الباب الاول

مقدمة

أ. خلفية البحث

في هذا العصر الحديث، شهدت التكنولوجيا الرقمية تطورًا كبيرًا أثَّر تأثيرًا واضحًا في مجال التربية والتعليم. ولم تعد عملية التعليم مقتصرة على المعلم فقط، بل أصبحت أكثر تفاعُلًا واعتمادًا على التكنولوجيا الحديثة. ولذلك صار استخدام الوسيلة الرقمية في التعليم من الجهود المهمة لترقية جودة التعليم ومساعدة الطلاب على مواكبة تطورات الزمان. وفي عالم التربية المعاصر، تُعَدُّ الثقافة الرقمية من المهارات الأساسية التي ينبغي للطلاب امتلاكها. ولا تقتصر الثقافة الرقمية على القدرة على استعمال الأجهزة التكنولوجية فقط، بل تشمل أيضًا القدرة على فهم المعلومات الرقمية والوصول إليها والاستفادة منها بصورة صحيحة في عملية التعليم.[١]

فالطلاب الذين يمتلكون مهارة جيدة في الثقافة الرقمية يكونون أقدر على فهم المعلومات، واستخدام الوسيلة التعليمية الرقمية، ومتابعة تطورات التكنولوجيا في مجال التعليم.[٢] ولكن الواقع يدل على أن قدرة الطلاب في الثقافة الرقمية لم تنمُ نموًّا كاملًا. فكثير من الطلاب يستخدمون التكنولوجيا الرقمية للترفيه فقط، مثل استعمال الوسيلة التواصل الاجتماعي أو الألعاب الإلكترونية، ولم يستطيعوا بعدُ الاستفادة منها وسيلةً فعالةً للتعلم. إضافة إلى ذلك، ما زالت عملية تقويم التعلم في المدارس تعتمد على الطرق التقليدية، كالاختبارات الكتابية على الورق، مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل وقلة الرغبة في متابعة التقييم التعليمي. وهذا الحال قد يؤثر في دافعية الطلاب ومشاركتهم أثناء عملية التعلم.

ومن الجهود التي يمكن القيام بها لتنمية الثقافة الرقمية لدى الطلاب استخدامُ V التعليمية التفاعلية القائمة على التكنولوجيا. فالوسيلة التعليمية التفاعلية تساعد على إيجاد جوٍّ دراسي أكثر جذبًا ومتعةً، وتُبعِد الطلاب عن الشعور بالرتابة والملل. كما أن استخدام الوسيلة التكنولوجية يسهم في زيادة مشاركة الطلاب في التعلم؛ لأنهم يشاركون مباشرةً في استعمال

---

[1] Subaveerapandiyan A و Anuradha Maurya, "Digital Media and Information Literacy: A way to Paperless Society", arXiv:2210.09349, preprint, arXiv, 14 أكتوبر، ٢٠٢٢, https://doi.org/10.48550/arXiv.2210.09349.

[2] Ervianti Ervianti, "Penggunaan Quiziz Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa", *Jurnal Kependidikan Media* 13, عدد ١ (٢٠٢٤): ١–٨.

التكنولوجيا الرقمية أثناء عملية التعليم. ولذلك أصبحت الوسيلة التعليمية التفاعلية من الابتكارات المهمة التي ينبغي تطبيقها في التربية الحديثة.[٣]

بالإضافة إلى ذلك، لا تزال عملية تقييم التعلم في المدارس تستخدم الطرق التقليدية، مثل الاختبارات التحريرية باستخدام الورق. غالبا ما تجعل هذه الطريقة الطلاب يشعرون بالملل وأقل اهتماما عند المشاركة في تقييمات التعلم. يمكن أن تؤثر هذه الحالة على دافعية التعلم لدى الطلاب وكذلك على مشاركتهم في عملية التعلم. لذلك، هناك حاجة إلى ابتكارات في وسائل الإعلام التعليمية التي تزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم مع المساعدة في تطوير مهاراتهم في الثقافة الرقمية. واحدة من الجهود التي يمكن بذلها هي استخدام وسيلة التعلم التفاعلية القائمة على التكنولوجيا.[٤]

واحدة من وسيلة التعلم التفاعلية التي يمكن استخدامها في عملية تقييم التعلم هي "واي غراوند. ومن المهم أن نعلم أن "واي غراوند" هو الاسم الجديد للمنصة التعليمية الرقمية المعروفة سابقًا باسم "كويزز". بعبارة أخرى، واي غراوند وكويزا هما نفس المنصة، فقط تخضعان لتغيير الاسم (إعادة تسميتها). تم تغيير الاسم من قبل المطور لأن المنصة التي كانت تعرف في البداية فقط كتطبيق اختبار رقمي تطورت إلى منصة تعليمية تحتوي على ميزات أوسع وأكثر اكتمالا لدعم أنشطة التدريس والتعلم المعتمدة على التكنولوجيا. لذلك، في هذه الدراسة، استخدم الباحثات مصطلح واي غراوند كأحدث اسم رسمي لمنصة كويزز.

أظهرت بعض الأبحاث السابقة أن استخدام واي غراوند يمكن أن يحسن الدافعية للتعلم، وتفاعل الطلاب، والقدرة على استخدام التكنولوجيا في التعلم. تظهر الأبحاث التي أجراها زهرة بوتري أيونينغتياس وسري هانداياني أن استخدام واي غراوند له علاقة إيجابية بقدرات التعلم لدى الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، توضح أبحاث أخرى أن وسيلة التعلم القائمة على التلعيب مثل واي غراوند قادرة على جعل عملية التعلم أكثر فعالية وتفاعلية.[٥]

---

[3] Rahman Abdillah وآخرون, "Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi", *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 2, ٠١ عدد .(٢٠٢٢): ٩٢–١٠٢

[4] M. F. Rizkullah وآخرون, "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz''dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* 9, ٤ عدد .(٢٠٢٥): ٦٧–٨٦٠

[5] Zahra Putri Ayuningtyas و Sri Handayani, "CORRELATIONAL BETWEEN QUIZIZZ AS DIGITAL PLATFORM FOR LEARNING ENGLISH TOWARDS READING ABILITY: A Study at Eight Grade of SMP Negeri 11 Surakarta the Academic Year 2022/2023", *English Research Journal: Journal of*

تظهر أبحاث أخرى أجرتها إرفيانتي أيضا أن استخدام كويزيز يمكن أن يساعد في تحسين مهارات الطلاب في الثقافة الرقمية. من خلال استخدام وسيلة التعلم المعتمدة على التكنولوجيا، يصبح الطلاب أكثر اعتيادا على استخدام الأجهزة الرقمية في أنشطة التعلم ويصبحون أكثر نشاطا في المشاركة في التعلم.[٦] بالإضافة إلى ذلك، توضح الأبحاث المنشورة في مجلة باسيسيدو أن استخدام وسائل واي غراوند قادر على زيادة الدافعية التعلمية، ونشاط الطلاب، وفعالية التعلم من خلال الوسائل الرقمية التفاعلية. تظهر هذه النتائج أن استخدام واي غراوند يمكن أن يكون وسيلة تعليمية بديلة تتماشى مع التطورات التكنولوجية في عالم التعليم.[٧]

استنادا إلى نتائج الملاحظات الأولية التي أجرتها باحثات في الصف الثامن (E) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ مدينة كديري، تبين أن عملية تقييم التعلم لا تزال تهيمن عليها الطرق التقليدية ولم يتم استغلال استخدام وسيلة الرقمية بشكل كامل. لا يزال بعض الطلاب يواجهون صعوبات في استخدام وسيلة التعلم الرقمية بحيث لا تتطور مهاراتهم في الثقافة الرقمية بشكل مثالي. لذلك، هناك حاجة إلى ابتكارات في وسيلة التعلم يمكن أن تساعد في تحسين مهارات الثقافة الرقمية لدى الطلاب مع خلق عملية تقييم تعلم أكثر إثارة وفعالية.

استنادا إلى هذا الوصف، تهتم الباحثات بإجراء أبحاث بعنوان " تطبيق الوسيلة التفاعلية القائمة على واي غراوند (Wayground) لرتقية الثقافة الرقمية في تقييم تعلم طلاب الصف الثامن (E) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ مدينة كديري." من المتوقع أن يوفر هذا البحث فوائد للمعلمين والطلاب في تطوير عملية تقييم تعلم قائمة على التكنولوجيا تكون أكثر ابتكارا وتفاعلية ومتوافقة مع التطورات التعليمية في العصر الرقمي.

Education, Language, Literature, Arts and Culture 7, ٢ عدد (2022), https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/engj/article/view/9279.

[6] Ervianti, "Penggunaan Quiziz Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa".

[7] Rizkullah وآخرون, "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz''dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar".

ب. ركائز البحث

١. كيف تطبيق الوسيلة التفاعلية القائمة على واي غراوند (Wayground) لترقية الثقافة الرقمية في تقييم تعلم طلاب الصف الثامن (E) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ مدينة كديري؟

٢. هل توجد فرق كبيرة في كفاءة الثقافة الرقمية في تقييم تعلم طلاب الصف الثامن (E) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ مدينة كديري، قبل تطبيق الوسيلة التفاعلية على " واي غراوند " وبعدها ؟

ج. أهداف البحث

١. لمعرفة تطبيق الوسيلة التفاعلية القائمة على واي غراوند (Wayground) لترقية الثقافة الرقمية في تقييم تعلم طلاب الصف الثامن (E) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ مدينة كديري.

٢. لمعرفة توجد فرق كبيرة في كفاءة الثقافة الرقمية في تقييم تعلم طلاب الصف الثامن (E) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ مدينة كديري، قبل تطبيق الوسيلة التفاعلية على " واي غراوند " وبعدها.

د. فوائد البحث

بناءً على الأهداف التي ذكرتها، من المتوقع أن يقدم هذا البحث فوائد مباشرة وغير مباشرة في مجال التعليم. فوائد هذا البحث هي كما يلي:

١. الفوائد النظرية

نظرياً، يتوقع أن تكون نتائج هذا البحث على النحو التالي:

أ.) سيساعد هذا البحث في فهم نظرية التعلم القائم على التكنولوجيا، من خلال استكشاف كيفية استخدام " واي غراوند " كوسيلة تفاعلية في تدريس مادة اللغة العربية.

ب.) تأسيس إطار نظري جديد سيقدم البحث إطاراً نظرياً جديداً حول أهمية ودور الثقافة الرقمية في تعلم اللغات الأجنبية وخصوصًا اللغة العربية، في هذا العصر الرقمي.

ج.) مع التركيز على اللغة العربية كلغة للقرآن، سيضيف هذا البحث مراجع نظرية عن كيفية دعم التكنولوجيا للتعلم العربي دون المساس بالقيم الإسلامية مما يوسع النقاش الأكاديمي في مجال التعليم الإسلامي.

٢. الفوائد العملية

عملياً، يمكن أن تكون فوائد هذا البحث مفيدة للفئات التالية:

١.) للمؤلف

ستكتسب خبرة عملية في تطبيق وتقييم الأداة التفاعلية " واي غراوند "، مما يُثري ملف أعمالك الأكاديمي.

ب.) للمعلمين

سيساعدهم البحث في تحسين مهاراتهم الرقمية لدمج التلعيب في التعليم، مما يجعلهم أكثر فعالية في تقييم الطلاب. كما يوفر للمعلمين الطموحين أمثلة عملية لطرق التدريس المستقبلية.

ج.) للطلاب

من المتوقع أن يحسن هذا البحث من مهاراتهم في الثقافة الرقمية عبر تجربة تعلم ممتعة وتفاعلية. كما سيجعلهم أكثر نشاطاً وتحفيزاً واستعداداً لاستخدام التكنولوجيا الرقمية مما يحسن تحصيلهم التعليمي واستعدادهم لتحديات العصر الرقمي.

د.) للمدارس/المدارس الدينية

يمكن للمدرسة أن تستخدم نتائج البحث كمرجع عند وضع خطط التعلم واختيار الوسائل التعليمية المناسبة لتحسين الثقافة الرقمية لدى الطلاب.

هـ. الدراسات السابقة

تشير هذه الدراسة إلى الأبحاث السابقة لتسهيل جمع البيانات، وطرق التحليل المستخدمة ومعالجة البيانات التي يجريها هؤلاء الباحثون هي كما يلي:

١.) بحث فيرونيكا بي. إس. إم. واي، ميلانيا بريسكا، يوسيفينا بايو واو، عينون جارياه، ماريا تيفانا دوني بعنوان "التدريب على استخدام وسائل التعلم التفاعلية القائمة على

التكنولوجيا في جهد لتحسين الثقافة الرقمية" تم أخذه من مجلة خدمة مجتمعية بجامعة فلوريس في عام ٢٠٢٥. يهدف هذا البحث إلى تحسين قدرات ومهارات الثقافة الرقمية لدى المجتمع الصديق للمعلمين في المدرسة الدولة الإعدادية ٢ إندي سيلاتان الطريقة في هذه الدراسة نوعية. استنادا إلى نتائج البحث، أثبتت أنشطة ورش العمل التي أجريت حول التدريب على استخدام الوسيلة التعلم التفاعلية المعتمدة على التكنولوجيا أن منصة واي غراوند مفيدة في جهود تحسين مهارات ومهارات الثقافة الرقمية للمعلمين في المدرسة الدولة الإعدادية ٢ إندي سيلاتان من خلال منحهم منصة واي غراوند، يمكن إنشاء عملية تعلم في الفصل الدراسي من قبل المعلمين بطريقة أكثر تفاعلية وإثارة بسبب عنصر التلعيب (التلعيب الأساسي)، بحيث يصبح الطلاب أكثر حماسا للتعلم لتحقيق نتائج تعليمية أفضل من السابق. التشابه بين البحث والبحث الذي أجراه الباحث يكمن في أن هاتين الدراستين تؤكدان على استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الاختبارات لدعم عملية التعلم. أما بالنسبة للفرق، فالبحث أكثر عمومية ويركز على التدريب الأساسي على استخدام الوسيلة التعلم التفاعلية المعتمدة على التكنولوجيا دون منصات أو مواصفات محددة للموضوع، مما يركز أكثر على جوانب التعريف والمهارات المبكرة لتحسين الثقافة الرقمية بشكل عام. وفي الوقت نفسه، فإن هذا البحث أكثر تحديدا وتطبيقية، حيث يتم تطبيقه مباشرة باستخدام منصة واي غراوند في سياق تعلم العربية لطلاب الصف الحادي عشر، مما يسمح بقياس التأثير المباشر على تحسين الثقافة الرقمية من خلال التفاعل العملي. [٨]

٢.) بحث فهرالدين أرازي، سيتي مسروجه، نور حسن بعنوان "استخدام وسائل تعلم الأسئلة لتعلم اللغة العربية في مدرسة عليا عباد الرحمن ملانغ" تم اقتباسه من مجلة تعليم اللغة العربية "الريد المجلد ١ العدد ٢" من الجامعة الإسلامية في ملانغ عام ٢٠٢٤. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد كيفية تطبيق الوسيلة الإعلام الرقمية في تعلم اللغة العربية وتحديد العقبات التي تواجه تطبيق الوسيلة الإعلام الرقمية في تعلم اللغة العربية. طريقة البحث المستخدمة هي طريقة دراسة الحالة النوعية. تشير نتائج الدراسة إلى أن استخدام أو توظيف الوسائل التعلم

[8] Veronika PSM Wae, dkk. "PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL", *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 6, ٤٤–١٣٨ :(٢٠٢٥) ٢ عدد.

واي غراوند، الذي تم تطبيقه في المدرسة الثانوية إبادورحمان مالانج من خلال تنفيذ ألعاب اللغة العربية في الفصل الدراسي لتحسين فهم اللغة العربية، هو طريقة جيدة لجعل التعلم ممتعًا دون القضاء على عملية التعلم أو التقليل منها. التشابه بين هذه الدراسة والدراسة التي أجراها الباحث هو أن كلا الدراستين تؤكدان على استخدام منصة واي غراوند كوسيلة تفاعلية رئيسية للتعلم في سياق تعلم اللغة العربية، والتي تستخدم ميزات تفاعلية مثل الاختبارات القصيرة لزيادة مشاركة الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، تركز الدراستان على تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية، حيث تم تنفيذ الدراسة السابقة في المدرسة الثانوية الإسلامية والدراسة الحالية على طلاب الصف الحادي عشر، مما يدل على تشابه في الهدف المتمثل في جعل تعلم اللغة العربية أكثر إثارة وفعالية من خلال التكنولوجيا الرقمية. أما عن الاختلافات، فقد كانت الدراسة السابقة أكثر تحديداً في تنفيذها في مؤسسة واحدة، وهي المدرسة الثانوية إيبدر الرحمن مالانج، دون التأكيد صراحة على محو الأمية الرقمية كهدف رئيسي، بل ركزت على فعالية استخدام واي غراوند بشكل عام في تعلم اللغة العربية. في المقابل، فإن الدراسة الحالية أوسع نطاقاً، حيث تركز على التنفيذ لتحسين محو الأمية الرقمية لطلاب الصف الثامن (E) إلى في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ مدينة كديري ، والتي تنطوي على قدرة الطلاب على استخدام التكنولوجيا للتعلم، وليس فقط كأداة تعليمية. [٩]

٣.) يحمل البحث الذي أجرته دوي ديان أوتامي عنوان "استكشاف استخدام القيصر كوسيلة تعليمية تفاعلية للتعليم العربي وفقا للطلاب" مأخوذ من مجلة ماهيرا : مجلة الدراسات العربية وأبحاث الطلاب التدريسية المجلد ٣ العدد ٢ من جامعة سنان كاليجاغا الإسلامية في يوجياكارتا عام ٢٠٢٤. تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف كيفية زيادة التفاعل والتحفيز والفعالية في تعلم اللغة العربية وفقًا لتصورات الطلاب من خلال استخدام واي غراوند. الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي دراسة حالة وصفية نوعية مدمجة، وهي تصميم يسمح برسم خريطة شاملة للسياق الحقيقي مع استكشاف الوحدات الفرعية في حالة واحدة، وهي فصل دراسي واحد كوحدة تحليل رئيسية. استنادًا إلى نتائج البحث، وجد أن ميزات التلعيب

[9] Fahruddin Arrozi, dkk. "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Ibadurrahman Malang", *AR RAID* 1, ٢ عدد (2024), https://jim.unisma.ac.id/index.php/ARRAID/article/view/25534.

في واي غراوند (لوحة المتصدرين، النقاط، التعليقات الفورية) أثبتت فعاليتها في زيادة اهتمام الطلاب ودافعهم للتعلم، فضلاً عن خلق جو أكثر حيوية وتنافسية ومشاركة في الفصل الدراسي. علاوة على ذلك، شجعت تفاعلية التعلم على زيادة نتائج التعلم، كما يتضح من زيادة متوسط درجات الطلاب وزيادة المشاركة النشطة في مناقشات الفصل. يشترك هذا البحث مع البحث الذي أجراه الباحث في استخدام منصة واي غراوند كأداة تعليمية تفاعلية خاصة لمواد اللغة العربية، باستخدام الاختبارات في الوقت الفعلي والألعاب التعليمية. ويختلف هذا البحث عن بحث الباحث في أنه يستخدم المنهج النوعي الوصفي، بينما يستخدم بحث الباحث المنهج الكمي. [١٠]

٤.) أبحاث محمد من تأليف أزهر، مارلينا رحمواتي، حكمة، م. ريباني سابوترا، ريسي موليانى، ستي نوردينة، أنغا فرانادا، ليديا فطري بعنوان "تقييم تعلم اللغة العربية بناء على التكنولوجيا الرقمية" مأخوذة من مجلة أوكاز: مجلة الدراسات العربية، المجلد ٦ العدد ١ لعام ٢٠٢٥. تهدف هذه الدراسة إلى بحث مختلف التقنيات الرقمية التي يمكن استخدامها في تقييم تعلم اللغة العربية. الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي مراجعة الأدبيات من خلال تحليل مختلف المقالات العلمية ذات الصلة من المجلات المفهرسة. استنادًا إلى نتائج الدراسة، تظهر أن العديد من التقنيات الرقمية في شكل تطبيقات، مثل إدمودو و واي غراوند و نموذج جوجل و كاهوت و الوميضات و Thatquiz، تتميز بخصائص فريدة تدعم عملية تقييم التعلم. وقد ثبت أن استخدام هذه التكنولوجيات الرقمية يزيد من كفاءة الوقت وإمكانية الوصول للطلاب وتحفيز التعلم من خلال نهج تفاعلي. بالإضافة إلى ذلك، يتيح استخدام التكنولوجيا الرقمية في التقييم التعلم المخصص وتوفير الموارد وإدارة البيانات على المدى الطويل وتطوير المهارات الرقمية للطلاب والمعلمين. التشابه بين هذه الدراسة والدراسة التي أجراها الباحث هو أن كلا الدراستين تركزان على استخدام منصة كويزز كوسيلة تعليمية تفاعلية رئيسية في سياق تعلم اللغة العربية، والتي تستخدم ميزات تفاعلية مثل الاختبارات القصيرة لزيادة مشاركة

[10] Dwi Dyan Utami, "Eksplorasi Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menurut Siswa", *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching* 3, ٩١–١٠١ :(د.ت) ٢ عدد.

الطلاب. والفرق هو أن المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو دراسة أدبيات، بينما المنهج البحثي الذي استخدمه الباحث هو منهج كمي. [11]

٥.) يحمل البحث الذي أجراه إندانغ نغاتينينغسيه عنوان "تطبيق وسائل التعلم عبر الإنترنت باستخدام واي غراوند في تحسين فهم الطلاب لتعلم المعتقدات الأخلاقية في مدينة مان–إيه ماجيلانغ"، وهو مأخوذ من رسالة طلابية في الجامعة الإسلامية في إندونيسيا عام ٢٠٢٠. تهدف هذه الدراسة إلى شرح تطبيق الوسيلة التعلم عبر الإنترنت باستخدام واي غراوند لتحسين فهم الطلاب لتعلم الإيمان الأخلاقي في مدينة مانس ماجيلانغ، وشرح نتائج تطبيق الوسيلة التعلم عبر الإنترنت باستخدام واي غراوند في تحسين فهم الطلاب لتعلم الإيمان الأخلاقي في مدينة مان. طريقة البحث المستخدمة نوعية، بينما نوع البحث المستخدم هو البحث الميداني، وهو نوع من البحث يستخدم نهج الوصف النوعي الذي يتم لجمع البيانات من المشكلات الملموسة في المجال على شكل معلومات على شكل جمل توفر صورا للتعبير والمواقف والانتباه والحماس عند المشاركة في أنشطة التعلم. استنادا إلى نتائج البحث، يمكن تطبيق وسائل التعلم عبر الإنترنت باستخدام واي غراوند في التعلم أكيداه أخلاك في المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية ماجيلاع بشكل جيد، مما يتيح تنظيم التعلم الممتع والممتع. بالإضافة إلى ذلك، أثبتت نتائج تطبيق الوسيلة التعلم عبر الإنترنت باستخدام واي غراوند في تحسين فهم الطلاب لتعلم الإيمان الأخلاقي في المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية ماجيلاع أنها تحقق نتائج أفضل. [12]

٦.) بحث من إعداد دياروتون نهارا، نوفياليتا أنغارويراتاما بعنوان "تطوير الوسيلة التفاعلية القائمة على الثقافة الرقمية لتحسين نتائج تعلم الرياضيات في الصف الرابع" تم اقتخاذه من مجلة المدارس الابتدائية المجلد ١ العدد ٢ في عام ٢٠٢٣. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة واي غراوند التفاعلية على أساس الثقافة الرقمية لتحسين نتائج التعلم. نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير باستخدام طريقة (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ

[11] Muhammad Azhar وآخرون, "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital", *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 6, عدد ١ (٢٠٢٥): ٧٨–٩٩.

[12] 16422145 Endang Ngatiningsih, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MAN Kota Magelang*, 2020, https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/30023.

والتقييم). بناءً على نتائج البحث، أثبت تطوير الوسيلة التفاعلية واي غراوند القائمة على محو الأمية الرقمية باستخدام نموذج نجاحه، حيث أشارت نتائج التحقق من صحة النتائج من قبل خبراء الموضوع (٩٦٪ بعد المراجعة) وخبراء اللغة (٩٥٪ بعد المراجعة) وخبراء وسائل الإعلام (٨٨٪) إلى أن المنتج مناسب للاستخدام دون إجراء تعديلات كبيرة. أظهر اختبار الفعالية زيادة كبيرة من متوسط ٥٩ في الاختبار المسبق إلى متوسط ٨٢ في الاختبار اللاحق، وهو ما أكدته عينة اختبار t المزدوجة، بينما حصل اختبار الجاذبية على درجة ٩٥٪، مما يشير إلى أن الوسيلة كانت جذابة للغاية للتعلم في مدرسة الابتدائية الحكومية سوموربولي. بشكل عام، هذا المنتج فعال وصالح وجاهز للتنفيذ في العملية التعليمية. التشابه بين هذه الدراسة والدراسة التي أجراها الباحث يكمن في حقيقة أن كلا الدراستين تؤكدان على استخدام الوسيلة التفاعلية القائمة على الاختبارات لدعم عملية التعلم. الفرق هو أن الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي RND أو مختلطة، في حين أن طريقة البحث التي استخدمها الباحث هي كمية. [١٣]

٧.) البحث الذي أجرته أومي أنيسا أبريليا بعنوان "تأثير استخدام واي غراوند على مهارات القراءة والكتابة لدى الطلاب" مأخوذ من مجلة الابتكار المعلمين الإندونيسية المجلد ١ العدد ١ في عام ٢٠٢٤. تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تأثير استخدام كويزز على مهارات القراءة والكتابة لدى طلاب المدارس الثانوية. استخدمت الدراسة المنهج الكمي مع تصميم شبه تجريبي. استنادًا إلى نتائج الدراسة، كان هناك تحسن ملحوظ في مهارات القراءة والكتابة لدى الطلاب الذين استخدموا ١٢ مقارنةً بالمجموعة الضابطة. أظهر الطلاب الذين تعلموا باستخدام واي غراوند زيادة في فهم النصوص وإتقان المفردات. يكمن التشابه بين هذه الدراسة والدراسة التي أجراها الباحث في حقيقة أن كلا الدراستين تهدفان إلى تحديد استخدام وسيلة كويزز على مهارات القراءة والكتابة لدى الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، فإن المنهج المستخدم في كلتا الدراستين هو منهج كمّي. والفرق هو أن الدراسة تركز أكثر على السببية

[13] Diyarotun Nahara و Novialita Angga Wiratama, "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ BERBASIS LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV", *ELENOR: Elementary School Journal* 1, عدد ٢ (٢٠٢٣): ٨٠–٨٧.

(السبب والنتيجة)، بينما تركز الدراسة التي أجراها الباحث على تطبيق وقياس التغييرات المحددة. [١٤]

٨.) تظهر أبحاث أجراها إرفيانتي بعنوان "استخدام كويزيز في التعلم لتحسين محو الأمية الرقمية للطلاب" أن استخدام كويزيز قادر على تحسين مهارات الطلاب الرقمية من خلال التعلم التفاعلي والمعتمد على التكنولوجيا. يصبح الطلاب أكثر اعتيادا على استخدام الوسائط الرقمية في الأنشطة التعليمية ويظهرون حماسا كبيرا أثناء عملية التعلم. يكمن التشابه بين البحث وهذه الأبحاث في استخدام كويزيز (المعروف الآن باسم واي غراوند) كوسيلة تعلم رقمية وتركيز الدراسة على تحسين الثقافة الرقمية. الفرق يكمن في موضوع البحث، ومستوى التعليم، وطريقة البحث. أجريت أبحاث إرفيانتي على الطلاب الذين يتبعون منهج وصفي نوعي، بينما أجريت هذه الأبحاث على طلاب الصف الثامن باستخدام نهج كمي مع تصميم مجموعة واحدة قبل الاختبار وما بعد الاختبار لتحديد الفرق في الثقافة الرقمية قبل وبعد تطبيق واي غراوند. [١٥]

٩.) أجريت رافيقا نوريافوري وزملاؤها بحثا آخر بعنوان "استخدام تطبيق كويزيز كطريقة تقييم في تعلم محو الأمية حول نتائج التعلم لطلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية سيندانغموليو ٠٢ سيمارانغ". تظهر نتائج الدراسة أن كويزيز يستخدم بفعالية كطريقة تقييم تعليمية لأنه قادر على زيادة تفاعل الطلاب ومساعدتهم على فهم مواد التعلم بشكل أفضل. التشابه بين البحث وهذه الدراسة هو استخدام واي غراوند كوسيلة تقييم تعليمية رقمية. ومع ذلك، يركز بحث رفيكا نوريافوري على نتائج تعلم طلاب المرحلة الابتدائية في تعلم القراءة والكتابة، بينما يركز هذا البحث على تحسين الثقافة الرقمية لطلاب الماجستير في تعلم اللغة العربية. لذا، فإن هذا البحث يتميز بالجدة في جوانب المتغيرات المدروسة، ومستوى التعليم، وسياق التعلم المستخدم. [١٦]

---

[14] Umi Anisa Aprilia, "Pengaruh Penggunaan Media Quiziz Terhadap Terhadap Kemampuan Literasi Peserta Didik", *Jurnal Inovasi Guru Indonesia* 1, ١٨–١٣ :(٢٠٢٤) عدد ١.

[15] Ervianti, "Penggunaan Quiziz Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa".

[16] Rafika Nuriafuri و Ida Dwijayanti, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Dalam Pembelajaran Literasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Sendangmulyo 02 Semarang", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, ٧٥–٦٧٠ :(٢٠٢٤) عدد ١.