الباب الثاني
الإطار النظري

أ. وصف النظرية

١. تعلم اللغة العربية

أ.) أساس اللغة العربية

اللغة العربية هي إحدى اللغات الدولية. قبل تعلم اللغة العربية، يحتاج الإنسان إلى تعلم قواعد اللغة العربية التي تعرف بالقواعد من الناحية اللغوية، كلمة "القواعد" هي جمع لكلمة "قاعدة". وورد في معجم اللغة الإندونيسية أن "القاعدة" تعني الأساس ما ٢٥٠ و بالمعنى الاصطلاحي القواعد هي معيار يستخدم لمعرفة تركيب أو الركيزة لشيء ما. [١٧]

يمكن النظر إلى طبيعة العربية من منظور لغوي وديني. بحسب التعريف، العربية هي لغة سامية تنتمي إلى عائلة اللغات الأفرو-آسيوية، مرتبطة بالعبرية والآرامية الجديدة، وقد تم التحدث بها في شبه الجزيرة العربية لقرون. تعرف العربية كوسيلة للتواصل على شكل رموز صوتية تنتجها أجهزة الكلام البشري، خاصة تلك المستخدمة في شبه الجزيرة العربية، بخصائص مثل الحروف الحجازية والهياكل الطلاقة. تكمن جوهره في دوره كلغة للقرآن والحديث، مما يجعلها لا تنفصل عن تعاليم الإسلام. كما ذكر، "العربية لغة لها دور مهم في الإسلام لأنها لغة التواصل المرتبطة بالإسلام." [١٨]

تشمل خصوصيات اللغة العربية جمال الأدب، واتساع المفردات، ومساهمته في تطوير العلم. لها أدب رفيع وقيم نبيلة، لذا من المفترض أن تصبح لغة القرآن لنقل كلام الله سبحانه وتعالى. في سياق التعليم، جوهر اللغة العربية هو عملية شاملة تشمل المجالات المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية، حيث تعلم اللغة هو نفسه تعلم

---

[18] Novita Sari Nasution و Lahmuddin Lubis, "Ambo Pera Aprizal", *Jurnal Simki Pedagogia* 6, عدد ١ (٢٠٢٣): ١٨١–٩١.

التحدث والكتابة والقراءة والاستماع بشكل وظيفي. تطورت العربية أيضا مع التقدم الاجتماعي، من عصر الجاهيلية إلى العصر الحديث، مع تقسيمات إلى فوشا (باكو) وأمية (يومية). [١٩]

ب.) هدف اللغة العربية

هدف اللغة العربية خاصة في التعلم، هو تطوير مهارات التواصل وفهم التعاليم الإسلامية. بشكل عام، هدف من تعلم العربية هو فهم القرآن والحديث، حيث يتطلب كلاهما مهارات مطلقة في اللغة العربية. في منهج التعليم الإسلامي في إندونيسيا، تشمل الأهداف: (١) تطوير القدرة على التواصل لفظيا وكتابيا من خلال المهارات الأربع (الاستماء، الكلام، القرعة، الكتابة); (٢) تعزيز الوعي بأهمية العربية كأداة رئيسية لتعلم مصادر التعاليم الإسلامية؛ و(٣) توسيع الفهم الثقافي. [٢٠]

الهدف من تعلم العربية بناء على علوم الأعصاب في منهج التعلم المستقل هو تكوين طلاب أكفاء عالميا، مع التركيز على الأربعة (التفكير النقدي، الإبداع، التواصل، التعاون)، بالإضافة إلى دمج قيم بانشاسيلا. على مستوى التعليم العالي الإسلامي، الهدف هو تجهيز الطلاب لفهم القوانين والتعاليم الدينية من خلال المصادر الأولية، بالإضافة إلى زيادة حدة تفكيرهم وأخلاقهم. يركز النهج التواصلي على هدف تحقيق الكفاءة التواصلية، حيث يركز التعلم على التفاعل اليومي وزيادة الطلاقة. تاريخيا، كان هدفها الأساسي في إندونيسيا مقتصرا على قراءة القرآن، لكنه تطور إلى فهم عميق للعلوم الدينية والاتصال الدولي. [٢١]

---

[19] S. Fahrurrozi, "Perkembangan Dan Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia Perkembangan Dan Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia", *Ihya Al-Arabiyah*, 2020, 62–72.

[20] Fahrurrozi, "Perkembangan Dan Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia Perkembangan Dan Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia".

[21] Sobrun Jamil و Ade Nandang, "Konsep Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Neurosains dalam Kurikulum Merdeka Belajar", *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies* 4, عدد ١ (٢٠٢٥): ١–٢٠, https://doi.org/10.53038/tlmi.v4i1.168.

٢. وسائل تعلم اللغة العربية

أ.) الوسيلة الرقمية التفاعلية

تُعرَّف الوسيلة التعليمية التفاعلية الرقمية بأنها أدوات تقنية قائمة على الوسيلة المتعددة تتيح تفاعلاً ثنائي الاتجاه بين المتعلم والمحتوى التعليمي، وهي تعمل كبديل فعال للمنهج التقليدي لتجاوز مشكلات الملل والركود داخل الصف، وتساهم بشكل مباشر في إثارة دافعية الطلاب نحو التعلم الذاتي وتطوير مهاراتهم اللغوية. [٢٢]

وسيلة التعلم التفاعلية هي إحدى الوسيلة التي يستخدمها المعلمون للمساعدة في عملية تسليم المواد بحيث يسهل على الطلاب فهمها. تجمع الوسيلة التفاعلية بين عناصر من النص والصور والصوت والفيديو والأنشطة الرقمية حتى يتمكن الطلاب من المشاركة المباشرة في عملية التعلم. في عصرنا الرقمي اليوم، يعد استخدام وسيلة التعلم التفاعلية جزءا مهما من تحسين جودة التعلم لأنه قادر على خلق بيئة تعليمية أكثر نشاطا وإثارة وغير رتابة.

تعد الوسيلة الرقمية التفاعلية من أهم الأدوات التعليمية الحديثة التي تعتمد على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات. تتميز هذه الوسائل بأنها تسمح بوجود تفاعل متبادل بين المتعلم والمحتوى الدراسي، وذلك من خلال استخدام الرسوم المتحركة، والفيديوهات وبرامج المحاكاة المتاحة على الأجهزة الرقمية. يركز هذا النوع من الوسيلة على دمج الوسائل المتعددة كالصوت والصورة، والنص لرفع كفاءة التعليم، لا سيما في المرحلة الابتدائية. ومن الناحية النظرية، ضممت هذه الوسيلة لتدعم العمليات المعرفية لدى الطلاب عبر خصائص تفاعلية تراعي الفروق الفردية بينهم.[٢٣]

---

[٢٢] Fitri Kurnia Rahim, "تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية على أساس ووردبريس نظام إدارة التعلم لترقية مهارة الكلام بمعهد الجامعة المركزي جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج (PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020), http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/28946."

[23] Fuad Try Satrio Utomo, "Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, عدد ٢ (٢٠٢٣): ٣٦٣٥–٤٥.

يتضمن تطبيق الوسيلة الرقمية التفاعلية في التعليم اختيار معايير بناء على احتياجات الطلاب، مثل سهولة الوصول والتوافق مع الأجهزة البسيطة. على سبيل المثال، غالبا ما يستخدم التصميم والبرمجة التفاعلية متعددة الوسيلة لإنشاء تجارب تعلم ديناميكية، مثل الألعاب التعليمية التي تتضمن عناصر تقمص الأدوار. يتطلب هذا النهج مبادئ مناسبة لاستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، بما في ذلك الدمج مع المنهج لضمان ملاءمة المادة .[٢٤]

التأثير على استخدام الوسائل الرقمية التفاعلية هو زيادة أنشطة التعلم من خلال محتوى ممتع، مثل المحتوى المتعدد الوسيلة الذي يحتوي على ألعاب تعليمية. ومع ذلك، تشمل التحديات الحاجة إلى تدريب المعلمين لتحسين هذه الأدوات في الفصل الدراسي. بشكل عام، تساهم هذه الوسيلة في تحويل التعليم نحو نموذج أكثر شمولية وقائما على التكنولوجيا.[٢٥]

ب.) وسيلة تفاعلية متنوعة

تتضمن الوسيلة التفاعلية مجموعة واسعة من المنصات التي تعتمد على أسلوب "التلعيب"، مثل كاهوت و واي غراوند. وقد صممت هذه المنصات لتقييم تعلم الطلاب من خلال اختبارات تفاعلية تعتمد على المنافسة. يتيح برنامج كاهوت للمعلم إنشاء اختبارات فورية في الوقت الحقيقي تستخدم عناصر اللعبة لجذب انتباه الطلاب. وفي المقابل، يدعم برنامج واي غراوند التعلم الذاتي المستقل حيث يقدم للطلاب تغذية راجعة فورية حول إجاباتهم. وبالإضافة إلى ذلك، توفر منصات أخرى مثل خصائص تشجع على نيربود و تطبيقات التعلم التعاوني التفاعلي، مما يجعلها مناسبة جداً لتلاميذ المدارس الابتدائية.[٢٦]

---

[24] Mohamad Miftah و Nur Rokhman, "Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik", *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, –٤١٢ :(٢٠٢٢) عدد ٤ ٢٠.

[25] Ratih Wulandari وآخرون, "Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar" (PhD Thesis, State University of Malang, 2017), https://www.academia.edu/download/92924929/9759-13677-1-SM.pdf.

[26] Aditya Ahmad Fauzi وآخرون, "Analisis dan Perbandingan Media Interaktif Kahoot dan Quizizz dalam Kemudahan Pembelajaran", *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* 3, :(٢٠٢٥) عدد ١ ٦٢–٢٥٦, https://doi.org/10.61132/neptunus.v3i1.726.

تشمل الوسائل التفاعلية مجموعة متنوعة من الأدوات القائمة على الاختبارات والتفاعل. على سبيل المثال، يمكن استخدام تطبيقات مثل نماذج جوجل لإنشاء اختبارات تتكامل مع أنشطة تعليمية شبيهة بالألعاب. كما توجد منصات فيديو تفاعلية تُستخدم خصيصًا لتدريس مواضيع التربية الدينية الإسلامية. الأدوات التعليمية المعتمدة على الألعاب هذا النوع يجمع بين محتوى الدروس المحلية (الإندونيسية) وبين أسلوب اللعب. [٢٧]

إن أهمية استخدام هذه الوسيلة التفاعلية المتنوعة تكمن في مرونتها وقدرتها على التكيف مع المناهج الدراسية. زيادة الاهتمام يمكن لأدوات مثل كاهوت و واي غراوند أن تزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم وتحفزهم بفضل الميزات التنافسية التي تقدمها. يجب عند اختيار أي وسيلة تعليمية أن نأخذ بعين الاعتبار إمكانية وصول الطلاب إليها، خاصة أولئك الذين يعيشون في المناطق الريفية. الدعم النظري من الناحية النظرية، يدعم هذا التنوع في الأدوات أساليب التعلم المختلفة للطلاب، مما يساعد على تحقيق نتائج تعليمية أفضل . [٢٨]

ج.) مزايا الوسيلة التفاعلية في التعلم

الميزة الرئيسية للوسيلة الرقمية التفاعلية هي مرونتها في خلق تجربة تعلم تكيفية، مما يحسن فهم المفاهيم من خلال التصور التفاعلي. تعزز هذه الوسيلة أيضا الكفاءة الرقمية للمعلمين والطلاب، خاصة في تعلم العلوم في المدارس الابتدائية. بالإضافة إلى ذلك، تكمن ميزته في قدرته على تحفيز الدافع والاهتمام بالتعلم من خلال عناصر الوسيلة المتعددة. [٢٩]

في تطبيق، تزيد الوسيلة التفاعلية من تفاعل الطلاب من خلال ميزات مثل الاختبارات الإلكترونية والألعاب التعليمية، والتي ترتبط بنتائج تعلم أفضل. ميزة أخرى

---

[27] Rezki Putri Juliani وآخرون, *Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika*, د.ت.

[28] Anggun Cahya Zonita, *Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X diSMA Negeri 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota*, 8 (2024).

[29] Baitil Hasani وآخرون, *STUDI LITERATURE: PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SD*, د.ت.

هي زيادة الفهم للمفاهيم من خلال الأساليب البصرية والعملية، بالإضافة إلى التأثير الإيجابي على علم نفس الطلاب. تدعم هذه الوسيلة أيضا التعلم التفاعلي التعاوني، مما يعزز احتفاظ المواد. [٣٠]

تأثير هذه الميزة هو التحول في جودة التعلم في العصر الرقمي، رغم أنه يتطلب بنية تحتية كافية. بشكل عام، تساهم الوسيلة التفاعلية في التحفيز العالي وتحقيق أفضل نتائج للتعلم، خاصة من خلال دمج التكنولوجيا في المنهج الدراسي. ومع ذلك، فإن التقييم المستمر ضروري لتعظيم فوائده. [٣١]

د.) الوسيلة التفاعلية في تقييم التعلم

وسيلة التعلم التفاعلية هي وسيلة تستخدم لمساعدة عملية التعلم لتصبح أكثر إثارة وفعالية وقادرة على زيادة مشاركة الطلاب. تلعب وسيلة الإعلام دورا مهما جدا في عملية التعلم لأن التطورات التكنولوجية قدمت ابتكارات إعلامية متنوعة يمكن أن تساعد في زيادة اهتمام الطلاب ونجاحهم في التعلم. اختيار الوسيلة المناسبة يمكن أن يكون له تأثير إيجابي على نتائج التعلم لأن الطلاب يصبحون أكثر نشاطا وتحفيزا خلال عملية التعلم.[٣٢]

كما أن استخدام الوسيلة المعتمدة على التكنولوجيا قادر على خلق جو تعليمي أكثر تفاعلية مقارنة بالطرق التقليدية. واحدة من الوسيلة التي يمكن استخدامها في التعلم هي واي غراوند (كويزيز)، وهي وسيلة تعليمية تفاعلية تستخدم التكنولوجيا الرقمية لزيادة مشاركة الطلاب في الأنشطة التعليمية. من خلال هذه الوسائل ، يمكن للطلاب المشاركة في التعلم والتقييم بطريقة أكثر إثارة لأن هناك ميزات تفاعلية تدعم عملية التعلم. [٣٣]

---

[30] Arini Putri Fitriya وآخرون, *PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR*, 5, ٣ عدد (2024).

[31] Khoirun Nisa' و Linda Dwi Aryanti, "PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA", *Hijri* 12, ٣١ :(٢٠٢٣) ١ عدد, https://doi.org/10.30821/hijri.v12i1.16431.

[32] Binti Mar'atul Muthongah وآخرون, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodat dan Qowaid di MTsN 3 Kediri", *Al-Wasil* 2, ٢٠–١ :(٢٠٢٤) ١ عدد.

[33] Muthongah وآخرون, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodat dan Qowaid di MTsN 3 Kediri", 2024.

٣. تطبيق واي غراوند كوسيلة تفاعلية

أ.) تعريف واي غراوند

وفقا لكريستياندا وسيلفيا فإن الواي غراوند هو عبارة عن وسيلة في شكل تطبيق قائم على الاختبار يستخدمه المعلمون كوسيلة تعليمية في إجراء التقييم. [٣٤] وفي الوقت نفسه، وفقًا لـ أولهوسنا وآخرون، فإن الواي غراوند هو أحد الوسيلة التعليمية الرقمية (الوسائل المتعددة) في شكل ألعاب ممارسة الأسئلة والعروض التقديمية عبر الإنترنت التي تساعد المعلمين على نقل المادة التعليمية لتسهيل فهم الطلاب للمادة التي تم تقديمها من قبل المعلمين. [٣٥]

واي غراوند هو أداة ويب لإنشاء ألعاب مسابقات تفاعلية تستخدم في التعلم الدراسي. يحتوي الاختبار التفاعلي الذي تم إنشاؤه على ما يصل إلى ٤ خيارات للإجابة بما في ذلك الإجابات الصحيحة ويمكن إضافة صور إلى خلفية الأسئلة. عندما يكون إنشاء الاختبار جاهزا، يمكننا مشاركة الكود مع الطلاب حتى يتمكن الطالب من تسجيل الدخول إليه. [٣٦]

واي غراوند هو تطبيق تعليمي قائم على الألعاب يجلب أنشطة متعددة اللاعبين إلى الفصل ويجعل التدريب في الصف تفاعليا وممتعا. باستخدام واي غراوند، يمكن للطلاب إجراء تمارين في الصف على أجهزتهم الإلكترونية. على عكس التطبيقات التعليمية الأخرى، يتميز كويزويتز بخصائص ألعاب مثل الصور الرمزية، والمواضيع، والميمات، والموسيقى المسلية أثناء التعلم. يجري الطلاب اختبارات في نفس الوقت داخل الصف ويشاهدون ترتيباتهم الحية على لوحة المتصدرين. يمكن للمدرسين متابعة العملية

---

34 دوي نور عفيفة، كايو حسن الدين استخدام تطبيق كويزيز كوسيلة لتقييم مهارات الكتابة في التعليم العالي، جوبه راجا (مجلة اللغة والأدب ٢٦ المجلد ٢، العدد ١، (أبريل، (٢٠٢٣)، ٦٥

35 في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم خلال PAI Quizizz أديليا فاضل الله بورويانتو وإيني فريحات الفهيوني، تأثير تطبيق اختبار اختبار جائحة كوفيد ١٩، مجلة التربية الإسلامية مجلة التربية الإسلامية، المجلد ١٠ ، العدد ٤ ، (ديسمبر، ٢٠٢١)، ٥٥٦

36 Ngatiningsih, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MAN Kota Magelang*.

وتحميل التقارير عند الانتهاء من الاختبار لتقييم أداء المتعلمين. استخدام هذا التطبيق يساعد في تحفيز الاهتمام وزيادة تركيز الطلاب. [٣٧]

وهذا يتماشى مع رأي ديوي سي. كيه. التي قالت إن التعلم القائم على الألعاب لديه إمكانات جيدة ليكون وسيطا تعليميا فعالا لأنه يحفز المكونات البصرية واللفظية. [٣٨]

ب.) ميزة التلعيب على واي غراوند

تشير التلعيب على واي غراوند إلى دمج عناصر اللعبة مثل النقاط، والشارات، ولوحات المتصدرين لزيادة تفاعل الطلاب في التعلم التفاعلي. تتيح هذه الميزة للطلاب تجربة تنافسية ممتعة، مما يحول عملية الاختبار التقليدية إلى نشاط أكثر ديناميكية وتحفيز. وفقا للأبحاث، فإن تطبيق التلعيب فعال في تقليل الملل من التعلم عبر الإنترنت، خاصة بين جيل زد المألوف بالتكنولوجيا. [٣٩]

يمكن اعتبار تحسين التلعيب من خلال واي غراوند استراتيجية لتكييف التكنولوجيا في التعليم لمواجهة تحديات التعلم المستقل خلال الجائحة. تدعم عناصر مثل التغذية الراجعة الفورية والتحديات القائمة على النقاط تعزيز الدافع الداخلي للطلاب، حيث يشعرون بالمكافأة على الإنجازات الصغيرة. وهذا يتماشى مع نظرية تقرير المصير، التي تؤكد على أهمية الاستقلالية والكفاءة في عملية التعلم[٤٠].

تبرز نظرية التلعيب في واي غراوند دور عناصر تصميم الألعاب مثل الفصول الدراسية المقلوبة لتحسين جودة تعلم الرياضيات. من خلال دمج فيديوهات التعلم الأولية والاختبارات الرياضية المعتمدة على الألعاب، يمكن للطلاب استكشاف المفاهيم بشكل

---

[37] Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I", *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, عدد ١ (٢٠١٩): ٢٩–٣٩.

[38] Agung Setiawan وآخرون, "Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020", *EDUSAINTEK* 3 (2019), https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229.

[39] Saparuddin Saparuddin وآخرون, "Optimalisasi Quizizz sebagai Gamifikasi Pembelajaran untuk Mendukung Adaptasi Teknologi bagi Guru di SMP Negeri 21 Bulukumba", *Jurnal Abdimas Indonesia* 2, عدد ٢ (٢٠٢٢): ٢٢٣–٣٦.

[40] Noviana Noviana, "Quizizz Solusi Belajar dari Rumah (BDR) Mandiri di Masa Pandemi COVID-19", *Jurnal Profesi Keguruan* 8, عدد ٢ (٢٠٢٢): ١٧٦–٨٤.

مستقل قبل مناقشات الصف، مما يزيد من الفهم العميق. يتغلب هذا النهج على تحديات الفصول الدراسية التقليدية المقلوبة من خلال إضافة شعور بالإنجاز من خلال المكافآت الافتراضية. [٤١]

تطبيق التلعيب بتقنية واي غراوند في التعليم الرسمي يؤكد على المرونة والتخصيص كمفاتيح للنجاح. تتيح المنصة للمعلمين تعديل مستوى صعوبة الاختبار ليتناسب مع العناصر التنافسية، بحيث يشعر الطلاب بالتحدي دون ضغط. تعزز هذه النظرية النتائج التي تشير إلى أن دمج التلعيب مع المنهج الوطني الإندونيسي يمكن أن يحسن شمولية التعلم لخلفيات طلابية متنوعة.[٤٢]

ج.) أهمية الواي غراوند في تعلم اللغة العربية

واي غراوند هي منصة رقمية لتعلم التلعيب تتيح للطلاب التفاعل من خلال الاختبارات التفاعلية بشكل مستقل أو في مجموعات، مما يجعلها ذات صلة في تعلم العربية لزيادة مشاركة الطلاب في مواد الفردات والقواعد. يدعم ذلك الأبحاث التي تظهر أن ميزات مثل الوضع الكلاسيكي والوضع الجماعي في واي غراوند يمكن أن تحول عملية التعلم من سلبية إلى نشطة، حيث يرد الطلاب على الأسئلة في الوقت الحقيقي باستخدام عناصر اللعبة مثل النقاط ولوحات المتصدرين، مما يثري في النهاية فهم المفاهيم العربية من خلال التكرار والتغذية الراجعة الفورية. وفقا لحلمي في مجلة التحول: مجلة القيادة الإسلامية والتعليم، ثبت أن استخدام وسائل الواي غراوند في تطبيق المفردات العربية فعال في زيادة احتفاظ الطلاب بنسبة ٢٥ ٪ مقارنة بالطرق التقليدية، لأن هذا التطبيق يدمج عناصر تعلم ممتعة تتماشى مع خصائص تعلم اللغة الأجنبية. [٤٣]

---

[41] Yosep Dwi Kristanto, "Upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui flipped classroom dan gamifikasi: Suatu kajian pustaka", *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 3 (2020): 266–78, https://repository.usd.ac.id/36900/1/5992_Kristanto_PRISMA_3_266-278.pdf.

[42] Ridnaldy Yunior Carolus و A. Gormantara, "Penerapan Gamification dalam Bidang Pendidikan Formal dan Nonformal: Survey Paper", *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi* 2, عدد ٢ (2022), https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i2.5369.

[43] Baso Hilmy, "PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DALAM PENERAPAN KOSAKATA BAHASA ARAB", *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam* 7, ١–١٢ :(٢٠٢٤) عدد ٢.

تكمن أهمية القصة في تعلم اللغة العربية أيضا في قدرته على دعم مهارات الاستماع (المهارة الاستماعية) من خلال الأسئلة الصوتية والتعليمات بالعربية، التي تعرف الطلاب على اللهجة الأصلية ونبرة المحادثات. ويستند ذلك إلى حقيقة أنه خلال التعلم عبر الإنترنت، يعمل واي غراوند كجسر بين النظرية والتطبيق، حيث يمكن للطلاب تكرار الاستماع إلى حوارات بسيطة أثناء تلقي التصحيحات التلقائية، مما يسرع من التكيف مع اختلافات اللهجات العربية. وفقا لنورايسياه في مجلة كليماتونا: مجلة البحوث العربية ذكرت أن كويزيز كوسيلة بديلة تزيد مهارات الاستما لدى طلاب الماساتير التقنية بنسبة ٤٠٪، لأن عناصر التلعيب مثل الميمات والصور التحفيزية تجعل جلسات الاستماع أكثر متعة واستدامة. [٤٤]

في سياق تطوير الإعلام، تعد واي غراوند ذات صلة بتعلم اللغة العربية لأنها يمكن تخصيصها وفقا لمنهج المدرسة الدينية، خاصة لمواد الفرودات والقائد، بحيث يمكن للمعلمين تضمين صور أو فيديوهات داعمة لتصوير مفاهيم مجردة مثل الإراب. تم الاستخلاص من النتائج التي تفيد بأن عملية تطوير الاختبارات في واي غراوند تتبع نموذج، الذي يضمن التحقق من الخبراء قبل التنفيذ، مما يقلل من سوء التفسير ويزيد من أهمية الثقافة الإسلامية في الأسئلة. أظهر موثونغا وآخرون في الوسيل أن تطوير الوسائل التفاعلية واي غراوند في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ٣ كديري. نجح في زيادة قدرة الطلاب على الفرودات إلى ٨٥٪ من اكتمال التعلم، وذلك بفضل دمج عناصر الوسائل المتعددة التي تتماشى مع مبادئ التعلم القائم على الكفاءة. [٤٥]

تزداد أهمية واي غراوند في توجيه المعلمين لتعلم اللغة العربية، حيث تعمل المنصة كأداة تدريبية تزيد من دافعية الطلاب تجاه المفردات العربية والنصوص السردية. أخيرا، تعد واي غراوند ذات صلة كتقييم لتعلم اللغة العربية لأنها توفر تحليلات بيانات فورية

---

[44] Andini Nuraisyah وآخرون, "Quizizz sebagai Media Alternatif dalam Mendukung Peningkatan Keterampilan Istima'", *Kalimatuna: Journal of Arabic Research* 2, ١٧١–٨٦ :(٢٠٢٤) عدد ٢.

[45] Binti Mar'atul Muthongah وآخرون, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodat dan Qowaid di MTsN 3 Kediri", *Al-Wasil* 2, ١–٢٠ :(٢٠٢٤) عدد ١.

تساعد المعلمين على تحديد نقاط ضعف الطلاب في مهارات التحدث (المهارة كلام)، مما يسمح بالتدخل في الوقت المناسب لتعزيز الحوار العربي البسيط.

٤. الثقافة الرقمية للطلاب

أ.) تعريف الثقافة الرقمية

يمكن تعريف الثقافة الرقمية لدى الطلاب بأنها مهارات حياتية لا تشمل فقط القدرات التقنية في استخدام التكنولوجيا وأجهزة المعلومات والاتصالات، بل تشمل أيضا المهارات الاجتماعية، ومهارات التعلم، وامتلاك موقف جيد، وتفكير نقدي، وإبداع عند التفاعل في العالم الرقمي. الثقافة الرقمية هي مجموعة المهارات التي تمكّن الفرد من استخدام التقنيات الرقمية للوصول إلى المعلومات وتحليلها وإنتاجها وتبادلها بصورة آمنة وفعّالة.[٤٦] يظهر هذا الفهم الواسع أن الثقافة الرقمية تتجاوز مجرد الأدوات التشغيلية، بل تشمل الأبعاد المعرفية والعاطفية التي تعتبر أساسية في الحياة الحديثة. [٤٧]

في سياق التعليم، تعتبر الثقافة الرقمية مهمة جدا لأنها تتيح للطلاب فهم واستخدام المعلومات من مصادر رقمية مختلفة تستمر في التطور مع تقدم تكنولوجيا الاتصال والمعلومات. هذه الكفاءة مفيدة للتعامل مع ظاهرة تقارب الوسيلة وضمان قدرة الطلاب على ربط المعلومات من مختلف أنحاء العالم واستخدامها لتلبية المهام الأكاديمية واحتياجاتهم اليومية من المعلومات. [٤٨] إن دور الثقافة الرقمية في تعزيز العملية التعليمية يكمن في تمكين الطلاب من استخدام التقنيات الحديثة بمهارة كمتطلب أساسي للتعلم الرقمي، مما يساهم في تطوير مهاراتهم الفكرية والعملية لمواكبة الابتكارات التكنولوجية.[٤٩]

---

[٤٦] محمود مصطفى, "واقع تطبيق مهارات التعليم الرقمي في تدريس مناهج التربية الإسلامية ومعوقاته من وجهة نظر المعلمين *Umm* ,". *Al-Qura University Journal of Educational & Psychological Sciences* 17, عدد ٤ (2025), https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&profile=ehost&scope=site&authtype=crawler&jrnl=16584651&AN=190997511&h=hGqFzQQCFf6KrJQDuhPGimL5Yhi%2B%2BoqFLQCbTsOAhdqMaet3Gg0ZhprSSDO%2BrhJ6zk2Nzxs8Up%2B6MKscPOwlEw%3D%3D&crl=c.

[47] Dipa Nugraha, "Literasi digital dan pembelajaran sastra berpaut literasi digital di tingkat sekolah dasar", *Jurnal Basicedu* 6, عدد ٦ (٢٠٢٢): ٩٢٣٠–٤٤.

[48] Qory Qurratun A'yuni, "Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya" (PhD Thesis, UNIVERSITAS AIRLANGGA, 2015), https://repository.unair.ac.id/17685/.

[49] الزهراني و حسن محمد, "دور الثقافة الرقمية في تعزيز العملية التعليمية لدى طلاب الإعداد التربوي بالجامعة الإسلامية", *مجلة كلية التربية فى العلوم التربوية* ٤٦, عدد ١ (٢٠٢٢): ١٥–٥٤.

العنصر الرئيسي في الثقافة الرقمية للطلاب يتركز على المهارات التي يجب اكتسابها في استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات للمشاركة في العالم الحديث وتوقع انتشار المعلومات السلبية مثل الخدع. تشمل المهارات الأساسية التي يجب امتلاكها القدرة على التفكير النقدي والإبداعي والتواصلي والتعاوني، وكلها لا غنى عنها للبقاء في عصر ما بعد الجائحة الرقمي ودعم نتائج التعلم للطلاب بشكل غير مباشر.[٥٠]

يمكن قياس الثقافة الرقمية من خلال أبعاد تشمل القدرات التقنية والمعرفية والاجتماعية والعاطفية. تقنيا، يحتاج الطلاب إلى إتقان استخدام التطبيقات والأجهزة؛ من الناحية المعرفية، يجب أن تكون قادرة على تحليل وتقييم المعلومات؛ واجتماعيا وعاطفيا، يجب أن يظهروا سلوكا حكيما وأخلاقيا عند التفاعل عبر الإنترنت. هذا البعد بأكمله مهم لتكوين طلاب ليسوا فقط ذوي مهارات تكنولوجية، بل أيضا أذكياء وآمنين في الفضاء الرقمي. [٥١]

لذا، فإن الثقافة الرقمية لدى الطلاب ليست فقط قدرة وظيفية على تشغيل التكنولوجيا، بل هي كفاءة شاملة تشمل جوانب من المعرفة والمهارات والمواقف والوعي الذاتي في استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بشكل مناسب ومسؤول لبناء معرفة جديدة، والتفاعل، والمشاركة الفعالة كمواطنين رقميين أذكياء ومنتجين. [٥٢]

ب.) بعد الثقافة الرقمية

الثقافة الرقمية هي قدرة الأفراد على فهم المعلومات واستخدامها وتقييمها بشكل نقدي من خلال التكنولوجيا الرقمية، وهي الأساس الرئيسي لمواجهة عصر التحول الرقمي في إندونيسيا. وفقا لإطار الثقافة الرقمية الإندونيسي الذي طورته وزارة التعليم والثقافة،

---

[50] Puji Lestari و Fajriyatul Machmudah, "Urgensi Literasi Digital dalam Pembelajaran Pasca Pandemi COVID-19", *JEID: Journal of Educational Integration and Development* 3, ٨٥–٧١ :(٢٠٢٣) عدد ٢, https://doi.org/10.55868/jeid.v3i2.284.

[51] Zaky Decky Rifai و Slamet Khoeron, "Analisis tingkat kemampuan literasi digital siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta", *Buletin Perpustakaan* 6, ٦١–٢٣٩ :(٢٠٢٣) عدد ٢.

[52] Ainia Asfiya'i وآخرون, "DAMPAK LITERASI DIGITAL TERHADAP KEPROFESIONALAN GURU SEKOLAH MENENGAH ATAS: LITERATUR REVIEW", *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* 21, ٢٨–١٢٣ :(٢٠٢٤) عدد ١, https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/download/97356/48225.

تشمل الثقافة الرقمية عدة أبعاد مترابطة لبناء كفاءات شاملة، بما في ذلك المهارات والأخلاقيات والجوانب الأمنية. تم تصميم الإطار لدعم حركة الثقافة الرقمية الوطنية، بهدف زيادة مشاركة الجمهور في الاقتصاد الرقمي الشامل والمجتمع. تركز هذه الأبعاد ليس فقط على استخدام الأدوات الرقمية، بل أيضا على فهم التأثير الاجتماعي والثقافي لتقنية المعلومات. [٥٣]

البعد الأول للمعرفة الرقمية هو المهارات الرقمية، والتي تشمل مهارات أساسية للوصول إلى تكنولوجيا المعلومات وإدارتها واستخدامها بفعالية. في السياق الإندونيسي، يشمل هذا البعد مهارات البحث عن المعلومات عبر الإنترنت، وتشغيل الأجهزة الرقمية، ودمج التكنولوجيا في الحياة اليومية، مثل استخدام تطبيقات التعلم عبر الإنترنت. يظهر مسح محو الأمية الرقمية في إندونيسيا أن هذه المهارة لا تزال تحديا كبيرا بين المراهقين والشباب، حيث لا يستطيع سوى بعضهم التنقل في الموارد الرقمية بشكل مستقل. تطوير هذا البعد ضروري لتقليل الفجوة الرقمية في المناطق الريفية. [٥٤]

البعد الثاني هو الأخلاقيات الرقمية، التي تركز على فهم الأعراف والقيم الأخلاقية في التفاعلات الرقمية، مثل احترام خصوصية الآخرين، وتجنب سرقة المحتوى، وتعزيز التواصل الشامل. في إندونيسيا، هذا البعد ذو صلة بقضية الخدع وخطاب الكراهية على وسيلة التواصل الاجتماعي، حيث تعتبر الأخلاقيات الرقمية أداة لبناء ثقافة رقمية مسؤولة. تسلط الأبحاث المحلية الضوء على أن دمج الأخلاقيات الرقمية في التعليم يمكن أن يزيد من وعي الطلاب بالتأثيرات السلبية للمحتوى غير الأخلاقي، مما يدعم تشكيل شخصية الأمة في العصر الرقمي. [٥٥]

---

[53] Siswantini Amihardja وآخرون, "Lentera Literasi Digital Indonesia: Panduan Literasi Digital Kaum Muda Indonesia Timur", *Malang: Tiga Serenada*, 2022, https://www.researchgate.net/profile/Mohammad-Solihin-2/publication/371980025_Lentera_Literasi_Digital_Indonesia_Panduan_Literasi_Digital_Kaum_Muda_Indonesia_Timur/links/64a05e098de7ed28ba6ac8d2/Lentera-Literasi-Digital-Indonesia-Panduan-Literasi-Digital-Kaum-Muda-Indonesia-Timur.pdf.

[54] Novianto Puji Raharjo و Bagus Winarko, "Analisis tingkat literasi digital generasi milenial Kota Surabaya dalam menanggulangi penyebaran hoaks", *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika* 10, عدد ١ (٢٠٢١): ٣٣–٤٣.

[55] "Status_Literasi_Digital_diIndonesia _2021_190122", د.ت.

البعد الثالث يشمل الأمن الرقمي، الذي يركز على حماية البيانات الشخصية، وتحديد التهديدات السيبرانية مثل التصيد الاحتيالي والبرمجيات الخبيثة، والممارسات الآمنة في المعاملات عبر الإنترنت. يركز الإطار الوطني الإندونيسي على هذا البعد لحماية المستخدمين من المخاطر المتزايدة مع وصول انتشار الإنترنت إلى ٧٧ ٪ من السكان. تظهر الدراسات في الجامعات أن الفهم المنخفض للأمن الرقمي يساهم في زيادة حالات اختراق البيانات، لذا فإن هذا البعد هو أولوية في برامج تدريب محو الأمية للمسؤولين الحكوميين والجمهور العام. [٥٦]

البعد الرابع هو الثقافة الرقمية، والتي تشمل القدرة على المشاركة الفعالة في المجتمع الرقمي، مثل التعاون عبر الإنترنت وإنشاء المحتوى الذي يكون ذا صلة بالسياق الثقافي المحلي. في إندونيسيا، يدعم هذا البعد دمج قيم بانكاسيلا في استخدام التكنولوجيا، حيث يدعى الأفراد لإنشاء محتوى يثري الهوية الوطنية. تظهر الأبحاث حول الثقافة الرقمية بين الشباب أن تعزيز هذا البعد يمكن أن يزيد من الإبداع والشمول، خاصة في ظل هيمنة المنصات العالمية.[٥٧]

البعد الخامس هو المحتوى الرقمي، الذي يبرز القدرة على إنشاء وتحرير ومشاركة المحتوى الرقمي بشكل إبداعي ومسؤول، بما في ذلك فهم حقوق النشر والترخيص. من منظور إندونيسيا، يرتبط هذا البعد بتطوير المحتوى المحلي للتعليم والاقتصاد الإبداعي، حيث تساعد محو الأمية في تقليل الاعتماد على المواد المستوردة. يؤكد تحليل الثقافة الرقمية في المدارس الثانوية أن هذا البعد ضروري لبناء جيل مبتكر، مع التركيز على دمج تقنيات مثل الوسائط المتعددة التفاعلية في التعلم. [٥٨]

---

[56] Pusat Perencanaan Ketenagakerjaan و KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA, "Proyeksi Kebutuhan Tenaga Kerja Di Perusahan Berdasarkan Kompetensi Pada Sektor Teknologi Informatika & Komunikasi Pada Tahun 2022–2025", *Jakarta: Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia*, 2021, https://repository.ubharajaya.ac.id/29576/1/Bukti%20Penelitian%20Proyeksi%20Tenaga%20kerja%20berbasis%20kompetensi%20pada%20dunia%20industri%20IT.pdf.

[57] Sri Buwono و Jagad Aditya Dewantara, "Hubungan media internet, membaca, dan menulis dalam literasi digital mahasiswa", *Jurnal Basicedu* 4, ٩٣–١١٨٦ :(٢٠٢٠) عدد ٤.

[58] Dessy Harisanty وآخرون, "Digital literacy for Covid 19 information in Indonesian society", *Library Philosophy and Practice* 2021 (2021): 1–14.

٥. تقييم تعلم الطلاب

أ.) تعريف تقييم تعلم الطلاب

يعد تقييم تعلم الطلاب أحد المكونات المهمة في العملية التعليمية التي تعمل على تحديد مستوى نجاح الطلاب بعد المشاركة في أنشطة التعلم. لا يستخدم التقييم فقط لقياس نتائج التعلم، بل أيضا كأداة لتحديد فعالية عملية التعلم التي تم تنفيذها. تقييم التعلم هو عملية منهجية تستخدم لقياس إنجاز كفاءة الطلاب وكذلك لتقييم فعالية أنشطة التعلم. يلعب التقييم مكانة مهمة جدا لأنه الأساس الذي يدفع المعلمين لاتخاذ قرارات بشأن متابعة التعلم، مثل برامج التعويض والإثراء. بالإضافة إلى ذلك، يجب إجراء التقييمات بناء على مبادئ الموضوعية والصلاحية والموثوقية والاستدامة حتى يمكن اعتبار النتائج الأكاديمية. [٥٩]

يعد تقييم التعلم عنصرا حيويا في عالم التعليم لأنه يخدم لقياس تحقيق أهداف التعلم مع تحسين جودة عملية التدريس والتعلم. يتم إجراء التقييم من خلال تقنيات متنوعة، سواء اختبارية أو غير اختبارية، لقياس الجوانب المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية لدى الطلاب. يمكن لنتائج التقييم أن توفر للمعلمين معلومات حول مستوى فهم الطلاب للمادة التي تمت دراستها حتى يتمكن المعلمون من تحسين استراتيجيات التعلم إذا تم العثور على عقبات في عملية التعلم. لذا، لا يعمل التقييم فقط كأداة تقييم، بل أيضا كوسيلة لتطوير جودة التعليم بطريقة مستدامة. [٦٠]

يعد تقييم التعلم جزءا لا يتجزأ من العملية التعليمية لأنه يهدف إلى تحديد مستوى نجاح الطلاب في تحقيق أهداف التعلم. يتم إجراء التقييم من خلال أدوات مختلفة يتم ترتيبها بشكل منهجي، سواء في شكل اختبارات أو غير اختبارات. يجب أن تستوفي أداة التقييم الجيدة معايير الصلاحية، والموثوقية، والموضوعية، والعملية لكي تتمكن من إنتاج

---

[59] Siti Aisah وآخرون, "Evaluasi pembelajaran SD: Konsep, kedudukan, fungsi, tujuan, dan prinsip", *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 13, ١٥٣–٦١ :(٢٠٢٥) عدد ١.

[60] Azril Mubarok وآخرون, "Peran Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa di MI Aisyiyah", *Jurnal Pendidikan Tembuasai* 8, ٢٨٢٨٦–٩٠ :(٢٠٢٤) عدد ٢.

بيانات دقيقة عن قدرات الطلاب. مع التقييم الصحيح، يمكن للمعلمين الحصول على معلومات صحيحة حول تقدم تعلم الطلاب وتحديد الخطوات التعليمية التالية بشكل أكثر فعالية. [٦١]

يلعب تقييم التعلم دورا في تحسين كفاءة الطلاب لأنه من خلال التقييم يمكن معرفة تطور قدرات الطلاب أثناء المشاركة في عملية التعلم. التقييم هو وسيلة للمعلمين والطلاب وأولياء الأمور والمؤسسات التعليمية للحصول على معلومات حول تحقيق الأهداف التعليمية. يمكن استخدام نتائج التقييم لتحديد نقاط القوة والضعف لدى الطلاب حتى يتمكن المعلمون من تقديم خدمات تعليمية تناسب احتياجات الطلاب. لذا، لا يعمل التقييم فقط كأداة قياس لنتائج التعلم، بل أيضا كأساس لاتخاذ قرارات تعليمية أكثر ملاءمة وفعالية. [٦٢]

التقييم التكويني كجزء من تقييم التعلم له مساهمة كبيرة في تحسين نتائج تعلم الطلاب. تجرى التقييمات التكوينية خلال عملية التعلم بهدف تقديم ملاحظات للمعلمين والطلاب حول التطورات التعليمية التي تحدث. يمكن استخدام المعلومات التي يتم الحصول عليها من التقييمات التكوينية لتحسين استراتيجيات التعلم، وتعديل وسيلة التعلم، ومساعدة الطلاب على فهم المواد التي لم يتم إتقانها بعد. لذلك، فإن التقييم الذي يتم بشكل مستمر قادر على زيادة فعالية التعلم وتشجيع تحقيق نتائج تعلم مثلى. [٦٣]

ب.) هدف ووظيفة تقييم تعلم الطلاب

الهدف الرئيسي من تقييم التعلم هو معرفة مستوى نجاح الطلاب في تحقيق الكفاءات التي تم تحديدها. يساعد التقييم المعلمين على الحصول على بيانات موضوعية

---

[61] Titin Sunaryati وآخرون, "Analisis instrumen tes dan non tes dalam evaluasi pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, ٧٢–٣٠٤٦١ :(٢٠٢٤) عدد ٢.

[62] H. Pamulatsih و Z. Zulfitria, "Evaluasi Pembelajaran dalam Peningkatan Kompetensi Peserta Didik", *Jurnal Pendidikan: SEROJA* 3, ٧٨–٦٥ :(٢٠٢٤) عدد ٢.

[63] Nurul Anggraini وآخرون, "Evaluasi Efektivitas Teknik Penilaian Formatif dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, ٦٢–١٥١٥٩ :(٢٠٢٤) عدد ١.

حول قدرات الطلاب حتى يمكن استخدامها كأساس لاتخاذ القرار في عملية التعلم. يمكن للتقييم أن يشجع الطلاب على التعلم بشكل أكثر نشاطا، وتحسين جودة تدريس المعلمين، وتحسين جودة التعليم في المدارس ككل. [٦٤]

للتقييم أيضا وظيفة تشخيصية، وهي اكتشاف نقاط الضعف والعقبات التعليمية التي يواجهها الطلاب. يساعد التقييم التشخيصي المعلمين على تحديد صعوبات التعلم لدى الطلاب بحيث يمكن تقديم العلاج بما يتناسب مع احتياجات كل طالب. مع التقييم التشخيصي، يمكن أن تتم عملية التعلم بشكل أكثر فعالية لأن المعلمين قادرون على تقديم المساعدة المستهدفة.[٦٥]

بالإضافة إلى الوظائف التشخيصية، للتقييم وظائف تكوينية وخلاصية. تستخدم الدالة التكوينية لمراقبة تقدم التعلم لدى الطلاب خلال عملية التعلم، بينما تستخدم الدالة التكوينية لتحديد نتائج التعلم للطلاب في نهاية برنامج التعلم. يمكن أن يحسن التقييم الذي يتم بشكل مستمر جودة التعلم لأن المعلمين يتلقون ملاحظات يمكن استخدامها لتحسين استراتيجيتهم التعليمية القادمة. [٦٦]

ج.) تقييم التعلم في العصر الرقمي

أ.) خصائص التقييم الرقمي

أدى تطور تكنولوجيا المعلومات إلى تغييرات في تنفيذ تقييم التعلم. التقييمات التي كانت تجرى سابقا تقليدية بدأت الآن تتحول إلى أنظمة رقمية تستخدم منصات تعلم تفاعلية متنوعة. استخدام التكنولوجيا في تقييم التعلم قادر على زيادة مشاركة

---

[64] Rizki Akmalia وآخرون, "Pentingnya evaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, ٩٢–٤٠٨٩ :(٢٠٢٣) عدد ١.

[65] Alvira Nandya Putri و Maya Purnama, "Evaluasi remedial dan diagnostik sebagai penentu hasil belajar", *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 23, ٥٨–١٤٦ :(٢٠٢٣) عدد ٢.

[66] Ridho Gata Wijaya, "Urgensi evaluasi kualitas pembelajaran penjas di Era 4.0: studi evaluasi antara teori dan praktis", *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 18, ١٠٨–١٦ :(٢٠٢٢) عدد ٢.

الطلاب، وتقوية التفاعلات التعليمية، وتشجيع مشاركة الطلاب بشكل نشط في عملية التقييم. [٦٧]

شهد تقييم التعلم في العصر الرقمي تطورا كبيرا مع استخدام التكنولوجيا في العملية التعليمية. لم يعد التقييم يجرى تقليديا من خلال الاختبارات الكتابية فقط، بل يستخدم أيضا منصات رقمية متنوعة تسمح لعملية التقييم بأن تجرى بشكل أكثر فعالية وتفاعلا وكفاءة. يمكن أن يزيد استخدام الوسيلة التعلم التفاعلية المعتمدة على التكنولوجيا من مشاركة الطلاب في عملية التعلم ويساعد في تحسين نتائج تعلم الطلاب. تتيح الوسيلة الرقمية للطلاب الحصول على تجربة تعلم أكثر نشاطا بسبب التفاعل المباشر بين المستخدمين والمواد التعليمية المقدمة. [٦٨]

كما أن استخدام الوسيلة الرقمية في تقييم التعلم يسهل على المعلمين قياس مستوى فهم الطلاب بسرعة ودقة. يستطيع نظام التقييم القائم على التكنولوجيا عرض نتائج التقييم تلقائيا حتى يتمكن المعلمون من معرفة نتائج تعلم الطلاب فورا. بالإضافة إلى ذلك، يساعد استخدام الوسائل الرقمية الطلاب على التعود على استخدام التكنولوجيا في الأنشطة الأكاديمية حتى تتطور مهاراتهم في الثقافة الرقمية. وهذا يوضح أن تقييم التعلم لا يخدم فقط لقياس نتائج التعلم، بل يساهم أيضا في تطوير الكفاءات الرقمية للطلاب. [٦٩]

للتقييم الرقمي عدة مزايا، مثل سهولة الوصول، وسرعة معالجة البيانات، وعرض نتائج التقييم في الوقت الحقيقي. بالإضافة إلى ذلك، تستطيع التقييمات الرقمية توفير تجربة تعليمية أكثر تفاعلا من خلال استخدام ميزات التلعاب، والاختبارات

---

[67] Marcos Sanchez-Elez وآخرون, "Enhancing Students' Learning Process Through Self-Generated Tests", *Journal of Science Education and Technology* 23, ٢٥–١٥ :(٢٠١٤) عدد ١, https://doi.org/10.1007/s10956-013-9447-7.

[68] Shinta Felisa Yulianti وآخرون, "Development of Android-Based Interactive Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Arabic Subjects for Grade VIII at MTsN 6 Kediri", *Proceeding International Conference on Education*, 2025, 753–64, https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/proceedings/article/view/6786.

[69] Yulianti وآخرون, "Development of Android-Based Interactive Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Arabic Subjects for Grade VIII at MTsN 6 Kediri".

التفاعلية، والتغذية الراجعة الآلية. تجعل هذه المزايا التقييم الرقمي أكثر استخداما في مستويات التعليم المختلفة. [٧٠]

ب.) العلاقة بين تقييم التعلم والثقافة الرقمية

الثقافة الرقمية هي قدرة الأفراد على الوصول إلى المعلومات وفهمها وتقييمها واستخدامها من خلال التكنولوجيا الرقمية بفعالية ومسؤولية. في سياق تقييم التعلم، تعد الثقافة الرقمية كفاءة مهمة يجب أن يمتلكها الطلاب ليتمكنوا من المشاركة في أشكال مختلفة من التقييم القائم على التكنولوجيا. تظهر الأبحاث حول الثقافة الرقمية أن القدرة على استخدام الأجهزة الرقمية، وإدارة المعلومات، والتفاعل من خلال الوسيلة الرقمية هي جزء مهم من عملية التعلم الحديثة.

يتيح استخدام وسائل الإعلام التفاعلية مثل واي غراوند في تقييم التعلم للطلاب تطوير مهارات الثقافة الرقمية من خلال أنشطة للوصول إلى الأسئلة، وتشغيل الأجهزة الرقمية، وفهم التعليم القائم على التكنولوجيا، والاستفادة التلقائية من نتائج التقييم. لذا، لا تقيس تقييمات التعلم التفاعلية القائمة على الوسيلة نتائج تعلم الطلاب فحسب، بل تساهم أيضا في تحسين مهارات القراءة والكتابة الرقمية لدى الطلاب.

ب. إطار التفكير

تعرف الثقافة الرقمية بأنها مجموعة من الكفاءات التي تشمل القدرة على الوصول إلى التكنولوجيا الرقمية وتحليلها وتقييمها وإبداعها والتواصل باستخدام التكنولوجيا الرقمية بفعالية وبشكل نقدي ومسؤول. في سياق التعليم الإندونيسي، تعد الثقافة الرقمية أحد الركائز الرئيسية للمنهج المستقل لإعداد الطلاب لمواجهة تحديات مجتمع المعلومات. المستوى المنخفض من الثقافة الرقمية لدى الطلاب، خاصة في مجالات إنشاء المحتوى وحل المشكلات، هو مشكلة حاسمة تتطلب تدخلات تعلم قائمة على التكنولوجيا. لذلك، من المتوقع أن يكون تطبيق الوسيلة التفاعلية جسرا لتحسين كفاءات الطلاب في الثقافة الرقمية بطريقة قابلة للقياس.

[70] Sanchez-Elez وآخرون, "Enhancing Students' Learning Process Through Self-Generated Tests".

وفقا لوزارة التعليم والثقافة والبحث والتكنولوجيا ، يتكون الثقافة الرقمية من خمسة أبعاد: الكفاءة الرقمية، الأخلاقيات الرقمية، الأمن الرقمي، الثقافة الرقمية، والمحتوى الرقمي. يركز هذا البحث على تحسين أبعاد المهارات الرقمية (الاستخدام الوظيفي للأدوات الرقمية) والمحتوى الرقمي (إنشاء وإدارة المحتوى التفاعلي). تم اختيار الوسيلة التفاعلية القائمة على واي غراوند لأنها قادرة على دمج البعدين من خلال إنشاء الاختبارات، وتحرير الوسائل المتعددة، وميزات التعاون عبر الإنترنت، بحيث يصبح الطلاب ليس فقط مستهلكين بل أيضا منتجين للمحتوى الرقمي.

يعد كتاب المعرفة التربوية التكنولوجية للمحتوى من تأليف ميشرا وكوهلر الأساس النظري الرئيسي في دمج التكنولوجيا واي غراوند، والبيداغوجيا (التعلم النشط القائم على التلعب)، والمحتوى (الموضوع). أكدت التربوية التكنولوجية للمحتوى أن نجاح استخدام التكنولوجيا في التعلم يعتمد على توحيد هذه العناصر الثلاثة. في هذه الدراسة، تدعم واي غراوند كتقنية استراتيجية تربوية قائمة على الألعاب لزيادة مشاركة الطلاب، بالإضافة إلى تعزيز إتقان محتوى المادة التي هي المادة الموضوعية.

تنص نظرية التلعيب التي أطلقها كاب على أن عناصر اللعبة مثل النقاط، المستويات، الشارات، ولوحات المتصدرين يمكن أن تزيد من الدافع الداخلي والخارجي للطلاب. تطبق واي غراوند هذا المبدأ من خلال الملاحظات الفورية، والتصنيفات، وميزات المواضيع البصرية الجذابة. الدافع المتزايد سيشجع الطلاب على التفاعل مع المنصات الرقمية بشكل أكثر تكرارا، بحيث يطورون مهاراتهم الرقمية وعاداتهم في إنشاء المحتوى تدريجيا، على سبيل المثال، صنع اختبارات تحمل اسم المهمة كمهمة مشروع.

يؤكد نهج بياجيه وفيغوتسكي في البنائية أن المعرفة تبنى من خلال التفاعل النشط مع البيئة. تسهل واي غراوند التعلم البنائي من خلال التعاون وميزات إنشاء المحتوى من قبل الطلاب. لا يقتصر الطلاب على الإجابة على الاختبارات القصيرة فقط، بل يصممون أيضا الأسئلة، ويختارون الوسيلة الداعمة (الصور، الفيديوهات)، وينشرون النتائج. تعزز هذه العملية بعد المحتوى الرقمي والثقافة الرقمية، مع تدريب مهارات التفكير النقدي والإبداع.

لذلك، يمكن الافتراض منطقيا أنه كلما استخدم الطلاب وسيلة واي غراوند بشكل متكرر، زادت مهاراتهم في القراءة الرقمية. بعبارات بسيطة، يمكن وصف تدفق العلاقات بين المتغيرات في هذه الدراسة كما يلي:

تطبيق اختبار الإعلام (X) ⟵ زيادة دافعية الطلاب، وتكرار الممارسة، والثقة بالنفس ⟵ زيادة مهارات الثقافة الرقمية لدى الطلاب (Y)

بعبارة أخرى، من المتوقع أن يكون لاستخدام 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.