Abjadia : International Journal of Education, 10 (4): 1101-1109 (2025)
DOI: 10.18860/abj.v10i4.33732

THE USE OF NEARPOD INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON STUDENT LEARNING MOTIVATION IN READING SKILLS AT MTS AL-RIFA'IE 2 SCHOOL

استخدام وسائل التعليم التفاعلي على دافعية الطلاب في مهارة القراءة في المدرسة المتوسطة الرّفاعي الثاني

Faris Haritsah Jundana [1]*

[1] Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Abstract

This study aims to examine the effect of Nearpod interactive learning media on students' learning motivation in reading ability at MTs Al-Rifa'ie 2. Nearpod was chosen for its ability to offer innovative features, including digital content, formative evaluation, and collaborative activities, which have great potential in increasing student engagement as well as creating a more interesting and meaningful learning experience. This study adopted a quantitative approach with an experimental design (or quasi-experiment if not fully randomized). Participants were divided into two groups: an experimental group that used Nearpod in the learning process, and a control group that was taught using conventional methods. Data was collected through a questionnaire on students' learning motivation in reading skills, which was administered both before (pre-test) and after treatment (post-test). The results clearly show that the use of Nearpod successfully increased students' learning motivation significantly, and this increase in motivation is positively correlated with the improvement of their reading ability. The significant value obtained was 0.001 (<0.05), so Ha was accepted and H0 was rejected, indicating a significant difference between the experimental and control classes. Students' learning motivation increased from “less” to “sufficient” after the application of this media. This finding supports previous literature highlighting the effectiveness of Nearpod in facilitating learning interest and motivation in various disciplines. Based on these findings, the integration of Nearpod interactive learning media is highly recommended as an effective innovative strategy to boost students' learning motivation on reading skills in Arabic language learning.

Keywords: Learning Media, Nearpod Media, Learning Motivation, reading ability

* Correspondence Address:	farisjundana26@gmail.com

Article History	Received	Revised	Accepted	Published
	2025-06-05	2025-08-30	2025-10-09	2025-12-10

INTRODUCTION | مقدمة

وسائل التعليم التفاعلية هي استخدام التكنولوجيا في التعليم التي تتيح التفاعل ثنائي الاتجاه بين الطلاب والمواد التعليمية. مع تقدم التكنولوجيا واتساع نطاق الوصول إلى الأجهزة الرقمية، تزداد شعبية وسائل التعلم التفاعلي في التعليم. يمكن أن يؤدي استخدام وسائط التعلم في عملية التعليم والتعلم إلى زيادة الاهتمام والدافعية والتأثير النفسي على الطلاب. وفقًا لويراتموجو وساسونو هاردجو وجنيدي, (Wulandari et al., 2023) تساعد وسائل التعلم في مرحلة التوجيه التعليمي بشكل كبير على فعالية عملية التعلم وإيصال الرسالة. وفقًا لزيني، (Zaini, H., & Dewi, 2017) تسمح وسائل التعلم للمعلمين بأن تشتت انتباه الطلاب،

© 2025 Abjadia : International Journal of Education
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

بحيث لا يشعرون بالملل والسأم سريعًا في عملية التعليم والتعلم. يمكن تعريف وسائط التعلم التفاعلية بأنها الوسائط التي تسهل التفاعل بين الطلاب والمواد التعليمية. ويمكن أن تكون على شكل مقاطع فيديو، ورسوم متحركة، ومحاكاة، وألعاب تعليمية.

يحتاج المعلمون إلى الحصول على التدريب الكافي من أجل استخدام وسائل التعلم التفاعلية بفعالية وإبداع في فصولهم الدراسية.(Hayya, 2023) وبالتالي، يمكن تطوير الفهم لكيفية استخدام الطلاب لهذه الوسائل بشكل أفضل. من الهام أيضًا إجراء تحليل لمدى قدرة وسائط التعلم التفاعلي على زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. يمكن إجراء بحوث لمقارنة مستويات دافعية الطلاب عند استخدام وسائل التعلم التفاعلية مع طرق التدريس التقليدية.(Maulidiyah, 2020) من خلال فهم العوامل التي تؤثر على دافعية التعلم لدى الطلاب, نستطيع تطوير استراتيجيات أكثر فعالية في استخدام وسائل التعلم التفاعلية، حيث يمكننا تطوير استراتيجيات أكثر فعالية في استخدام وسائل التعلم التفاعلية.

كان التعلُّم التقليدي هو الأسلوب الرئيسي في التعليم منذ فترة طويلة، لاسيما في المدرسة المتوسطة الرّفاعي الثاني. ومع ذلك، مع تقدم التكنولوجيا، وخاصة في مجال الذكاء الاصطناعي، ظهر بديل أكثر تفاعلية وفعالية لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. وفقًا لنورهياتي،(Nurhayati, 2012) فإن أحد الأمثلة على وسائط التعلم التفاعلي المحتملة هو(*Nearpod*) منصة ذكاء اصطناعي مصممة لزيادة مشاركة الطلاب وفهمهم في عملية التعلم. لقد أحدث تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تغيرات كبيرة في عالم التعليم، بما في ذلك أساليب تعلم اللغة العربية. وقد أدى تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات إلى تغييرات كبيرة في عالم التعليم، بما في ذلك أساليب تعلم اللغة العربية.

ذكر إيكا لطفيتون أن أنظمة عمل الذكاء الاصطناعي (*AI*) الأكثر شيوعًا المستخدمة في تعلم اللغة العربية تتكون من عنصرين:(Lutfiyatun et al., 2023) (1) التعلم الآلي، وهو مصمم للبحث أو استخلاص النتائج؛ و(2) معالجة اللغة الطبيعية، وهو مصمم لتحليل وفهم وتوليد اللغة البشرية. يتيح ذلك للمستخدمين التفاعل مع أجهزة الكمبيوتر باللغة التي يتحدثون بها كل يوم. يمكن استخدام الذكاء الاصطناعي كمساعد افتراضي في التعلّم، كما هو الحال في بحث جوجل، وترجمة جوجل، و*ChatGPT*، و*Alexa*. هناك مزايا لاستخدام الذكاء الاصطناعي في تعلم اللغة العربية، مثل تقليل الأخطاء البشرية والمساعدة في حل المشاكل.

يريد الباحث في هذه الدراسة التركيز على مهارة القراءة، لأن القدرة على قراءة النص العربي غالبًا ما تعتبر صعبة لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المدرسة الرّفاعي الثاني في المستوى المتوسط، وهذا يمكن أن يقلل من دافعية التعلم لديهم. بناءً على دراسة استقصائية أولية أجريت في المدرسة المتوسطة الرّفاعي الثاني، واجه 65٪ من طلاب الصف الثالث الابتدائي صعوبة في تعلم القراءة، وأظهر 70٪ منهم مستويات دافعية منخفضة في تعلم اللغة العربية. تقدم وسائط التعلم التفاعلي بالذكاء الاصطناعي مثل نيربود نهجًا جديدًا لديه القدرة على زيادة اهتمام الطلاب ودافعيتهم في تعلم القراءة.

وهذا يتوافق مع البحث الذي تم إجراؤها ميلندا (20230) بعنوان" تأثير استخدام وسائل الإعلام التفاعلية مع *Nearpod* لزيادة دافعية طلاب الصف العاشر في مواد تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في مدرسة المبروك الثانوية في مدينة سيرانج"تأثيرًا إيجابيًا لاستخدام وسائل الإعلام التعليمية *Nearpod* في عملية التعليم والتعلم. ويتضح ذلك من خلال اختبار الفرضية باستخدام اختبار t-test الذي يُظهر قيمة دلالة 0.000، وهي أصغر من 0.05، وكذلك *tcount* (11.886) وهي أكبر من *ttable* (0.2542). بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج اختبار معامل التحديد (*R2*) أن اهتمام الطلاب بالتعلم زاد بنسبة 70.9% بعد استخدام وسائل التعلم *Nearpod*. وغيرها من الأبحاث التي أجرتها كاميليا (2024) أظهرت النتائج أن استخدام نيربود كوسيلة تعليمية تفاعلية يمكن أن يزيد من دافعية التعلم لدى الطلاب. ويحدث هذا التحسن من خلال استخدام الميزات المختلفة التي تقدمها *Nearpod*، مثل مقاطع الفيديو وعروض الشرائح

والألعاب في شكل" وقت التسلق"و" املأ الفراغ". توفر لعبة" وقت التسلق"مجموعة متنوعة من الرسوم المتحركة، بحيث يمكن للوسائط المستخدمة جذب انتباه الطلاب. وفي الوقت نفسه، تدعو لعبة" ملء الفراغ"الطلاب إلى ملء الفراغات، مما قد يثير فضول الطلاب ويشجعهم على زيادة حماسهم في عملية التعلم.

منهج METHOD

يستخدم هذا البحث نوعاً من البحث التجريبي. والغرض من البحث التجريبي هو تحديد تأثير بعض الإجراءات أو اختبار تأثير إجراءات معينة أو اختبار الفرضية التي تفيد بأن إجراءات معينة لها تأثير أو ليس لها تأثير عند مقارنتها بإجراءات أخرى. يُستخدم المنهج التجريبي في البحث لتحديد العلاقة السببية بين متغيرين تسبب فيهما الباحث. يتضمن هذا البحث تجربة شبه تجريبية. إن إطار تصميم البحث هذا هو تقريباً نفس تصميم البحث التجريبي الفعلي قبل الاختبار وبعد الاختبار، ولكن يمكن اختيار المجموعتين التجريبية والضابطة عشوائياً.

تتمثل طرق جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة فيما يلي: الملاحظة، والاستبيانات، والتوثيق. قبل اختبار أدوات البحث، أجرى الباحثون اختبارات الصلاحية والموثوقية قبل اختبار أدوات البحث. وتشمل أساليب تحليل البيانات التي استخدمها الباحثون نوعين: الأول توصيف البيانات والثاني اختبار متطلبات التحليل السابق. بعد ذلك، تم إجراء اختبارات جمع البيانات وتحليلها لتحديد ما إذا كانت البيانات التي تم جمعها تفي بالمتطلبات اللازمة لتحليلها باستخدام أساليب الارتباط والانحدار. وتتمثل متطلبات استخدام هذه الأساليب في أن تكون المتغيرات المراد تحليلها ذات مقاييس فاصلة وأن يكون التأثير بين المتغيرات المستقلة والتابعة خطياً. في اختبار الفرضية، يستخدم الباحث هنا أ. اختبار معامل الانحدار الجزئي (اختبار t-test)، ب. اختبار معامل الانحدار المتزامن (اختبار F-test) بهدف معرفة ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها لها تأثير معنوي أو ليس لها تأثير على الإطلاق.

نتائج RESULT

المبحث الأول: تطبيق وسائل التعلم التفاعلي Nearpod في تعلم مهارة القراءة لدى الطلاب الصف الثالث في المدرسة المتوسطة الرِّفاعي الثاني: قام الباحث بتدريس مادة مهارة القراءة في درس اللغة العربية في الفترة من 1 الى 23 مارس 2025 باستخدام وسائل التعلم التفاعلي Nearpod لترقية القدرة على مهارة القراءة.

تتمثل الكفاءات الأساسية في عملية تعليم القراءة في هذا البحث في فهم النص المقروء، وتحليل بنية النص، وتحديد المفردات، واستنتاج الاستنتاجات، والقراءة بإتقان، واستخدام منهجيات القراءة، والقراءة لأغراض محددة، وتهدف هذه الكفاءات إلى تحسين قدرة الطلاب على قراءة النصوص العربية وفهمها بفعالية. تم الحصول على البيانات من الملاحظة أثناء عملية التعليم، وبالتحديد أثناء تطبيق بوسائل التعليم التفاعلي Nearpod وبوسائل التعليم التقليدية في فصلين. تم إجراء هذا البحث في ستة لقاءات

المبحث الثاني: خطوات إعداد مواد تعليمية باللغة العربية باستخدام وسائل التعليم التفاعلي" Nearpod" تعتبر Nearpod أداة مفيدة للمدرسين الذين يرغبون في استخدام التكنولوجيا لتحقيق تعليم أكثر تفاعلية ومشاركة. ويسمح استخدام Nearpod للمعلمين بزيادة فعالية التدريس وتسهيل فهم الطلاب للمواد الدراسية.

المبحث الثالث: تأثير استخدام وسائل التعليم التفاعلي Nearpod لترقية دافعية الطلاب الصف الثالث في تعلم مهارة القراءة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الرفاعي الثاني.

الإحصاءات الوصفية

من بيانات الاستبيان القبلي والاستبيان البعدي العلاج التي تم إجراؤها في فصلين، يمكن تحليلها بشكل وصفي كما في الجدول التالي:

الجدول.1 الإحصاءات الوصفية

التحليل الوصفي	الإستبيان القبلي		الإستبيان البعدي	
	التجريبي	الضابط	التجريبي	الضابط
أعلى قيمة	41	43	71	50
أقل قيمة	30	30	56	38
عدد العينات	27	23	27	23
القيمة المتوسطة	٣٦،٤١	٣٧،٧٨	٦٥،٠٤	43,43
النسبة المئوية	٪٢٧	٪٣٣	٪٤٨	٪٣٨
الوصفية الدافعية	منخفظ	منخفظ	كافية	منخفظ

جدول 2 اختبار N-gain الاستبيان القبلي والبعدي لدافعية تعلم

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	27	.22	.35	.2903	.03238
Valid N (listwise)	27				

ظهر أن القيمة الاختبار N-gain هي 0,2903 تعني (g) ≥ 0,3 , من المعلوم أن الدرجات التي يحصل عليها الطلاب في مهارة القراءة باستخدام وسائل التعليم عن قرب لا تزال منخفضة نسبيًا، لأن درجاتهم أقل من 0,3 بينما يحصلون على متوسط بدرجة 0,2903

الإحصاءات الاستدلالية

اختبار الطبيعية يتم تقديم نتائج تحليل حساب اختبار المعيارية لمتغيرات وسائل التعلم التفاعلي في Nearpod في الجدول التالي:

جدول 3 الإحصاءات الاستدلالية

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas kontrol A (pretest)	.164	23	.108	.920	23	.068
	Kelas kontrol A (posttest)	.161	23	.124	.957	23	.411
	Kelas experiment B (pretest)	.113	27	.200*	.970	27	.599
	Kelas experiment B (posttest)	.161	27	.070	.952	27	.246

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

اختبار التجانس

تماما مثل الاختبارات الإحصائية الأخرى استخدم اختبار التجانس كمرجع لتحديد قرار الاختبار الإحصائي التالي: فيما يلي نتائج حساب اختبار التجانس باستخدام بيانات من الفصل التجريبي والضابط:

جدول 4 اختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Motivasi Belajar	Based on Mean	.010	1	48	.923
	Based on Median	.003	1	48	.957
	Based on Median and with adjusted df	.003	1	47.456	.957
	Based on trimmed mean	.005	1	48	.947

لاتخاذ قرار في اختبار التجانس، استخدم الباحث قيمة الدلالة. إذا كانت قيمة الدلالة أعلى من

0.05، تعتبر البيانات متجانسة. وعلى العكس من ذلك، إذا كانت قيمة الدلالة أقل من 0.05، تُعتبر البيانات غير متجانسة. حصل الباحث على نتائج قيمة الدلالة للاختبار البعدي للفصل الضابِط والفصل التجريبي أعلى من 0.05، لذلك تعتبر البيانات متجانسة ومقبولة.

اختبار t

لأن بيانات الاختبار البعدي للفصل التجريبي والضابط موزعة بشكل طبيعي ومتجانس، فانتقل الى t. فرضية الاختبار المستخدمة في اختبار t لبيانات الاختبار البعدي هي:

جدول 5.1 اختبار t

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Motivasi belajar siswa	Equal variances assumed	.010	.923	-22.397	48	.000	-21.602	.965	-23.542	-19.663
	Equal variances not assumed			-22.507	47.492	.000	-21.602	.960	-23.533	-19.672

يمكن ملاحظة أن قيمة sig. (2-tailed) في الفصل الثاني هي 0,000 استنادا الى نظرية صنع القرار, يمكن ملاحظة أنه إذا كانت قيمة الدلالة أصغر من 0,05 (0,05 > p) فإن H0 مرفوضة. وكانت قيمة الدلالة 0,000 أصغر من 0,05 (0,05 > 0,000), يمكن استنتاج أن Ha مقبول و H0 مرفوضة , وهذا يعني أن هناك فرق في مستوى دافعية التعلم لدى الطلاب الذين يستخدمون وسائل التعلم التفاعلي Nearpod و الطلاب الذين يستخدمون وسائل التعلم التقليدية. أثرت المعالجة في الفصل التجريبي على دافعية التعلم لدى الطلاب, مما جعل قيمة دافعية التعلم في الفصل التجريبي أعلى من قيمتها في الفصل الضابط.

DISCUSSION | مناقشة

تطبيق وسائل التعلم التفاعلي Nearpod في تعلم مهارة القراءة لدى الطلاب

تعمل وسائل التعليم التفاعلي، سواء في شكل برمجيات أو أجهزة، كوسيط يساعد المعلمين على نقل رسائلهم إلى الطلاب، وجعل المادة الدراسية أكثر وضوحًا، وتحسين كفاءة التعلم.

وفقًا لتاريغان وسياجيان، في تشجيع المشاركين على التفاعل أثناء أنشطة التعلم بدلاً من مجرد مشاهدة العروض التقديمية أو الأشياء(Siagian, 2015). إحدى وسائط التعلم التفاعلية المثيرة للاهتمام هي Nearpod. Nearpod هو عبارة عن منصة قائمة على الويب يمكن استخدامها مجانًا للتعلم دون اتصال بالإنترنت أو عبر الإنترنت وتسمح بالتفاعل المباشر أو غير المباشر بين الطلاب والمعلمين.(Kanaya, 2024) تساعد وسائل التعليم هذه المعلمين حقًا على تسهيل عملية التعلم حتى يتمكن الطلاب من فهم المادة التي ينقلها المعلم نفسه، كما أن هذه الوسائل تجعل الطلاب أكثر نشاطًا في التفاعل مع المعلم.

كما توفر هذه الوسائل أيضًا ألعابًا متنوعة يمكن أن تزيد من اهتمام الطلاب بالخضوع لعملية التعلم، بالإضافة إلى تقليل الملل الذي قد ينشأ عند متابعة الدروس التي يقدمها المعلم. في تطبيق وسائل التعليم التفاعلية Nearpod التي يستخدمها الباحث، يتم تقسيم الطلاب إلى مجموعات لتشجيعهم على التعاون في إكمال الواجبات حتى يتمكنوا من إكمالها في الوقت المناسب. في هذه الدراسة، استخدم الباحث ان الوسائل التفاعلية " Nearpod" لقياس مستوى دافعية التعلم لدى الطلاب في دروس مهارة القراءة. أُجريت الدراسة لمدة ثلاثة أسابيع، حيث تم استخدام الوسائل التفاعلية في الفصل التجريبي، بينما استخدم الفصل الضابطة وسائل تقليدية. وقد أجريت عملية البحث بتوجيه من مدرس مادة اللغة العربية.

وخلص السيد Ferry إلى أن وسائل الإعلام التفاعلية، مثل Nearpod، لها دور مهم للغاية كأداة داعمة في أنشطة التعليم والتعلم. وقد أظهرت دراسات مختلفة أن Nearpod تساعد المعلمين في خلق تجربة تعليمية تفاعلية للطلاب. وله تأثير كبير على النتيجة النهائية لعملية التعلم.(Feri, 2021) ويذكر Delacruz أن التطبيق يمكن أن يجعل تجربة التعلم أكثر متعة وتسلية للطلاب، مما يزيد بدوره من مشاركتهم في التعلم. (Susanto, 2021). في هذه الممارسة العملية للبحث، ركّز الباحث على الفصل التجريبي من خلال تعليم الطلاب أولاً كيفية استخدام وسائل التعلم Nearpod قبل البدء في عملية التعلم. وبعد أن فهم جميع الطلاب كيفية استخدامها، بدأ المعلم على الفور في التعلم باستخدام وسائل Nearpod، حيث عمل الطلاب مع حواسيبهم المحمولة في مجموعات. يتم توجيههم للتركيز على شاشات حواسيبهم المحمولة.

بالإضافة إلى ذلك، يوفر المعلم أيضًا التقييمات والتمارين التي يمكن للطلاب الوصول إليها، مما يسهل عليهم دون استخدام الكتب المدرسية أو فتحها.

خطوات إعداد مواد تعليمية باللغة العربية باستخدام وسائل التعليم التفاعلي" Nearpod"

Nearpod هو تطبيق تعليمي تفاعلي يجعل التعلم أكثر متعة. فهو يحتوي على العديد من الميزات الرائعة مثل السبورات التفاعلية ومنتديات المناقشة والأسئلة التدريبية ومحاكاة المواد التفاعلية وحتى الوسائل ثلاثية الأبعاد والواقع الافتراضي والفيديو. كل هذه الميزات يمكن الوصول إليها مجاناً في أي وقت وفي أي مكان. تجمع خطوات استخدام الوسائط التفاعلية القريبة في هذه الدراسة بين آراء نيسبيا وآخرين(Nispiah, N., 2023) وأسلمي (2021)(Aslami, 2021), الخطوات كالتالي 1) يقوم المعلمون بتحديد وسائل التعلم وإنشاء وحدات تعليمية وإعداد المواد التعليمية؛ 2) يقوم المعلمون بالتسجيل في تطبيق

nearpod أو تسجيل الدخول إلى التطبيق باستخدام بريد إلكتروني نشط؛ 3) يقوم المعلمون بإنشاء مواد تعليمية على تطبيق nearpod باستخدام الفيديو وعرض الشرائح ووقت التسلق وملء الفراغات; 4) يقوم المعلمون بدعوة الطلاب لتسجيل الدخول باستخدام الرمز الذي تم إعطاؤه لمتابعة عملية التعلم؛ 5) في المادة الأولى يقوم المعلم بعرض فيديو متصل مباشرةً بموقع يوتيوب؛ 6) يبدأ المعلمون التعلم باستخدام محتوى الشرائح الذي يمكن تصميمه مباشرةً بشكل مستقل من خلال تطبيق nearpod؛ 7) يستخدم المعلمون الألعاب كتقييم، والألعاب المستخدمة هي لعبة وقت التسلق وملء الفراغ.

يمكن وصف المناقشة حول البرنامج التعليمي لإنشاء مواد تعليمية تفاعلية باستخدام نيربود في عدة مراحل رئيسية مترابطة وتدعم فعالية عملية التعلم الرقمي. أولاً، تُعد مرحلة التسجيل وتسجيل الدخول خطوة أساسية يجب أن يمر بها المستخدمون قبل أن يتمكنوا من الاستفادة من ميزات Nearpod التفاعلية.

تبدأ هذه العملية بإنشاء حساب من خلال التسجيل، وعادةً ما يتم ذلك باستخدام البريد الإلكتروني أو حساب جوجل، ثم يتبع ذلك تسجيل الدخول إلى المنصة. هذه المرحلة مهمة لأنها بوابة الدخول لجميع وظائف Nearpod. بعد ذلك، تعد مرحلة إنشاء المحتوى جوهر عملية التعلم التفاعلي. يمكن للمدرسين دمج أنواع مختلفة من محتوى الوسائط المتعددة، مثل شرائح العروض التقديمية ومقاطع الفيديو والصور، وكذلك العناصر التفاعلية مثل الاختبارات واستطلاعات الرأي والأنشطة التعاونية. هذا المزيج لا يجعل المادة أكثر تشويقًا فحسب، بل يسمح أيضًا للمعلمين بقياس فهم الطلاب مباشرةً من خلال التغذية الراجعة التي يتم الحصول عليها من الأنشطة. وبالتالي، يصبح التعلّم أكثر ديناميكية ويتم تشجيع الطلاب على المشاركة بنشاط أثناء عملية التعلّم. تتمثل المرحلة التالية في التنظيم التفاعلي، حيث لا يقتصر دور المعلمين على توفير المواد التعليمية في شكل مقاطع فيديو فحسب، بل أيضًا تحسين استخدام مقاطع الفيديو لجعلها أكثر جاذبية وفعالية. ويمكن القيام بذلك عن طريق إضافة عناصر تفاعلية في الفيديو، مثل الأسئلة أو استطلاعات الرأي أو التعليقات التوضيحية التي تدعو الطلاب إلى التفاعل المباشر. يزيد هذا النهج من مشاركة الطلاب ويساعد المعلمين على خلق تجربة تعليمية أكثر جدوى وأقل سلبية.

أخيرًا، تعد مرحلة تخزين المواد التي تم إنشاؤها ونشرها أمرًا بالغ الأهمية لضمان سهولة وصول الطلاب إلى المواد التعليمية. فالتخزين المناسب يحافظ على الملفات من الضياع أو التلف، في حين أن توزيع المواد من خلال طرق مختلفة - مثل رموز الجلسات أو الروابط المباشرة أو التكامل مع منصات التعلم الأخرى - يجعل من السهل على الطلاب الوصول إلى المواد في أي وقت وفي أي مكان. وتعتمد مقاطع الفيديو أو المواد التفاعلية الناجحة كوسائل تعليمية مساعدة اعتمادًا كبيرًا على هذا الوصول اللاحق، مما يساهم أيضًا في فعالية التعلّم بشكل عام. من خلال اتباع هذه الخطوات بشكل منهجي، يمكن للمدرسين استخدام Nearpod على النحو الأمثل لإنشاء مواد تعليمية تفاعلية لا تقتصر على التفاعل فحسب، بل يمكنها أيضًا زيادة مشاركة الطلاب وفهمهم بشكل كبير.

تأثير استخدام وسائل التعليم التفاعلي Nearpod لترقية دافعية الطلاب

تُظهر نتائج تحليل البيانات الموضحة في الفصل السابق أن تطبيق أدوات التعلم التفاعلي نيربود له تأثير على زيادة دافعية التعلم والقدرة على القراءة لدى طلبة الصف الثالث الإعدادي في مدرسة الرفاعي الثانية الإعدادية. تم الحصول على قيمة معنوية قدرها 0.000، وهي أصغر من 0.05، لذا تم قبول H0 ورفض H1. يشير هذا إلى وجود فرق معنوي بين الفصل التجريبي والفصل الضابطة. كان للمعالجة المعطاة للفصل التجريبي تأثير إيجابي على دافعية التعلم لدى الطلاب، بحيث كانت الدرجات التي تم الحصول عليها في الفصل التجريبي أعلى من الدرجات في الفصل الضابطة التي لم تتلق العلاج.

استنادا الى البيانات التي تم الحصول عليها في الفصل التجربي, شهدت غالبية المواد الدراسية تغيرات في مستويات دافعية التعلم من الاختبار القبلي ال الاختبار البعدي. وهذا معروف في قيمة الاستبيان للمقارنة بين القيمة المتوسطة في الاختبار القبلي و البعدي. أي الاختبار القبلي ٣٦،٤١ بنسبة مئوية 27% والتي تصنف كدافعية للطلاب منخفض, والاختبار 60,03 بنسبة مئوية 43% والتي تصنف كدافعية للطالب مرتفعة. وهذا يدل على أن هناك زيادة في المتوسط قبل و بعد المعالجة, حيث كانت دافعية التعلم لدى الطلاب في البداية من معيار الكفاية الى معيار المرتفعة.

ثبت أن أداة التعلم التفاعلي Nearpod لها تأثير إيجابي على دافعية التعلم لدى الطلاب. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال حماس الطلاب في متابعة عملية التعلم، وهو ما يظهر من خلال زيادة مشاركتهم النشطة في المناقشات وشجاعتهم في التعبير عن آرائهم. من خلال تطبيق أدوات التعلم التفاعلي في Nearpod بالتناوب، يتم تشجيع الطلاب على أن يكونوا أكثر تركيزًا واستعدادًا عند القراءة. بالإضافة إلى ذلك، يخلق Nearpod جوًا تعليميًا أكثر مرحًا وتفاعليًا، وبالتالي يشعر الطلاب بمزيد من الحماس للتعلم. أظهرت البيانات أن الطلاب في الفصل التجريبي الذين استخدموا أداة التعلم التفاعلي نيربود شهدوا زيادة كبيرة في دافعية التعلم مقارنة بالطلاب في الفصل الضابطة. تثبت هذه النتيجة أن أساليب التعلم التي تنطوي على مشاركة الطلاب النشطة يمكن أن تزيد من اهتمام الطلاب وحماسهم للتعلم، وهذا بدوره له تأثير إيجابي على نتائج التعلم بشكل عام

وفقًا لمرضاة الله، يوفر تطبيق Nearpod العديد من الميزات المثيرة للاهتمام التي يمكن أن تساعد في التعلم، مثل مكتبة Nearpod، ومواد المحاكاة، والأنشطة المختلفة مثل الاختبارات والألعاب، والعديد من الميزات الأخرى. هناك طريقتان لمشاركة المواد: المشاركة المباشرة أو أنشطة الطلاب. (Hidayat & Effendi, 2024) نيربود هو تطبيق تعليمي تفاعلي يوفر العديد من الميزات الشيقة والوظائف الكاملة لدعم عملية التعليم والتعلم الرقمي. ومن المزايا الرئيسية لتطبيق Nearpod مكتبة Nearpod، وهي مكتبة محتوى تحتوي على مواد تعليمية جاهزة للاستخدام يمكن للمدرسين الوصول إليها لإثراء جلسات التعلم. بالإضافة إلى ذلك، توفر Nearpod أيضاً مواد محاكاة تسمح للطلاب بتجربة التعلم التجريبي الافتراضي بحيث يسهل فهم المفاهيم المجردة.

تُعد الميزات التفاعلية مثل المسابقات واستطلاعات الرأي واللوحات التعاونية والألعاب التعليمية عناصر مهمة يمكن أن تزيد من تفاعل الطلاب ومشاركتهم النشطة أثناء التعلم. من خلال دمج عناصر الوسائل المتعددة هذه والأنشطة التفاعلية، يمكن للمعلمين خلق جو تعليمي ديناميكي يستجيب لاحتياجات الطلاب. وهذا يتماشى مع نتائج البحث التي تُظهر أن استخدام الميزات التفاعلية في نيربود يمكن أن يحسن بشكل كبير من تحفيز المتعلمين وفهمهم.

يتماشي البحث في هذا الشأن أيضا مع بعض البحوث السابقة. أظهر البحث الذي أجرته ميايندا رحمة في مدرسة المبارك الثانوية العليا في مدينة سيرانج بعد إجراء دراسة وبحث بعنوان(Rochmah, 2023) "تأثير استخدام الوسائل التفاعلية باستخدام القرص القريب في زيادة دافعية الطالب في الصف العاشر في مادة.

الكتابة في ثانوية المباروك في مدينة سيرانج، تبين أن هناك تأثير في استخدام وسائل التعلم باستخدام القرص القريب في عملية التعلم، كما يتضح من اختبار الفرضية باختبار (t) الذي ينص على أن قيمة الدلالة 0.000 <0.05 و tcount (11.886) > ttable (0.2542) وكذلك باختبار معامل التحديد (R2) الذي ينص على أن اهتمام الطالب بالتعلم يزداد بنسبة (70.9%) بعد استخدام وسائل التعلم باستخدام القرص القريب. لذا، فإن استخدام وسائل التعلم باستخدام القرص القريب يعتبر فعالًا جدًا على دافعية التعلم لدى الطلاب في الصف العاشر في سما المبارك في مدينة سيرانج.

ومن البحث أيضا هو إيغا كاهياني برامستي ، كاميليا بعنوان(Pramesti, 2024) : تطبيق " Nearpod" كوسيلة تعليمية تفاعلية لزيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم مع خلاصة مفادها أن استخدام القرص القريب كوسيلة تعليمية تفاعلية يمكن أن يزيد من دافعية التعلم. تحدث هذه الزيادة من خلال استخدام وسائط القرص القريب مع ميزات مختلفة في شكل مقاطع فيديو وعروض شرائح وألعاب في شكل وقت للتسلق وملء الفراغ. يمكن للألعاب في شكل وقت للتسلق توفير رسوم متحركة متنوعة بحيث يمكن للوسائط المستخدمة جذب انتباه الطلاب. وفي الوقت نفسه، فإن الألعاب في شكل ألعاب ملء الفراغ هي ألعاب لملء الفراغات التي يمكن أن تثير الفضول لدى الطلاب مما يجعل الطلاب متحمسين للتعلم.

استنادًا إلى نتائج البحث، يمكن استنتاج أن تطبيق أساليب التعلّم التفاعلي ثبت أنه لا يوفر تجربة تعليمية ممتعة فحسب، بل إنه قادر أيضًا على تشجيع الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطًا وثقة ومسؤولية في متابعة عملية التعلّم. من خلال المشاركة النشطة، يصبح الطلاب أكثر تحفيزًا لفهم المادة الدراسية والانخراط مباشرة في أنشطة التعلم. وبالتالي، يمكن الاستفادة من استخدام وسائط التعلم التفاعلية مثل Nearpod كوسيلة لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب.

CONCLUSSION | خاتمة

تظهر النتائج أن أدوات التعلم التفاعلية مثل برنامج "نيربود" تلعب دورًا حيويًا في تحسين عملية التعلم من خلال خلق بيئة تفاعلية تشجع على المشاركة النشطة للطلاب وتعزز فهمهم للمادة. يوفر "نيربود" ميزات متعددة مثل السبورة التفاعلية والوسائط ثلاثية الأبعاد، مما يجعل التعلم أكثر متعة وفعالية. وقد أظهرت الدراسات أن استخدام هذه الأداة أدى إلى زيادة ملحوظة في دافعية الطلاب وقدرتهم على القراءة، حيث حقق الطلاب في الفصل الذي استخدم "نيربود" درجات أعلى مقارنة بالفصل الضابط، مما يعكس فعالية هذه الأداة في تحفيز اهتمام الطلاب وحماسهم للتعلم

BIBLIOGRAPHY | مراجع

Aslami, R. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi*. *6*(2), 135–148.

Feri, A. (2021). Development of nearpod-based e module on science material " energy and its changes " to improve elementary school student learning achievement. *International Journal of Education and Learning*, *3*(2), 165–174.

Hayya, L. 'Adilah. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan. *Jurnal.Umko.Ac.Id*, 1–17.

Hidayat, R., & Effendi. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA (The Use of Nearpod-Based Interactive Learning Media to Increase Biology Learning Hidayat & Effendi – Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, *10*(2), 30–36. https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.27778

Kanaya, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*,

Lutfiyatun, E., Kurniati, D., & Fajriah, N. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Tarjamah dan Muhadatsah Di Perguruan Tinggi. *Balai Diklat Keagamaan Aceh*, *2*(2), 93–105. https://seulanga.kemenag.go.id/index.php/journal/article/view/136

Maulidiyah. (2020). Media pembelajaran multimedia interaktif untuk anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan*, *29(2)*, 93–100.

Nispiah, N., & A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Georafflesia*, 9–18.

Nurhayati, A. (2012). Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Dan Snowballing Ditinjau Dari Motivasi Belajar Dan Kemampuan Memori Siswa. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, *3 (1)*. https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v3i1.265

Pramesti, I. C. (2024). Penerapan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 90–94.

Rochmah, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Menggunakan Nearpod Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Tik Di Sma Al-Mubarok Kota Serang*. *3*, 4925–4932.

Siagian, D. T. dan S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi Darmawaty*. *2*(2), 187–200.

Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, *5*(5), 3498–3512.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1(1)*, 81–96.