FASHOHAH : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab
Volume 5, Nomer 2, Tahun 2025
ISSN : 2808-280X
http://riset.unisma.ac.id/index.php/fashoha

TA'SĪR ISTIKHDĀM TAṬBĪQ QUIZZIZ FĪ TAḤSĪN NATĀ'IJ TA'LĪM AL-LUGHAH AL-'ARABĪYAH FĪ AL-MADRASAH AL-'ĀLIYAH AL-ḤUKŪMIYYAH II FĪ PROBOLINGGO

Sofiatus Sholeha[1], Ahmad Zainullah[2], Ahmad Muzammil[3]
Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Probolinggo
[1] yeojasofia11@gmail.com , [2] zainullahalhamid@gmail.com ,
[3] ahmadmuzammil@gmail.com

Diterima: 6 Juni 2024 - Direvisi: 12 Juni 2025
Disetujui: 20 Juni 2025

ABSTRAK

Di era digital saat ini, mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi adalah penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Kuis, yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran bahasa Arab di sekolah agama Sekolah-sekolah agama masih menghadapi banyak tantangan, termasuk rendahnya motivasi siswa, kesulitan Dalam penguasaan kosakata dan tata bahasa, dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan aplikasi Quiziz terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Propolingo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen jenis desain pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas: Kelas eksperimen yang menggunakan kuis untuk pembelajaran, dan kelas kontrol yang menggunakan metode tradisional. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, dan data dianalisis dengan menggunakan Data dianalisis dengan menggunakan uji-t dan uji N. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kuis dapat menjadi metode pengajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa

Kata kunci: *Aplikasi quizizz, bahasa Arab, hasil belajar, pembelajaran interaktif, teknologi pendidikan.*

ABSTRACT

Today, integrating technology into the learning process is one of the indicators of improving the quality of education. One form of using technology is through the use of interactive learning applications based gamification applications such as Quizzes, which can create a more enjoyable learning atmosphere and motivate students to actively participate. Arabic language learning in religious schools still faces many challenges, including low student motivation, difficulties in mastery of vocabulary and grammar, and limited use of digital learning media. Therefore. This study aims to analyze the impact of using the Quiziziz app on Arabic language learning outcomes for eleventh grade students at Government High School 2 Probolinggo. This research utilizes a quantitative approach

with a quasi-experimental design of pretest-posttest type of design. The research sample consisted of two classes: An experimental class that used quizzes for learning, and a control class that used traditional methods. The research instrument was in the form of a multiple choice test that was administered before and after the treatment, and the data was analyzed the data was analyzed using the t-test and N-test. This result suggests that the use of Quizzes can be an effective alternative teaching method to improve students' Arabic language learning outcomes Arabic language learning outcomes.

Key words: *Quiz, Arabic language, learning outcomes, interactive learning, educational technology.*

مستخلص

في عصرنا الرقمي اليوم، يعد دمج التكنولوجيا في عملية التعلم أحد مؤشرات تحسين جودة التعليم. ويتمثل أحد أشكال استخدام التكنولوجيا في استخدام تطبيقات التعلم التفاعلية القائمة على التلعيب مثل كويزيز ، والتي يمكن أن تخلق جوًا تعليميًا أكثر متعة وتحفز الطلاب على المشاركة الفعالة. لا يزال تعلم اللغة العربية في المدارس الدينية يواجه العديد من التحديات، بما في ذلك انخفاض دافعية الطلاب، وصعوبات في إتقان المفردات والقواعد، والاستخدام المحدود لوسائط التعلم الرقمية. ولذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تأثير استخدام تطبيق كويزيز على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة العالية الحكومية ٢ بروبولينجو. ويستخدم هذا البحث منهجًا كميًا بتصميم شبه تجريبي من نوع ما قبل الاختبار والاختبار البقائي غير المتكافئ. تألفت عينة البحث من صفين: صف تجريبي استخدم الكويزيز في التعلم، وصف ضابطة استخدم الطرق التقليدية. كانت أداة البحث في شكل اختبار اختيار من متعدد تم إجراؤه قبل وبعد العلاج، وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار *t* وحساب *N*- كسب. تشير هذه النتيجة إلى أن استخدام كويزيز يمكن أن يكون وسيلة تعليمية بديلة فعالة لتحسين مخرجات تعلم اللغة العربية لدى الطلاب.

الكلمات الرئيسية: *كويزيز، اللغة العربية، مخرجات التعلم، التعلم التفاعلي، تكنولوجيا التعليم*

مقدمة

إن اللغة العربية ألة للتعبري عن أفكار الشخص لألخرين وهلا أمناط خمتلفة أبمناط اللغة ألخرى. ولفهم ألفكار تفصيليا من تعبري اللغة العربية من الناطقني هبا فيجب على الشخص أن يفهم قواعد اللغة وكيفية التعبري عنها كما أسست القواعد ابألسس املنطقية. ألن املنطق هو العلم الذي يبحث عن قواني ألفكار. أما قواعد اللغة العربية تسمى بعلم النحو أيضا (Rahma & Zainullah, 2023).

كان لتطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تأثير كبير على مختلف جوانب الحياة البشرية، بما في ذلك التعليم. يشجع التحول الرقمي على تغيير نموذج التعلم من التعلم التقليدي إلى التعلم القائم على التكنولوجيا(Setyaningsih et al., 2019). في هذا السياق، يُطلب من المعلمين أن يكونوا قادرين على تبني التكنولوجيا ودمجها في عملية التعلم لزيادة فعالية وكفاءة وجاذبية التعلم للطلاب(Jihadi, 2023).

أحد الابتكارات التكنولوجية المستخدمة على نطاق واسع في التعليم اليوم هو تطبيقات التعلّم التفاعلية القائمة على الاختبارات، مثل كويزيز(Jihadi, 2023). يحمل هذا التطبيق مفهوم التلعيب، وهو دمج عناصر اللعبة في عملية التعلم لخلق جو تعليمي ممتع ومليء بالتحديات ومحفز. يسمح كويزيز للطلاب بالإجابة عن الأسئلة بشكل فردي أو جماعي، ويوفر تغذية راجعة فورية، ويقدم درجات وتصنيفات في الوقت الفعلي(Pakudu & others, 2024). وهذا يجعل عملية التعلم لا تقتصر على الجانب المعرفي فحسب، بل تشمل أيضًا الجوانب الوجدانية والنفسية الحركية للطلاب. وقد أظهرت دراسة سابقة نشرت في مجلة فصاحة أن استخدام تطبيق كويزيز يسهم بشكل كبير في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية، وخاصة في زيادة دافعية الطلاب وتفاعلهم أثناء عملية التعلم (Nisa, 2025).

ومن ناحية أخرى، فإن اللغة العربية باعتبارها إحدى المواد التي تُدرس في المدارس الدينية لها دور استراتيجي في المجالات الأكاديمية والدينية والثقافية. فاللغة العربية هي لغة القرآن الكريم التي تعد المصدر الرئيسي للتعاليم الإسلامية، كما أنها جسر لفهم الأدب الإسلامي القديم والحديث (Sirajuddin, 2020). وعلى الصعيد العالمي، تُستخدم اللغة العربية رسميًا في أكثر من ٢٠ دولة وهي إحدى اللغات الرسمية الست للأمم المتحدة(**الحمد, ٢٠٢٤**). ومع ذلك، فإن تعقيد اللغة العربية بما في ذلك من حيث التركيب النحوي (القواني) والمفردات (المفردات) ونظام الكتابة الهجائية يجعلها من المواد التي يجدها أكثر الطلاب صعبة.

تتمثل المشاكل الرئيسية التي تواجه غالبًا في تعلم اللغة العربية في المدارس الدينية في انخفاض دافعية الطلاب، وصعوبة حفظ المفردات وفهم القواعد(ARSITA, 2024). بالإضافة إلى ذلك، تميل أساليب التعلم التي لا تزال تستخدم المحاضرات والتمارين الكتابية بشكل مهيمن إلى جعل الطلاب سلبيين وأقل

مشاركة في عملية التعلم. وهنا تبرز أهمية ابتكارات وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا، مثل كويزيز، والتي لا تقتصر أهميتها على خلق تعلم أكثر تفاعلية وتشويقًا فحسب، بل توفر أيضًا الراحة للمعلمين في إجراء تقييمات التعلم في الوقت الفعلي.

يُعتقد أن استخدام كويزيز في تعلم اللغة العربية له تأثير إيجابي في تحسين دافعية الطلاب ومشاركتهم ونتائج التعلم(Batubara, 2020). يُعَدُّ تطبيق كويزيز من التطبيقات التفاعلية التعليمية التي تعتمد على مبدأ التلعيب، حيث يُقدّم للطلاب اختبارات ممتعة تحتوي على درجات فورية، وتغذية راجعة مباشرة، ولوحات الصدارة، مما يُسهم في خلق جوٍّ من المنافسة الإيجابية والتفاعل المستمر. كما يُمكن الوصول إلى كويزيز عبر أجهزة مختلفة بسهولة، ويُوفر للمعلمين تقارير تحليلية مفصّلة حول أداء الطلاب، مما يُساعدهم في تعديل استراتيجيات التعلم حسب الحاجة. يمكن أن تساعد ميزات مثل الدرجات المباشرة ونظام التقييم وتقارير تحليل نتائج الاختبار المعلمين في تحديد مستوى فهم الطلاب وتعديل استراتيجيات التعلم المناسبة. بالإضافة إلى ذلك، يدعم كويزيز أيضًا المرونة في التعلم حيث يمكن الوصول إليه من خلال أجهزة مختلفة واستخدامه في كل من الوضعين المباشر والمخصص الذاتي.

في سياق منهج ميرديكا، الذي يشدد على تعزيز الشخصية والاستقلالية وإتقان التكنولوجيا، فإن استخدام الوسائط التفاعلية مثل كويزيز وثيق الصلة بالموضوع(Anwar, 2023). يشجع هذا المنهج على التعلم المتمحور حول الطالب، ويوفر مجالًا للاستكشاف، ويؤكد على أهمية استخدام الوسائط الرقمية لتحسين جودة التعلم(العنزي et al., 2025). وبالتالي، فإن دمج كويزيز في تعلم اللغة العربية هو أحد الحلول الاستراتيجية في مواجهة تحديات التعلم في القرن الحادي والعشرين(Ikhwan et al., 2025).

تم إجراء هذا البحث في المدرسة العالية الحكومية ٢ بروبولينجو، وهي مدرسة تم تجهيزها بالعديد من المرافق الداعمة للتعلم القائم على التكنولوجيا، مثل توفر شاشة LCD/ تلفزيون في كل فصل. تسمح هذه التسهيلات للمعلمين بعرض أسئلة الاختبارات مباشرةً وتشجيع الطلاب على المشاركة بنشاط. واستنادًا إلى الملاحظات الأولية، تم تحديد عدة مشاكل، بما في ذلك: نقص الدافعية لدى الطلاب، وصعوبة إتقان المفردات والقواعد، والاستخدام المحدود لوسائط التعلم التفاعلي من قبل المعلمين.

من الدراسات السابقة ذات الصلة، أظهرت دراسة (Adawiyah, 2024) أن استخدام تطبيق كويزيز يساعد في تحسين فهم الطلاب للمادة ويساهم في تسهيل عملية التقييم من قبل المعلمين. كما توصلت دراسة (Arrozi et al., 2024) إلى أن التطبيق يُنشئ بيئة تعلم ممتعة ويزيد من دافعية الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، أثبتت دراسة (Nisa, 2025) أن كويزيز فعال في رفع نتائج تعلم اللغة العربية لدى

طلاب المدارس الثانوية. تعزز هذه الدراسات أهمية دمج الوسائط التفاعلية مثل كويزيز في عملية التعليم والتعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تأثير استخدام تطبيق كويزيز على نواتج تعلم الطلاب في مواد اللغة العربية. كما تهدف هذه الدراسة أيضًا إلى تحديد مدى فعالية تطبيق كويزيز في زيادة الدافعية وفهم المواد ومشاركة الطلاب في عملية التعلم(Nisa, 2025). ويستخدم هذا البحث منهجًا كميًا باستخدام أسلوب شبه تجريبي يقارن نواتج التعلم بين المجموعات التي تستخدم تطبيق كويزيز والمجموعات التي لا تستخدمه.

من المتوقع أن يتم من خلال هذا البحث الحصول على بيانات تجريبية صحيحة وذات صلة فيما يتعلق بفعالية وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا في سياق تعلم اللغة العربية. ومن المتوقع أن تقدم نتائج هذه الدراسة إسهامات نظرية وعملية للمعلمين والطلاب ومديري المدارس الدينية وصانعي السياسات التعليمية في تصميم وتنفيذ استراتيجيات تعليمية مبتكرة ومتكيفة ومتوافقة مع متطلبات العصر.

منهج

استخدمت هذه الدراسة نهجًا كميًا مع تصميم شبه تجريبي من نوع تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة قبل الاختبار وبعده. يُستخدم هذا التصميم لأن الباحثين لا يستطيعون تقسيم الأشخاص عشوائيًا بشكل كامل إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، ولكن مع ذلك يتم إعطاء كلتا المجموعتين معالجات مختلفة. يشيع استخدام هذا التصميم في البحوث التعليمية حيث تكون السيطرة على بيئة التعلم محدودة للغاية.

تم جمع البيانات باستخدام اختبار اختيار من متعدد يتألف من ٢٥ بندًا صمم لقياس فهم الطلاب للمفردات والقواعد والنصوص القصيرة، وتم التأكد من صلاحيته من خلال تقييم خبراء وتحليل إحصائي تجريبي باستخدام معامل ارتباط بيرسون واختبار موثوقية كرونباخ ألفا. شملت أدوات البحث الأخرى أوراق ملاحظة لمراقبة مشاركة الطلاب، بالإضافة إلى توثيق لنتائج الاختبارات من تطبيق كويزيز. أما تحليل البيانات فقد تم باستخدام معادلة **N-Gain Score** لقياس فعالية التعلم، بالإضافة إلى اختبار التوزيع الطبيعي (شابيرو-ويلك) واختبار التجانس (ليفين)، تلاه اختبار **t** للعينة المستقلة عبر برنامج **SPSS** إصدار ٢٥ لتحديد الفروق الدالة إحصائيًا بين المجموعتين.

في هذا التصميم، أُعطيت كلتا المجموعتين (التجريبية والضابطة) اختبارًا أوليًا (اختبارًا أوليًا) لتحديد القدرات الأساسية للطلاب قبل إعطائهم العلاج. ثم أُعطيت المجموعة التجريبية التعلم

باستخدام تطبيق كويزيز، في حين استخدمت المجموعة الضابطة الطرق التقليدية في شكل محاضرات ومناقشات وتمارين كتابية. بعد العلاج، أُعطيت كلتا المجموعتين مرة أخرى نفس الاختبار النهائي (الاختبار البعدي) الذي أُجري في الاختبار الأولي لقياس التغيرات في نتائج التعلم.

الجدول ٢,١ تصميم البحث

المجموعة	الاختبار القبلي	المعالجة	الاختبار البعدي
التجريبة	Y_1	X_1	Y_2
الضابطة	Y_1	X_1	Y_2

أُجري هذا البحث في المدرسة العالية الحكومية ٢ بروبولينجو جاوة الشرقية في الفصل الدراسي الفردي من العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥. وقد استند اختيار الموقع إلى توافر مرافق تكنولوجيا التعلم مثل شاشات الكريستال السائل في كل فصل، والاتصال الثابت بالإنترنت، واستعداد المعلمين لدمج الوسائط الرقمية في تعلم اللغة العربية. استمرت الدراسة لمدة أربعة أسابيع، بمجموع أربعة لقاءات في مادة اللغة العربية.

كان المجتمع والعينة في هذه الدراسة هم جميع طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة العالية الحكومية ٢ بروبولنجوا الذي يتألف من عدة فصول. إن أسلوب أخذ العينات المستخدم هو العينة المشبعة، حيث يتم استخدام جميع أفراد المجتمع الذين يستوفون المعايير كعينات بحثية. معايير الشمول في هذه الدراسة هم الطلاب الذين:

أ) شاركوا بنشاط في دروس اللغة العربية في الصفين العاشر والحادي عشر,

ب) لديهم نسبة حضور لا تقل عن ٨٠٪ في الفصل الدراسي الحالي,

ت) لا يشاركون حاليًا في برامج علاجية أو برامج خاصة أخرى.

تم اختيار الصف الحادي عشر "و" كمجموعة تجريبية مأخوذة من ٢٠ طالبًا، والصف الحادي عشر "ز" كمجموعة ضابطة مأخوذة أيضًا من ٢٠ طالبًا. لم يكن هناك أي تسرب أثناء تنفيذ الدراسة.

تلقت المجموعة التجريبية تعليماً باستخدام تطبيق كويزيز بينما تلقت المجموعة الضابطة تعليماً تقليدياً. وتم تنفيذ الأنشطة التعليمية وفقاً لخطة ممنهجة باستخدام التطبيق، مع مراعاة الأهداف التعليمية المناسبة للصف الحادي عشر.

اتبعت المجموعة التجريبية تعلم اللغة العربية بمساعدة تطبيق كويزيز، وهو عبارة عن منصة اختبارات رقمية قائمة على التلعيب. يُستخدم كويزيز في تقديم المواد، وأسئلة التدريب، بالإضافة إلى التقييم المباشر. تم التنفيذ على النحو التالي:

-المواد التعليمية: ركزت على موضوعات المفرتدات والقواعد والفهم البسيط للنصوص، وفقًا لمنهج اللغة العربية للصف الحادي عشر.

أ) تصميم الاختبارات: أنشأ المعلمون اختبارات تفاعلية على منصة كويزيز تحتوي على أسئلة الاختيار من متعدد وأسئلة تعتمد على الصور. يتألف كل اختبار من ١٥-٢٠ سؤالاً ويتراوح وقت المعالجة بين ١٠-١٥ دقيقة.

ب) التنفيذ: استخدم الطلاب الأجهزة الشخصية (الهواتف المحمولة/أجهزة الكمبيوتر المحمولة) ودخلوا إلى الاختبار من خلال رمز اللعبة. عرض المعلم لوحة المتصدرين على شاشة LCD وناقش نتائج الاختبار بعد الانتهاء منه.

ت) الميزات المستخدمة: وضع الاختبار المباشر، والتغذية الراجعة الفورية، ولوحة المتصدرين، وتقرير نتائج الاختبار.

ث) التقييم التكويني: تم استخدام الاختبار كأداة تقييم تكوينية وممارسة مكثفة لاكتساب البنية اللغوية.

وفي الوقت نفسه، اتبعت المجموعة الضابطة طرق التعلمة التقليدية، وهي المحاضرات والمناقشات الصفية والتمرينات المكتوبة في دفتر عمل الطالب. شرحت المعلمة المادة على السبورة وأعطت التمرينات لوظيفة المنزلية.

كانت الأداة الرئيسية في هذه الدراسة عبارة عن اختبار اختيار من متعدد مكون من ٢٥ بندًا تم التحقق من صحتها مسبقًا. تم تصميم البنود بناءً على مؤشرات الكفاءات الأساسية في تعلم اللغة العربية، بما في ذلك:

-فهم المفردات الموضوعية {المفردات}

-البنية النحوية الأساسية {القواعد}

-فهم القراءة القصيرة.

أ) اختبار الصلاحية والموثوقية

أ) تم إجراء اختبار صحة المحتوى من خلال مراجعات قام بها خبيران في اللغة العربية واثنان من أساتذة تعليم اللغات.

ب) تم إجراء الاختبار التجريبي من خلال اختبار ارتباط عزم المنتج بيرسون. وأُعلنت صلاحية الأسئلة التي تحتوي على معدل.$r \geq 0.30$

ت) تم اختبار الموثوقية باستخدام معادلة كرونباخ ألفا. أظهرت نتائج الاختبار قيمة$\alpha = 0.84$ ، مما يشير إلى أن الأداة تتمتع بموثوقية عالية.

بالإضافة إلى الاختبار، اشتملت الأدوات الأخرى على ورقة ملاحظة لتسجيل مشاركة الطلاب، بالإضافة إلى توثيق في شكل لقطات شاشة لنتائج الاختبار وتقارير الدرجات من تطبيق كويزيز.

تم جمع البيانات من خلال ثلاث تقنيات:

١) الاختبارات (اختبار ما قبل الاختبار والاختبار البعدي) - لقياس نتائج التعلم الأولية والنهائية للطلاب.

٢) الملاحظة - لمراقبة نشاط الطلاب أثناء استخدام تطبيق كويزيز.

٣) التوثيق - كبيانات داعمة في شكل أعمال الطلاب والتقاط نشاط التعلم الرقمي.

١. تقنية تحليل البيانات

تم تحليل البيانات من نتائج الاختبار القبلي والبعدي باستخدام معادلة N-Gain Score لقياس فعالية تحسين تعلم الطلاب. المعادلة المستخدمة هي:

$$N - Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest}$$

يشير تفسير درجة N-Gain إلى التصنيف:

الجدول ٢,٢ التصنيف N-Gain

(ng)	التصنيف
٧٠,٠ <(ng)	العالية
(ng)<٠,٣ < ٠,٧	المتوسطة
٠,٣٠ > (ng)	المنخفضة

قبل اختبار الفرضية، تم إجراء اختبار التطبيع باستخدام اختبار شابيرو-ويلك واختبار التجانس باستخدام اختبار ليفين للتأكد من استيفاء الافتراضات الإحصائية. بعد ذلك، تم إجراء اختبار العينة المستقلة t-Test لتحديد أهمية الفرق بين المجموعتين التجريبية والضابطة باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥.

عرض البيانات و مناقشتها

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير استخدام تطبيق كويزيز على نتائج تعلم طلاب الصف الحادي عشر للغة العربية في الصف الحادي عشر في المدرسة العالية الحكومية ٢ بروبولنجوا. تم الحصول على البيانات من نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وقد تم إجراء التحليل عن طريق حساب المتوسط، ودرجة N-Gain، والاختبار الإحصائي t لمعرفة الفروق الدالة بين المجموعتين.

أما فيما يتعلق بتفاصيل تنفيذ تطبيق كويزيز في عملية التعلم، فقد مرت بثلاث مراحل أساسية:

١. مرحلة التخطيط: في هذه المرحلة، قام المعلمون بتحديد الأهداف التعليمية المتعلقة بالمفردات والقواعد والفهم القرائي، وتصميم أسئلة تفاعلية عبر منصة كويزيز تشمل الاختيار من متعدد وأسئلة مرئية. تم إعداد الأسئلة بناءً على مؤشرات الكفاءة المنصوص عليها في منهج الصف الحادي عشر، وتحديد وقت الاختبار وعدد المحاولات.

٢. مرحلة التنفيذ: تم تنفيذ التعلم داخل الفصل باستخدام شاشات LCD، حيث دخل الطلاب إلى منصة كويزيز عبر رمز اللعبة باستخدام أجهزتهم الشخصية. استخدم المعلم وضع الاختبار المباشر مع تفعيل ميزة التغذية الراجعة الفورية، مما سمح للطلاب برؤية درجاتهم فورًا بعد الإجابة. كما تم عرض لوحة المتصدرين لتشجيع المنافسة الإيجابية بين الطلاب.

٣. مرحلة التقييم: بعد الانتهاء من كل جلسة تعليمية، قام المعلم بتحليل تقارير الأداء من منصة كويزيز، والتي تحتوي على درجات الطلاب، الأسئلة التي تمت الإجابة عنها بشكل صحيح أو خاطئ، وكذلك مستوى إتقان المهارات المستهدفة. تم استخدام هذه النتائج لتقديم تغذية راجعة للطلاب وتخطيط الدروس التالية، بالإضافة إلى تقييم مدى فعالية النشاط التعليمي.

يوضح الجدول التالي ملخصًا لنتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لكل مجموعة، بالإضافة إلى حساب درجة N-Gain لتحديد مستوى التحسن في نتائج التعلم:

نتائج متوسط ودرجة N-Gain

فيما يلي ملخص لنتائج الاختبار القبلي والنتائج البعدي لكلا المجموعتين:

الجدول ٣,١ مجموع درجات ما قبل الاختبار، وبعد الاختبار، ونسبة الكسب الصفرية

المجموعة	الاختبارالقبلي (المجموع)	الاختبار البعدي (المجموع)	الكسب (N-gain)	الصفرية
التجربة	٦٢,٠٠	٨٤,٥٠	٠,٥٩	متوسط
الضابطة	٦١,٢٥	٧٢,٠٠	٠,٢٨	منخفضة

يوضح الجدول ٣,١أن المجموعة التجريبية شهدت زيادة في متوسط الدرجات بمقدار ٢٢,٥ نقطة، بينما زادت المجموعة الضابطة بمقدار ١٠,٧٥ نقطة فقط. تقع درجة N-Gain للمجموعة التجريبية في الفئة المتوسطة، بينما تقع المجموعة الضابطة في الفئة المنخفضة.

نتائج اختبار T-TEST

تم إجراء اختبار الفرضية في هذه الدراسة لتحديد ما إذا كان هناك فرق كبير بين نتائج التعلم لدى الطلاب الذين استخدموا تطبيق كويزيز (المجموعة التجريبية) والطلاب الذين استخدموا طرق التعلم التقليدية (المجموعة الضابطة). وقد تم إجراء التحليل باستخدام اختبار العينة المستقلة t-Test، لأن العينات جاءت من مجموعتين مختلفتين لم يتم اختيارهما عشوائيًا تمامًا.

الجدول ٣,٢ نتائج اختبار t المستقل على درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والضابطة

المتغير	عدد الطلاب	المجموعة الدرجة (بعدية)	الانحراف المعياري
المجموعة التجريبية	٢٠	٨٤,٥٠	٥,٣٠
المجموعة الضابطة	٢٠	٧٢,٠٠	٦,١٥

يوضح هذا الجدول مقارنة نتائج تعلّم اللغة العربية بين المجموعة التجريبية التي استخدمت تطبيق كويزيز والمجموعة الضابطة التي استخدمت الطرق التقليدية. كان متوسط درجات الاختبار البعدي

للمجموعة التجريبية أعلى من المجموعة الضابطة، ٨٤,٥٠ مقارنة بـ ٧٢,٠٠. وتظهر نتائج اختبار t-test قيمة دلالة ٠,٠٠١ <٠,٠٥، مما يشير إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعتين. وبالتالي، أثبت استخدام كويزيز فعاليته في تحسين مخرجات تعلم الطلاب.

استنادًا إلى نتائج معالجة البيانات باستخدام الإصدار ٢٥ من برنامج SPSS، بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ٨٤,٥٠، بينما بلغ متوسط درجات المجموعة الضابطة ٧٢,٠٠. علاوة على ذلك، تُظهر نتائج اختبار ت أن قيمة الدلالة (Sig. 2-الذيل) ٠,٠٠١، وهي أقل من مستوى الدلالة المحدد، وهو $\alpha = 0.05$. وبالتالي، يمكن استنتاج أن هناك فرقًا دالًا إحصائيًا بين نواتج التعلم للمجموعتين التجريبية والضابطة.

تُظهر هذه النتيجة أن استخدام برنامج كويزيز في تعلم اللغة العربية يسهم بشكل كبير في تحسين مخرجات التعلم لدى الطلاب. ويعكس الفرق في متوسط الدرجات البالغ ١٢,٥ نقطة بعد المعالجة فعالية استراتيجية التعلم التفاعلي القائم على التلعيب في تحسين فهم الطلاب للمادة التي يتم تدريسها. وبالتالي، تُقبل الفرضية البديلة (H_1)، بينما تُرفض الفرضية العدمية (H_0).

المناقشة

تُظهر نتائج هذه الدراسة أن استخدام تطبيق كويزيز له تأثير إيجابي على نتائج تعلم الطلاب في مواد اللغة العربية. ويشير ارتفاع درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية إلى أن التعلم التفاعلي القائم على التلعيب قادر على تحسين فهم الطلاب للمادة. وهذا يتماشى مع النظرية السلوكية التي طرحها سكينر والتي تفيد بأن التعزيز المباشر، في هذه الحالة من خلال الدرجات والتقييمات والتغذية الراجعة الفورية من تطبيق كويزيز، يمكن أن يحسن سلوك الطالب في التعلم(Rosnawati & others, 2021).

بالإضافة إلى ذلك، تعزز هذه النتائج نتائج الأبحاث السابقة. وكما ذكرت ربيعة العدوية (Adawiyah, 2024)، "إن استخدام وسائط كويزيز مفيد جدًا في فهم المادة ويمكن استخدامه كأداة تقييم في التعلم" (ص ٥). يتوافق هذا البحث أيضًا مع النتائج التي توصل إليها كل من أروزي ومسروشه وحسن(Arrozi et al., 2024) ، بأن كويزيز قادر على خلق تجربة تعليمية ممتعة وزيادة دافعية الطلاب بشكل كبير.

الصورة٣,١ أنشطة التعليم والتعلّم باستخدام تطبيق كويزيز

أما بالنسبة لنتائج الملاحظة، فقد لوحظ أن الطلاب في المجموعة التجريبية أظهروا حماسًا أعلى أثناء عملية التعلم. إن ميزة لوحة المتصدرين وتحدي الوقت في الاختبار جعلت الطلاب يشعرون بالتحدي للتنافس بشكل عادل. وهذا يجعل الطلاب أكثر تركيزًا وتحفيزًا لفهم المادة بشكل أفضل، وليس فقط الإجابة عن الأسئلة.

تنعكس المشاركة النشطة للطلاب أيضًا في استخدام الاختبارات كشكل من أشكال التعلم المتمايز، حيث يمكن للطلاب الذين يفهمون بسرعة أكبر إكمال الاختبار على الفور، بينما يمكن للطلاب الآخرين التعلم في وضع مستقل بالسرعة التي تناسبهم. يتوافق هذا مع مبادئ منهج ميرديكا، الذي يؤكد على استقلالية التعلم واستخدام التكنولوجيا.

ومع ذلك، هناك بعض التحديات في التنفيذ. أحدها هو محدودية الأجهزة للطلاب الذين لا يملكون أجهزة شخصية، على الرغم من أنه يمكن التغلب على ذلك من خلال العمل الجماعي أو توفير الأجهزة المدرسية. بالإضافة إلى ذلك، هناك حاجة إلى تدريب المعلمين حتى يتمكنوا من تصميم أسئلة تناسب احتياجات الطلاب وتجنب الأخطاء التقنية في استخدام المنصة.

الآثار المترتبة على النتائج

استنادًا إلى هذه النتائج، يمكن استنتاج أن دمج تقنيات التعلم مثل كويزيز في تدريس اللغة العربية لا يحسن نتائج التعلم فحسب، بل إنه قادر أيضًا على خلق جو تعليمي نشط وتنافسي وممتع. يجب

تشجيع المعلمين كميسرين على الاستمرار في تطوير الابتكارات القائمة على التكنولوجيا في التعلم، خاصة بالنسبة للمواد التي يعتبرها الطلاب صعبة مثل اللغة العربية.

خلاصة والاقتراحات

استنادًا إلى نتائج تحليل البيانات ونتائج البحث، يمكن استنتاج أن استخدام تطبيق كويزيز في تعلم اللغة العربية له تأثير كبير على تحسين مخرجات التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة العالية الحكومية ٢ بروبولنجوا. إن تطبيق هذه الوسائط التعليمية القائمة على التلعيب لا يشجع الطلاب على المشاركة النشطة في عملية التعلم فحسب، بل يوفر أيضًا تجربة تعليمية أكثر تفاعلية ومتعة.

تُظهر الزيادة الأعلى في نتائج التعلّم في المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة أن كويزيز قادر على أن يكون استراتيجية تعليمية بديلة ذات صلة بخصائص الجيل الرقمي وتتماشى مع مبادئ منهج مرديكا. يقدم هذا البحث إسهامًا عمليًا لمعلمي اللغة العربية في استخدام التكنولوجيا كجزء من الابتكار في التعلم وإثراء الدراسات العلمية حول فعالية الوسائط التفاعلية في سياق تعلم اللغة.

بناءً على نتائج هذه الدراسة، يُوصى باستخدام تطبيقات التعلم التفاعلي مثل كويزيز كأداة تعليمية فعالة في تعليم اللغة العربية، خاصة في المدارس التي تواجه ضعفًا في دافعية الطلاب ومشاركتهم. من المفيد للمعلمين أن يتلقوا تدريبات منتظمة حول تصميم الاختبارات التفاعلية باستخدام المنصات الرقمية. كما يُقترح إجراء دراسات مستقبلية لتطبيق كويزيز في مهارات لغوية أخرى مثل المحادثة والاستماع، وفي بيئات تعليمية متنوعة.

مراجع

الحمد, خ. ا. (٢٠٢٤). *أهمية الإعلام في تنمية المهارات اللغوية عند الناطقين بغير العربية. مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية*, ٥ (٢), ٣٣٣–٣٤٤.

العنزي, نوف, الشراري, & العنود. (٢٠٢٥). *ممارسة معلمات التربية الإسلامية بالمرحلة المتوسطة للمهارات الرقمية وعلاقتها باتجاهتهن نحو الفصول الافتراضية. مجلة كلية التربية (أسيوط)*, ٤١ (١), ٢٤٠–٢٧٠.

Adawiyah, R. (2024). PEMANFAATAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN TARKIB DI

UNIT PENGEMBANGAN BAHASA ARAB (UPB). *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran*, *6*(4).

Anwar, R. (2023). *Bimbingan Klasikal Hots Dan Tpack Dalam Kurikulum Merdeka: Suatu Pendekatan Best Practice*. Feniks Muda Sejahtera.

Arrozi, F., Masruchah, S., & Hasan, N. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH IBADURRAHMAN MALANG. *AR RAID*, *1*(2).

ARSITA, A. K. (2024). *Shu'ubaatu ta'allumi Lughotul Arabiyah fi Mahaaratil Qiraah Ladaa Thullab Asshofil Hadi'Asyar bilmadrasah Atsanawiyah Al-Islamiyah Al-Hukumiyah Alulaa Samaranji Al'amud Dirasii Al-Islamiyah Al-Hukumiyah Alulaa Samaranji Al'amud Dirasii ٢٠٢٥/٢٠٢٤*. IAIN SALATIGA.

Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*, *3*.

Ikhwan, S., Aan, M., & others. (2025). *Artificial Intelligence (AI) dan Pendidikan Bahasa Arab: Sebuah Revolusi Pembelajaran Bahasa Arab*. Penerbit Abdi Fama.

Jihadi, M. R. (2023). *Pengaruh Teknologi Informasi Dalam Perkembangan Inovasi Pendidikan Di Abad 21*.

Nisa, D. K. (2025). *تطبيق برنامج Quizizz في تعليم اللغة العربية للصف العاشر في المدراسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة ماديون*. IAIN PONOROGO.

Pakudu, R., & others. (2024). Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, *4*(1), 56–83.

Rahma, A., & Zainullah, A. (2023). Ta'limu Maharoti Al-Qiroati Bi Toriqoti At-Ta'limi Ma'a Al-Aqroni (Teman Sebaya) Fi Madrosati Al-Mutawassitoti Al-Islamiyati Fatahillah Probolinggo. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, *3*(1), 93–106.

Rosnawati, S. P., & others. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Penerbit Adab.

Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal Aspikom*, *3*(6), 1200–1214.

Sirajuddin, S. (2020). *Buku Literasi Moderasi Beragama Di Indonesia*. Penerbit. Zigie Utama.

الحمد, خ. ا. (٢٠٢٤). أهمية الإعلام في تنمية المهارات اللغوية عند الناطقين بغير العربية. *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية*, *٥* (٢), ٣٣٣–٣٤٤.

العنزي, نوف, الشراري, & العنود. (٢٠٢٥). ممارسة معلمات التربية الإسلامية بالمرحلة المتوسطة للمهارات الرقمية وعلاقتها باتجاهتهن نحو الفصول الافتراضية. *مجلة كلية التربية (أسيوط)*, *٤١* (١), ٢٤٠–٢٧٠.