiono, 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta). Hal 200.

الشعور والاتجاهات والشخصية. ويتعلق المجال الحركي النفسي بقدرة الفرد على إظهار المهارات الحركية التي تتأثر بالنضج النفسي.

سوى ذلك، التعلم في جوهره هو عملية تغير في نوعية القدرات المعرفية والوجدانية والحركية، بهدف رفع مستوى حياة المتعلم، سواء كفرد، أو كعضو في المجتمع، أو كمخلوق لله سبحانه وتعالى.³¹ لا يقتصر ذلك على تطوير المعرفة (المعرفية) لدى الطلاب، بل يشمل أيضاً تطوير المواقف والقيم (الوجدانية)، بالإضافة إلى المهارات العملية التي يمكن تطبيقها في الحياة اليومية (الحركية). يهدف هذا العملية إلى تزويد الطلاب بالقدرات الأكاديمية فقط، بل أيضاً بالقدرة على الإسهام بشكل إيجابي في المجتمع وتحسين رفاهيتهم كأفراد وككائنات لله سبحانه وتعالى. يبرز التركيز على هذا التغيير أن التعلم ليس مجرد تحقيق أكاديمي، بل هو عن خلق طلاب أفضل في جميع جوانب حياتهم.

٢. أنواع نتائج التعلم

يمكن تجميع التعلم في ثلاثة أنواع من المجالات، وهي المجالات المعرفية والعاطفية والحركية النفسية.³²

أ. المجال المعرفي

ويرتبط هذا المجال المعرفي بمخرجات التعلم ذات الطبيعة الفكرية ويتكون من ٦

جوانب وهي:³³

١. المعرفة أو الذاكرة، وتشمل القدرة على تذكر المعلومات التي تم تعلمها وتخزينها في الذاكرة.

٢. الفهم، يتضمن القدرة على فهم جوهر ومعنى الأشياء المدروسة.

٣. التطبيق يشمل القدرة على تطبيق الأساليب أو القواعد في التعامل مع المشكلات الحقيقية والجديدة.

³¹ Bunyamin. Belajar dan Pembelajaran . Jakarta: UHAMKA PRESS, April 2021. Hal 71

³² Anasudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya). Hal.22.

³³ Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta). Hal 49.

- ٤ . التحليل يشمل القدرة على تقسيم الكل إلى أجزاء أصغر بحيث يمكن فهمه بشكل أفضل.
- ٥ . الاصطناعية، والتي تنطوي على القدرة على تشكيل أنماط أو مفاهيم جديدة من المعلومات الموجودة.
- ٦ . التقييم، ويشمل القدرة على إبداء الآراء حول أشياء مختلفة بناءً على معايير معينة.

ب. المجال العاطفي

- ١ . القبول، بما في ذلك الحساسية تجاه أشياء معينة والرغبة في الاهتمام بها.
- ٢ . تتضمن المشاركة الرغبة والرغبة في الاهتمام والمشاركة في النشاط.
- ٣ . التقييم يشمل قبول القيمة وكذلك تقدير تلك القيمة والاعتراف بها.
- ٤ . التنظيم، بما في ذلك القدرة على تشكيل نظام القيم الذي يصبح دليلاً في الحياة.
- ٥ . تشكيل نمط حياة، بما في ذلك القدرة على الارتقاء إلى القيم ودمجها القيم في الحياة الشخصية.

ج. المجال النفسي الحركي

- ويرتبط هذا المجال النفسي الحركي بنتائج التعلم التي تشمل المهارات والقدرة على التصرف. هناك ٦ جوانب في المجال النفسي الحركي، وهي:
- ١ . الحركة الانعكاسية: حركة تحدث تلقائيًا دون تفكير.
 - ٢ . مهارات الحركة الأساسية: القدرة على أداء الحركات الأساسية مثل الجري أو القفز أو الرمي.
 - ٣ . القدرة الإدراكية: القدرة على فهم وتفسير المعلومات من البيئة المحيطة.
 - ٤ . التناغم أو الدقة: القدرة على تنفيذ الحركات بدقة وتناسق.
 - ٥ . الحركة المعقدة: حركة تتطلب تنسيقًا ومهارة عالية، مثل الحركات الرياضية أو الرقص.

٦. الحركات التعبيرية والتفسيرية، حركات تُستخدم للتعبير عن المشاعر أو تفسيرات معينة، وتُستخدم غالبًا في الفنون.

٣. العوامل التي تؤثر على نتائج التعلم

العوامل التي تؤثر على نتائج التعلم تنقسم إلى فئتين، وهما العوامل الداخلية والعوامل الخارجية. ويرتبط هذان العاملان ببعضهما البعض في عملية التعلم الفردية، بحيث يمكنهما التأثير على جودة نتائج التعلم التي يتم الحصول عليها.

أ. العوامل الداخلية

١. الصحة الجسدية

إذا كان الطالب قادرًا على تنفيذ الأنشطة بشكل جيد، فإنه سيكون قادرًا على تحقيق إنجازات تعليمية مرضية. ومن ناحية أخرى، إذا كان الطالب مريضًا أو في حالة سيئة، فلن يتمكن من التركيز بشكل فعال أثناء عملية التعلم.

٢. نفسية

ويشمل هذا العامل جوانب مختلفة، مثل الذكاء، والاهتمام، والاهتمام، والموهبة، والتحفيز، والنضج، والاستعداد.

٣. الدافع

الدافع هو التشجيع الذي يشجع الشخص على القيام بشيء ما بجدية، خاصة في تعلم كيفية مواجهة الدروس في المدرسة. دافع الإنجاز هو نوع من الدوافع التي تشجع الأفراد على تحقيق أعلى إنجازات تعليمية ممكنة.

٤. حالة نفسية وعاطفية مستقرة

تشير الحالات العاطفية إلى الحالة المزاجية التي يمر بها الشخص. غالبًا ما تتأثر بتجارب الحياة التي مرت بها.^{٣٤}

³⁴ Devi Setio Rini. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah*

ب.العوامل الخارجية

١. البيئة المادية المدرسية

هذه البيئة تشمل المرافق والبنية التحتية التي توفرها المدرسة. تؤثر المرافق المتوفرة في المدرسة بشكل كبير على نتائج تعلم الطلاب. وبصرف النظر عن الانضباط والعلاقات بين الأفراد، فإن القيم المهمة التي يتم الإيمان بها وتطبيقها في البيئة المدرسية لها أيضًا دور كبير.

٢. البيئة الاجتماعية الطبقية

تشير البيئة الاجتماعية الصفية إلى الجو النفسي والاجتماعي الذي يحدث أثناء عملية التعليم والتعلم بين المعلمين والطلاب في الفصل الدراسي. إذا كان جو الفصل الدراسي ملائمًا، فسيكون الطلاب أكثر تحفيزًا للتعلم وفهم المادة جيدًا.

٣. البيئة الاجتماعية العائلية

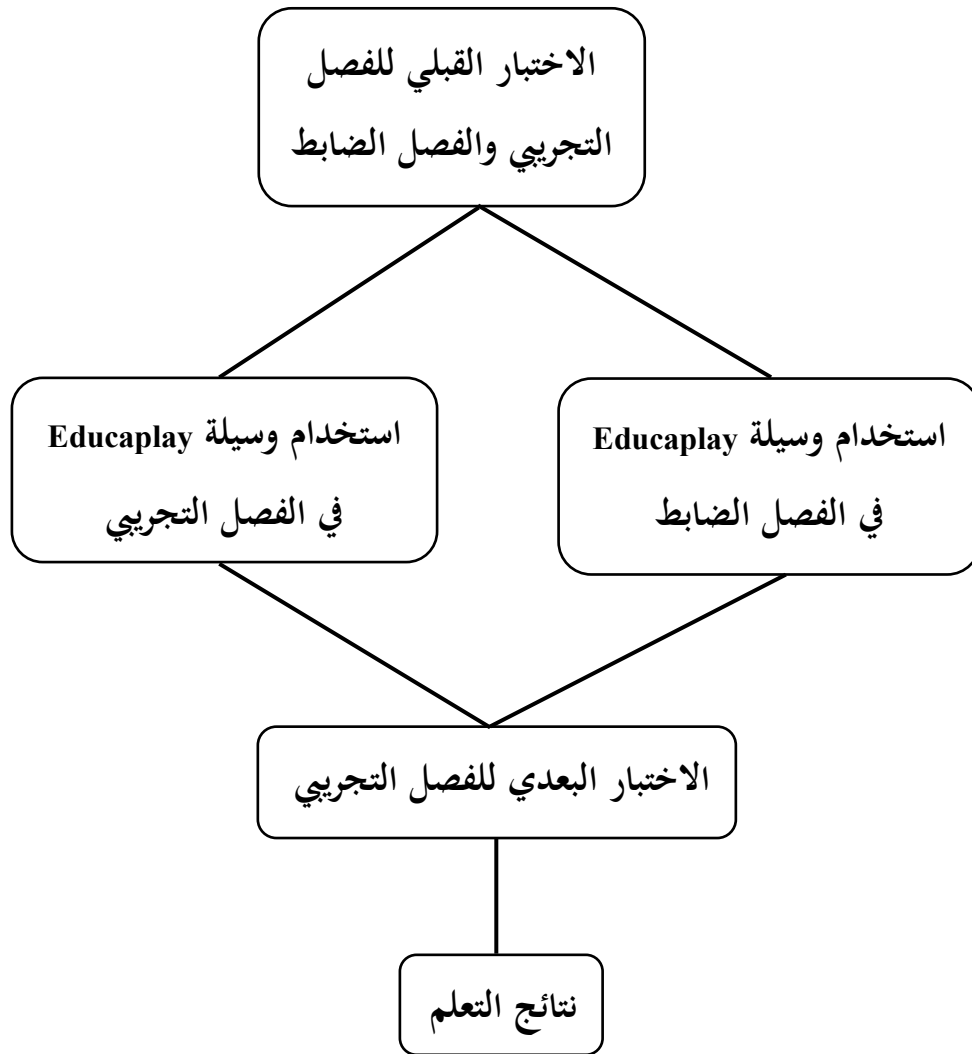
البيئة الاجتماعية الأسرية هي جو التفاعل بين الوالدين والأبناء. يميل الطلاب الذين ينشأون في أسر ذات وعي طلابي مرتفع إلى الحصول على فرص أكبر للنجاح في عملية التعلم الخاصة بهم. عادةً ما تكون نتائج التعلم للطلاب من الأسر الداعمة أفضل من نتائج التعلم للطلاب من الأسر الأقل دعمًا. تشمل العديد من العوامل التي تؤثر على نتائج تعلم الطلاب طريقة تربية الوالدين، والوضع الاقتصادي والمالي للأسرة، ومستوى تعليم الوالدين، والصراعات التي تحدث داخل الأسرة.^{٣٥}

(Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. Hal 49-50.

³⁵ Tohol Simamora dkk. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa*, JMKSP (Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan) 5, no. 2. Hal 287.

د. إطار الفكرة

إطار التفكير في هذا البحث يعتمد على حقائق الملاحظة ومراجعة الأدبيات. في هذا البحث، تمت دراسة تأثير استخدام طريقة تعليم اللغة العربية القائمة على التدريس، حيث يصبح الطلاب أكثر اهتمامًا بالمشاركة في عملية التعلم. وبالتالي، يمكن تحقيق أهداف التعلم بشكل جيد، ويتمكن الطلاب من فهم المادة المقدمة. لذلك، فإن إطار التفكير الذي تم تحديده في هذا البحث هو كما يلي:



هـ. فروض البحث

الفرضية هي إجابة مؤقتة تُطرح في البحث وتظهر بعد صياغة الباحثة للمشكلة على شكل سؤال. وبالتالي، يمكن فهم الفرضية على أنها إجابة مؤقتة لقضية البحث يجب إثبات صحتها من خلال البيانات التي يتم جمعها. من هذا التوضيح، يمكن استنتاج أن الفرضية هي إجابة مؤقتة لا تزال صحتها بحاجة إلى اختبار.