

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

لقد أدّى عصر العولمة وثورة الصناعة الرابعة إلى تغييرات كبيرة في مختلف جوانب الحياة، ومنها مجال التعليم. فالتعلّم في القرن الحادي والعشرين يتطلّب الانتقال من الطرق التقليدية إلى أساليب أكثر تفاعلاً وديناميكية، وتقوم على مشاركة الطالب بشكل أكبر. كما أنّ دمج تكنولوجيا المعلومات والاتصال في التعليم لم يعد اختياراً، بل أصبح ضرورة لإعداد الجيل الجديد بمهارات مناسبة. وأصبحت المنصّات الرقمية والتطبيقات الحديثة أدوات مهمّة تساعد في خلق بيئة تعلّم ممتعة وفعّالة، وتُسهم في حلّ مشكلات ضعف مشاركة الطلاب وقلة دافعيتهم في هذا العصر الرقمي^٢.

يعدّ تعلّم اللغات الأجنبية، ومنها اللغة العربية، مادة دراسية صعبة لدى كثير من الطلاب في مختلف المراحل التعليمية. فتعقيد القواعد، وكثرة المفردات، وقلة البيئة التي تساعد على الممارسة المباشرة تجعل الطلاب يواجهون صعوبة في الفهم، مما يؤدي إلى انخفاض الدافعية وضعف نتائج التعلم. وتشمل نتائج التعلم الجوانب المعرفية مثل فهم المادة، والجوانب الوجدانية، وكذلك المهارات العملية. ويعدّ تحسين نتائج التعلم مؤشراً مهمّاً لنجاح عملية التعليم، ولذلك يحتاج المعلّمون إلى استراتيجيات جديدة تساعد في التغلب على هذه المشكلات^٣.

يُعدّ التلعيب أحد الأساليب الحديثة التي أصبحت شائعة في رفع مشاركة الطلاب وزيادة دافعيتهم في التعلّم. ويقصد بالتلعيب استخدام عناصر اللعب وقواعده في مجالات غير اللعب، مثل التعليم. ومن خلال تطبيق عناصر مثل النقاط، ولوحة الصدارة، والشارات، والتحديات، والمكافآت، يصبح التعلّم أكثر

² Adnan, M., & Anwar, K. (2020). Online Learning amid the COVID-19 Pandemic: A Global Perspective. Journal of Pedagogy and Educational Research, 1(1), 45-51.

³ Mustofa, A., & Sumarsono, D. (2022). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi Covid-19 dan Solusinya. Jurnal Al-Bayyan: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab, 14(1), 1-15.

جاذبية وتشويقًا للطلاب. وقد أظهرت كثير من الدراسات أنَّ استخدام التلعيب يسهم في رفع دافعية الطلاب للتعلم، مما يؤدي إلى زيادة مشاركتهم الفعلية وتحسين نتائج تعلمهم في مختلف المجالات^٤.

ومن بين المنصّات الرقمية التي تعتمد مبدأ التلعيب تظهر تطبيق وايجراون *"wayground"* كأداة شائعة وملائمة في العملية التعليمية. فوايجراون *"wayground"* هي منصة تفاعلية عبر الإنترنت تُمكن المعلم من إعداد اختبارات واستبيانات وعروض بسيطة، بينما يشارك الطلاب من خلال أجهزتهم باستخدام عناصر اللعب مثل النقاط، ولوحة الترتيب، والقدرات الإضافية، والتغذية الراجعة الفورية. وتُسهم هذه العناصر في خلق بيئة تعلم ممتعة وتنافسية، وتشجع الطلاب على المشاركة النشطة. كما تتميز تطبيق وايجراون *wayground* بالمرونة، إذ يمكن استخدامها في التعلم المتزامن أو غير المتزامن، مما يجعلها مناسبة لمختلف أساليب التعليم في العصر الرقمي^٥.

تشير بعض الدراسات السابقة إلى أنَّ استخدام تطبيق وايجراون *wayground* في التعليم يمكن أن يؤثر إيجابياً في نتائج تعلم الطلاب. فقد أوضحت دراسة دينا نبيلة (٢٠٢٢) أن استخدام وايجراون *wayground* له تأثير واضح في تحسين نتائج التعلم، مما يبيّن أنَّ المنصة يمكن أن تكون أداة تعليمية فعالة^٦. كما أظهرت دراسة نورفائزة وآخرين (٢٠٢٢) أنَّ استخدام وايجراون *wayground* يساعد في زيادة دافعية التعلم لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة Lemba^٣ في مقاطعة سوبينغ، حيث ظهر اختلاف في دافعية التعلم بين الصف التجريبي والصف الضابط^٧.

⁴ Hamari, J., et al. (2020). Gamification of Learning: A Meta-Analysis of Empirical Evidence. Educational Technology Research and Development, 68, 1145-1174.

⁵ Purnamawati, P., & Sari, D. P. (2021). The Effectiveness of Quizizz as a Game-Based Learning Media to Improve Students' Learning Motivation. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4(2), 209-216.

⁶ Nabilah, D. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Gamifikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

⁷ Ap, N., Said, A. A., & Latief, N. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 6(2).

كما بينت دراسة سافيرا رحمانية (٢٠٢٣) أن استخدام التلعيب عبر تطبيق وايجراون *wayground* يتطلب أساليب تعليمية مبتكرة في تعليم التربية الإسلامية. ومن خلال إشراك الطلاب في تعلم ممتع وتفاعلي، يمكن زيادة دافعيتهم لفهم المفاهيم. ويساعد استخدام الألعاب في وايجراون *wayground* على جعل عملية التعلم أكثر جاذبية وتفاعلاً وفاعلية^٨. كذلك أظهرت دراسة دوي ديان أوتامي (٢٠٢٥) أن وايجراون *wayground*، بوصفه وسيلة تفاعلية في تعلم اللغة العربية، يمكن أن يزيد بشكل كبير من اهتمام الطلاب ودافعيتهم للتعلم. وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة تجارب الطلاب وآرائهم حول استخدام وايجراون *wayground* كوسيلة لتعلم اللغة العربية^٩.

بناءً على أن عملية التعلم في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بمدينة كديري، ولا سيما في الصف الحادي عشر، تُعتبر رتيبة، حيث تقتصر الأساليب المستخدمة على الشرح عن طريق المحاضرات. وتؤدي هذه الحالة إلى شعور الطلاب بالملل وقلة الاهتمام بالتعلم أثناء عملية التعلم، مما يؤثر سلباً على انخفاض نتائجهم الدراسية. ولمعالجة هذه المشكلة، يقترح الباحث حلاً يتمثل في تطبيق التعلم القائم على التلعيب من خلال وايجراون *wayground*. ونظراً لأهمية تحسين نتائج التعلم في دراسة اللغة العربية، تركز هذه الدراسة على لعب وايجراون (*wayground*) لترقية نتائج تعلم الطلاب في اللغة العربية.

ونظراً لأهمية تحسين نتائج التعلم في مادة اللغة العربية، تركز هذه الدراسة على فعالية لعب وايجراون "*wayground*" لترقية نتائج تعلم الطلاب. ومن المتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في تطوير استراتيجيات أكثر فاعلية وجاذبية في تعليم اللغة العربية. كما يُتوقع أن توفر نتائج الدراسة إرشادات عملية لمعلمي اللغة العربية

⁸ Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>

⁹ Utami, D. D. (2025). Eksplorasi Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menurut Siswa. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 3(2), 91–101. <https://doi.org/10.14421/mahira.2025.32.02>

حول كيفية دمج التلعيب في عملية التعليم لتحسين نتائج الطلاب، وأن تكون مرجعًا للباحثين ومطوّري المناهج في إعداد بيئة تعليمية مبتكرة تناسب متطلبات التعليم في العصر الحديث.

ب. أسئلة البحث

أستنادًا إلى الخلفية السابقة، تتحدّد أسئلة البحث على النحو الآتي:

١. كيف تطبيق التعلّم القائم على الألعاب من خلال *Wayground*

لتحسين نتائج التعلّم لدى الطلاب في دراسة اللغة العربية ؟

٢. ما مقدار فعالية التعلّم القائم على لألعاب وايغراون "*wayground*"

في نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية؟

ت. أهداف البحث

بناءً على المشكلات السابقة، تهدف هذه الدراسة إلى ما يلي:

١. معرفة فعالية التعلّم القائم على لألعاب من خلال تطبيق وايغراون

"*wayground*" في نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية.

٢. تحديد مدى فعالية التعلّم القائم على لألعاب وايغراون

"*wayground*" في نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية.

ث. فوائد البحث

أستنادًا إلى الأهداف البحثية، يُتوقّع أن تقدّم هذه الدراسة فوائد مباشرة

وغير مباشرة في مجال التعليم. وفيما يأتي فوائد هذه الدراسة:

١. الفوائد النظرية

من الناحية النظرية، يُتوقّع أن تسهم نتائج هذا البحث في الآتي:

أ. تطوير نظريات التعلّم: قد يساعد هذا البحث في دعم وتطوير

نظرية تعلّم اللغة العربية، خاصة في مجال استخدام التلعيب

لتحسين نتائج تعلم الطلاب.

ب. توسيع فهم التلعيب: يمكن أن يساهم هذا البحث في زيادة فهم فعالية التلعيب في تعليم اللغة العربية، وتحديد العوامل التي تساعد على نجاحه.

٢. الفوائد العملية

من الناحية العملية، تقدّم هذه الدراسة الفوائد الآتية:

(١) لمعلّمي اللغة العربية

- أ. تقديم رؤى واستراتيجيات عملية حول استخدام تطبيق وايجراون "wayground" كأداة تفاعلية لتحسين نتائج تعلم الطلاب في اللغة العربية.
- ب. مساعدة المعلّمين في إعداد دروس أكثر تفاعلاً وجاذبية من خلال توظيف التقنية التفاعلية.

(٢) بالنسبة للطلاب

- أ. يمكن أن يساهم استخدام وايجراون "wayground" في زيادة تحفيز الطلاب ومشاركتهم في تعلّم اللغة العربية من خلال تجربة تعليمية أكثر متعة.
- ب. قد يساعد في تحسين نتائج تعلم الطلاب في دروس اللغة العربية.

(٣) للباحثين والأكاديميين

- أ. قد تساهم هذه الدراسة في إثراء الأدبيات والدراسات المتعلقة بفعالية التلعيب وايجراون "wayground" في تعلم اللغة العربية.
- ب. يمكن أن تكون نتائج هذه الدراسة أساساً لأبحاث أخرى حول استخدام التلعيب في تعلّم اللغات أو في مواد دراسية مختلفة.

٤) بالنسبة للمدارس

- أ. توفير معلومات حول كيفية استخدام التكنولوجيا مثل تطبيق وايعراون "wayground" لتحسين جودة التعلم ورفع نتائج تعلم الطلاب
- ب. تشجيع المؤسسات التعليمية على دعم استخدام التقنيات المبتكرة في عملية التعليم والتعلم.

ج. الدراسات السابقة

الجدول ١.١ الدراسات السابقة

رقم	إسم البحث	عنوان و سنة	منهج البحث	النتيجة
١.	سافيرا رحمانية, وآخرون	استخدام لعبة قويزيز "Quizizz" لتحسين دافعية الطلاب في التعليم الديني الإسلامي ٢٠٢٣ ,	المنهج المكتبي (Library Research)	تشير نتائج الدراسة إلى أن استخدام الألعاب التعليمية عبر تطبيق قويزيز "Quizizz" يحتاج إلى أساليب تعليمية مبتكرة في مادة التربية الدينية الإسلامية. ويساعد إشراك الطلاب في تعلّم ممتع وتفاعلي على زيادة دافعية الطلاب للتعلم وفهم المفاهيم بشكل أفضل. كما

				يساهم استخدام الألعاب في جعل عملية التعلم أكثر جاذبية وتفاعلية وفعالية ^{١٠} .
٢.	إخوان الحبيب, وآخرون.	عنوان البحث: استخدام Quizizz و Al-Qalam AI في تعلم مهارة الكتابة القائمة على النحو, ٢٠٢٥	منهج وصفي نوعي باستخدام نهج دراسة الحالة	أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام تطبيق Quizizz و Al-Qalam AI في تعلم مهارة الكتابة القائمة على النحو كان له تأثير إيجابي واضح في تحسين مهارات الطلاب في الكتابة باللغة العربية. وقد ساعدت هذه الوسائل في تسهيل فهم القواعد النحوية وتطبيقها أثناء عملية الكتابة ^{١١} .

¹⁰ Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>

¹¹ Habib, Ikhwanul, Dian Afrilianti, and Miftahul Huda. "Pemanfaatan Quizizz dan Al-Qalam AI Dalam Pembelajaran Maharah Kitabah Berbasis Nahwu." *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab* 8.1 (2025).

٣. ليلي ألاماندا وناجح أنور	تأثير التلعيب في زيادة نشاط الطلاب في تعلم اللغة العربية للفصل السادس في مدرسة الإبتدائية Muhammadiyah 2 Kedungbanteng.	منهج كمي باستخدام تصميم دراسة حالة تجريبية مسبقة (Pre- Eksperimenta l One-Shot (Case Study)	أظهرت نتائج البحث قيمة دلالة ٠,٠٠٠ t tabel من ٢,١٣١ < ٩,٣٣٨ ، مما أدى إلى رفض H0 وقبول Ha. كان تأثير التلعيب على نشاط الطلاب ٨٥,٣٪ مع معامل ارتباط ٠,٩٢٤ وهو ما يندرج في فئة قوية جدًا. يمكن استنتاج أن التلعيب له تأثير على نشاط الطلاب ^{١٢} .
٤. دوي ديان أوتامي (٢٠٢٥)	استكشاف استخدام تطبيق Quizizz كوسيلة تفاعلية في تعلم اللغة العربية من خلال آراء الطلاب	المنهج: وصفي نوعي يعتمد على دراسة حالة (Embedded) (Case Study)	توضح نتائج هذه الدراسة أن استخدام تطبيق Quizizz كوسيلة تفاعلية في تعلم اللغة العربية يساعد في زيادة اهتمام

¹² Alamanda, L., & Anwar, N. (n.d.). *The Effect of Gamification on Increasing Student Activity in Class VI Arabic Language Learning at MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng [Pengaruh Gamifikasi Terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng]*.

الطلاب ودافعيتهم للتعلم. وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة تجارب الطلاب وآرائهم حول استخدام تطبيق Quizizz في تعلم اللغة العربية ^{١٣}				
تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام وسائل Quizizz في تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة العليا الحكومية ٢ مدينة بنغكولو كان فعالاً في تحسين نتائج تعلم الطلاب ^{١٤}	منهج كمي	فعالية استخدام وسائل التعلم Quizizz على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة العليا الحكومية ٢ مدينة بنغكولو (٢٠٢٤)	٥. أوسيك هيرلينا وآخرون	

¹³ Utami, D. D. (2025). Eksplorasi Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menurut Siswa. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 3(2), 91–101. <https://doi.org/10.14421/mahira.2025.32.02>

¹⁴ Herlina, O., & Wulan Dari, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Di Man 2 Kota Bengkulu (Vol. 08, Issue 04).

٦. مارياتي، نور الزهري، وسري واهيونينغس ي (٢٠٢٥)	استخدام تطبيق Quizizz لتحسين إتقان الطلاب لقواعد اللغة العربية	منهج البحث الإجرائي وفق نموذج هوبكنز	تشير نتائج هذا البحث، الذي نُفذ خلال دورتين، إلى أن استخدام تطبيق Quizizz كان فعالاً في تحسين إتقان قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر (XI IPA-7) في المدرسة العليا الحكومية ٢ مدينة بيمبا ^{١٥}
٧. نور أتيشاه وأوليا موستيكا إلمباني (٢٠٢٤)	دعم تعلم اللغة العربية من خلال لعبة Quizizz التعليمية في مدرسة MTsN 1 بالانجكارا رايا	منهج وصفي نوعي	تُظهر نتائج هذه الدراسة أن استخدام الوسائل التعليمية المبتكرة، مثل لعبة Quizizz، كان له أثر إيجابي في زيادة دافعية الطلاب وتحسين نتائج تعلمهم، خاصة في تعلم اللغة العربية في مدرسة

¹⁵ Zuhriyah, N., & Wahyuningsih, S. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Penguasaan Qowa'id Bahasa Arab Siswa*. <http://Jiip.stkipyapisdompupu.ac.id>

بمدينة <i>MTsN 1</i>				
بالانجكارايا ^{١٦} .				

خلاصة الدراسات السابقة من خلال مراجعة الدراسات السابقة، يمكن ملاحظة أن جميعها تتفق مع هذه الدراسة في استخدام وايجراون *wayground* كوسيلة تعليمية مبتكرة وفي تركيزها على تعلم اللغة العربية، إضافة إلى المتغيرات التابعة مثل: اهتمام الطلاب، ودافعتهم، ونتائج تعلمهم. ولكن تختلف هذه الدراسة عن الدراسات السابقة في جانب مهم، وهو أنها تستخدم المنهج الكمي لقياس فعالية التلعيب في وايجراون *wayground* على نتائج التعلم المعرفية في اللغة العربية. أما معظم الدراسات السابقة فقد اعتمدت على المناهج النوعية أو الوصفية وركزت أكثر على الجوانب العاطفية. وبناءً على ذلك، تهدف هذه الدراسة إلى سد الفجوة في الدراسات السابقة من خلال تحليل تأثير التعلم القائم على الألعاب عبر وايجراون *wayground* على نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية.

ح. تعريف إجرائي

التعريف الإجرائي هو تعريف يعتمد على الخصائص التي يمكن ملاحظتها وقياسها في الشيء المراد تعريفه. وفي هذا البحث، توجد عدة تعريفات إجرائية للمصطلحات، وهي:

١. التعلّم القائم على الألعاب

يعدّ استخدام عناصر الألعاب في التعليم من الأساليب الحديثة التي بدأت بالظهور في تطوير أنظمة إدارة التعلّم الإلكتروني. ومع ذلك، ما زال كثير من الناس لا يفهمون مفهوم التعلّم القائم على الألعاب بشكل واضح. ووفقًا لـ *LearnTech*، فإن التعلّم القائم على الألعاب هو استخدام عناصر الألعاب في مواقف تعليمية لا علاقة لها بالألعاب بهدف تعزيز السلوك الإيجابي

¹⁶ATISYAH, Nur; ILMIANI, Aulia Mustika. Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2024, 2.10: 4435-4440.

لدى المتعلمين. كما تذكر ماريا غاتشكوف وإيلينا سوموفا (٢٠١٦) أن هذا الأسلوب يقوم على دمج عناصر وتقنيات الألعاب داخل عملية التعلم الإلكتروني^{١٧}.

٢. وايغراون (wayground)

وفقا لكريستياندا وسيلفيا فإن الكوييز هو عبارة عن وسائط في شكل تطبيق قائم على الاختبار يستخدمه المعلمون كوسيلة تعليمية في إجراء التقييم^{١٨}. وفي الوقت نفسه، وفقًا لأولوسنا وآخرون، فإن الكوييز هو أحد الوسائط التعليمية الرقمية (الوسائط 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^{١٩}.

وايغراون *wayground* هو تطبيق تعليمية إلكترونية مجانية (*online elearning*) تعتمد على الألعاب، وتستخدم في عملية التعليم والتعلم لزيادة دافعية الطلاب وتشجيعهم وتحسين نتائجهم التعليمية. يساعد هذا التطبيق الطلاب على مراجعة دروسهم والمشاركة في الأنشطة الصفية بطريقة ممتعة. كما أن وايغراون *wayground* متاح عبر موقعه الإلكتروني وتطبيقه في متجر *PlayStore*، وقد أُطلق رسميًا عام ٢٠١٧. وحتى الآن، وصل عدد

¹⁷ Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>

¹⁸ دوي نور عفيفة، كابو حسن الدين استخدام تطبيق كوييز كوسيلة لتقييم مهارات الكتابة في التعليم العالي، جوبه راجا (مجلة اللغة والأدب ٢٦ المجلد ٢، العدد ١، (أبريل، ٢٠٢٣)، ٦٥

¹⁹ في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم PAI Quizizz أدليا فاضل الله بورويانتو وإيني فريجات الفهيو، تأثير تطبيق اختبار اختبار خلال جائزة كوفيد ١٩، مجلة التربية الإسلامية مجلة التربية الإسلامية، المجلد ١٠، العدد ٤، (ديسمبر، ٢٠٢١)، ٥٥٦

المعلمين المسجلين فيه إلى نحو ٢٠ مليون مستخدم، بينما بلغ عدد الطلاب المشاركين في أنشطته حوالي ١٠٠ مليون طالب^{٢٠}.

٣. نتائج التعلم طالب

نتائج التعلم هي مهارات أو قدرات معرفية وعاطفية وحركية محددة يكتسبها الطلاب أو يتقنونها من خلال مشاركتهم في عملية التعليم والتعلم. نتائج التعلم هي التغييرات في سلوك الطلاب الناتجة عن التعلم. ويتم السعي إلى تحقيق هذه التغييرات في عملية التعليم والتعلم من أجل تحقيق الأهداف التعليمية. لا تحدث التغييرات في السلوك الفردي الناتجة عن عملية التعلم بشكل منفصل، بل تؤثر كل عملية تعلم على التغييرات السلوكية في مجالات محددة داخل الطالب، اعتمادًا على التغييرات المتوقعة بما يتماشى مع الأهداف التعليمية^{٢١}.

نتائج التعلم هي شيء تم تحقيقه أو اكتسابه بعد عملية التدريس والتعلم. يمكن رؤية نجاح الطالب في التعلم من خلال إنجازاته التعليمية، التي تعكس نتائج تعلم الطالب في المشاركة في عملية التدريس والتعلم في المستوى الذي يدرس فيه.

²⁰ Supriadi, N., Tazkiyah, D., Fakultas, I., Budaya, I., Jenderal, U., & Abstrak, S. (2021). PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING DI ERA COVID-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia*, 5(1). <https://Quizizz.it/>

²¹ Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>