Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodat dan Qowaid di MTsN 3 Kediri

تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية قويزيز (Quizizz) في تعليم اللغة العربية لترقية كفاءة المفردات والقواعد في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري

Binti Mar'atul Muthongah[1], Ratna Saidah, M.Pd.[2], Eko Budi Hartanto, S.Hum., M.Pd.I.[3]
Institut Agama Islam Negeri Kediri

Abstrak:

Media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, karena itu muncul berbagai jenis media dan banyak pembaruan seiring dengan perkembangan teknologi. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan berdampak positif pada keberhasilan mereka. Namun pada kenyataannya pemanfaatan media berbasiskan teknologi belum banyak diterapkan di beberapa sekolah. Salah satunya yaitu pada MTsN 3 Kediri termasuk di kelas VIII. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskrispsikan Media Pembelajaran Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTSN 3 Kediri. Jenis penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE: analisis (analyze), desain (design), pengembangan (develop), implementasi (implement), dan evaluasi (evaluate). Penelitian ini dilakukan pada bulan januari sampai bulan februari di kelas VIII-B yang berjumlah 36 siswa. Desain yang digunakan ialah uji coba *one group pretest-postest design*. Pada hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Quizizz pada pembelajaran bahasa Arab kelas VIII B MTsN 3 Kediri dengan tingkat kelayakan melalui uji validasi kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 89% yang termasuk kategori "sangat layak". Sedangkan berdasarkan hasil analisis kemenarikan media menurut siswa memperoleh skor 88% termasuk dalam kategori "Sangat Menarik". Sedangkan tingkat keefektifan media diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, dengan rata-rata nilai *pre-test* adalah 60 sedangkan rata-rata nilai *post-test* adalah 87. Pada tahap uji-t dengan taraf signifikasi 0,05 diperoleh hasil T_{hitung} 13,26 sedangkan T_{tabel} 1,67 yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah diterapkan produk dari hasil pengembangan. Dengan pengembangan media pembelajaran bahasa arab melalui quizizz maka ilmu bahasa Arab juga turut berkembang mengikuti zaman milenial.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Pembelajaran Bahasa Arab

Abstract:

Media plays an important role in the learning process, therefore different types of media appear and many updates along with the development of technology. Choosing the right media can increase student interest and have a positive impact on their success. But in fact, the use of technology-based media has not been widely

[1] bintimar.a2@gmail.com
[2] saidahratna@iainkediri.ac.id
[3] ekobudi@iainkediri.ac.id

applied in some schools. One of them is MTsN 3 Kediri included in class VIII. The purpose of this study is to describe Quizizz Learning Media in Arabic Learning for Class VIII MTSN 3 Kediri Students. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model: analysis, design, develop, implement, and evaluate. This study was conducted from January to February in class VIII-B which amounted to 36 students. The design used is a trial of one group pretest-postest design. In the results of research on the development of Quizizz learning media in Arabic language learning grade VIII B MTsN 3 Kediri with a feasibility level through validation tests to media experts, material experts and learning experts. an average score of 89% was obtained which was included in the "very decent" category. Meanwhile, based on the results of the analysis of media attractiveness according to students obtained a score of 88%. Which score is included in the "Very Interesting" category. While the level of media effectiveness is obtained from students' pre-test and post-test results, with the average pre-test score is 60 while the average post-test score is 87. At the t-test stage with a signification level of 0.05, the result of $T_{calculate}$ 13.26 was obtained while T_{table} 1.67 which means Ho was rejected and Ha was accepted, so it can be concluded that there is a significant difference in the average score of students before and after applying the product from the development results. With the development of Arabic language learning media through Quizizz, Arabic language knowledge is also developing following the millennial era.

Keyword: Learning Media, Quizizz, Arabic Learning

المقدّمة

تلعب الوسائل دورا مهما في عملية التعلّم، ولهذا السبب هناك أنواع مختلفة من الوسائل والكثير من التحديثات جنبا إلى جنب مع التطورات التكنولوجية. الوسيلة التعليمية مهبأ لتحسين ذاكرة الطلاب واستيعابهم للعلم. إختيار الوسيلة التعليمية المناسبة سيزيد من اهتمام الطلاب ويكون له تأثير إيجابي على نجاحهم. أحد الأمثلة على وسائل التعليم التفاعلية هو Quizizz. كما ذكر كريستيان وسيلفيا (٢٠٢١)، يؤثر Quizizz على نتائج تعلّم التلاميذ المتعلقة بفهمهم للمواد التي تدريسها. كثير من تنسيقات الصور والفيديو والألوان والنصوص والصوت المختلفة على تسهيل فهم المواد على الطلاب. يتيح ذلك للطلاب تذكر ما تعلموه وإنشاء تعليقات أثناء عملية التعلّم.[٤] في الواقع، لم يكثر تطبيق إستخدام الوسيلة على التكنولوجيا في المدارس. واحد منهم في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري المدرجة في الصف الثامن–ب. الغرض من هذا البحث هو وصف الوسيلة التعليمية التفاعلية قويزيز *(Quizizz)* في تعليم اللغة العربية لترقية

[4] Cristiyanda dan Sylvia, "Pengaruh Penggunaan Webquiz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang," *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2021.

كفاءة المفردات والقواعد للصف الثامن–ب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري.

تستخدم الباحثة في هذه الدراسات المراجع والمقارنة التي أجراها أحمد أجونج فيرمانشة، ٢٠٢١، تطوير وسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على الألعاب Quizizz في التعليم الموضوعي من الصف الرابع في المدرسة الإبتداءية الإسلامية الإصلاح سيدواياه باسوروان. موليا روسديان، ٢٠٢١، تطوير وسيلة التعليمية بمساعدة Quizizz في مواد بناء الغرفة الجانبية المسطحة للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ سياك هولو. نور الإثنين ونور الهدى، ٢٠٢٠، تطوير وسيلة التعليمية المفردات العربية بالاعتماد على لعبة *My Happy Route*.

ركزت الدراسات السابقة بشكل أكبر على تطوير وسائط الألعاب ، في حين يمكن تسمية هذا البحث بتطوير وسائط التعلم في شكل وحدات إلكترونية. حيث توجد أهداف تعليمية ومواد ومسابقات / ألعاب وأمثلة وأدوات تقييم التعلم مع أحدث الميزات في وسيلة التعليمية. ثم يركز هذا البحث على تعليم اللغة العربية على نقاط المفردات والقواعد.

وفقا جاي (١٩٩٠) ، فإن بحث التطوير هي محاولة لتطوير منتج فعال للاستخدام المدرسي ، وليس لاختبار النظريات.[5] بينما وفقا ل سوجيونو، فإن البحث والتطوير ، المعروف باسم البحث والتطوير *(R &D)*، هو في الأساس البحث والتطوير الذي يستخدم لإنتاج منتج معين ، واختبار فعالية هذا المنتج.[6] وقال نيوباي، الوسائل هي قناة المعلومات أو *channels of communication*.[7] وفقا لجمارة، فإن وسيلة التعليمية هي أي أداة يمكن استخدامها لنقل الرسائل لتحقيق أهداف التعلم.[8]

[5] Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan" 1, No.1 (2023): 88.

[6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 297.

[7] Newby dan Timoty J., dkk, *Educational Technology for teaching and learning* (New York: Pearson, 2011), 120.

[8] Djamarah, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 121.

عرفت الوسلة التعليمية بتسميات مختلفة إما اتبع تطورها التاريخي، أو تبعا لنوع الحواس المستخدمة في إدراكها أو تبعا لدورها في التدريس. من ذلك وسائل الإيضاح، والوسائل المعينة، والوسائل البصرية، والوسائل السمعية، والوسائل السمعية البصرية، والوسائل التعليمية.[٩] تعريف آخر يقول بأن الوسيلة التعليمية هي الواسطة أو الأداة التي تذكرنا بالطريقة الصحيحة التي يتم عرض الخيرات من خلالها أمام التلاميذ[١٠]

تطوير وسيلة التعليمية هو سلسلة من العمليات أو الأنشطة التي يتم تنفيذها لإنتاج وسائط التعلم بناء على نظريات التطوير الحالية. وبالتالي ، فإن تطوير وسائط التعلم مجهز أيضا بخطط الدروس واختبارات نتائج التعلم كشرط في عملية التعلم.[١١]

التفاعلية هي الشيء المتعلق بالاتصال ثنائي الاتجاه. الشيء هو فعل متبادل ورد فعل، نشط مع بعضهما البعض، ومترابط وله معاملة بالمثل بين بعضهما البعض.[١٢] ينظر إلى وسائل التعليمية التفاعلية على أنها ضرورية ، مع الأخذ في الاعتبار مزايا وسائل التعليمية التفاعلية التي يمكن التفاعل معها على نطاق أوسع. يصبح التعليم أيضا أكثر شخصية مما يلبي احتياجات استراتيجيات التعلم المختلفة.[١٣] وسائل التعليمية التفاعلية هي أداة وسيطة لإيصال المواد التعليمية من قبل المعلمين إلى الطلاب حيث يؤدي استخدامها إلى التفاعل بين الطلاب ووسائل التعليمية بطريقة مترابطة وتزود بعضها البعض بالأفعال وردود الفعل بين بعضها البعض.[١٤]

---

[٩] محمد محمود الحيلة, *تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية* (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة, ٢٠٠٠), ٤.

[١٠] خالد إسماعيل غنيم, *التربية المعاصرة قضايا وحلول* (مركاز الكتاب الأكاديمي, ٢٠١٥), ١٧٧.

[11] Dr. Ani Cahyadi, S.Ag., M.Pd, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Lakista Indonesia, 2019), 69–70.

[12] Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no. 1 (1 April 2019): 77, https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409.

[13] Mustika Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, dan Maissy Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Jurnal Online Informatika* 2, no. 2 (6 Januari 2018): 121, https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139.

[14] Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," 76.

صرح فوربا أن " *Quizizz* هو تطبيق قائم على الألعاب يجلب أنشطة متعددة اللاعبين إلى الفصل الدراسي ويجعل التدريب في الفصل الدراسي تفاعليا وممتعا.[١٥] وذكر أمورنشوين أن " *Quizizz* هي أداة أو وسيلة تعليمية يعتقد أنها قادرة على تحفيز التلاميذ على التعلم من خلال ميزات مثيرة للاهتمام.[١٦] وكذلك، يستطيع *Quizizz* أن يجعل التعلم يركز على الطلاب بحيث يشاركون بنشاط في عملية التعلم. يكون *Quizizz* وسيلة تعليمية أن تزيد من تركيز التعلم لدى التلاميذ.[١٧]

أنشطة التعلم هي أكثر من مجرد التدريس، ولكنها جهود المعلم لجعل أنشطة التعلم مثيرة للاهتمام أيضا، وتعزيز الاهتمام، وصقل أنشطة التلاميذ.[١٨] تعليم اللغة العربية هو مجال يهدف إلى تشجيع وتوجيه وتطوير وتحسين القدرات وتعزيز الاتجاه الإيجابي تجاه اللغة العربية، سواء على المستوى الاستقبالي أو الإنتاجي. المهارات الاستقبالية هي القدرة على فهم قراءة الآخرين وكلامهم، والمهارات اللغوية الاستقبالية هي أنشطة الاستماع والقراءة. يجب على المعلمين تدريس المهارات اللغوية على مراحل الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.[١٩]

منهج البحث

هذا النوع من البحث هو بحث تطويري *(R&D)*. هذا البحث هو عملية أو خطوات لإنشاء منتجات جديدة أو تحسين المنتجات الحالية لزيادة قيمة فعاليتها.[٢٠] اختيار طريقة البحث للبحث والتطوير *(R&D)* لأن هذا البحث يهدف إلى تطوير منتج الذي سوف مختبر جدويه من التحقق صحة الخبراء. يستخدم هذا البحث نموذج التطوير ADDIE.

---

[15] Purba L.S.L, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," *JDP* 12. No. 1 (2019): 5.

[16] Amornchewin, dkk, "The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement," *Indonesian Journal Of Informatics Education* 2, no. 2 (2018): 87.

[17] Liantoni dan Rosetya, dkk, "Peran Teknologi Informasi Untuk Peningkatan Kemampuan Siswa SMA dan SMK Dalam Menghadapi Perkembangan Era Digital. Publikasi Pendidikan" 8. No. 2 (2018).

[18] Sholihah, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat," *Tarling: Journal Of Language Education* 1, no. 1 (2017): 66.

[19] Ahmad Fuad Efendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2009), 14.

[20] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 297.

وقال برانج إن ADDIE هي اختصار للكلمات "التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم"، كان خمس مراحل للتطوير: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.[٢١]

البيانات هي أيضا معلومات يمكن أن تحتوي على أرقام أو حقائق.[٢٢] سيقسم عرض البيانات إلى قسمين بناء على طبيعتها،

١) البيانات الكيفية

تتكون البيانات الكيفية من المعلومات التي تواجد عليها من المشاورات مع المشرفين والاقتراحات والمدخلات من خبراء الإعلام والمعلمين، وعن المقابلات مع معلم الصف. تتكون البيانات الكيفية أيضا من معلومات من المواد التعليمية وخصائص التلاميذ والوسيلة المستخدمة في تعلم اللغة العربية عادة.

٢) البيانات الكمية

تواجد هذه البيانات الكمية من الباحثة من خلال تقييم أدوات التحقق من خبراء الوسيلة وخبراء المواد وخبراء التعلم ونتائج استبيانات استجابة التلاميذ ونتائج الاختبار القبلي والبعدي.

تستخدم تقنية جمع البيانات الاستبيانات والاختبارات والملاحظات والمقابلات. تم تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الكمي والكيفي.

نتيجة البحث

أ. عملية تطوير المنتج

هذا البحث يلتزم بنموذج التطوير *ADDIE*، فإن هذا البحث له خمس مراحل تطوير، وهي التحليل *(analyze)* والتصميم *(design)* والتطوير *(develop)* والتطبيق *(implement)* والتقييم *(evaluate)*.

١. التحليل *(analyze)*

[21] Robert Maribe Brance, *Instructional Design-The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009), 2.

[22] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)* (Bandung: Alfabeta, 2016), 5.

في هذه مرحلة التحليل، يكون النشاط الرئيسي للباحثة هو تحليل المشكلات التي وجدت عليها. استخدمت الباحثة تقنيات المقابلة مع معلمة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري للحصول على معلومات حول استخدام وسائل التعليم[٢٣]، التالي:

١) استخدمت معلمة اللغة العربية وسائل التعلم التي تستخدم الحاسوب أو أجهزة العرض عند التدريس في الفصل نادرا، وبسبب ضيق الوقت لإعداد الوسائل واختلاف احتياجات كل فصل. بل أن المدرسة أمدّت مرافق الحاسوب كثيرة.

٢) في عملية التعلّم، استخدمت المعلمة أكثر مرارا طريقة المحاضرات والأسئلة والأجوبة. وفي عام ٢٠١٩، استخدمت المعلمة وسيلة *Quizizz* أيضا، ما كان الطلاب متحمسين للغاية للمشاركة في التعلّم.

٣) استخدمت المعلمة الأدوات التقليدية، وهي الكتب المدرسية والسبورة، لإعطاء الطلاب تمارين أو أسئلة كأدوات للتقييم.

٤) من بين العديد من الفصول الثامنة ، الصف الثامن ب هو فصل أن غالبية طلاب المعهد لذلك قد يشعرون بالملل من تعلم اللغة العربية التي يتعلمونها أيضا في المعهد. ولأن هناك نقصا في تنوع الوسائط ، فإنهم يشعرون بالنعاس بسهولة عند التعلم. لذلك يؤثر على فهمهم للمادة الموصوفة.

٢. التصميم *(design)*

ومن أنشطة الباحثة في مرحلة التصميم ما يلي:

أ) اختيار المواد

[٢٣] سيتي مكرمة الماجستيرة، المعلّمة اللغة العربية الصف الثمانية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري، ٢٥ سبتمبر ٢٠٢٣، ١٤:٠٣

بناء على المشكلات الموجودة في الفصل الدراسي، فإن التعلّم الذي يستخدم أحيانا طريقة المحاضرة فقط دون استخدام الوسائل سيجعل الطلاب يشعرون بالملل، خاصة مع المواد النحوية/القواعد التي قد تعتبر صعبة الفهم أحيانا. فاختارت الباحثة مادة النحو والمفردات في باب الرياضة لأن البحث فعل في فصل دراسي الثاني.

ب)تصميم نموذج المنتج

في هذه المرحلة، تقوم الباحثة بتصميم إطار وسيلة *Quizizz* في شكل تصميم ولون ومحتوى كل شريحة ، وتحديد المكونات الداعمة التي قد تكون مطلوبة في مرحلة تحقيق الوسيلة. فيما يلي نتائج تصميم وسيلة *Quizizz*:

١) تم تصميم الوسيلة بمساعدة *Microsoft PowerPoint software*، حيث يمكننا التصميم وفقا لما نريد بدءا من تغيير السمات والخطوط والأشكال، ويمكننا إضافة الصور أيضا. الباحثة في كثير من الأحيان مجرد الخلفية *(background)* في وسيلة *Quizizz* ثم تحريرها لتحتوي على مواد أو صور ومقاطع فيديو، لأنه في *Quizizz* نفسها هناك العديد من القائمة للتحرير أيضا.

٢) الألوان المستخدمة هي اللون الوردي الناعم، وهي في الغالب الجميل ومبهجة حتى لا يشعر الطلاب بالملل من الانتباه.

٣) يتكون محتوى صفحة وسيلة *Quizizz* من:

أ. الغلاف *(Cover)* وسنستقبال بالصوت الخلفي *(backsound)* لمرافقتها أثناء الدرس.

ب.قائمة المواد وأهداف / مؤشرات التعلم.

ج. فيديو عن بعض المفردات

د. عرض العديد من بعض المفردات وهناك صوت لمرافقة حفظ المفرودات بالغناء.

هـ. الاختبارات القصيرة عن المفردات التي تمت دراستها.

و. *Slide* مع بدء الكتابة للتركيز على مادة القواعد.

ز. *Slide* بالفيديو لمادة قواعد.

ح. بعض الأمثلة على تطبيق قواعد في جملة.

ط. *Slide* تحتوي على اختبارات عن القواعد.

٤) تقدم الباحثة أسئلة تقييم في ميزة الاختبار "*Quiz*" بإستخدام أحدث قائمة، وهي *Quizizz PaperMode*.

٥) تحديد المكونات الداعمة للوسيلة في شكل صور مناسبة ، والتفكير في تصميم الوسيلة الجيد ، والبحث عن الأسئلة المرجعية ، وغير كذلك.

٦) يعتبر اختيار الخطوط العربية أو الإندونيسية بحيث يسهل قراءتها للطلاب.

ج) إعداد أدوات التحقق من الصحة ، واستبيانات ردود الطلاب على اهتمام وسيلة التعليمية، وأسئلة *pre-test* و*post-test* .

في هذه عملية التحقق، يتم تقييم فعالية الوسيلة المطورة من قبل فريق من الخبراء. تم تصميم أداة التحقق في شكل استبيان قائمة مرجعية يتكون من عدة بيانات بمقياس تصنيف من خمس نقاط، ويأتي استبيان التحقق مع قسم النقد والاقتراحات للمدققين أيضا. وغير استبيانات التحقق من الصحة ، تصنع الباحثة استبيانات للطلاب لتحديد ردود فعل الطلاب على الوسيلة المتقدمة. يتكون الاستبيان من ١٥ عبارة ويتضمن ٥ مقاييس تقدير أيضا.

في هذه المرحلة، يقوم الباحثة بإعداد أسئلة *pre-test* و *post-test*أيضا والتي تستخدم لتحديد القدرات الأولية للطلاب ومعرفة نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام وسيلة *Quizizz* في تعلم.

٣. التطوير *(develop)*

أ. إجراء الوسيلة

في هذه المرحلة، تبدأ الباحثة في إدراك المنتجات المصممة في المرحلة السابقة. لإنشاء وسيلة تعليمية تفاعلية باستخدام *Quizizz*، أكملت الباحثة الخطوات التالية:

١) تقوم الباحثة أولا بإنشاء *Quizizz* بإختيار القائمة *sign-up* عبر البريد الإلكتروني أو *Facebook* على موقع الويب https://quizizz.com/ والتسجيل مدرسا.

٢) يحتوي *Quizizz* على قائمتين، وهما *Quiz* و*lesson*. يستخدم الباحثة ميزة *lesson* لملء المادة كمواد تعليمية وميزة *Quiz* كأداة لتقييم الطلاب من خلال بإستخدام ميزة جديدة ، وهي *Quizizz PaperMode*.

٣) في السابق، صممت الباحثة الغلاف والبعض من الخلفية الشريحة الأخرى باستخدام *microsoft power point*.

٤) ثم تحول مرة أخرى إلى *Quizizz website* لتحديد ترتيب *slide* والفيديو والصور والمواد وتعبئتها بقائمة *lesson*.

٥) بعد ذلك، أضافت الباحثة اختبارات أيضا من بين المطابقة بين المفرودات والصور، وملء الجمل المتكتلة، وتأليف الجمل وفقا لقواعد اللغة العربية التي تم تعلمها.

٦) بعد اكتمال جميع المشاهدات من البداية إلى النهاية ، يمكن حفظها ونشرها.

٧) بعد ذلك ، أضافت الباحثة أسئلة كتقييمات أيضا للطلاب بإستخدام قائمة الاختبار نموذج وضع ورقة/*PaperMode*.

٨) بعد اكتمال جميع المشاهدات من البداية إلى النهاية ، يمكن حفظها ونشرها.

٩) بعد ذلك ، أضافت الباحثة أسئلة كتقييمات أيضا للطلاب بإستخدام قائمة الاختبار نموذج وضع ورقة/*PaperMode*

ب. التحقق من صحة الوسيلة

وغير تطوير الوسيلة التعليمية ، تحدث أنشطة التحقق في هذه مرحلة التطوير أيضا. يتم التحقق من الصحة من خبراء الوسائل وخبراء المواد وخبراء التعلم.

٤. التطبيق*(implement)*

عمل مرحلة التطبيق بعد أن تجتاز الوسيلة المطورة مرحلة التحقق من الصحة بعض من المدققين. عمل أنشطة التجربة الميدانية للوسيلة *Quizizz* من ٣٦ طالبا من الصف الثامن – ب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري. قبل إجراء تجربة وسيلة، طرحت الباحثة أسئلة الاختبار *pretest* على جميع الطلاب بهدف معرفة فهم الطلاب الأولي للتعليم عن الرياضة.

بعد إجراء الاختبار*pretest* ، ثم أنشطة تجربة وسيلة *Quizizz*. عمل هذا النشاط في الفصل من خلال عرضه على شاشة جهاز عرض وينتبه الطلاب ويتابعون التعلّم من المعلّم.

https://quizizz.com/admin/presentation/658ed06e02c37ef3522623c2?source=lesson_share

بعد الانتهاء من الأنشطة التجريبية، ثم استمر الاختبار *post-test* ، وهو بمثابة أداة تقييم للطلاب. في هذا النشاط، تستخدم الباحثة قائمة *Quizizizz* *paper mode* /وضع الورق.

https://quizizz.com/admin/quiz/65b0523250e83e023b53ae44?source=quiz_share

٥. التقييم *(evaluate)*

مرحلة التقييم هي المرحلة التي تمكن للباحثة فيها تقييم النموذج بأكمله في كل مرحلة. تقييم المنتج المراد تطويره وتحديد جدوى المنتج المراد تطويره. لذلك ، تقوم الباحثة في هذه المرحلة بتحليل بيانات التحقق من الصحة ، واستبيانات الطلاب ، ونتائج الطلاب *pretest* و*post-tes*، والتعليقات والاقتراحات من مختلف أصحاب المصلحة. إذا خلص التقييم إلى أن الوسيلة ليست مناسبة للاستخدام بعد ، فتجب على الباحثة إجراء تحسينات.

قبل المراجعة	بعد المراجعة
Tidak Ada	

ب.عرض البيانات التجربة

١. بيانات نتائج التحقق من الصحة

يمكن معرفة مستوى صلاحية المنتج الذي تم تطويره من أنشطة التحقق الصحة من خبراء الوسيلة وخبراء المواد وخبراء التعليم. وتحديد فعالية وسيلة التعليمية *Quizizz* من التقييم الكمي والكيفي أيضا من فريق التحقق باستخدام الاستبيانات التي تصميمها مسبقا من الباحثة.

فيما يلي نتائج مرحلة التحقق التي قام بها فريق من المدققين أو الخبراء:

أ. التحقق الصحة الخبراء الوسيلة

$$P = \frac{69}{80}\ x\ 100\%$$

$$= 86\%$$

بناء على نتائج تحليل البيانات الكمية بإختبارات الصلاحية خبراء الوسيلة، تواجد نتيجة إجمالية بنسبة ٨٦٪. إذا تم تضمين نتيجة ٨٦٪ في جدول معايير الصلاحية ، فإن ٨٦٪ تقع في فئة "صالحة جدا".

ب. التحقق الصحة الخبراء المواد

$$P = \frac{66}{70}\ x\ 100\%$$

$$= 94\%$$

تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من أنشطة التحقق من صحة المواد باستخدام صيغة وحصلت على نتيجة ٩٤٪. إذا تصنيف نتيجة ٩٤٪ في جدول الصلاحية، فإن نتيجة ٩٤٪ تقع في فئة "صالحة جدا".

ج. التحقق الصحة الخبراء التعليم

$$P = \frac{53}{60}\ x\ 100\%$$

$$= 88\%$$

استنادا إلى نتائج تحليل البيانات الكمية التي التحقق منها من قبل خبراء التعليم ، كانت النتيجة النهائية ٨٨٪ ، بحيث بناء على جدول معايير الصلاحية ، تم الحصول على نتيجة ٨٨٪ بفئات صالحة جدا،

٢. بيانات عن استجابات الطلاب لجاذبية وسيلة التعليمية

من استبيان الطالب ، الحصول على بيانات تحليلها بعد ذلك باستخدام الصيغة التالية:

$$Presentase\ daya\ tarik\ media = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal} \text{X } 100\%$$

$$Presentase\ daya\ tarik\ media = \frac{2376}{2700} \text{X } 100\%$$

$$= 88\%$$

بناء على نتائج التحليل أعلاه ، حصلت جاذبية وسائل الإعلام وفقا للطلاب على نتيجة ٨٨٪.حيث النتيجة المدرجة في فئة "جالب جدا". من هذه النتيجة، يمكن ملاحظة أيضا أن هناك استجابة إيجابية من طلاب الصف الثامن–ب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري لوسيلة التعليمية *Quizizz*، ولذلك يمكن استنتاج أيضا أن وسيلة التعليمية *Quizizz* هي وسيلة مثيرة للاهتمام تطبيقها على تعليم اللغة العربية في الصف الثامن.

ج. بيانات نتائج التجربة

أ. بيانات نتائج الاختبار *Pre-test* و *Post-test* للطلاب

بناء على البيانات، كان متوسط نتائج الطلاب قبل التجربة ٦٠، ولكن بعد إجراء تجربة وسيلة التعليمية التفاعلية باستخدام *Quizizz* وتنفيذ *post-test*، أصبح متوسط نتائج الطلاب ٨٧. تظهر هذه البيانات أن نتائج اختبار الطلاب تتغير وتتحسن.

ب.مستوى فعالية استخدام وسيلة التعليمية *Quizizz* في تعليم اللغة العربية

لمعرفة مستوى فعالية استخدام وسيلة التعليمية *Quizizz* في تعليم اللغة العربية، قامت الباحثة بتحليل البيانات نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطلاب

باستخدام اختبارات t بمستوى معنوي (α) ٠،٠٥ . الغرض من اختبار–t هو معرفة الفرق بين قبل وبعد تطبيق وسيلة التعليمية *Quizizz*، من الخطوات التالية:

الخطوة ١ تحديد *Ho* و *Ha* في شكل الجملة

H_o = لم يكن فرق في نتائج الطلاب قبل وبعد استخدام وسيلة التعليمية *Quizizz* في تعليم اللغة العربية.

H_a = يكون فروق في نتائج الطلاب قبل وبعد استخدام وسيلة التعليمية *Quizizz* في تعليم اللغة العربية.

الخطوة ٢: تحديد البيانات المطلوبة في اختبار-t

No	X_1	X_2	$X_1-\bar{X}_1$	$(X_1-\bar{X}_1)^2$	$X_2-\bar{X}_2$	$(X_2-\bar{X}_2)^2$	X_2-X_1	$(X_2-X_1)^2$
1	70	85	10	100	-2	4	15	225
2	70	90	10	100	3	9	20	400
3	65	90	5	25	3	9	25	625
4	60	85	0	0	-2	4	25	625
5	45	75	-15	225	-12	144	30	900
6	70	95	10	100	8	64	25	625
7	60	80	0	0	-7	49	20	400
8	70	95	10	100	8	64	25	625
9	35	75	-25	625	-12	144	40	1600
10	75	80	15	225	-7	49	5	25
11	65	95	5	25	8	64	30	900
12	70	75	10	100	-12	144	5	25
13	55	90	-5	25	3	9	35	1225
14	60	95	0	0	8	64	35	1225

15	75	100	15	225	13	169	25	625
16	70	100	10	100	13	169	30	900
17	50	70	-10	100	-17	289	20	400
18	70	100	10	100	13	169	30	900
19	70	80	10	100	-7	49	10	100
20	80	85	20	400	-2	4	5	25
21	60	85	0	0	-2	4	25	625
22	60	75	0	0	-12	144	15	225
23	65	100	5	25	13	169	35	1225
24	45	70	-15	225	-17	289	25	625
25	45	90	-15	225	3	9	45	2025
26	60	95	0	0	8	64	35	1225
27	60	100	0	0	13	169	40	1600
28	70	90	10	100	3	9	20	400
29	50	90	-10	100	3	9	40	1600
30	25	80	-35	1225	-7	49	55	3025
31	45	90	-15	225	3	9	45	2025
32	70	75	10	100	-12	144	5	25
33	50	75	-10	100	-12	144	25	625
34	50	75	-10	100	-12	144	25	625
35	65	100	5	25	13	169	35	1225
36	60	90	0	0	3	9	30	900

SUM	2165	3120		5125		3204	955	30375

الخطوة ٣: احسب باستخدام صيغة اختبار t

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$$t = \frac{955}{\sqrt{\frac{36.(30375) - (955)^2}{36-1}}}$$

$$t = \frac{955}{\sqrt{\frac{1093500 - 912025}{35}}}$$

$$t = \frac{955}{\sqrt{\frac{181475}{35}}}$$

$$t = \frac{955}{\sqrt{5185}}$$

$$t = \frac{955}{72} = 13{,}26$$

تم إثبات هذه النتيجة مرة أخرى باستخدام *SPSS* الذي يستخدم صيغة *paired samples t-test* والنتيجة تحصل على نفس قيمة t–العد. والنتيجة هي كما يلي:

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-26,528	12,001	2,000	-30,588	-22,467	-13,263	35	,000

الخطوة ٤: تحديد المعايير

١. إذا كان T_{hitung} أصغر من T_{tabel}، فإنه يحصل على نتيجة غير مهمة، مما يعني أن H_o مقبول وH_a مرفوض.

٢. إذا كان T_{hitung} أكبر من T_{tabel} ، فإنه يحصل على نتيجة مهمة، مما يعني أن H_o مرفوض و H_a مقبول.

الخطوة ٥: حساب T_{Table}

١. مستوى الأهمية (α) = 0,05

٢. درجات الحرية (dk) = n1+n2-2 = 36+36-2 = 70

٣. T_{table} = 1,67

الخطوة ٦: مقارنة T_{hitung} و T_{tabel}

T_{hitung} (13,26) > T_{tabel} (1,67) = H_o مرفوض dan H_a مقبول,

أظهرت نتائج الحساب أعلاه أن T_{hitung} أكبر من T_{tabel} ، ثم:

Ho = لم يكن فرق في نتائج الطلاب قبل وبعد استخدام وسيلة التعليمية *Quizizz* في تعليم اللغة العربية. (مرفوض)

Ha = يكون فروق في نتائج الطلاب قبل وبعد استخدام وسيلة التعليمية *Quizizz* في تعليم اللغة العربية.(مقبول)

الإختتام

هذا النوع من البحث هو بحث تطويري. اختيار طريقة البحث للبحث والتطوير *(R&D)*لأن هذا البحث يهدف إلى تطوير منتج الذي سوف مختبر جدويه من التحقق صحة الخبراء. المنتج الذي تطويره هي وسيلة تعليمية تفاعلية،*Quizizz presentation* و *paper mode*. من حصيل البحث أعلاه، خلصت الباحثة إلى:

١. مراحل تطوير الوسيلة التعليمية قويزيز في تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري تستخدم نموذج *ADDIE* هي ١) التحليل، في هذه مرحلة التحليل، يكون النشاط الرئيسي للباحثة هو تحليل المشكلات التي وجدت عليها. ٢) التصميم، النشاط الرئيسي في هذه المرحلة هو تخطيط أو تصميم الشكل والإطار المرجعي للوسائل التي تطورها، وكذلك متطلبات التصميم للخطوة التالية. ومن أنشطة الباحثة في مرحلة التصميم هي اختيار المواد، تصميم نموذج المنتج، وإعداد أدوات التحقق من الصحة، واستبيانات ردود الطلاب على اهتمام

وسيلة التعليمية، وأسئلة *pre-test* و *post-test.* ٣) التطوير، يتم تحقيق الإطار المفاهيمي في منتج مستعد للاستخدام. في هذه المرحلة، قامت الباحثة إجراء الوسيلة والتحقق من صحة الوسيلة. ٤) التطبيق، في هذه المرحلة، الوسيلة التي تطويرها مستعمل في مواقف حقيقية، يعني في الفصل الدراسية. عمل أنشطة التجربة الميدانية للوسيلة *Quizizz* من ٣٦ طالبا من الصف الثامن – ب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري. ٥) التقييم، مرحلة التقييم هي المرحلة التي تمكن للباحثة فيها تقييم النموذج بأكمله في كل مرحلة يعني تقييم المنتج الذي تطويره.

٢. مستوى الجدوى والجاذبية تطوير الوسيلة التعليمية قويزيز في تعليم اللغة العربية للصف الثامن–ب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري. بناء على نتائج تحليل البيانات الكمية بإختبارات الصلاحية خبراء الوسيلة، تواجد نتيجة إجمالية بنسبة ٨٦٪. إذا تم تضمين نتيجة ٨٦٪ في جدول معايير الصلاحية، فإن ٨٦٪ تقع في فئة "صالحة جدا". تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من أنشطة التحقق من صحة المواد باستخدام صيغة وحصلت على نتيجة ٩٤٪. إذا تصنيف نتيجة ٩٤٪ في جدول الصلاحية، فإن نتيجة ٩٤٪ تقع في فئة "صالحة جدا". استنادا إلى نتائج تحليل البيانات الكمية التي التحقق منها من قبل خبراء التعليم ، كانت النتيجة النهائية ٨٨٪ ، بحيث بناء على جدول معايير الصلاحية ، تم الحصول على نتيجة ٨٨٪ بفئات صالحة جدا. من درجات ٨٦٪ و ٩٤٪ و ٨٨٪ ، تم الحصول على متوسط درجة ٨٩٪ والتي تضمنت فئة "جدوى جدا". بينما بناء على نتائج التحليل جاذبية وسيلة التعليمية وفقا للطلاب على نتيجة ٨٨٪.حيث النتيجة المدرجة في فئة "جالب جدا."

٣. فعالية استخدام الوسيلة التعليمية قويزيز في تعليم اللغة العربية للصف الثامن–ب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري التي تحتوي درجات *pre-test* و *post-test* للطلاب. يتم قياس نتائج اختبار–t باستخدام نتائج 13،26 T_{hitung} و

1،67 T_{tabel} بحيث يمكن استنتاج أن فرقا كبيرا في متوسط درجات الطلاب قبل وبعد تطبيق المنتج من نتائج التطوير. هذا يدل على أن استخدام وسيلة التعليمية *Quizizz* في تعليم اللغة العربية تستخدم فعال لدعم عملية التعلّم.

المراجع

Amornchewin, dkk. "The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement." *Indonesian Journal Of Informatics Education* 2, no. 2 (2018).

Cristiyanda dan Sylvia. "Pengaruh Penggunaan Webquiz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang." *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2021.

Diah Rahmawati. "Pemanfaatan Wondershare Quiz Creator dalam Pembuatan Soal-Soal Bahasa Arab." *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban 2* no.1 (2017).

Djamarah, dkk. *Strategi Belajar Mengajar*. Revisi. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Dr. Ani Cahyadi, S.Ag., M.Pd. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Lakista Indonesia, 2019.

Efendi, Ahmad Fuad. *Metode Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2005.

Hanani, Nurul, and Limas Dodi. 2020. *PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KONTEMPORER: Konstruksi Metodologis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komunikatif-Sosiolinguistik*. Pertama. Bandung: CV. Cendikia Press. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=e8wMEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA172&ots=xGge0zqV10&sig=OEmNLR1BuSGEOdg7Pkmg0nfx6SI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

Hartanto, Eko Budi. 2020. "Efektifitas Media Pembelajaran Pantomim Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara (Maharah Kalam)." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1 (2): 132–38. https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.821.

Liantoni dan Rosetya, dkk. "Peran Teknologi Informasi Untuk Peningkatan Kemampuan Siswa SMA dan SMK Dalam Menghadapi Perkembangan Era Digital. Publikasi Pendidikan" 8. No. 2 (2018).

Muradi, Ahmad. "Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 1 NO. 1 (2014).

Mustika, Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, dan Maissy Pratiwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle." *Jurnal Online Informatika* 2, no. 2 (6 Januari 2018): 121. https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139.

Newby dan Timoty J., dkk. *Educational Technology for teaching and learning*. New York: Pearson, 2011.

Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan" 1, No.1 (2023).

Purba L.S.L. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *JDP* 12. No. 1 (2019).

Robert Maribe Brance. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.

Sawi dan Rina. “Pengaruh Warna Terhadap Shot Term Memory Pada Siswa Kelas VIII SMPN Palembang.” *PSIKIS Jurnal Psikologi Islami* 3 No.1 (Juni 2017).

Sholihah. “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat.” *Tarling: Journal Of Language Education* 1, no. 1 (2017): 62–76.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta, 2016.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Yanto, Doni Tri Putra. “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik.” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no. 1 (1 April 2019): 75–82. https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409.

خالد إسماعيل غنيم. *التربية العاصرة قضايا وحلول*. مركاز الكتاب الأكاديمي, ٢٠١٥.

محمد محمود الحيلة. *تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة, ٢٠٠٠.