



Al-Ta'rib

Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

IAIN Palangka Raya

Vol. 10, No. 2, December 2022, 241-254

p-ISSN 2354-5887 | e-ISSN 2655-5867

DOI: <https://doi.org/10.23971/altarib.v10i2.4204>



Using Kahoot! Application in the Daily Evaluation of Arabic Lesson: Experimental Studies at Islamic Senior High School in Indonesia

استخدام كحوت! في التقويم اليومي لمادة اللغة العربية: البحث التجريبي في المدرسة

الثانوية الإسلامية الحكومية بإندونيسيا

Muhammad Infithar Al Ahqaf^{1*}, Khaled Eslayeh², Mustafa Farouq Abdul-Aleem Mahmoud³, Saiul Anah⁴, Usfiyatur Rusuly⁵

¹Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Indonesia

²Al-Quds University, Jerusalem, Palestine

³Al-Azhar University, Cairo, Egypt

⁴Sekolah Tinggi Agama Islam Taruna Surabaya, Indonesia

⁵Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

*E-mail: infithar125@uin-antasari.ac.id

Abstract

The lack of technology to make practical Arabic learning evaluation is a concerning problem for researchers. The purpose of the study is to test the effectiveness of Kahoot! in the daily evaluation of Arabic lessons for students at Islamic Senior High School 1 Tapin in Indonesia. This study uses field research with a quantitative approach. The design used is quasi-experimental with the pretest-posttest control group. The population of this study is students in eleventh grade, with a total of 190. The sample is taken using purposive sampling, and 58 students are divided into experimental and control group. The data collection method is a test. The data analysis to answer the research hypothesis is the Mann-Whitney U test. The results show that the posttest average score from the experimental group was 83.62 and the control group was 73.79, which means that the experimental group's Arabic learning outcome is higher than the control group's. On the other hand, the results of the Mann-Whitney U test show Asymp. Sig. (2-tailed) 0.013 < 0.05 means that the hypothesis H_a is accepted, and H₀ is rejected. It can be concluded that using Kahoot! in the daily evaluation of Arabic learning effectively enhances student learning outcomes.

Keywords: Kahoot! App, Daily Evaluation, Arabic Language

Abstrak

Kurangnya pemanfaatan teknologi untuk menciptakan evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang praktis merupakan problematika yang menjadi perhatian bagi peneliti. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan penerapan aplikasi Kahoot! pada evaluasi harian mata pelajaran bahasa Arab di MAN 1 Tapin,

Indonesia. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan yaitu *quasi-experiment* dengan model *pretest-posttest control group*. Populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah 190 orang. Adapun pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dan diperoleh 58 orang yang dibagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Analisis data dimulai dari uji asumsi klasik (normalitas dan homogenitas) dan pengujian hipotesis menggunakan Mann-Whitney U. Hasil penelitian membuktikan nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen sebesar 83,62 dan kelompok kontrol sebesar 73,79, yang artinya hasil belajar bahasa Arab kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Kemudian hasil uji Mann-Whitney U membuktikan Asymp. Sig. (2-tailed) $0,013 < 0,05$ yang berarti hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka demikian kesimpulannya adalah penggunaan aplikasi Kahoot! pada evaluasi harian mata pelajaran bahasa Arab efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab peserta didik.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot!, Evaluasi Harian, Bahasa Arab

المقدمة

في السنوات الأخيرة، شهدت العلوم والتكنولوجيا تغيرات وتطورات سريعة انعكست على عمليات التعليم (Öz & Ordu, 2021). تتطلب هذه الحالة جهوداً كبيرة من المعلمين ليكونوا قادرين على إنشاء المدخل التعليمي القائم على التكنولوجيا مثير للاهتمام، وتوفير الفوائد، والتسهيل عملية التعلم، وإرضاء الطلبة. ودور التكنولوجيا يرتبط ارتباطاً مباشراً بتطوير عملية التعليم والتعلم، حيث أن الغرض من وجوده هو القضاء على مشكلات التعليم المتنوعة والمتجددة (AlAmer, 2021). لا شك أن طريقة التعليم التقليدية التي تقتصر فقط على المحاضرة واستخدام السبورة أصبحت قديمة، حيث تجاوزت غرف دراسة الطلبة في هذا الوقت الفصول الدراسية العادية (Zainuddin et al., 2020).

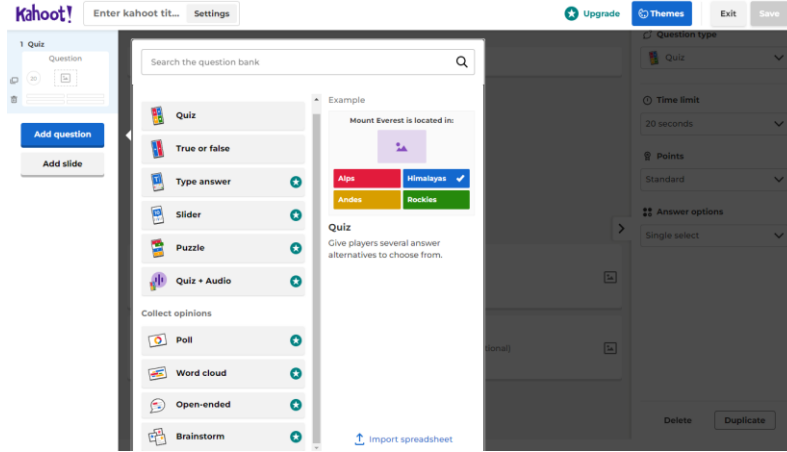
إذا نتحدث عن تعليم اللغة العربية في إندونيسيا، أصبح فيه موضوع دراسي يدرسه معظم المدارس الإسلامية والمدارس العامة (Deviana, 2020). وتم تنفيذ العديد من التطورات والابتكارات في تعليم اللغة العربية سواء في مواد ومداخله ووسائطه. الهدف هو تسهيل متعلمي اللغة العربية في إندونيسيا من غير الناطقين بها لتعلمها. معلم اللغة العربية المبدع لا يستخدم الإنترنت فقط للعثور على مراجع للمواد التعليمية، ولكنه قادر أيضاً على استخدام المنصات المتاحة كشكل من أشكال التنوع في تعليم اللغة العربية وقادر على جذب اهتمام الطلبة كجهد لتحسين نتائج تعلمهم.

أحياناً لا يمكن تجنب المشكلات في عملية تعليم اللغة العربية على الرغم من نمو الابتكار في التكنولوجيا، سواء من قبل المعلمين أو الطلبة. بناء على الدراسة التمهيديّة التي أجراها الباحثون في تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تابين بإندونيسيا، وجد الباحثون المعلومات وهي إن الطلبة يشعرون اللغة العربية مادة صعبة لفهمها، ونموذج التعليم الذي لا يثير إبداعهم. ثم من حيث نتائج

تعلم اللغة العربية لم يتمكن الطلبة من تحقيقها بشكل أمثل. المشكلة الأخرى هي حينما يقوم المعلم بتنفيذ التقويم اليومي في نهاية تعليم اللغة العربية، المعلم فقط يجرب التقويم التقليدي الذي يستخدم الاختبار المكتوب ولن يجرب آلة التقويم باستخدام الوسيلة التكنولوجية، لذلك لا يوجد تجريب آلة التقويم المطبق في مواد اللغة العربية على الرغم من التسهيلات الداعمة للمدرسة هي متوفرة، مثل الكمبيوتر وشبكة الإنترنت. كما عرفنا أن في تعليم اللغة العربية طبعاً هناك حاجة لعملية التقويم فيه. إن التقويم مهم جداً في عملية التعليم والتعلم، لأنه أحد من العناصر المنهجية. وبالتقويم يمكن أن يكون وسيلة للحكم على كفاءة المعلم ومدى تقدم تعلم الطلبة (Ihsanuddin, 2016). في الحقيقة، يريد الطلبة أشياء جديدة في أنشطة تعلمهم. قال رمضان أن المعلمين يجب أن يلعبوا دوراً نشطاً في تطور التكنولوجيا (Ramadhani, 2019). في الوقت الحالي، قام معظم معلمي اللغة العربية بدمج الموارد الرقمية في تعليمهم، لكن اختيار الأنواع، والأنشطة التعليمية المصممة، وتكرار استخدامها في الفصل الدراسي سيختلف بالطبع من معلم إلى معلم آخر (Murtadho, 2021). إحدى من طرق لزيادة فعالية التعليم هي توفير عنصر التحفيز، أحدها تطبيق تقويم التعليم الذي أكثر إبداعاً يمكنه تحفيز التفكير النقدي. بالإضافة إلى ذلك، يجب أن يكون المعلم قادراً على تطوير أدوات تقويم التعليم الذي يستخدم التكنولوجيا الذي يهدف إلى إثارة تحفيز الطلبة واهتمامهم من أجل زيادة فهمهم للمواد التعليمية (Daryanes & Ririen, 2020).

التعلم القائم على اللعب الرقمي *digital game based learning* هو مدخل حديث في التعليم الذي يحتاج إلى دمج في عملياته من أجل زيادة التعلم النشط للطلبة (Göksün & Gürsoy, 2019). دلت الباحثون أن التعلم القائم على اللعب الرقمي مفيد في مساعدة تحفيز الطلبة ومشاركتهم في التعلم (Md Yunus & Azmanuddin bin Azman, 2019). هناك العديد من التطبيقات التي يمكن استخدامها لدعم تعليم اللغة العربية (Izzah et al., 2021). كاهوت *Kahoot!* هو واحد من أكثر التطبيقات المشهورة بشكل التعلم القائمة على اللعب الرقمي والمستخدم في عملية التعليم والتعلم. هناك العديد من المزايا فيه ويمكن أن يستخدمه المعلم كأداة للتقويم التكويني (Öz & Ordu, 2021) أو مراجعة معرفة الطلبة أو للترفيه عند نهاية الدراسة (Ghodke, 2022). ويمكن للمعلم إنشاء أنواع الاختبارات التفاعلية لمادة اللغة العربية باستخدام تطبيقات كاهوت ومن المتوقع أن يكون قادراً على جذب اهتمام الطلبة وتحفيزهم للتعلم. هناك مجموعة متنوعة من أوضاع الاختبار، المجانية والمدفوعة. من الأوضاع المجانية هي وضع المسابقة *quiz* والصحيح أو الخطأ *true or false*. أما الأوضاع المدفوعة منها اكتب الإجابة *type answer*، المنزلق *slider*، الألغاز *puzzle*، المسابقة والصوت *quiz & audio*، الاتسلاع *poll*، الكلمة السحابية *word cloud*، النهايات المفتوحة *open-ended*، والعصف الذهني *brainstorm*.

الصورة ١. اختيارات وضع الاختبار



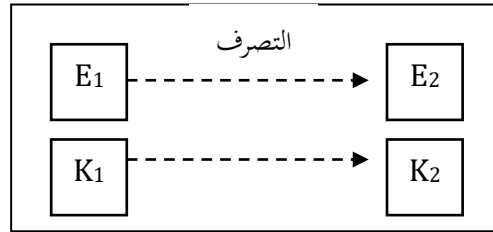
أثناء الاختبار، تستخدم تطبيقات كاهوت الرسومات والموسيقى والأصوات لتصبح أكثر متعة وتنافسية للطلبة (Rajabpour, 2021). عند إجراء تقييم تعليم اللغة العربية باستخدامها، ربما ستظهر مقارنة نتائج تعلم الطلبة بدلا من التقييم التقليدي الذي يستخدم الاختبار فقط بشكل المكتوب. كما قدّم وانج وطاهر في بحثهما أن استخدام تطبيقات كاهوت يمكن أن يكون لها تأثير إيجابي على التحصيل التعليمي (Wang & Tahir, 2020). هذا البحث مهم لأن هذا هو أحد جهود الباحثين لتوفير الابتكار في تعليم اللغة العربية، وخاصة في عملية تقييمه في المدرسة من أجل الانتقال من الأساس التقليدي إلى الأساس الرقمي. إحدى من العوامل الأساسية هي التعليم في القرن الحادي والعشرين يتميز بدمج التكنولوجيا. للإجابة على هذه التحديات، من الضروري وجود الوسيلة التعليمية الرقمية من المتوقع أن تحسن أداء التعلم لدى الطلبة. توجد في البحث السابق الذي قامت به Chiang وأشارت نتيجة بحثها أن معظم الطلبة أظهروا موقفا إيجابيا باستخدام كاهوت كأداة تقييم اللغة الإنجليزية (Chiang, 2020). وتوجد أيضا في البحث الآخر أن هناك ترقية كبيرة في فهم قراءة اللغة الإنجليزية بعد استخدام كاهوت (Korkmaz & Öz, 2021). وبالتالي مختلفة بالبحث السابق، يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام تطبيقات كاهوت كأداة الاختبار في التقييم اليومي لمادة اللغة العربية على ترقية نتائج تعلمها لدى الطلبة.

المنهجية

تصميم البحث

يستخدم هذا البحث مدخلا كميًا بتصميم البحث التجريبي، لأنه فيه هناك المجموعتان وهما المجموعة التجريبية التي ستعطى التصرف والمجموعة الضابطة التي لم تعطيه (Musthafa & Hermawan, 2018). ينوي الباحثون أن يستخدموا البحث التجريبي لمعرفة تأثير المتغير المستقل (استخدام تطبيقات كاهوت) على المتغير التابع (نتائج تعلم اللغة العربية) في ظل ظروف محكمة. ويستخدم الباحثون شبه التجريبي بتصميم مجموعة تحكم الاختبار القبلي والبعدي (*Pretest-posttest control group design*). فيما يلي الرسم البياني لتصميم مجموعة تحكم الاختبار القبلي والبعدي.

الجدول ١. الرسم البياني لتصميم مجموعة تحكم الاختبار القبلي والبعدي



البيان:

- E_1 : الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية
- K_1 : الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة
- E_2 : الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية
- K_2 : الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة

تقنية جمع البيانات وتحليلها

المتجمع لهذا البحث هو طلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تابين باندونيسيا في سنة دراسية ٢٠٢٠/٢٠١٩ بعدد ١٩٠ طالبا. أما اتخاذ العينة هو باستخدام أسلوب أخذ العينات الهادف (*Purposive Sampling*) وحصلت ٥٨ طالبا يتكون من ٢٩ طالبا في المجموعة التجريبية (الصف الحادي عشر قسم الرياضيات والعلوم الطبيعية ١) و ٢٩ طالبا في المجموعة الضابطة (الصف الحادي عشر قسم الرياضيات والعلوم الطبيعية ٢). لجمع البيانات، استخدم الباحثون اختبارين، وهو الاختبار القبلي والبعدي. تحليل البيانات المستخدمة للإجابة على الفرضية يبدأ من اختبار الافتراض الكلاسيكي (الحالة الطبيعية والتجانس) ثم اختبار t . إذا لم يتم استيفاء اختبار الافتراض الكلاسيكي، فيستخدم الباحثون بدلا وهو اختبار مان ويتني Mann Whitney-U (Sugiyono, 2019). وتحليل البيانات باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS v.22 for windows.

نتائج البحث

تم إجراء هذا البحث من تاريخ ٤ فبراير إلى ٧ مارس ٢٠٢٠ بتخصيص الوقت ٥ مرات، منها الاختبار القبلي مرة واحدة، تنفيذ تعليم اللغة العربية إلى تقويمه اليومي بأربع مرات، والاختبار البعدي مرة واحدة. الموضوع الذي تمت دراسته هو "دار العبادة" التي تشتمل على مهارة الاستماع والقراءة. فيما يتعلق بإجراءات تنفيذ التقويم اليومي لمادة اللغة العربية باستخدام تطبيقات كاهوت في المجموعة التجريبية، يبدأ الباحثون توفير الأسئلة المتعلقة بالمواد التي تم تدريسها، ويعدّ الأجهزة مثل الكمبيوتر المحمولة، شبكة الإنترنت، جهاز العرض، ومكبر الصوت. خاصة للطلبة فقط يعدوا الكمبيوتر المحمول. بالنسبة إلى محدودية الكمبيوتر المحمول الذي يمتلكه الطلبة ويُستخدم مختبر كمبيوتر المدرسة لاستعداد الاختبار الوطني، فيقوم الباحثون بتكوين المجموعة باستخدام جهاز الكمبيوتر المحمول الواحد لثلاثة إلى أربعة طلاب. ثم يفتح الباحثون عنوان الموقع: <http://www.kahoot.com>. ويختار قائمة *My Kahoots* لاختبار الاختبار الذي سيجربه على الطلبة. يُظهر رقم التعريف الشخصي للعبة *Game PIN* الذي يجب إدخاله الطلبة. في هذه المرحلة، يوجه الباحثون إليهم للوصول إلى <https://www.kahoot.it> على أجهزتهم، ثم يدخلوا رقم التعريف الشخصي للعبة.

الصورة ٢. نموذج عرض رقم التعريف الشخصي



الصورة ٣. نموذج عرض السؤال في جهاز المعلم

Pilih kalimat yang tepat untuk mengganti kalimat yang bergaris bawah berikut ke fi'il mudharil!

13

نَظَّفَ رَفِيقٌ يَدَهُ

0 Answers

Skip

نظف رفیق يده ▲

نظفوا عانثة يدها ◆

نظف رفیق يده ●

نظف رفیق يده ■

kahoot.it Game PIN: 345656

الصورة ٤. عرض اختيار الإجابة في جهاز الطلبة

PIN: 617474 1 of 6

Infithar 0

يختار الباحثون كل مجموعة من الطلبة إجابة واحدة صحيحة. يتم منح أعلى الدرجات تلقائياً للمجموعة التي تجيب بشكل صحيح وأسرع. وبالتالي ستكون هناك منافسة بين مجموعة إلى مجموعة أخرى. ثم يناقش الباحثون مع الطلبة كل السؤال الذي قد أجبته بتقديم السؤال لماذا اختار الإجابة الصحيحة أو الخاطئة. فطبعاً هذا النشاط يصبح مناقشة مثيرة للاهتمام، وسوف يتعلم الطلبة بشكل غير مباشر للتعبير عن آرائهم وفقاً لعقليتهم. يمكن للباحثين أن يعرفوا تطور عقلية الطلبة. وبعد ينتهي الطلبة اجابة جميع الأسئلة، سيعرض درجات ١ إلى ٣ كاملة مع قيمتها.

بناءً على البيانات المأخوذة من نتائج الاختبار القبلي والبعدي، من المعروف هناك مقارنة الزيادة في نتائج تعلم الطلبة من المجموعة التجريبية التي استخدمت تطبيقات كاهوت والمجموعة الضابطة التي لم تستخدمها في التقويم اليومي لمادة اللغة العربية. لمزيد من التفاصيل، انظر في الجدول التالي:

الجدول ٢. درجات الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

أعلى الدرجة		أدنى الدرجة		قيمة المتوسط	
الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
٧٥	١٠٠	٠	٦٥	٥٣,٦٢	٨٣,٦٢

الجدول ٣. درجات الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

أعلى الدرجة		أدنى الدرجة		قيمة المتوسط	
الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
٨٥	١٠٠	٣٠	٥٠	٦٢,٢٤	٧٣,٧٩

يوضح الجدول أعلاه أن درجات نتائج تعلم اللغة العربية في المجموعتين قد زادت بالتساوي. بلغ متوسط الزيادة في نتائج تعلم اللغة العربية للمجموعة التجريبية ٨٣,٦٢، والزيادة في المجموعة الضابطة ٧٣,٧٩.

قبل يستخدم الباحثون البيانات التي تم الحصول عليها لاختبار الفرضية، يجب أن تكون البيانات موزعة بشكل طبيعي ومتجانسة. في هذه الحالة، تم اختبار البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبار القبلي والبعدي من أجل اختبار الحالة الطبيعية والتجانس.

اختبار الحالة الطبيعية

تم استخدام التحليل الإحصائي البارامتري إذا تم توزيع البيانات بشكل طبيعي، وإذا لم يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي، فإن أسلوب التحليل المستخدم هو التحليل الإحصائي غير البارامتري (Sugiyono, 2019). قام الباحثون باختبار الحالة الطبيعية لمعرفة ما إذا كانت البيانات توزيع طبيعي أم لا. واستخدم اختبار قلمغوروف - سمرونوف. اتخذ القرار هو إذا كان Sig. (2-tailed) أكبر من ٠,٠٥، فالبيانات توزيع طبيعي، والعكس إذا كان Sig. (2-tailed) أصغر من ٠,٠٥، فالبيانات توزيع غير الطبيعي. فيما يلي نتائج اختبار الحالة الطبيعية في درجات الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية ودرجات الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة:

الجدول ٤ . نتيجة اختبار الحالة الطبيعية في الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

البيان	q	Sig. (2-tailed)	البيانات	الرقم
توزيع غير طبيعي	٠,٠٥	٠,٠٣	الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية	١
توزيع غير طبيعي	٠,٠٥	٠,٠٢٨	الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية	٢

بناءً على الجدول ٣ أعلاه، من المعروف أن نتائج اختبار الحالة الطبيعية للاختبارين القبلي والبعدي لدى الطلبة في المجموعة التجريبية أظهرت قيمة Sig. (2-tailed) أصغر من ٠,٠٥، بحيث يمكن القول أن توزيع درجات الاختبار القبلي والبعدي لنتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلبة في المجموعة التجريبية توزيع غير طبيعي.

الجدول ٥ . نتيجة اختبار الحالة الطبيعية في الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

البيان	q	Sig. (2-tailed)	البيانات	الرقم
توزيع غير طبيعي	٠,٠٥	٠,٠٠٠	الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة	١
توزيع غير طبيعي	٠,٠٥	٠,٠١٨	الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة	٢

بناءً على الجدول ٤ أعلاه، من المعروف أن نتائج اختبار الحالة الطبيعية للاختبارين القبلي والبعدي لدى الطلبة في المجموعة الضابطة أظهرت أيضاً قيمة Sig. (2-tailed) أصغر من ٠,٠٥، بحيث يمكن القول أن توزيع درجات الاختبار القبلي والبعدي لنتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلبة في المجموعة الضابطة توزيع غير طبيعي.

اختبار التجانس

يُستخدم اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كانت نتائج المجموعتين في الاختبار البعدي تدل التجانس أم لا. استخدم الباحثون اختبار التجانس في هذا البحث لأن العينات مأخوذة من المجموعتين. كما هو الحال اختبار الحالة الطبيعية، تم اتخاذ القرار في اختبار التجانس بمقارنة قيمة Sig. وقيمة ألفا α ٠,٠٥، إذا كان Sig. (2-tailed) أكبر من ٠,٠٥ فالبيانات تجانس، والعكس إذا كان Sig. (2-tailed) أصغر من ٠,٠٥ فالبيانات غير تجانس. فيما يلي نتائج اختبار التجانس في درجات الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية ودرجات الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة:

الجدول ٦. نتيجة اختبار التجانس في الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية والضابطة

البيان	α	Sig. (2-tailed)	البيانات	الرقم
تجانس	٠,٠٥	٠,٥٥٩	الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية	١
تجانس	٠,٩١٧	٠,٠٢٨	الاختبار القبلي البعدي للمجموعة الضابطة	٢

دل الجدول أعلاه أن نتيجة (Sig. (2-tailed) في اختبار التجانس على تحصيل الاختبار القبلي والبعدي للمجموعتين هي أكبر من ٠,٠٥، فالبيانات للمجموعتين تجانس.

اختبار مان ويتني Mann-Whitney U

بناءً على نتائج اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس على تحصيل الاختبار القبلي والاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والضابطة التي لا تستوفي متطلبات التحليل الإحصائي البارامترية، فإن الخطوة التالية هي اختبار الفرضية باستخدام اختبار Mann-Whitney U. في هذا الاختبار، استخدم الباحثون برنامج SPSS v.22 for windows. أساس اتخاذ القرار في هذا الاختبار هو إذا كان (Asymp. Sig. (2-tailed) أكبر من ٠,٠٥، ففرضية H_0 مقبول و H_a مردود، والعكس إذا كان (Asymp. Sig. (2-tailed) أصغر من ٠,٠٥، ففرضية H_a مقبول و H_0 مردود.

الفرضية المقترحة لهذا البحث هي:

H_a : هناك فرق كبير في نتائج تعلم اللغة العربية بين المجموعة التجريبية التي تستخدم تطبيقات كاهوت *Kahoot!* والمجموعة الضابطة التي لم تستخدمها في التقييم اليومي لمادة اللغة العربية لطلبة الفصل الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تابين.

H_0 : ليس هناك فرق كبير في نتائج تعلم اللغة العربية بين المجموعة التجريبية التي تستخدم تطبيقات كاهوت *Kahoot!* والمجموعة الضابطة التي لم تستخدمها في التقييم اليومي لمادة اللغة العربية لطلبة الفصل الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تابين.

فيما يلي نتائج اختبار Mann-Whitney U من برنامج SPSS v.22 for windows:

الجدول ٧. نتيجة اختبار Mann-Whitney U

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	261,500
Wilcoxon W	696,500
Z	-2,497
Asymp. Sig. (2-tailed)	,013

بناءً على جدول نتائج الاختبار أعلاه، من المعروف أن قيمة *Asymp. Sig. (2-tailed)* أصغر من ٠,٠٥، فالقرار من التحليل هو H_a مقبول و H_0 مردود. ثم يتبين من متوسط نتائج المجموعة التجريبية هو ٨٣,٦٢ والمجموعة الضابطة ٧٣,٧٩ تدل أن نتائج تعلم اللغة العربية من طلبة المجموعة التجريبية أعلى من طلبة المجموعة الضابطة. والخلاصة هي استخدام تطبيقات كاهوت في التقويم اليومي لمادة اللغة العربية تكون فعالة لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الفصل الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية تابين.

المناقشة

تشير نتيجة هذا البحث إلى أن استخدام تطبيقات كاهوت في التقويم اليومي لمادة اللغة العربية فعال في ترقية نتائج تعلمها لدى الطلبة. يظهر متوسط نتائج تعلم اللغة العربية لدى المجموعة التجريبية التي قبل تلقي التصرف بمقدار ٥٣,٦٢ والمجموعة الضابطة بمقدار ٦٢,٢٤. ثم بعد التصرف كان هناك الزيادة في متوسط المجموعة التجريبية وهو ٨٣,٦٢ والمجموعة الضابطة هو ٧٣,٧٩. هذا يدل أن تطبيقات كاهوت بالإضافة إلى قدرتها على تنشيط الطلبة وتحفيزهم على التعلم، فهي أيضاً قادرة على ترقية نتائج التعلم. يستطيع الطلبة ذكور المواد التعليمية لفترة أطول إذا تم إعطاؤهم حافزاً بالوسائل بدلا من عدم وجودها على الإطلاق. نتيجة هذا البحث مماثلة بالبحث الذي أجرته أميني تدل أن نتائج تعلم الطلبة في مادة مهارة القراءة قبل استخدام تطبيقات كاهوت تدل على درجة كافية، وبعد استخدامها يدل على درجة جيدة (Amni, 2019).

والبحث الذي قامت به مريم عبد الرحمن وقمره عبد الرحمن تدل أن تطبيقات كاهوت تساعد في تحسين العلمية التدريسية ورفع المستوى التحصيلي لدى الطلبة (Abdurrahman, 2019). ثم في البحث الذي قامت به فبرياني تدل أن استخدام كاهوت في تعليم عناصر اللغة العربية يعطي فوائد للطلبة، حيث يمكن مساعدتهم في تذكر المواد التي تم إعطاؤها، ويجعلهم أكثر حماساً، ويشعرون بالسعادة، ولا يشعرون بالملل، والقدرة على المشاركة بنشاط في القيام بتمارين على مادة عناصر اللغة العربية (Febriani, 2019). استخدام كاهوت في عملية التعليم هو استطاع زيادة اهتمام الطلبة واكتساب خبراتهم الجديدة في تعليم اللغة العربية في المدرسة لأنه لعب مفرح وممتع ومليح. وكاهوت أيضاً تكنولوجي في التعليم للتقويم اليومي وهذا موافق بالطلبة وهم لا يدرون استخدامه في الامتحان أو التقويم. وهذا العملية أي استخدام كاهوت فعال في التعليم وأيضاً بحيث يمكن تحسين نتائج تعلمهم في اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، يجب على المعلمين ترقية كفاءتهم على استخدام الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا المعلومات والاتصالات ككاهوت والأخرى (Rajabpour, 2021). وأيضاً يمكن معرفة قيام مقارنة أنواع الألعاب

التعليمية في عملية التعلم حتى يحسّن التعليم في الفصل ويفرح الطلبة في التعليم بأنواع التقويم كثيرا ويزيد خبرة حسنة لدى المعلمين أو الأساتيد في تنفيذ العملية التعليمية.

الخاتمة

بناءً على اختبار الفرضية الذي تم إجراؤه، يمكن استنتاج أن استخدام تطبيقات كاهوت *Kahoot!* في التقويم اليومي لمادة اللغة العربية تكون فعالة لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تابين بإندونيسيا. يقترح الباحثون أن يكون المعلمون أكثر إبداعاً في إعداد وتصميم الوسائل التعليمية لتعليم اللغة العربية. يوصون للباحثين الآخرين إذا كانوا يرغبون في استخدام تطبيقات كاهوت كأداة التقييم، فيمكن دمجها مع النموذج التعليمي الذي يركز على الطلبة.

المراجع

- Abdurrahman, M., & Abdurrahman, Q. (2019). Istikhdam Kahoot fi 'Amaliyati at-Ta'lim wa at-Ta'allum Litathwiri Mahaaraat al-Lughah al-'Arabiyyah li at-Thullab an-Nathiqina Bighairiha: Diraasah Washfiyyah. *Jurnal KIAS*, 14(1), 145–163.
<http://ejournals.kias.edu.my/index.php/jurnalkias/article/view/161>.
- AlAmer, H. A. M. (2021). Daur Tiknulujiya fi Muwajahatil Musykilaat al-Akadimiyyah an-Najimah 'an Intisyaari Jaaihah Firus Kuruna Lada Thullab al-Marhalah ats-Tsanawiyah. *International Journal of Research in Education Sciences*, 4(1). <http://www.iafh.net/index.php/IJRES/article/view/260>.
- Amni, R. F. (2019). *Istikhdam al-Wasail at-Thathbiqiyah "Kahoot" fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah li Maddah al-Qira'ah Litarqiyati Tahshil at-Talaamidz Ad-Dars Fiih (Diraasah Tajribiyah 'ala Talamidz as-Shaf ats-Tsamin fil Madrasah ats-Tsanawiyah al-Hukumiyah al-Ula Syimahi*. Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung. <http://digilib.uinsgd.ac.id/26257>.
- Chiang, H.-H. (2020). Kahoot! In an EFL Reading Class. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(1), 33–44.
<http://dx.doi.org/10.17507/jltr.1101.05>.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Deviana, A. D. (2020). Idārah Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyyah fi Al-Ma'had Al-Islamiyyah fi Dhou'Nadzoriyyah Sears (Sears Theory). *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 91–102. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1926>.

- Febriani, E. (2019). The Use of Kahoot as a Interactive Arabic Teaching Media. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(2), 383–399. <http://ejournal.inismupacitan.ac.id/index.php/tajdid/article/view/175>.
- Ghodke, D. M. (2022). Using Online Educational Resources in Teaching-Learning and Evaluation. *International Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 11(4), 92–96. <http://ijmer.in.doi./2022/11.04.17>.
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences Via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15–29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>.
- Ihsanuddin, M. (2016). Taqwim Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah Linnathiqina Bilughatin Ukhra. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 56–70. <https://doi.org/10.21274/tadris.2016.4.1.56-70>.
- Izzah, N., Mauludiyah, L., & Roziqi, M. A. (2021). Quiz and Vocab Arabic (Q&V Arabic) As Media for Mutholaah Arabic Vocabulary. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 9(2), 173–186. <https://doi.org/10.23971/altarib.v9i2.3129>.
- Korkmaz, S., & Öz, H. (2021). Using Kahoot to Improve Reading Comprehension of English as a Foreign Language Learners. *International Online Journal of Education and Teaching*, 8(2), 1138–1150. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1294319>.
- Md Yunus, M., & Azmanuddin bin Azman, M. (2019). Memory Stay Or Stray?: Irregular Verbs Learning Using Kahoot! *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL*, 5. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3431770>.
- Murtadho, N. (2021). Digital Resources and Their Use in Arabic Language Classroom: A Mini-narrative Review. *International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC 2021)*, 612, 242–248. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211212.045>.
- Musthafa, I., & Hermawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Bahasa Arab Konsep Dasar, Strategi, Metode, Teknik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Öz, G. Ö., & Ordu, Y. (2021). The Effects of Web Based Education and Kahoot Usage in Evaluation of the Knowledge and Skills Regarding Intramuscular Injection Among Nursing Students. *Nurse Education Today*, 103, 104910. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104910>.
- Rajabpour, A. (2021). Teachers' Perception of Advantages and Disadvantages of Kahoot! *English Linguistics Research*, 10(4), 49–61. <https://ideas.repec.org/a/jfr/elr111/v10y2021i4p49-61.html>
- Ramadhani, D. A. (2019). Evaluasi Pengajaran Bahasa arab dengan Media Online di Perguruan Tinggi. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 85–104. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v2i1.105>.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! For learning–A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The Impact of Gamification on Learning and Instruction: A Systematic Review of Empirical Evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>.

COPYRIGHT NOTICE

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.

