AL-IRFAN: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies
P-ISSN: 2622-9897 E-ISSN: 2622-9838

Vol. 8, No. 1, March 2025, 374-390
DOI: https://doi.org/10.58223/al-irfan.v8i1.379

Integrating QUIZIZZ into Arabic Language Teaching: Uses and Educational Implications

Abdul Gofur
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
abdulgofur1419@gmail.com

Khasan Aedi
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
khasanaedi@uinssc.ac.id

Pradi Khusufi Syamsu
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
pradi1403@gmail.com

Keywords: Gamification of Learning, Quizizz, Arabic Language Learning

Abstract

The development of digital technology, although encouraging the adoption of gamification-based platforms in education, has not yet seen much research conducted to determine their effectiveness and challenges in Arabic language learning. Quizzes are one of the more popular platforms, currently offering real-time scoring and leaderboards as part of the learning experience. Therefore, this study aims to analyze the motivation, effectiveness, and challenges in using Quizizz for Arabic language learning at MAN 1 Cirebon. This study uses a qualitative approach with a phenomenological method involving five students selected through purposive sampling. Data were collected through in-depth interviews and analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana. The research results show that the use of Quizizz can enhance student motivation through competitive elements, enrich subject understanding in a more enjoyable way, and create activity in the classroom environment. However, there are serious challenges such as limited internet access, data quotas, imperfect devices, and time constraints as obstacles in its implementation. The implication of this research is that the integration of gamification platforms must also consider the readiness in terms of technological infrastructure and the psychological factors of

learners to achieve the best results in education. Recommendations in this study include enhancing flexible features and exploring more interactive platforms to adapt to the needs and characteristics of students in different learning contexts.

Abstrak

Kata Kunci: Gamifikasi Pembelajaran, Quizizz, Pembelajaran Bahasa Arab

Perkembangan teknologi digital, meskipun mendorong adopsi platform berbasis gamifikasi dalam dunia pendidikan, masih belum banyak diteliti efektivitas dan tantangannya dalam pembelajaran bahasa Arab. Quizizz merupakan salah satu platform yang cukup populer saat ini, dengan fitur penilaian waktu nyata dan papan peringkat sebagai bagian dari pengalaman belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi, efektivitas, dan tantangan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 1 Cirebon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi yang melibatkan lima siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan dianalisis menggunakan model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen kompetitif, memperkaya pemahaman materi secara lebih menyenangkan, dan menciptakan suasana aktif dalam lingkungan kelas. Namun demikian, terdapat tantangan serius seperti keterbatasan akses internet, kuota data, perangkat yang kurang memadai, serta keterbatasan waktu sebagai hambatan dalam implementasinya. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa integrasi platform gamifikasi juga harus mempertimbangkan kesiapan infrastruktur teknologi serta faktor psikologis peserta didik untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Rekomendasi dari penelitian ini mencakup pengembangan fitur yang lebih fleksibel serta eksplorasi platform interaktif lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam berbagai konteks pembelajaran.

Received: 05-04-2025, Revised: 30-04-2025, Accepted: 10-05-2025

© Abdul Gofur, Khasan Aedi, Pradi Khusufi Syamsu

المقدمة

تحتل اللغة العربية مكانة استراتيجية في سياق العولمة والتعليم متعدد الثقافات وتطوير الدراسات الإسلامية في مختلف أنحاء العالم. وباعتبارها إحدى اللغات العالمية الغنية بالقيم الثقافية والعلمية، فإن اللغة العربية تتطلب مناهج مبتكرة في عملية التعليم والتعلم لتكون فعالة وممتعة لمتعلميها (Abdullah, 2016). لقد أحدثت التطورات في التكنولوجيا الرقمية تغييرات كبيرة في عالم التعليم، خاصة فيما يتعلق باستخدام الوسائط التفاعلية التي تهدف إلى تعزيز تجربة التعلم. ويتمثل أحد الأساليب الشائعة بشكل متزايد في استخدام أسلوب التلعيب الذي يدمج عناصر شبيهة بالألعاب في بيئة التعلم لتعزيز تحفيز الطلاب وتحسين نتائج التعلم. وقد تم اعتماد Quizizz، كمنصة تعليمية قائمة على الألعاب، على نطاق واسع في مختلف مستويات التعليم نظرًا لمرونته وتفاعليته والتغذية الراجعة الفورية (Rohani Binti Jasni et al., 2018). ومع ذلك، لم يتم إجراء سوى القليل من الأبحاث حول استخدام هذه المنصة لتعليم اللغة العربية. وبالنظر إلى تعقيد اللغة العربية وخصائصها المميزة، يجدر بنا أن نبحث في مدى مساهمة استخدام منصة كويزيز في تعزيز تجربة تعليمية فعالة وذات مغزى لمتعلمي اللغة العربية (Masrop et al., 2019).

على الرغم من تزايد تكييف منصات التلعيب مثل Quizizz في التعلم داخل الفصول الدراسية، إلا أنه لا يُعرف الكثير عن كيفية تجربة المتعلمين للدروس عند استخدام هذه التقنيات، خاصة في سياق تعلم اللغة العربية. تركز معظم البحوث الحالية على قياس نتائج التعلم الكمية أو الجوانب الأكثر عمومية للتحفيز دون الكشف بالتفصيل عن كيفية إدراك المتعلمين وتفسيرهم واستجابتهم للتفاعلات مع هذه المنصات في تعلم اللغة العربية. ومع ذلك، فإن المقاربة الذاتية لتجربة التعلم مهمة في فهم العوامل التي تسهل أو تعيق التطبيق الفعال للتكنولوجيا في تعلم اللغة، حيث أن لغات مثل اللغة العربية لها علم أصوات وصرف ونحو معقد (Ilhami et al., 2022) هناك فجوة كبيرة يجب سدها نظرًا لنقص البحوث حول تصورات الطلاب والتحديات والديناميكيات العاطفية أثناء استخدام الاختبارات القصيرة (Binti Yahaya et al., 2022) لذلك، تهدف هذه الدراسة إلى التقاط

وتحليل تجارب الطلاب الذين يتعلمون استخدام الكويزيز كمكمل لدروس اللغة العربية وتحليلها بعمق.

يهدف هذا البحث إلى التعمق أكثر في تجارب الطلاب التعليمية عند استخدام منصة Quizizz لتعلم اللغة العربية (Binti Yahaya et al., 2022) وعلى وجه التحديد، يهدف هذا البحث إلى تحديد العوامل التي تؤثر على تصورات الطلاب ومشاركتهم وفعالية التعلم عند استخدام تقنية التلعيب (Nafia et al., 2023). وبالتالي، تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على التحديات والمشكلات التي يواجهها الطلاب أثناء عملية التعلم باستخدام Quizizz والاستراتيجيات التي يطورونها للتعامل مع تلك التحديات. ومن المتوقع أن تقدم نتائج هذه الدراسة إسهامًا تجريبيًا في فهم دمج تكنولوجيا التلعيب في تعليم اللغة العربية، كما ستقدم توصيات عملية للمعلمين ومصممي المناهج الدراسية في الاستخدام الأمثل للمنصات الرقمية لتعزيز جودة وتجربة تعلم اللغة العربية.

تُظهر الأدبيات الحالية أن معظم الأبحاث حول استخدام الكويزيز في التعليم موجهة بشكل أكبر نحو تحسين دافعية التعلم والتحصيل الأكاديمي بشكل عام، مع إيلاء القليل من الاهتمام للسياق المحدد لتعلم اللغة العربية (Kotob & Ibrahim, 2019) وقد اختارت معظم الدراسات المقاربات الكمية لقياس الفعالية، ولم يتم إجراء الكثير من الأبحاث لاستكشاف تجارب الطلاب الذاتية في التفاعل مع تعقيدات اللغة العربية من خلال وسيط التلعيب. علاوةً على ذلك، وعلى الرغم من أن التلعيب أثبت فعاليته في بناء الدافعية الذاتية في مختلف المواد الدراسية، إلا أنه لم يتم إجراء الكثير من الأبحاث لتسليط الضوء على جوانب اللغة العربية - مثل التراكيب النحوية المعقدة ونظام الكتابة الفريد - التي تتوسط تجربة التعلم عند تطبيق تقنية التلعيب (Ilhami et al., 2022). لذلك، هناك فجوة مهمة وذات صلة في الأدبيات التي تحتاج إلى سدها من خلال نهج نوعي متعمق لفهم ديناميكيات تجارب الطلاب في استخدام كويزيز لتعلم اللغة العربية.

على الرغم من الأبحاث التي تُظهر أن منصة التلعيب المسماة Quizizz يمكن أن تزيد من دافعية الطلاب ومشاركتهم في تعلم اللغة، إلا أن هناك ثغرات كبيرة لم يتم بحثها في الأدبيات خاصة في سياق تعلم اللغة العربية. أولاً، من الناحية النظرية، فإن الأبحاث السابقة محدودة للغاية من الناحية النظرية؛ فبينما تشير بعض الأعمال إلى الآثار المترتبة على السلوكية والإدراكية والبنائية، لم يكن هناك جهد متضافر يستكشف بشكل كافٍ كيف يمكن لهذه النظريات الثلاث أن تعمل معًا لتحسين تجربة التعلم باستخدام Quizizz (Rohani Binti Jasni et al., 2018) ثانيًا، كان غياب الدراسات الطولية أمرًا مثيرًا للقلق لأن معظم الدراسات تفحص النتائج الفورية فقط ولا تبحث عن الاحتفاظ بالمهارات على المدى الطويل (Education, 2024). ثالثًا، على الرغم من أنه غالبًا ما يُذكر أن Quizizz يشجع على المشاركة، إلا أنه لم يتم إجراء سوى القليل من الأبحاث حول كيفية تأثير أنماط التعلم المختلفة للطلاب - البصرية والسمعية والحركية - على فعالية المنصة وكيف يمكن لتخصيص الاستراتيجيات أن يحسن نتائج التعلم (Syofyan & Siwi, 2018) رابعًا، في حين تم الإبلاغ عن التحديات التقنية مثل الاتصال بالإنترنت، لا يُعرف الكثير عن آثارها السلبية على استمرارية وجودة تجربة التعلم بشكل عام، وكذلك الإجراءات العلاجية التي يمكن اتخاذها (Al-Arif & Gumiandari, 2024). خامسًا، إن أهمية السياق الثقافي لمواد الاختبار في تدريس اللغة العربية هو مجال غير موثق بشكل جيد، في حين أن دمج الثقافة المحلية يمكن أن يعزز ويضفي طابعًا شخصيًا على تعلم الطلاب (Estuarso, 2017). وأخيرًا، هناك أيضًا نقص في التركيز على احتياجات التدريب والدعم للمعلمين في دمج الكويزيز بشكل صحيح في ممارساتهم التدريسية، مما قد يؤثر على التطبيق الناجح لهذه التقنية في الفصول الدراسية. يهدف هذا البحث، من خلال تحديد الثغرات المذكورة أعلاه، إلى المساهمة في فهم وممارسة أوسع لتعلم اللغة العربية القائم على التلعيب.

يقدم هذا البحث إسهامًا جديدًا من خلال تبني منهج نوعي لاستكشاف خبرات الطلاب التعليمية في استخدام Quizizz في تعلم اللغة العربية، وهو جانب لا يزال قليل البحث بعمق في الأدبيات الأكاديمية. وبالإضافة إلى استكشاف تصورات الطلاب وتحدياتهم وديناميكيات التفاعل مع منصات التلعيب في تعلم اللغة العربية، يقدم هذا البحث أيضًا منظورًا جديدًا من خلال النظر في دراسة مقارنة بين مختلف المنصات التفاعلية، مثل Quizizz و Kahoot. يهدف هذا النهج إلى التعرف بمزيد من التفصيل على الفعالية النسبية لكل تطبيق في سياق تعلم اللغة العربية، وكذلك كيفية تكييف هذه المنصات مع أنماط التعلم وسياقات التعلم المختلفة. وعلى هذا النحو، فإن هذا البحث لا يوسع نطاق فهم تكامل التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية فحسب، بل يقدم أيضًا توصيات قائمة على الأدلة لاختيار وتكييف المنصات الأكثر ملاءمة. من المتوقع أن تقدم نتائج هذه الدراسة إسهامات نظرية في تطوير نماذج التعلم القائمة على التلعيب وإسهامات عملية للمعلمين في تحسين استخدام التكنولوجيا الرقمية لتحسين مخرجات وتجارب تعلم اللغة العربية بشكل أكثر فعالية وسياقًا.

المنهج

يستخدم هذا البحث المنهج الكيفي مع الأساليب الفينومينولوجية لاستكشاف خبرات الطلاب التعليمية في تعلم اللغة العربية من خلال منصة كويزيز. وقد اختير المنهج الفينومينولوجي لأن تركيز البحث ينصب على فهم المعنى الذاتي لتجارب الطلاب في التفاعلات التعليمية القائمة على التكنولوجيا الرقمية (Lubis et al., 2024). وقد جُمعت البيانات من خلال مقابلات متعمقة مع طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية احد شربون الذين استخدموا منصة كويزيز خلال الأشهر الثلاثة الماضية على الأقل. كان أسلوب أخذ العينات المستخدم هو أخذ العينات الانتقائية، مع وجود معايير للمشاركين تشمل تجربة التفاعل من خلال Quizizz والاستعداد للمشاركة في المقابلات. تم جمع البيانات في الفترة ما بين ديسمبر ٢٠٢٤ ويناير ٢٠٢٥، بإجمالي خمسة مشاركين أو حتى الإشباع.

تم إجراء تحليل البيانات باستخدام النموذج التفاعلي لمايلز وهوبرمان وسالدانا الذي يتضمن ثلاث مراحل رئيسية: تكثيف البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص الاستنتاجات والتحقق منها. يهدف تكثيف البيانات إلى تبسيط وتركيز البيانات التي تم الحصول عليها، بينما يتم عرض البيانات لتسهيل استخلاص المعنى والأنماط (Hashimov, 2015). تم استخلاص الاستنتاجات تدريجيًا طوال عملية جمع البيانات، مع التحقق المستمر من التفسيرات الأولية. وللتأكد من صحة البيانات، تم إجراء اختبار المصداقية من خلال تقنيات التحقق من الأعضاء، بالإضافة إلى التحقق من الاعتمادية والتأكد من صحة البيانات، بحيث يمكن حساب صحة النتائج بشكل علمي (Brooks et al., n.d.).

البحث والمناقشة

تُظهر نتائج هذا التحليل البحثي أن استخدام منصة Quizizz في تعلم اللغة العربية المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية احد شربون له تأثير كبير على الدافعية وفعالية فهم المواد، بالإضافة إلى التحديات التقنية التي يواجهها الطلاب. أولاً، فيما يتعلق بدافعية التعلم، كشف معظم الطلاب أن لوحة المتصدرين والنتائج المباشرة على Quizizz كانت قادرة على زيادة حماسهم للتعلم، خاصةً بسبب الجو التنافسي الذي تم إنشاؤه. يتماشى هذا مع النتائج التي أظهرت أن الطلاب يشعرون بحافز أكبر للمنافسة وتحقيق درجات عالية، كما عبر عن ذلك أحد المشاركين الذي قال: "لوحة المتصدرين تجعلنا نتنافس للحصول على درجات عالية، لذلك نحن أكثر حماسًا". ومع ذلك، من ناحية أخرى، شعر بعض الطلاب أيضًا بالضغط بسبب الدرجات المنخفضة، مما قد يقلل من ثقتهم بأنفسهم. وبالتالي، في حين أن الميزات التنافسية تزيد من الحافز، إلا أنها قد تكون عائقًا للطلاب الذين يعانون من ضعف الثقة بالنفس.

فيما يتعلق بفعالية استخدام Quizizz في التعلم، وجد غالبية الطلاب أن المنصة فعالة جدًا في تحسين فهمهم للمادة، ويرجع ذلك أساسًا إلى التغذية الراجعة الفورية على الإجابات الصحيحة أو غير الصحيحة، مما يسمح للطلاب بتقييم فهمهم على الفور. توفر هذه

الميزة تجربة تعليمية أكثر تفاعلية ومتعة مقارنة بالطرق التقليدية. ومع ذلك، فإن بعض التحديات التقنية مثل قصر الوقت المحدود للغاية ومواطن الخلل التقنية، مثل مشاكل الشبكة والأجهزة غير المدعومة، تعيق الاستفادة القصوى من هذه المنصة. كشف الطلاب أن الوقت المحدود غالبًا ما يمنعهم من التفكير بعمق في الإجابة عن الأسئلة، مما قد يقلل من جودة الفهم.

تُظهر المقارنة بين Quizizz وأساليب التعلم الأخرى، مثل نماذج Google والامتحانات الورقية، أن Quizizz يقدم تجربة أكثر جاذبية وفعالية. إن ميزات تسجيل الدرجات ولوحة المتصدرين التي يوفرها Quizizz تجعله أكثر تفاعلية وفعالية في منع الغش مقارنةً بنموذج Google أو الامتحانات الورقية. ومع ذلك، فإن الجانب المحدود للوقت في Quizizz، والذي يضيف ضغطًا على الطلاب، يجعل نموذج Google خيارًا أفضل للامتحانات التي تتطلب تفكيرًا تحليليًا وتأمليًا. من حيث الكفاءة، يتفوق Quizizz من حيث الكفاءة لأنه لا يتطلب استخدام الورق وعملية التصحيح التلقائي.

كانت أكبر التحديات التي واجهها الطلاب في استخدام Quizizz هي المشكلات التقنية، مثل محدودية إمكانية الوصول بسبب عدم استقرار شبكات الإنترنت وقيود الحصة. واجه بعض الطلاب أيضًا صعوبات عند تسجيل الدخول للمرة الأولى، مما يشير إلى أنه على الرغم من سهولة استخدام المنصة نسبيًا بمجرد التعود عليها، إلا أن الانتقال الأولي يمكن أن يكون عائقًا. ومع ذلك، كانت هذه التحديات مرتبطة في الغالب بعوامل خارجية، ويمكن التغلب عليها من خلال تحسين البنية التحتية وتوفير إرشادات أوضح للطلاب. بشكل عام، على الرغم من بعض العقبات التقنية والقيود المفروضة على وقت المعالجة، فإن استخدام Quizizz في تعلم اللغة العربية يمكن أن يزيد من مشاركة الطلاب بشكل كبير.

تعزز نتائج هذه الدراسة النتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة فيما يتعلق بدور التلعيب في تعزيز دافعية الطلاب ومشاركتهم في التعلم في العصر الرقمي (Rezi et al., 2024). وعلى وجه التحديد، يُظهر استخدام Quizizz في تعلّم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية احد شربون أن العناصر التنافسية مثل لوحات المتصدرين

والنتائج في الوقت الحقيقي قادرة على تحفيز الدافعية الذاتية للطلاب من خلال الشعور بالإنجاز والحاجة إلى التقدير الاجتماعي. تتماشى هذه النتيجة مع نظرية تحفيز الكفاءة (Jun & Lucas, 2025). والتي تنص على أن المنافسة الصحية يمكن أن تزيد من دافع التعلم عندما يشعر الطلاب بالقدرة على إتقان التحدي المحدد. ومع ذلك، تكشف هذه الدراسة أيضًا عن ديناميكية جديدة: قد تخلق نفس السمات التنافسية ضغطًا نفسيًا على بعض الطلاب الذين لديهم مستويات منخفضة من الثقة بالنفس، وبالتالي تقلل من مشاركتهم ودافعيتهم. وهذا يوسع نطاق النقاش حول الآثار المتناقضة للتلعيب في التعليم، كما ذكر (Nasni Naseri et al., 2023) أيضًا، والذي يشير إلى أن التلعيب يجب أن يُصمم بعناية بحيث يكون شاملاً لمختلف خصائص الطلاب. من ناحية الفعالية، فإن استجابة الطلاب الإيجابية لفهم المادة من خلال (Quizizz) تؤيد المبدأ الوارد في نظرية التعلم النشط (Rezi et al., 2024) وهو أن المشاركة المباشرة والتغذية الراجعة السريعة تسرّع عملية الفهم المفاهيمي. ومع ذلك، فإن وجود عوائق تقنية مثل تعطل الشبكة، وحصة الإنترنت المحدودة، والحدود الزمنية للعمل على الأسئلة، يشير إلى أن فعالية تكنولوجيا التعليم لا تعتمد فقط على تصميم التعليم، بل أيضًا على البنية التحتية الداعمة والاستعداد الرقمي للمستخدمين، كما أكد (Nafia et al., 2023). لذلك، تؤكد نتائج هذه الدراسة أهمية اتباع نهج شمولي في دمج تقنية التلعيب في التعلم، ليس فقط بالتركيز على تصميم التطبيق، بل أيضًا مراعاة العوامل التقنية والنفسية والاجتماعية للطلاب.

التأثير على النظرية والتطبيق

تقدم نتائج هذه الدراسة إسهامًا مهمًا في تطوير نظرية التعلم القائم على التلعيب في سياق تعليم اللغات الأجنبية، لا سيما اللغة العربية. من الناحية النظرية، تُثري النتائج الإطار النظري لنظرية تقرير المصير (Rezi et al., 2024) من خلال إظهار كيف يمكن لعنصر المنافسة الرقمية أن يتوسط الحاجة الأساسية للكفاءة والتواصل الاجتماعي في بيئات التعلم عبر الإنترنت. بالإضافة إلى ذلك، توسع النتائج المتعلقة بالتأثير السلبي للوحات المتصدرين على الطلاب ذوي الثقة المنخفضة بالنفس من فهم الحاجة إلى اتباع نهج مخصص

في تطبيق التلعيب كما تشجع على ذلك الأدبيات المتعلقة ببيئات التعلم التكيفي (Education, 2024) من حيث الممارسة، تشجع نتائج هذه الدراسة المعلمين على توخي المزيد من الحذر في اختيار وتصميم استخدام Quizizz، ليس فقط لزيادة الدافعية للتعلم، ولكن أيضًا لضمان التوازن بين التحدي والدعم العاطفي للطلاب. يمكن أن يكون تنفيذ ميزات مرنة مثل خيار تحديد حد زمني أكثر مرونة، أو اختيار وضع مجهول في لوحة المتصدرين، حلاً عمليًا لتقليل الضغط السلبي دون القضاء على الروح التنافسية الإيجابية. علاوة على ذلك، يُظهر تكامل Quizizz في تعلم اللغة العربية أيضًا إمكانات كبيرة في تعزيز المشاركة المعرفية للطلاب، مما يعني أن المعلمين بحاجة إلى النظر في استخدام التلعيب ليس فقط كأداة للتقييم، ولكن كاستراتيجية تربوية متكاملة لتعميق الفهم المفاهيمي (Hanif et al., 2023). وبالتالي، فإن هذا البحث لا يثري الخطاب النظري في دراسات التلعيب التعليمي فحسب، بل يوفر أيضًا إرشادات ملموسة للممارسين لتحسين استخدام التقنيات التفاعلية في الفصول الدراسية القائمة على التكنولوجيا الرقمية.

حدود الدراسة

على الرغم من أن هذه الدراسة أسفرت عن نتائج ذات مغزى، إال أن هناك العديد من القيود التي يجب االعتراف بها ومراعاتها في تفسير النتائج. أولاً، إن استخدام منهج الظواهر النوعية مع عدد محدود من المشاركين من مؤسسة تعليمية واحدة (المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية احد شربون) يحد من تعميم النتائج على سياق أوسع. وتعكس النتائج التي تم الحصول عليها التجارب الذاتية للطلاب في موقع واحد محدد، لذلك ينبغي توخي الحذر عند تطبيق النتائج على مؤسسات أخرى ذات خصائص ديموغرافية أو بنية تحتية رقمية مختلفة. ثانيًا، يشكل الاعتماد على المقابلات المتعمقة كمصدر رئيسي للبيانات خطر التحيز الذاتي، سواء من جانب المشاركين أو الباحثين، على الرغم من اتخاذ تدابير مثل عمليات التحقق من الأعضاء لتعزيز مصداقية البيانات (Mcgill et al., 2022). بالإضافة إلى ذلك، فإن العوامل التقنية الخارجية مثل جودة شبكة الإنترنت وأجهزة الطلاب، التي تباينت أثناء تطبيق كويزيز، هي أيضًا متغيرات يصعب التحكم فيها وقد تؤثر على تصورات

الطلاب لفعالية التطبيق (Alhazmi & Kaufmann, 2022) وكشف (Seixas & Conrad, 2009) أن هذه القيود تشير إلى الحاجة إلى إجراء المزيد من الدراسات ذات التصاميم المنهجية الأكثر شمولًا، مثل تثليث البيانات من خلال الملاحظة المباشرة والاختبارات الكمية التي تشمل أعدادًا أكبر من السكان، لتعزيز المصداقية الخارجية للنتائج الناتجة.

اقتراحات للبحوث المستقبلية

استنادًا إلى القيود التي تم تحديدها، يوصى بإجراء بحوث مستقبلية لتوسيع نطاق المشاركين من خلال إشراك مدارس مختلفة من خلفيات اجتماعية واقتصادية وجغرافية وبنية تحتية تكنولوجية متنوعة. يوصى بشدة بإجراء دراسات كمية ذات تصميم طولي لتقييم أثر استخدام كويزيز على الاحتفاظ بمعارف اللغة العربية على المدى الطويل، وليس فقط المشاركة والتحفيز اللحظيين. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للبحوث المستقبلية إجراء دراسات مقارنة بين منصات التعلم التفاعلي، مثل مقارنة فعالية Quizizz و Kahoot و Google Form في سياق تعلم اللغة العربية، من أجل تحديد المنصة الأكثر ملاءمة لأنماط التعلم المختلفة للطلاب. من الجوانب الأخرى التي تستحق الاستكشاف أيضًا تكييف ميزات التلعيب في Quizizz لاستيعاب أنماط التعلم المختلفة والحساسية للضغوط التنافسية، بالإضافة إلى تطوير استراتيجيات تربوية لدعم الطلاب الذين يفتقرون إلى الثقة. كما تحتاج الأبحاث الإضافية إلى التعمق أكثر في دمج العناصر الثقافية المحلية في محتوى الاختبار لزيادة صلة الطلاب بالمادة التي يتم تدريسها وتقريبهم عاطفياً من المادة التي يتم تدريسها. من خلال هذه الأساليب، من المتوقع أن تنتج الأبحاث المستقبلية المزيد من الإسهامات الجوهرية في مجال الابتكار في التعلم الرقمي القائم على التلعيب.

التداعيات الاجتماعية والأخلاقية

تنطوي نتائج هذه الدراسة على آثار اجتماعية وأخلاقية مهمة في سياق استخدام التكنولوجيا الرقمية في تعلم اللغة العربية. فمن الناحية الاجتماعية، يمكن أن يؤدي استخدام منصات مثل Quizizz إلى تضييق الفجوة في الوصول إلى تعليم أكثر تفاعلية وجاذبية، ولكن من ناحية أخرى، يمكن أن يوسع الفجوة بالنسبة للطلاب في المناطق التي تعاني من بنية تحتية

تكنولوجية غير كافية (Al-Arif & Gumiandari, 2024) . وهذا يتطلب مزيدًا من الاهتمام من المدارس وصانعي السياسات لضمان المساواة في الوصول، على سبيل المثال من خلال توفير الأجهزة، أو دعم حصص الإنترنت، أو تطوير مواد بديلة للطلاب الذين يجدون صعوبة في الوصول إلى التكنولوجيا (Keilmuan et al., 2024). من الناحية الأخلاقية، يجب النظر بجدية في جانب الضغط النفسي الناجم عن ميزات لوحة المتصدرين والنتائج العامة، حيث يمكن أن يقوض ثقة الطلاب ذوي التصنيف الأدنى. من المهم أن يدير المعلمون استخدام هذه الميزات التنافسية بحكمة، حتى لا يخلقوا بيئة تعليمية سامة أو تمييزية. بالإضافة إلى ذلك، فإن حماية البيانات الشخصية للطلاب في المنصات الرقمية هي أيضًا مسألة مهمة يجب مراقبتها عن كثب، لضمان عدم إساءة استخدام معلومات الطلاب وبقائها في إطار لوائح حماية البيانات المعمول بها. من خلال الانتباه إلى هذه الأبعاد الاجتماعية والأخلاقية، يمكن أن يكون تنفيذ نظام كويز والمنصات الرقمية المماثلة أكثر إنصافًا وشمولية واستدامة في دعم أهداف التعليم (Khumaedi et al., 2024).

الخلاصة

يُظهر هذا البحث أن استخدام منصة Quizizz في تعلّم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية احد شربون قادر بشكل عام على زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب وفعالية فهم المواد. ونجحت ميزات التلعيب مثل لوحات المتصدرين والنتائج المباشرة في خلق جو أكثر حيوية وتنافسية في الفصل الدراسي، وبالتالي تشجيع الطلاب على المشاركة النشطة. بالإضافة إلى ذلك، بالمقارنة مع وسائط التعلم الأخرى مثل نماذج Google وأساليب الامتحانات الورقية، يقدم Quizizz تجربة تعليمية أكثر تفاعلية وفعالية، على الرغم من أنه لا تزال هناك بعض العقبات التقنية التي يجب أخذها في الاعتبار (Nu, 2023).

ومع ذلك، كشفت هذه الدراسة أيضًا عن تحديات كبيرة، مثل الضغط النفسي بسبب المنافسة على الدرجات، وضيق الوقت في العمل على الأسئلة، بالإضافة إلى العقبات التقنية المتمثلة في اتصالات الإنترنت غير المستقرة ومحدودية الأجهزة (Nova et al., 2023). تؤكد هذه النتائج على أن استخدام التكنولوجيا الرقمية في التعليم يجب أن يكون مصحوبًا

باستراتيجيات التخفيف من المخاطر حتى لا تتفاقم أوجه عدم المساواة في الوصول أو تثقل كاهل الطلاب نفسيًا. بشكل عام، يتمتع نظام كويزيز بإمكانيات كبيرة لدعم التعلم القائم على التكنولوجيا، ولكن يجب أن يتم تطبيقه بحساسية تجاه السياقات الاجتماعية والتقنية والنفسية للطلاب (Cássia, 2016).

بناءً على نتائج هذه الدراسة، يمكن اقتراح عدة توصيات. أولاً، تحتاج المدارس والمعلمون إلى تقييم جاهزية الطلاب التكنولوجية قبل تطبيق منصات مثل Quizizz على نطاق واسع، بالإضافة إلى توفير بدائل تعليمية للطلاب ذوي القدرة المحدودة على الوصول إلى هذه المنصات. ثانيًا، عند تطبيق Quizizz، يُنصح المعلمون بتنظيم استخدام ميزات لوحة المتصدرين بحكمة، على سبيل المثال مع خيارات الدرجات المجهولة أو استخدام لوحات المتصدرين في الحصص التدريبية فقط، وليس في التقييمات التلخيصية، لتقليل الضغط النفسي للطلاب. ثالثًا، بالنسبة للتطوير المستقبلي، يحتاج مدير منصة Quizizz إلى النظر في المرونة في تحديد وقت معالجة الأسئلة ليكون أكثر تكيفًا مع الاحتياجات المعرفية المختلفة للطلاب. رابعًا، يوصى بإجراء المزيد من الأبحاث لتوسيع سياق الدراسة، وتضمين خلفيات المؤسسات التعليمية المختلفة ومقارنة فعالية منصة Quizizz مع منصات التلعيب الأخرى في مختلف المواد الدراسية. بالإضافة إلى ذلك، تُعد الدراسات المتعمقة حول التأثير طويل المدى لاستخدام تقنية التلعيب على الدافعية الجوهرية ونتائج تعلم الطلاب من المجالات المهمة التي يجب استكشافها بشكل أكبر.

References

Abdullah, R. (2016). Teaching Media in the Teaching of Arabic Language to Non-Native Arabic Speakers. *Dinamika Ilmu*, *16*(1), 93–106. https://doi.org/10.21093/di.v16i1.294

Al-Arif, A. H., & Gumiandari, S. (2024). Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Tantangan Implementasi, dan Peluang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(7), 987–998.

Alhazmi, A. A., & Kaufmann, A. (2022). Phenomenological Qualitative Methods Applied to the Analysis of Cross-Cultural Experience in Novel Educational Social Contexts. *Frontiers in Psychology*, *13*(April). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.785134

Binti Yahaya, H., Najwa Shaharuddin, H., Suraiyya Abdul Raup, F., Zahidah Ahmad, N., Hatta Shafri, M., Pengajian Bahasa, A., & Shah Alam, U. (2022). Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Students' Perception of the Use of Gamification in Arabic Language Learning. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, *6*(2), 1.

Brooks, H., Bee, P., & Rogers, A. (n.d.). *Chapter 8 : Introduction to Qualitative Data Analysis*. 108–118.

Cássia, M. De. (2016). *Tecnologias digitais na educação : Desafios e oportunidades para o ensino e aprendizagem*.

Education, L. (2024). *Transformation of Student Motivation Through the Use of Quizizz in Language Learning : A Longitudinal Approach in Secondary Education*. *6*(6), 1–8.

Estuarso, D. (2017). When Local Goes Global: English Teachers As Cultivators Of Local Culture In A Globalized Region. *KnE Social Sciences*, *1*(3), 60. https://doi.org/10.18502/kss.v1i3.725

Hanif, A., Herman, Mudinillah, A., & Rahmi, P. W. L. (2023). Development of the Quizizz Platform as an Interactive Quiz-Based Learning Media for Arabic Language Lessons at Madrasah Ibtidaiyah. *International Journal of*

Membrane Science and Technology, *10*(2), 372–384. https://doi.org/10.15379/ijmst.v10i2.1207

Hashimov, E. (2015). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook and The Coding Manual for Qualitative Researchers. *Technical Communication Quarterly*, *24*(1), 109–112. https://doi.org/10.1080/10572252.2015.975966

Ilhami, R., Wargadinata, W., Hasan, N., Ikhlas, M., & Najar, S. A. (2022). Quizizz As an Arabic Vocabulary Media Learning in Digitalization Era: Process, Weakness and Strengths. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, *10*(1), 13–24. https://doi.org/10.23971/altarib.v10i1.3787

Jun, M., & Lucas, T. (2025). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multidisciplinary Reviews*, *8*(5), 1–7. https://doi.org/10.31893/multirev.2025155

Keilmuan, J., Arab, B., & Indriana, D. (2024). *Al-Ittijah Improving Arabic Language Skills in the Digital Era to Realize Golden Indonesia 2045*. *16*(2), 59–74. https://doi.org/10.32678/alittijah.v16i2.10563

Khumaedi, A. A., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., Pekalongan, W., Baru, P., & Pekalongan, K. (2024). *Perkembangan Literasi Digital Bahasa Arab : Peluang dan Tantangan Era*.

Kotob, M. M., & Ibrahim, A. (2019). Gamification: The Effect on Students' Motivation and Achievement in Language Learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, *6*(1), 177–198. www.jallr.com

Lubis, M., Solehudin, R. H., & Safitri, N. D. (2024). Seberapa "pengaruh" media, fasilitas, dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(3), 180–188.

Masrop, N. A. M., Ishak, H., Zainuddin, G., Ramlan, S. R., Sahrir, M. S., & Hashim, H. (2019). Digital Games Based Language Learning for Arabic Literacy Remedial. *Creative Education*, *10*(12), 3213–3222. https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012245

Mcgill, M. M., Ryoo, J., Scott, A., Stephenson, C., & Warner, J. R. (2022). The Case for Acknowledging Subjectivity in CS Education Research Data. *SIGCSE 2022 - Proceedings of the 53rd ACM Technical Symposium on Computer Science Education V.2*, 1013–1014. https://doi.org/10.1145/3478432.3499225

Nafia, Z. I., Hidayati, D., & Sulisworo, D. (2023). The Application of the Technology Readiness Acceptance Model on Education. *Journal of Novel Engineering Science and Technology*, *2*(01), 9–15. https://doi.org/10.56741/jnest.v2i01.265

Nasni Naseri, R. N., Abdullah, R. N. R., & Esa, M. M. (2023). The Effect of Gamification on Students' Learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, *12*(1), 792–797. https://doi.org/10.6007/ijarped/v12-i1/16253

Nova, M., Chaerunnisah, I. U., & Lastari, N. K. H. (2023). Challenges in Utilizing Quizizz As a Formative E-Assessment Media in English for Tour Operations Class. *Premise: Journal of English Education*, *12*(3), 971. https://doi.org/10.24127/pj.v12i3.8001

Nu, M. (2023). *زيزيوك ة بعل مادختساب ةيبرعلا ةغلا ميلعتلا لئاسو لا قيلاعف ليلحت (QUIZIZZ) (يف* .ةباتكلا قراهلما قيقرت. ١١ (١), ٢٢–٢٨

Rezi, M., Noor, A. F. M., & Nicholas, T. (2024). Utilization of Gamification in Arabic Language Learning to Increase Student Motivation and Achievement. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, *6*(1), 1. https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v6i1.12559

Rohani Binti Jasni, S., Binti, S., Ii, Z., Bin, H., Iii I Pelajar, Z., & Malaysia, K. (2018). PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB Gamification Approach In Learning Arabic Language. *Jurnal Pengurusan Dan Penyelidikan Fatwa*, 358–367.

Seixas, P., & Conrad, C. F. (2009). Generalizing from Educational Research. In *Generalizing from Educational Research*. https://doi.org/10.4324/9780203885376

Syofyan, R., & Siwi, M. K. (2018). *The Impact of Visual, Auditory, and Kinesthetic Learning Styles on Economics Education Teaching*. *57*(Piceeba), 642–649. https://doi.org/10.2991/piceeba-18.2018.17