Alsina : Journal of Arabic Studies
Vol. 5, No. 2 (2023): 257-274
e-ISSN: 2622-6146; p-ISSN: 2622-6138
DOI: 10.21580/alsina.5.2.22933

Taṭwīr Adawāt al-Taqwīm al-Takwīnī al-Qā'imah ʿalā Kahoot li-Tarqīyat Itqān al-Mufradāt fī Taʿlīm al-Lughah al-ʿArabīyah bil-Madrasah al-Mihanīyah

تطوير أدوات التقويم التكويني القائمة على كاهوت لترقية إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المهنية

Aqida Miladia Nur[a], Mudrofin[b], Nada Fithria Bukhori[c]
[a]PPPTQ Al-Hikmah Tugurejo Semarang,
[b]UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, [c]Al-Azhar University, Egypt
Coresponding author: [a]aqidamiladia31@gmail.com

Abstract

This study aims to develop and test the effectiveness of formative assessment tools based on Kahoot to improve students' mastery of Arabic vocabulary. This study responds to the lack of variety in traditional assessment methods, which makes students feel bored and negatively impacts their ability to understand and retain vocabulary. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study involved a sample of students divided into experimental and control groups, and the test results were analyzed using appropriate statistical analysis. The findings showed that interactive assessment tools based on Kahoot effectively enhance students' mastery of Arabic vocabulary, with a statistically significant difference in test results between the groups, where the experimental group demonstrated a noticeable improvement in test scores.

© 2023 by Alsina : Journal of Arabic Studies.
This publication is licensed under a CC BY-NC-SA 4.0

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas instrumen evaluasi formatif berbasis Kahoot dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Penelitian ini dilakukan sebagai tanggapan terhadap kurangnya variasi dalam metode evaluasi tradisional, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan berdampak negatif pada kemampuan mereka dalam memahami dan menghafal kosakata. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan sampel siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol, dan hasil tes dianalisis menggunakan analisis statistik yang tepat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi interaktif berbasis Kahoot efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, dengan perbedaan yang signifikan secara statistik dalam hasil tes antara kedua kelompok, di mana kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor tes.

الملخص

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير واختبار فعالية أدوات التقويم التكويني القائمة على كاهوت في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى الطلاب. تأتي هذه الدراسة استجابة لضعف تنوع أساليب التقييم التقليدية، مما يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل وتأثير ذلك سلبا على قدرتهم في فهم وحفظ المفردات. استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE الذي يشمل التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم. شملت الدراسة عينة من الطلاب الذين تم تقسيمهم إلى مجموعات تجريبية وضابطة، وتم تحليل نتائج الاختبارات باستخدام التحليل الإحصائي المناسب. وأظهرت نتائج الدراسة أن أدوات التقييم التفاعلية القائمة على كاهوت فعالة في تحسين إتقان الطلاب لمفردات اللغة العربية، حيث وجد فرق ذو دلالة إحصائية في نتائج الاختبارات بين المجموعتين، مع تحقيق المجموعة التجريبية لتحسن ملحوظ في درجات الاختبار.

Keywords: Arabic language education; formative assessment tools; interactive learning; Kahoot; vocabulary mastery

المقدمة

في عصر العولمة، أصبح استخدام التكنولوجيا في التعليم ضرورة لا يمكن تجاهلها، خاصة في سياق التعليم المدرسي. يتطلب استخدام التكنولوجيا في التعليم التكيف مع العصر الرقمي للقرن الحادي والعشرين، حيث يجب أن يتحول جميع جوانب التعليم ببطء إلى الجوانب الرقمية.[١] بالنسبة للمعلمين، يعد إتقان التكنولوجيا مهارة أساسية لدعم تحسين عملية التعليم والتعلم.[٢] في سياق تعليم اللغات، يمكن أن يسهم استخدام التكنولوجيا في تعزيز عملية التفكير لدى الطلاب وزيادة فهمهم للمفاهيم اللغوية.[٣] في هذا السياق، يعتبر التقييم جزءا هاما من العملية التعليمية، حيث يساعد على قياس جودة التعلم وتحديد مدى إتقان الطلاب للمفردات اللغوية.[٤]

فيما يخص تعليم اللغة العربية، فإن إتقان المفردات يعد من أهم المهارات التي يجب على المتعلم اكتسابها من أجل تطوير مهارات الاتصال. المفردات هي أساس أي لغة، ويعتقد أن أول خطوة في تعلم أي لغة تبدأ بمعرفة المفردات وفهمها. إلا أن تعلم المفردات وحدها لا يكفي، حيث يحتاج المتعلم إلى ترتيبها بطريقة تسهل على المستمعين والقراء فهمها واستخدامها في السياقات المناسبة.[٥]

من هنا، يلعب تعليم المفردات دورا حاسما في تحسين مستوى إتقان اللغة العربية لدى الطلاب. فكلما زاد عدد المفردات التي يتقنها الطالب، زادت قدرته

---

[1] Irwan Irwan, "Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran," *Journal of Civic Education* 2, no. 1 (2019): 127, https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130.

[2] Zaidatul L. Maghfiroh and Sufirmansyah, "Optimalisasi Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di SD NU Gurah Kediri," *Al-Makrifat* 7, no. 2 (2022): 2, https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/makrifat/article/view/4844.

[3] Rasydiana Rasydiana, Yusuf Hanafi, and Ibnu Samsul Huda, "Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MTsN 2 Kota Malang," in *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, vol. 5 (Malang: Universitas Negeri Malang, 2019), 437, https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/513.

[4] Maghfiroh and Sufirmansyah, "Optimalisasi Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di SD NU Gurah Kediri," 2–3.

[5] Mawaddah Hudri, "Kahoot Application as Learning Platform for Evaluation of Arabic Vocabulary Elements," in *International Conference on Arabic Language and Literature*, vol. 4 (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2021), 404–5, http://proceedings2.upi.edu/index.php/ical/article/view/1869.

على تحسين مهاراته في الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة.[٦] ومع ذلك، فإن بعض التحديات تعيق هذا التعلم، خاصة عندما يتعلق الأمر بأساليب التقييم التقليدية.

وفقا لمقابلة أجريت مع معلم اللغة العربية في المدرسة الإسلامية المهنية بسمارانج، تبين أن الحصص الدراسية للغة العربية تستغرق ٧٠ دقيقة فقط أسبوعيا، مما يؤدي إلى عدم تحقيق النتائج المرجوة في تعليم المفردات. بالإضافة إلى ذلك، يعتمد نظام التقييم المستخدم غالبا على الاختبارات التقليدية (الاختبارات الورقية)، والتي لا تثير اهتمام الطلاب ولا تشجعهم على المشاركة بنشاط. يعد هذا التقييم الروتيني أحد العوامل التي تجعل تعليم اللغة العربية أقل جاذبية للطلاب.

في ضوء هذه التحديات، ظهرت الحاجة إلى إدخال أساليب تعليمية مبتكرة تعتمد على التكنولوجيا الحديثة لتحفيز الطلاب وتعزيز مشاركتهم في عملية التعلم. من بين هذه الأساليب، يأتي استخدام الألعاب التعليمية كوسيلة لزيادة التفاعل بين الطلاب وتحفيزهم. تتميز الألعاب التعليمية بإضفاء طابع الخيال والتحدي والفضول على عملية التعلم، مما يخلق بيئة تعليمية محفزة.

مع التطور السريع في تكنولوجيا المعلومات، ظهرت العديد من الوسائل التعليمية الرقمية القائمة على الألعاب، ومنها تطبيق كاهوت (Kahoot)،[٧] الذي يستخدم على نطاق واسع في المؤسسات التعليمية. يتيح كاهوت للمعلمين تقديم اختبارات تقييمية على شكل لعبة تفاعلية، مما يساعد في تحسين تركيز الطلاب وتفاعلهم أثناء الدراسة، ويزيد من دافعيتهم للتعلم. علاوة على ذلك، يوفر كاهوت تغذية راجعة فورية للطلاب، مما يسهم في تعزيز عملية تعلمهم.[٨]

بناء على هذه المشاكل، يهدف هذا البحث إلى تطوير أدوات تقييم تكويني قائمة على كاهوت لتحسين إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية في مدرسة بيت الرحمن الإسلامية المهنية بسمارانج. يعتقد الباحث أن استخدام كاهوت في

---

[6] Adri Lundeto et al., "Pelatihan Desain Pembelajaran Mufaradat Bahasa Arab melalui Media Kahoot! bagi Guru-guru Bahasa Arab Kota Manado," *TARSIUS: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis* 4, no. 2 (2022): 59–67, https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius/article/view/512.

[7] Suharsono, M. Ja'far Shodiq, and Yusuf Muhtarom, "Inovasi Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Games KAHOOT untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Ma`had IIT Rabbani Bengkulu," *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching* 1, no. 2 (2023): 149–57, https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/mahira/article/view/5792.

[8] Rasydiana, Hanafi, and Huda, "Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MTsN 2 Kota Malang."

تطوير أدوات التقييم سيزيد من دافعية الطلاب، ويغير نظرتهم إلى اللغة العربية من مادة صعبة إلى تجربة تعليمية ممتعة ومثيرة.

قد اهتم العديد من الباحثين في السنوات الأخيرة بدراسة تأثير استخدام التكنولوجيا والألعاب الرقمية في التعليم، وخاصة في تحسين الدافعية والتحصيل الدراسي لدى الطلاب. على سبيل المثال، وجد رجبي وآخرون أن استخدام الألعاب التفاعلية مثل كاهوت (Kahoot) يسهم بشكل كبير في زيادة تفاعل الطلاب وتعزيز تعلمهم.[٩] بالإضافة إلى ذلك، أكدت دراسة كونك وموورهاوس أن كاهوت يعزز من تفاعل الطلاب ويدعم التعلم التعاوني في الفصول الدراسية.[١٠] في سياق تعليم اللغات، أثبت البحث لأحمد وآخرين فعالية الألعاب الرقمية في تحسين تعلم المفردات، حيث وجدت أن الطلاب الذين استخدموا كاهوت في دروس المفردات قد أظهروا مستوى أعلى في الاستيعاب والاحتفاظ بالمفردات مقارنة بالطرق التقليدية.[١١] ومع ذلك، معظم هذه الأبحاث ركزت على لغات مثل الإنجليزية أو اللغات الأخرى، كما أشارت دراسة أتياني وآخرين التي ركزت على تعليم المفردات في اللغة اليابانية باستخدام الألعاب الرقمية،[١٢] ودراسة كابساليس وآخرين التي ركزت على تعليم اللغة اليونانية،[١٣] ودراسة رويز التي ركزت على تعليم اللغة الاسبانية.[١٤] لهذا، فإن هذه الدراسة تسعى لسد الفجوة من خلال تطوير أدوات تقييم تعتمد على كاهوت في

[9] Ahmad Ridho Rojabi et al., "Kahoot, Is It Fun or Unfun? Gamifying Vocabulary Learning to Boost Exam Scores, Engagement, and Motivation," *Frontiers in Education* 7 (2022): 1–11, https://doi.org/10.3389/feduc.2022.939884.

[10] Lucas Kohnke and Benjamin Luke Moorhouse, "Using Kahoot! To Gamify Learning in the Language Classroom," *RELC Journal* 53, no. 3 (2022): 769–75, https://doi.org/10.1177/00336882211040270.

[11] Alim Al Ayub Ahmed et al., "An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners' Vocabulary Recall and Retention," *Education Research International*, 2022, 1–10, https://doi.org/https://doi.org/10.1155/2022/9739147.

[12] Kadek Eva Krishna Adnyani et al., "Implementing Kahoot! For Japanese Language Learning in Indonesian High School," *Journal of Education Technology* 6, no. 2 (2022): 217–25, https://doi.org/10.23887/jet.v6i2.46102.

[13] Georgios D. Kapsalis, Alexandra Galani, and Olga Tzafea, "Kahoot! As a Formative Assessment Tool in Foreign Language Learning: A Case Study in Greek as an L2," *Theory and Practice in Language Studies* 10, no. 11 (2020): 1343–50, https://doi.org/10.17507/tpls.1011.01.

[14] Cristina González Ruiz, "The Effect of Integrating Kahoot! And Peer Instruction in the Spanish Flipped Classroom: The Student Perspective," *Journal of Spanish Language Teaching* 8, no. 1 (2021): 63–78, https://doi.org/10.1080/23247797.2021.1913832.

تعليم المفردات للغة العربية، وهو مجال لا يزال بحاجة إلى المزيد من البحث والابتكار.

هذا البحث يعتمد على منهج البحث والتطوير الذي يشمل مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم.[١٥] في مرحلة التحليل، يتم تحديد الاحتياجات التعليمية من خلال الأدوات مثل الملاحظات والاستبيانات، يليها التصميم الذي يشمل إعداد خطة الأدوات التعليمية. ثم يتم تطوير هذه الأدوات واختبارها مع الخبراء لتحديد فعاليتها قبل تطبيقها على الطلاب. يستخدم اختبار ت في مرحلة التقييم لتحليل فعالية الأدوات، وتجمع البيانات عبر المقابلات والاستبيانات،[١٦] ويحلل البحث باستخدام أساليب نوعية وكمية لتقييم الأدوات وفعاليتها.[١٧]

نتائج البحث

استخدم المنتج الذي تم تطويره في هذا البحث مع تطبيق نموذج ADDIE، وهي: التحليل (Analysis)، والتصميم (Design)، والتطوير (Development)، والتطبيق (Implementation)، والتقويم (Evaluation).

مرحلة التحليل

تم تحليل احتياجات تطوير المنتج من خلال دراسة المناهج الدراسية. في هذه المرحلة، تبين أن المنهج المستخدم لمواد اللغة العربية في مدرسة بيت الرحمن الإسلامية المهنية في سمارانج هو المنهج المستقل، حيث لم يعد يتم استخدام الكفاءات الأساسية (KD). بناء على قرار وزارة التربية والتعليم والثقافة والبحث العلمي والتكنولوجيا رقم ١١٥٢ لعام ٢٠٢٣ بشأن مخرجات التعليم العربية والمناهج المستقلة في المدارس، فإن إنجازات تعليم اللغة العربية على مستوى الثانوية هي أن يستطيع الطالب في مهارة الاستماع فهم المعلومات الواردة في النصوص العربية البسيطة المتعلقة بالحياة اليومية والبيئة. فيما يتعلق بمهارة الكلام، يتمكن الطالب من التعبير عن الأفكار والمعلومات في

---

15 Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 297; Nawang Wulandari, "Pengembangan Buku Saku Intensifikasi Bahasa Arab di IAIN METRO dengan Menggunakan Model ADDIE," *Al-Fathin: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab* 1, no. 2 (2019): 165–78, https://doi.org/10.32332/al-fathin.v1i2.1272.

16 Naifah, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab* (Semarang: Southeast Asian Publishing, 2021), 6.

17 Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 33.

النصوص العربية بشكل صحيح ومهذب من خلال المونولوج والحوار، بما يتناسب مع الثقافات المتعلقة بالحياة اليومية والبيئة. وفي مهارة القراءة، يستطيع الطالب فهم المعلومات الواردة في النصوص المكتوبة الرقمية وغير الرقمية المرتبطة بالحياة اليومية والبيئة. فيما يتعلق بمهارة الكتابة، يتمكن الطالب من تأليف نصوص مكتوبة بسيطة تتعلق بالحياة اليومية والبيئة.[١٨]

أظهرت نتائج المقابلات مع مدرس مادة اللغة العربية أن المواد التعليمية في الصف الحادي عشر تتضمن الهوية، الشعر، الاستئذان، الأعمال اليومية في المدرسة والأسرة، المهنة، وبعض مواد القواعد. تم تعديل هذه المواد لتتناسب مع نواتج التعلم، ثم جمعت في وحدة تعليمية أعدها المعلم من مصادر متعددة. من ناحية أخرى، كشفت نتائج استبيان الطلاب أن نظام التقويم الحالي في مدرسة بيت الرحمن الإسلامية المهنية سمارانج يعتمد على الطرق التقليدية (الاختبارات الورقية) ويحتاج إلى تحديث لتحفيز الطلاب. وأظهر الاستبيان أن ٤٥٪ من الطلاب يجدون تعلم المفردات ممتعا، بينما يواجه ٥٥٪ صعوبة في حفظها. كما أبدى ٨٥٪ من الطلاب عدم حماسهم للتقويم التقليدي، بينما يفضل ١٠٠٪ استخدام تطبيق "كاهوت" في التقويم، مما يشير إلى فعالية كاهوت في تحسين إتقان المفردات.

بناء على هذه النتائج، تشير التحليلات إلى الحاجة لتطوير أدوات تقويم تكويني قائمة على "كاهوت" لترقية مستوى إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية، حيث حصلت الحاجة على ٧٣٪ من معايير التقييم. بناء على ذلك، قرر فريق البحث تطوير أدوات التقويم التكويني باستخدام "كاهوت" كخطوة تالية في تحسين العملية التعليمية.

مرحلة التصميم

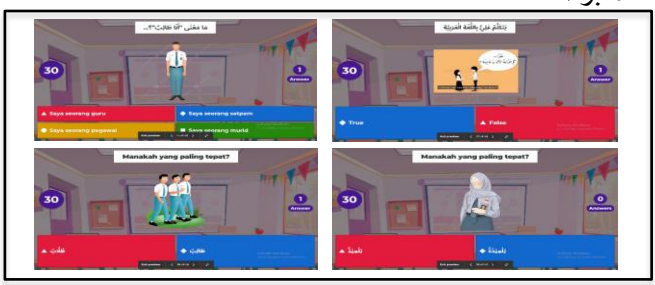
في مرحلة التصميم، صمم فريق البحث عدة مكونات قبل إنتاج أدوات التقويم التي سيتم تطويرها، وتشتمل على أهداف التصميم، ومواد التقويم، وفئات الأسئلة، وأدوات التطوير. يهدف التصميم إلى ابتكار أدوات تقويم مبتكرة لتعليم المفردات العربية، وجعل أدوات التقويم أكثر تشويقا وغير مملة، مع مواءمة العصر والتكنولوجيا وتطبيقها في مجال تعليم اللغة العربية. اختار فريق البحث مواد تقويم تشمل الأعمال اليومية في المدرسة، الأعمال اليومية في الأسرة، والمهنة، وأعدوا الأسئلة المستخدمة وفقا لنواتج التعليم وأهدافه من مصادر متعددة. حدد فريق البحث ثلاث فئات من الأسئلة: اختبار، استطلاع،

[18] Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, "Revisi Capaian Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka," Pub. L. No. 1152 (2023), 210.

ومناقشة. تحتوي أدوات التقويم على ٤٠ سؤالا، مقسمة إلى ٢٠ سؤالا للاختبار، و١٠ أسئلة للاستطلاع، و١٠ أسئلة للمناقشة، مزودة بصور ومقاطع فيديو جذابة. استخدم فريق البحث تطبيق مايكروسوفت وورد لإعداد الأسئلة، وتم استخدام تطبيق كاهوت لجعل الأسئلة أكثر تشويقا. كما تمت إضافة صور ومقاطع فيديو من جوجل ويوتيوب، وصممت صورة الغلاف باستخدام كانفا، واستخدمت مايكروسوفت إكسل لحساب نتائج الاختبارات.

مرحلة التطوير

في مرحلة التطوير، التي تتضمن صنع المنتج بعد التصميم، تم تطوير أدوات التقويم التكويني القائمة على كاهوت. تشتمل عملية التطوير على ثلاث مراحل رئيسية، وتم التحقق من صحة المنتج وحصلت على عدة اقتراحات من خبراء الإعلام وخبراء التقويم. قام فريق البحث بمراجعة المنتج بناء على اقتراحات الخبراء.



الصورة ١. عرض التقويم التكويني القائمة على كاهوت

في نهاية مرحلة التطوير والتحقق عند الخبراء، يمكن للمعلم والطلاب الوصول إلى منتج أدوات التقويم التكويني القائمة على كاهوت لترقية إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية من خلال الروابط التالية:

(١) أدوات التقويم التكويني عن الأعمال اليومية في المدرسة يمكن الوصول إليها عبر الرابط: https://create.kahoot.it/share/aktivita-sehari-hari-di-sekolah/811e897a-957-485d-b87b-4268d150d61c.

(٢) أما أدوات التقويم التكويني عن الأعمال اليومية في الأسرة، فيمكن الاطلاع عليها عبر الرابط: https://create.kahoot.it/share/aktivita-sehari-hari-dalam-keluarga/3ff7002b-9b40-42bb-a7ef-d18f2e35942d.

(٣) وبالنسبة لأدوات التقويم التكويني عن المهنة، يمكن الوصول إليها عبر الرابط: https://create.kahoot.it/share/profesi/46c19d9-4c9e-46ef-ae6c-789e4b69d0c2.

مرحلة التطبيق

بعد مراحل التطوير والتحقق، تم تطبيق أدوات التقويم التكويني القائمة على كاهوت لقياس إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية على مجموعات صغيرة وضمن اختبارات ميدانية.

الاختبار على المجموعة الصغيرة

تم اختبار الأدوات على ١٠ طلاب من الصف الحادي عشر في مدرسة بيت الرحمن الإسلامية المهنية سمارانج. تم تحليل الأسئلة من حيث الصلاحية والموثوقية وصعوبة الأسئلة وتمييزها. في اختبار صلاحية الأسئلة، كانت ٣٠ من أصل ٤٠ سؤالا صالحة للاستخدام بعد استبعاد الأسئلة غير الصالحة. أما بالنسبة لاختبار الموثوقية، فقد كانت قيمة ألفا كرونباخ ٠,٩٠، مما يشير إلى موثوقية عالية. فيما يتعلق بمستوى صعوبة الأسئلة، كان هناك ٢٨ سؤالا سهلا، و١٠ أسئلة متوسطة الصعوبة، وسؤالان صعبان. بالنسبة لتمييز الأسئلة، كانت ٣ أسئلة جيدة، و١٤ سؤالا جيدا جدا، و١٥ سؤالا سيئا، و٨ أسئلة سيئة جدا.

الاختبار الميداني

تم تنفيذ الاختبار النهائي في ٣٠-٣١ مايو ٢٠٢٤. استخدم في مجموعة قسم هندسة الحاسوب أدوات كاهوت، بينما استخدم في مجموعة قسم المصرفية الإسلامية طريقة التقويم التقليدي. النتائج أظهرت تميز مجموعة كاهوت في الأداء

مرحلة التقويم

في المرحلة الأخيرة من البحث، قام فريق البحث بتحليل فعالية أدوات التقويم التكويني القائمة على كاهوت لقياس إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية. تم استخدام اختبار (T-Test) للعينة المستقلة لتحليل النتائج. أظهرت نتائج اختبار التطبيع أن البيانات موزعة توزيعا طبيعيا. في تحليل نتائج اختبار العينة المستقلة، تم التحقق من توزيع البيانات باستخدام اختبار ليليفورس. في المجموعة الأولى، كانت قيمة (L) المحسوبة هي ٠,١٣٧، بينما كانت قيمة (L) الجدولية هي ٠,١٩٥، مما يعني أن البيانات موزعة توزيعا طبيعيا. وفي المجموعة الثانية، كانت قيمة (L) المحسوبة هي ٠,١٤٣، وقيمة (L) الجدولية هي ٠,١٩٠، مما يشير أيضا إلى أن البيانات موزعة توزيعا طبيعيا. بالنسبة لاختبار التجانس، أظهرت البيانات تجانسا في التباين، حيث كانت قيمة (F) المحسوبة هي ٢,١٨٢، وقيمة (F) الجدولية. استنادا إلى نتائج اختبار العينة المستقلة، كانت قيمة (P)

التنبؤية البعدية هي ٠,٠٠٠ مع مستوى دلالة ٠,٠٥، وبما أن قيمة (P) التنبؤية البعدية أقل من ٠,٠٥، يمكن استنتاج وجود "فرق معنوي" في النتائج. باختصار، أثبتت أدوات التقويم التكويني القائمة على كاهوت فعاليتها في تحسين إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية، مع تحقيق نتائج إيجابية في جميع جوانب التحليل.

المناقشة

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وتقييم أدوات التقويم التكويني لاكتساب المفردات العربية باستخدام نموذج ADDIE، مع التركيز بشكل خاص على استخدام منصة كاهوت لتعزيز تفاعل الطلاب وتحسين نتائج التعلم. توفر نتائج البحث رؤى هامة حول فعالية دمج التكنولوجيا في الممارسات التعليمية، لا سيما في سياق التقويم التكويني لتعلم اللغة.

أكدت مرحلة التحليل على الطبيعة المتطورة لتعليم اللغة العربية في المدرسة المهنية الإسلامية بيت الرحمن، التي تتبع الآن إطار منهج "كوريكولوم ميرديكا". تعكس هذه الخطوة الإصلاحات التعليمية الأوسع التي تركز على التعليم القائم على الكفاءة والمهارات اللغوية العملية، كما هو مطلوب من قبل وزارة التعليم والثقافة الإندونيسية في عام ٢٠٢٣. تتماشى هذه الإصلاحات مع الاتجاهات العالمية في تعليم اللغات، حيث يزداد التركيز على الكفاءة التواصلية بدلا من التعلم بالتكرار.[١٩] وأظهرت المقابلات مع معلمي اللغة العربية الحاجة إلى أساليب تقييم أكثر تشويقا وتحفيزا، حيث تبين أن الاختبارات التقليدية القائمة على الورق غير فعالة في الحفاظ على اهتمام الطلاب. تتماشى هذه النتيجة مع أبحاث سابقة أجراها الطاهر وآخرون، حيث أظهرت أن التقييمات التفاعلية والمعتمدة على الألعاب يمكن أن تعزز بشكل كبير من دافعية الطلاب ومشاركتهم في تعلم اللغة.[٢٠]

خلال مرحلة التصميم، هدف الباحث إلى إنشاء أدوات تقييم تكويني ليست فقط متوافقة مع نتائج التعلم الخاصة بالمنهج، ولكن أيضا تشويقية وملائمة لحياة الطلاب. يتماشى إدراج عناصر الوسائط المتعددة، مثل الصور ومقاطع الفيديو، ضمن منصة كاهوت مع نظرية التعلم بالوسائط المتعددة، التي تشير إلى أن مثل هذه العناصر يمكن أن تعزز من فهم الطلاب واحتفاظهم

[19] Sarah Elaine Eaton, *Global Trends in Language Learning in the Twenty-FIrst Centur* (Calgary: Onate Press, 2010).

[20] Mohd. Elmagzoub Eltahir et al., "The Impact of Game-Based Learning (GBL) on Students' Motivation, Engagement and Academic Performance on an Arabic Language Grammar Course in Higher Education," *Education and Information Technologies* 26, no. 3 (2021): 3251–78, https://doi.org/10.1007/s10639-020-10396-w.

بالمعلومات.[٢١] علاوة على ذلك، يسهم استخدام أنواع متنوعة من الأسئلة، بما في ذلك المسابقات والاستطلاعات والنقاشات، في تلبية احتياجات أساليب التعلم المختلفة ويساعد في الحفاظ على تفاعل الطلاب، كما يدعم ذلك يانغ وآخرون الذين يؤكدون على أهمية التنوع في أساليب التدريس في البيئات التعليمية الرقمية.[٢٢]

شملت مرحلة التطوير إنشاء أدوات التقييم باستخدام مزيج من مايكروسوفت وورد لإعداد المسودات، وكاهوت لإنشاء الاختبارات التفاعلية، وكانفا للتصميم البصري. تم التحقق من الأدوات بشكل دقيق من قبل خبراء الوسائط والتقييم، وهو خطوة حاسمة لضمان الصلاحية التعليمية وموثوقية التقييمات. تتماشى هذه العملية التكرارية من التطوير والتغذية الراجعة من الخبراء والتحسين مع أفضل الممارسات في تصميم التكنولوجيا التعليمية، كما أشار داوسون وآخرون.[٢٣]

أظهرت عملية تنفيذ هذه الأدوات مع مجموعة صغيرة من طلاب الصف الحادي عشر فعاليتها وقابليتها للتطبيق. تشير موثوقية الأدوات العالية، كما هو موضح في قيمة ألفا كرونباخ التي بلغت ٠,٩٠، إلى أنها تقدم مقياسا ثابتا لأداء الطلاب. ضمان توزيع صعوبة الأسئلة، التي تضمنت مزيجا من العناصر السهلة والمتوسطة والصعبة، أن التقييم كان مناسبا لتحدي الطلاب من مستويات قدرات مختلفة. تتفق هذه النتائج مع عمل كيم وآخرون، الذين وجدوا أن التقييمات المصممة جيدا والمعززة بالتكنولوجيا يمكن أن تحسن من التفاعل ونتائج التعلم في تعليم اللغات.[٢٤]

في مرحلة الاختبار الميداني، قارنَت الدراسة بين فعالية أدوات التقييم المستندة إلى كاهوت والتقييمات التقليدية القائمة على الورق عبر مجموعتين

---

21 Richard E. Mayer, "Cognitive Theory of Multimedia Learning," in *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, ed. Richard E. Mayer (Cambridge: Cambridge University Press, 2014), 43–71, https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005.

22 Fang-Ying Yang et al., "Instructional Suggestions Supporting Science Learning in Digital Environments Based on a Review of Eye Tracking Studies," *Educational Technology & Society* 21, no. 2 (2018): 28–45, https://www.jstor.org/stable/26388377.

23 Phillip Dawson et al., "Technology and Feedback Design," in *Learning, Design, and Technology* (Cham: Springer International Publishing, 2018), 1–45, https://doi.org/10.1007/978-3-319-17727-4_124-1.

24 Ahyoung Alicia Kim, Rurik L. Tywoniw, and Mark Chapman, "Technology-Enhanced Items in Grades 1–12 English Language Proficiency Assessments," *Language Assessment Quarterly* 19, no. 4 (2022): 343–67, https://doi.org/10.1080/15434303.2022.2039659.

من الطلاب. أظهرت المجموعة التي استخدمت كاهوت أداء أفضل بشكل ملحوظ، كما أكد ذلك اختبار ت للمجموعة المستقلة، الذي وجد قيمة p ذات دلالة إحصائية تبلغ ٠,٠٠٠. يدعم هذا نتائج بحث أجراه سليم وآخرون، الذين أشاروا إلى أن التقييمات المستندة إلى الألعاب، مثل تلك التي تقدمها كاهوت، يمكن أن تؤدي إلى تحقيق أعلى في التحصيل الأكاديمي مقارنة بالأساليب التقليدية.[٢٥] بالإضافة إلى ذلك، وجد كونه وموروهوس أن كاهوت لا يحسن فقط من نتائج التعلم، بل يعزز أيضا بيئة صفية أكثر تفاعلا وحيوية، وهو أمر حاسم للحفاظ على اهتمام الطلاب في مواضيع مثل تعلم اللغات.[٢٦]

أكدت مرحلة التقييم النهائي فعالية الأدوات في تعزيز اكتساب المفردات. ووجد أن الأدوات ليست فقط موثوقة من الناحية الإحصائية، بل كانت أيضا مستقبلة بشكل إيجابي من قبل الطلاب، حيث أعرب الكثير منهم عن تفضيلهم للتنسيق التفاعلي على الأساليب التقليدية. يتماشى هذا مع الأدبيات التعليمية الأوسع التي تدعو إلى دمج التكنولوجيا لتعزيز تجارب التعلم، خاصة في مجال التقويم التكويني.[٢٧] كما تتوافق النتائج مع دراسة أجراها كاماشو-سانشيز وآخرون، التي أكدت على دور الأدوات القائمة على الألعاب مثل كاهوت في زيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم، مما يؤدي إلى تحسين النتائج التعليمية.[٢٨]

لقد أثبت تطوير وتنفيذ أدوات التقويم التكويني باستخدام كاهوت فعاليته الكبيرة في تعزيز اكتساب المفردات العربية بين الطلاب في المدرسة المهنية الإسلامية بيت الرحمن. لا تتوافق هذه الأدوات مع منهج "كوريكولوم ميرديكا" فحسب، بل تعالج أيضا التحديات التحفيزية المرتبطة بأساليب التقييم التقليدية. تدعم النتائج الإيجابية التي لوحظت في هذه الدراسة مجموعة متزايدة من الأبحاث التي تسلط الضوء على فوائد دمج التكنولوجيا في تعلم

[25] Awaz Naaman Saleem, Narmin Mohammed Noori, and Fezile Ozdamli, "Gamification Applications in E-Learning: A Literature Review," *Technology, Knowledge and Learning* 27, no. 1 (2022): 139–59, https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x.

[26] Kohnke and Moorhouse, "Using Kahoot! To Gamify Learning in the Language Classroom."

[27] Mikyung Kim Wolf and Alexis A. Lopez, "Developing a Technology-Based Classroom Assessment of Academic Reading Skills for English Language Learners and Teachers: Validity Evidence for Formative Use," *Languages* 7, no. 2 (2022): 71, https://doi.org/10.3390/languages7020071.

[28] Rubén Camacho-Sánchez et al., "Enhancing Motivation and Academic Performance through Gamified Digital Game-Based Learning Methodology Using the ARCS Model," *Interactive Learning Environments*, 2023, 1–18, https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2294762.

اللغات، خاصة من حيث تحسين التفاعل والدافعية والأداء الأكاديمي.[٢٩] تشير نجاحات هذه الأدوات إلى أن الأساليب المشابهة قد تكون مفيدة في سياقات تعليمية أخرى، خاصة في البيئات التي يكون فيها دافعية الطلاب وتفاعلهم أمرا حاسما لنجاح التعلم.

الخلاصة

بناء على نتائج هذه الدراسة، تبين أن استخدام أدوات التقييم التكويني الرقمية مثل منصة كاهوت يساهم بشكل فعال في تحسين مستوى إتقان مفردات اللغة العربية، حيث وفرت هذه الأدوات تجربة تفاعلية ومشوقة للطلاب، مما زاد من مشاركتهم الفعالة في عملية التعلم. أظهرت الدراسة أيضا أن إضافة الوسائط المتعددة مثل الصور ومقاطع الفيديو في أسئلة التقييم يعزز فهم الطلاب للمفردات من خلال الربط بين المفاهيم والعناصر المرئية. على الرغم من استخدام تقنيات بسيطة مثل مايكروسوفت وورد لإعداد الأسئلة مايكروسوفت إكسل لتحليل النتائج، إلا أن الدراسة تشير إلى إمكانية استخدام تقنيات أكثر تقدما للحصول على نتائج أكثر دقة وكفاءة. علاوة على ذلك، تم التحقق من صلاحية أدوات التقييم من قبل خبراء، مما يؤكد أهمية ضمان أن تكون الأسئلة مناسبة لمستوى الطلاب من حيث الصعوبة والتمييز. وأخيرا، أظهرت النتائج الإحصائية وجود فرق دال إحصائيا بين الطلاب الذين استخدموا كاهوت والطلاب الذين خضعوا لتقييمات ورقية، مما يدل على فعالية كاهوت في تعزيز تعلم المفردات. ينصح في الدراسات المستقبلية بتوسيع نطاق العينة ودمج تقنيات متقدمة مثل الذكاء الاصطناعي لتحسين تجربة التعلم وجعلها أكثر تخصيصا.

قائمة المراجع

Adnyani, Kadek Eva Krishna, I Wayan Adnyana, Ni Nyoman Murniasih, and Ni Komang Arie Suwastini. "Implementing Kahoot! For Japanese Language Learning in Indonesian High School." *Journal of Education Technology* 6, no. 2 (2022): 217–25. https://doi.org/10.23887/jet.v6i2.46102.

Ahmed, Alim Al Ayub, Biju Theruvil Sayed, Ismail Suardi

[29] Kim, Tywoniw, and Chapman, "Technology-Enhanced Items in Grades 1–12 English Language Proficiency Assessments"; Eltahir et al., "The Impact of Game-Based Learning (GBL) on Students' Motivation, Engagement and Academic Performance on an Arabic Language Grammar Course in Higher Education"; Saleem, Noori, and Ozdamli, "Gamification Applications in E-Learning: A Literature Review."

Wekke, Mulyanto Widodo, Dian Rostikawati, Muneam Hussein Ali, Hamed Ali Abdul Hussein, and Mahdieh Azizian. "An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners' Vocabulary Recall and Retention." *Education Research International*, 2022, 1–10. https://doi.org/https://doi.org/10.1155/2022/9739147.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Revisi Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, Pub. L. No. 1152 (2023).

Camacho-Sánchez, Rubén, Jorge Serna Bardavío, Aaron Rillo-Albert, and Pere Lavega-Burgués. "Enhancing Motivation and Academic Performance through Gamified Digital Game-Based Learning Methodology Using the ARCS Model." *Interactive Learning Environments*, 2023, 1–18. https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2294762.

Dawson, Phillip, Michael Henderson, Tracii Ryan, Paige Mahoney, David Boud, Michael Phillips, and Elizabeth Molloy. "Technology and Feedback Design." In *Learning, Design, and Technology*, 1–45. Cham: Springer International Publishing, 2018. https://doi.org/10.1007/978-3-319-17727-4_124-1.

Eaton, Sarah Elaine. *Global Trends in Language Learning in the Twenty-FIrst Centur*. Calgary: Onate Press, 2010.

Eltahir, Mohd. Elmagzoub, Najeh Rajeh Alsalhi, Sami Al-Qatawneh, Hatem Ahmad AlQudah, and Mazan Jaradat. "The Impact of Game-Based Learning (GBL) on Students' Motivation, Engagement and Academic Performance on an Arabic Language Grammar Course in Higher Education." *Education and Information Technologies* 26, no. 3 (2021): 3251–78. https://doi.org/10.1007/s10639-020-10396-w.

Hudri, Mawaddah. "Kahoot Application as Learning Platform for Evaluation of Arabic Vocabulary Elements." In *International Conference on Arabic Language and*

Literature, 4:403–10. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2021. http://proceedings2.upi.edu/index.php/ical/article/view/1869.

Irwan, Irwan. "Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran." *Journal of Civic Education* 2, no. 1 (2019): 126–40. https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130.

Kapsalis, Georgios D., Alexandra Galani, and Olga Tzafea. "Kahoot! As a Formative Assessment Tool in Foreign Language Learning: A Case Study in Greek as an L2." *Theory and Practice in Language Studies* 10, no. 11 (2020): 1343–50. https://doi.org/10.17507/tpls.1011.01.

Kim, Ahyoung Alicia, Rurik L. Tywoniw, and Mark Chapman. "Technology-Enhanced Items in Grades 1–12 English Language Proficiency Assessments." *Language Assessment Quarterly* 19, no. 4 (2022): 343–67. https://doi.org/10.1080/15434303.2022.2039659.

Kohnke, Lucas, and Benjamin Luke Moorhouse. "Using Kahoot! To Gamify Learning in the Language Classroom." *RELC Journal* 53, no. 3 (2022): 769–75. https://doi.org/10.1177/00336882211040270.

Lundeto, Adri, Misbahuddin Misbahuddin, Zainuddin Soga, Hasnil Oktavera, Siti Nurhasana Mokodompit, and Najwa Hasania. "Pelatihan Desain Pembelajaran Mufaradat Bahasa Arab melalui Media Kahoot! bagi Guru-guru Bahasa Arab Kota Manado." *TARSIUS: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis* 4, no. 2 (2022): 59–67. https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius/article/view/512.

Maghfiroh, Zaidatul L., and Sufirmansyah. "Optimalisasi Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di SD NU Gurah Kediri." *Al-Makrifat* 7, no. 2 (2022): 1–19. https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/makrifat/article/view/4844.

Mayer, Richard E. "Cognitive Theory of Multimedia Learning." In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, edited by Richard E. Mayer, 43–71. Cambridge:

Cambridge University Press, 2014. https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005.

Naifah. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Semarang: Southeast Asian Publishing, 2021.

Rasydiana, Rasydiana, Yusuf Hanafi, and Ibnu Samsul Huda. "Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MTsN 2 Kota Malang." In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 5:437–47. Malang: Universitas Negeri Malang, 2019. https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/513.

Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

Rojabi, Ahmad Ridho, Slamet Setiawan, Ahmad Munir, Oikurema Purwati, Rizka Safriyani, Nina Hayuningtyas, Siti Khodijah, and Rengganis Siwi Amumpuni. "Kahoot, Is It Fun or Unfun? Gamifying Vocabulary Learning to Boost Exam Scores, Engagement, and Motivation." *Frontiers in Education* 7 (2022): 1–11. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.939884.

Ruiz, Cristina González. "The Effect of Integrating Kahoot! And Peer Instruction in the Spanish Flipped Classroom: The Student Perspective." *Journal of Spanish Language Teaching* 8, no. 1 (2021): 63–78. https://doi.org/10.1080/23247797.2021.1913832.

Saleem, Awaz Naaman, Narmin Mohammed Noori, and Fezile Ozdamli. "Gamification Applications in E-Learning: A Literature Review." *Technology, Knowledge and Learning* 27, no. 1 (2022): 139–59. https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Suharsono, M. Ja'far Shodiq, and Yusuf Muhtarom. "Inovasi Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Games KAHOOT untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Ma`had IIT Rabbani Bengkulu." *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching* 1, no. 2 (2023): 149–57. https://ejournal.uin-

suka.ac.id/tarbiyah/mahira/article/view/5792.

Wolf, Mikyung Kim, and Alexis A. Lopez. "Developing a Technology-Based Classroom Assessment of Academic Reading Skills for English Language Learners and Teachers: Validity Evidence for Formative Use." *Languages* 7, no. 2 (2022): 71. https://doi.org/10.3390/languages7020071.

Wulandari, Nawang. "Pengembangan Buku Saku Intensifikasi Bahasa Arab di IAIN METRO dengan Menggunakan Model ADDIE." *Al-Fathin: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab* 1, no. 2 (2019): 165–78. https://doi.org/10.32332/al-fathin.v1i2.1272.

Yang, Fang-Ying, Meng-Jung Tsai, Guo-Li Chiou, Silvia Wen-Yu Lee, Cheng-Chieh Chang, and Li-Ling Chen. "Instructional Suggestions Supporting Science Learning in Digital Environments Based on a Review of Eye Tracking Studies." *Educational Technology & Society* 21, no. 2 (2018): 28–45. https://www.jstor.org/stable/26388377.