Developing Interactive Quizizz-Based Learning Media to Enhance Arabic Vocabulary and Grammar Skill

Binti Mar'atul Muthongah[1], Ratna Saidah[2], Eko Budi Hartanto

Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, Indonesia

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

Abstract: Media plays a crucial role in the learning process, and the advancement of technology has introduced various innovative tools that can enhance student engagement and learning outcomes. However, the integration of technology-based media in Arabic language instruction remains limited in several educational institutions, including MTsN 3 Kediri, particularly among eighth-grade students. This study aims to develop and describe the use of Quizizz interactive learning media in Arabic language learning to improve students' mastery of mufradāt (vocabulary) and qawāʿid (grammar). Employing a Research and Development (R&D) design with the ADDIE model—Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation—this research was conducted from January to February in class VIII-B, involving 36 students. The study used a one-group pretest–posttest design to evaluate the effectiveness of the developed media. Validation results from media, material, and learning experts yielded an average score of 89%, categorized as very feasible, while student responses indicated 88% satisfaction, classified as very interesting. Furthermore, the pretest mean score of 60 increased to 87 in the posttest, with a t-test result of tcount = 13.26 > ttable = 1.67 ($\alpha = 0.05$), indicating a significant improvement in learning outcomes. These findings confirm that Quizizz-based interactive media effectively enhance students' Arabic vocabulary and grammar skills while promoting engaging, technology-oriented learning experiences aligned with the needs of the digital generation.

Keywords: Learning Media, Quizizz, Arabic Learning

Abstrak: Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dan seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi media pembelajaran terus bermunculan untuk meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Namun, penerapan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab masih terbatas di beberapa lembaga pendidikan, termasuk di MTsN 3 Kediri, khususnya pada siswa kelas VIII. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab guna meningkatkan penguasaan mufradāt (kosakata) dan qawāʿid (tata bahasa) siswa. Jenis

1

2

penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Februari di kelas VIII-B yang berjumlah 36 siswa dengan desain uji coba satu kelompok pretest–posttest. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menunjukkan rata-rata skor 89% yang termasuk kategori sangat layak, sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh skor 88% dengan kategori sangat menarik. Selain itu, rata-rata nilai pretest sebesar 60 meningkat menjadi 87 pada posttest, dengan hasil uji t sebesar thitung = 13,26 > ttabel = 1,67 (α = 0,05), yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata dan tata bahasa siswa sekaligus mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan era digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Pembelajaran Bahasa Arab

المقدّمة

تلعب الوسائل التعليمية دورًا محوريًا في تحسين جودة عملية التعليم والتعلّم، إذ تُعدّ أحد المكونات الأساسية التي تسهم في تسهيل نقل المعرفة وتحفيز المتعلمين على الفهم العميق. ومع التطور السريع في تكنولوجيا التعليم، ظهرت أنواع متعددة من الوسائل التي تستجيب لمتطلبات التعليم الحديثة (al-Ḥīlah, 2000). إلا أن المشكلة الرئيسة التي تواجه كثيرًا من المؤسسات التعليمية، ولا سيما في المدارس المتوسطة، تكمن في ضعف تطبيق الوسائل التعليمية الرقمية والتفاعلية في تعليم اللغة العربية. فقد لوحظ أن معظم الأنشطة التعليمية لا تزال تعتمد على الطرق التقليدية التي تركز على المعلم أكثر من الطالب، مما يحدّ من تفاعل المتعلمين ودافعيتهم نحو تعلم المفردات (mufradāt) والقواعد (qawāʿid) بشكل فعّال.

ينبع القلق الأكاديمي من حقيقة أن اللغة العربية، بوصفها لغة ذات نظام صرفي ونحوي دقيق، تحتاج إلى استراتيجيات تعليمية تجمع بين المتعة والتفاعل والفهم البنيوي. تعتمد طرائق التدريس التقليدية غالبًا على الحفظ والتلقين، مما يؤدي إلى صعوبة في تذكّر المفردات وفهم القواعد في السياقات التواصلية. لذلك، ظهرت الحاجة الماسّة إلى ابتكار

وسيلة تعليمية تفاعلية تمكّن الطلاب من المشاركة النشطة، وتوفر تغذية راجعة فورية، وتُحسّن التحصيل الأكاديمي في بيئة تعليمية محفزة.(Ghunaym, 2015)

مع تسارع التحول الرقمي، أصبحت الوسائل التعليمية التفاعلية أحد الاتجاهات التربوية الرائدة. فهي تتيح بيئة تعليمية ديناميكية ذات اتصال ثنائي الاتجاه، تمكّن المتعلمين من التفاعل المباشر مع المحتوى والأنشطة التعليمية. ومن بين هذه الوسائل تطبيقQuizizz ، الذي يُعد أداة قائمة على الألعاب التعليمية (game-based learning) تجمع بين المتعة والمنافسة والتغذية الراجعة الفورية .(Christian & Silvia, 2021) يُسهم Quizizzفي تحويل الصف الدراسي من بيئة تقليدية إلى بيئة تفاعلية تعتمد على المشاركة والتعلّم الذاتي، إذ توظف الصور والفيديوهات والألوان والنصوص والأصوات لجعل عملية التعلم أكثر جذبًا وفاعلية.

تناولت دراسات عدّة موضوع تطوير الوسائل التعليمية القائمة على Quizizz في مجالات مختلفة. فقد طوّر أحمد أجونج فيرمانشا (٢٠٢١) وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على الألعاب باستخدام Quizizz في مادة الدراسات الموضوعية للصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الإصلاح سيدواياه باسوروان، وبيّنت نتائجه زيادة ملحوظة في تفاعل المتعلمين. كما طوّرت موليا روسديان (٢٠٢١) وسيلة تعليمية بمساعدة Quizizz في مادة بناء الغرف الجانبية المسطحة للصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية ١ سياك هولو، وأظهرت تحسنًا في مستوى الفهم المفاهيمي لدى الطلاب. وركّزت نور الإثنين ونور الهدى (٢٠٢٠) على تطوير وسيلة تعليمية لمفردات اللغة العربية تعتمد على لعبة My Happy Route، والتي ساعدت في تعزيز الحصيلة اللغوية للمتعلمين.

على الرغم من إسهامات هذه الدراسات في تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية، إلا أنها ركزت على الألعاب التعليمية فقط دون دمجها في منظومة تعليمية رقمية متكاملة تجمع بين الأهداف التعليمية والمحتوى والاختبارات والتقييم الذاتي. كما أن أغلب الدراسات السابقة لم تتناول بعمق مجال تعليم اللغة العربية من حيث المكونات اللغوية الأساسية، أي المفردات والقواعد، في حين تظل الحاجة قائمة لتطوير وسيلة تعليمية

تفاعلية متكاملة تدعم هذين الجانبين بشكل متوازن وتساعد الطلاب على الانتقال من المعرفة النظرية إلى التطبيق العملي.

تنبع الجِدّة في هذا البحث من تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة علىQuizizz ، ليست مجرد أداة للألعاب، بل وحدة تعليم إلكترونية متكاملة تتضمن أهدافًا تعليمية، وأنشطة لغوية، ومسابقات تدريبية، وأدوات تقييم، ومحتوى بصري وسمعي متفاعل. هذا النموذج يدمج بين المنهج البنائي في التعلم ونموذج التصميم التعليمي ADDIE بما يضمن جودة المنتج التعليمي من حيث المحتوى والتطبيق.

المنهج

هذا البحث يُعَدّ من نوع البحث التطويري ، وهو عملية تتضمن سلسلة من الخطوات المنهجية لإنشاء منتج جديد أو تحسين منتج قائم بهدف زيادة فعاليته وجودته. تم اختيار منهج البحث والتطوير لأن الهدف الرئيس من هذا البحث هو تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية باستخدام تطبيق**Quizizz** ، ثم اختبار جدواها من خلال التحقق من صحتها من قبل الخبراء في مجالات الوسائط التعليمية، والمحتوى، وطرق التدريس. يعتمد هذا البحث على نموذج التطوير (ADDIE) ، وهو اختصار لخمس مراحل رئيسة هي: التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم .يهدف هذا النموذج إلى ضمان أن تمر العملية التطويرية بمراحل منهجية تبدأ من تحديد الاحتياجات التعليمية إلى مرحلة اختبار المنتج وتحسينه بناءً على نتائج التطبيق والتغذية الراجعة.

أما البيانات التي استُخدمت في هذا البحث فقد قُسمت إلى بيانات نوعية وبيانات كمية وفقًا لطبيعتها. شملت البيانات النوعية المعلومات الناتجة عن الاستشارات مع المشرفين الأكاديميين، والملاحظات والاقتراحات الواردة من خبراء الوسائل التعليمية والمعلمين، بالإضافة إلى نتائج المقابلات مع معلمي اللغة العربية، والمراجعة المتعمقة لمحتوى المادة التعليمية وخصائص المتعلمين والوسائل التي تُستخدم عادة في تدريس اللغة العربية. أما البيانات الكمية فقد تم الحصول عليها من اختبارات التحقق التي أجراها خبراء الوسيلة والمادة والتعلم، ومن استبيانات استجابة الطلاب، ونتائج الاختبارات

القبلية والبعدية. استخدمت الباحثة عدة تقنيات لجمع البيانات مثل الاستبيانات، والملاحظات، والمقابلات، والاختبارات، ثم تم تحليل النتائج باستخدام أساليب التحليل الكمي والكيفي للوصول إلى استنتاج شامل حول فاعلية الوسيلة التعليمية المطورة.

البحث والمناقشة

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)*

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[٣]، التالي:

١) استخدمت معلمة اللغة العربية وسائل التعلم التي تستخدم الحاسوب أو أجهزة العرض عند التدريس في الفصل نادراً، 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.

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

Al-Wazan: *Journal of Arabic Education*
E-ISSN: **2962-0732**
Doi: https://doi.org/10.58223/al-wazan.v3i2.524

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.

التصميم *(design)*

ومن أنشطة الباحثة في مرحلة التصميم ما يلي:

أ) اختيار المواد

بناءً على المشكلات الموجودة في الفصل الدراسي، فإن التعلّم الذي يستخدم أحيانًا طريقة المحاضرة فقط دون استخدام الوسائل سيجعل الطلاب يشعرون بالملل، خاصة مع المواد النحوية/القواعد التي قد تعتبر صعبة الفهم أحيانًا. 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 الخلفيّة *(background)* في وسيلة *Quizizz* ثم تحريرها لتحتوي على مواد أو صور ومقاطع فيديو، لأنه في *Quizizz* نفسها هناك العديد من القائمة للتحرير أيضا.

Al-Wazan: *Journal of Arabic Education*
E-ISSN: **2962-0732**
Doi: https://doi.org/10.58223/al-wazan.v3i2.524

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.

ه. 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.

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

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

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

Al-Wazan: Journal of Arabic Education
E-ISSN: **2962-0732**
Doi: https://doi.org/10.58223/al-wazan.v3i2.524

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/.

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/

ب. التحقق من صحة الوسيلة

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

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.

Al-Wazan: Journal of Arabic Education
E-ISSN: **2962-0732**
Doi: https://doi.org/10.58223/al-wazan.v3i2.524

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* /وضع الورق *paper mode*.

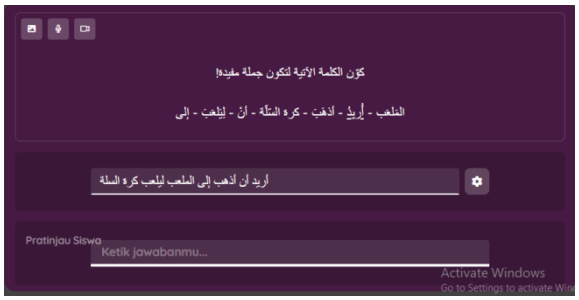
https://quizizz.com/admin/quiz/65b0523250e83e023b53ae44?source=quiz_share

التقييم *(evaluate)*

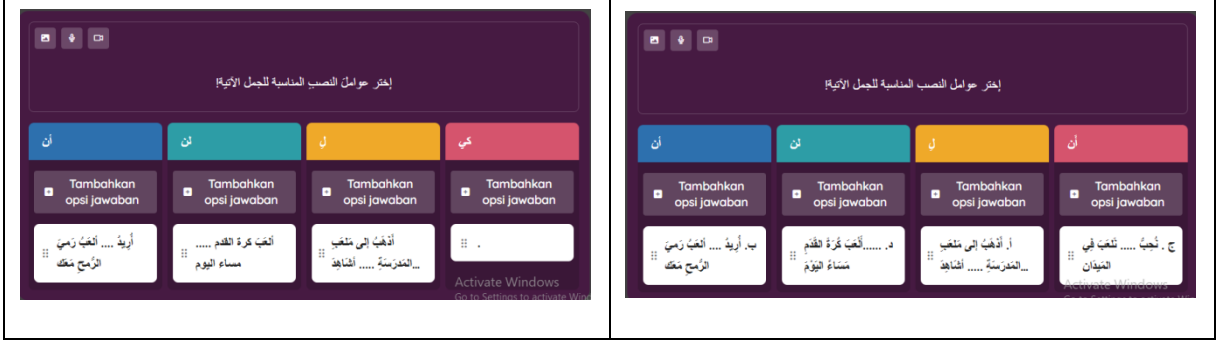
مرحلة التقييم هي المرحلة التي تمكن للباحثة فيها تقييم النموذج بأكمله في كل مرحلة. تقييم المنتج المراد تطويره وتحديد جدوى المنتج المراد تطويره. لذلك ، تقوم الباحثة في هذه المرحلة بتحليل بيانات التحقق من الصحة ، واستبيانات الطلاب ، ونتائج الطلاب *pretest* و*post-tes*، والتعليقات والاقتراحات من مختلف أصحاب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

قبل المراجعة	بعد المراجعة
Tidak Ada	

Al-Wazan: *Journal of Arabic Education*
E-ISSN: **2962-0732**
Doi: *https://doi.org/10.58223/al-wazan.v3i2.524*



Al-Wazan: Journal of Arabic Education
E-ISSN: **2962-0732**
Doi: https://doi.org/10.58223/al-wazan.v3i2.524



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

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

$$= 94\%$$

Al-Wazan: Journal of Arabic Education
E-ISSN: **2962-0732**
Doi: https://doi.org/10.58223/al-wazan.v3i2.524

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،

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.

Al-Wazan: Journal of Arabic Education
E-ISSN: **2962-0732**
Doi: https://doi.org/10.58223/al-wazan.v3i2.524

الخلاصة

توصلت الباحثة من خلال مراحل البحث التطويري إلى أن استخدام نموذج ADDIEفي تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية Quizizz في تعليم اللغة العربية أسفر عن منتج تعليمي متكامل من حيث التخطيط والتنفيذ والتقييم. مرّت عملية التطوير بخمس مراحل أساسية شملت التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم، وتم فيها تصميم وسيلة تعليمية تجمع بين نمط العرض التفاعلي (Presentation Mode) ونمط الورقة مما جعلها أكثر مرونة في الاستخدام داخل الصف الدراسي. أثبتت النتائج أن هذه الوسيلة قادرة على تسهيل فهم المفردات والقواعد اللغوية للطلاب، وتعزيز مشاركتهم النشطة أثناء عملية التعلم من خلال الأنشطة التفاعلية والمنافسات التعليمية داخل منصة.Quizizz

أظهرت النتائج وجود تحسن ملحوظ ومفاجئ في أداء الطلاب بعد استخدام الوسيلة التعليميةQuizizz ، حيث ارتفع متوسط نتائج الاختبار القبلي (Pre-test) من ٦٠ إلى ٨٧ في الاختبار البعدي(Post-test) ، مع دلالة إحصائية قوية تمثلت في قيمة T المحسوبة (١٣.٢٦) التي تفوقت بشكل كبير على قيمة T الجدولية (١.٦٧) عند مستوى دلالة ٠.٠٥. هذا يعني أن الفارق في الأداء لم يكن مصادفة، بل ناتج عن فعالية الوسيلة التعليمية المطوّرة. إضافة إلى ذلك، كشفت نتائج تحليل الجدوى والجاذبية أن متوسط التقييم العام من الخبراء بلغ ٨٩٪، ما يضع الوسيلة في فئة "صالحة جداً"، في حين أن استجابة الطلاب بلغت ٨٨٪ مما يشير إلى أن الوسيلة ليست فقط فعالة، بل جذابة ومحفزة للتعلم الذاتي والتشاركي، وهو ما يعكس توافقاً بين فعالية المنتج وميله لتحفيز الدافعية الداخلية لدى المتعلمين.

رغم النتائج الإيجابية، فإن البحث واجه بعض القيود التي يمكن أن تُؤخذ في الاعتبار في الدراسات المستقبلية. أولاً، تم تطبيق التجربة على عينة محدودة مكوّنة من ٣٦ طالباً فقط في صف واحد، مما قد يحدّ من إمكانية تعميم النتائج على جميع المتعلمين. ثانياً، اقتصرت الاختبارات على مهارتي المفردات والقواعد دون التوسع في مهارات اللغة العربية

الأخرى كالاستماع والمحادثة والقراءة والكتابة. ثالثاً، ركّز البحث على بيئة تعليمية واحدة، وهي المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري، دون مقارنة مع بيئات تعليمية أخرى ذات ظروف مختلفة. لذا، توصي الباحثة بإجراء دراسات لاحقة تشمل عينات أكبر ومستويات دراسية متنوعة، إضافة إلى دمج وسائط تفاعلية أخرى مع Quizizz لزيادة شمولية التجربة التعليمية وعمق أثرها في تعليم اللغة العربية.

References

Al-Ḥīlah, M. M. (2000). Taṣmīm wa intāj al-wasā'il al-ta'līmiyyah. 'Ammān: Dār al-Masīrah li al-Nashr wa al-Tawzī' wa al-Ṭibā'ah.

Amornchewin, et al. (2018). The development of SQL language skill in data definition and data manipulation languages using exercises with Quizizz for students' learning engagement. Indonesian Journal of Informatics Education, 2(2).

Brance, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. New York: Springer.

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur. Serang: Lakista Indonesia.

Cristiyanda, & Sylvia. (2021). Pengaruh penggunaan Webquiz terhadap hasil belajar sosiologi siswa di SMA N 16 Padang. Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran.

Djamarah, et al. (2010). Strategi belajar mengajar (Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Efendi, A. F. (2005). Metode pengajaran bahasa Arab. Malang: Misykat.

Ghunaym, K. I. (2015). Al-tarbiyyah al-'āṣirah: Qaḍāyā wa ḥulūl. Markaz al-Kitāb al-Akādīmī.

Hanani, N., & Dodi, L. (2020). Pembelajaran bahasa Arab kontemporer: Konstruksi metodologis pembelajaran bahasa Arab berbasis komunikatif-sosiolinguistik (1st ed.). Bandung: CV Cendikia Press. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=e8wMEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA172

Hartanto, E. B. (2020). Efektivitas media pembelajaran pantomim untuk meningkatkan kemahiran berbicara (maharah kalam). Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab, 1(2), 132–138. https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.821

Liantoni, & Rosetya, et al. (2018). Peran teknologi informasi untuk peningkatan kemampuan siswa SMA dan SMK dalam menghadapi perkembangan era digital. Publikasi Pendidikan, 8(2).

Muradi, A. (2014). Pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 1(1).

Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia development life cycle. Jurnal Online Informatika, 2(2), 121. https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139

Newby, T. J., et al. (2011). Educational technology for teaching and learning. New York: Pearson.

Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan, 1(1).

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. JDP, 12(1).

Sawi, & Rina. (2017). Pengaruh warna terhadap short term memory pada siswa kelas VIII SMPN Palembang. PSIKIS: Jurnal Psikologi Islami, 3(1).

Sholihah. (2017). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran mufradāt. Tarling: Journal of Language Education, 1(1), 62–76.

Sugiyono. (2016a). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016b). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi, 19(1), 75–82. https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409