ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

استخدام وسائط كاهوت لتحسين إتقان المفردات العربية لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الزهرة

Muhammad Thohir, Nur Mazidah
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
muhammadthohir@uinsby.ac.id, 02040921018@student.uinsby.ac.id

Abstract

This study aims to explain the use of the online game-based Kahoot platform that is used to improve vocabulary mastery in learning Arabic. This study uses the method of classroom action research (CAR) using the Kemmis & McTaggart model with four stages, namely planning, carrying out an action, observation or observation, and reflection, with the design used in this study on two cycles, each cycle contains two cycles. Four stages, namely: 1) planning, 2) carrying out actions, 3) observing or observing, 4) thinking. The results obtained are that the use of the online gaming platform Kahoot can facilitate students to improve vocabulary mastery in Arabic The research conducted in the first course and the second course in the fifth semester SDI Az-Zahro Gresik shows that there is an increase in the Arabic vocabulary learning outcomes in Kahoot media application where the average number of student success results in the first cycle is 70% and the results in the second cycle rise to 87%.
Keywords: educational media, educational games, Arabic language.

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

المقدمة

العصر الصناعي 4.0 هو عصر تم فيه استبدال العديد من العاملين البشريين بالتكنولوجيا بمفاهيم آلية. كان للتكنولوجيا تأثير قوي في المساهمة في تطوير العلم، لأن التكنولوجيا والعلوم يسيران جنبًا إلى جنب. وجود خدمات الإنترنت والاتصالات والمعلومات غير المقيدة بالمكان والزمان والمسافة بحيث يمكن استخدامها كمصادر تعليمية وأدوات تعليمية. بالإضافة إلى ذلك، تتطلب عملية نشر المعلومات والاتصالات لغة في متناول الجميع.

تلعب اللغة دورًا مهمًا في الحياة اليومية. باستخدام اللغة، يمكن للناس توصيل الأفكار والأفكار والمشاعر أو المعلومات للآخرين، شفهيًا وكتابيًا، وإحدى هذه الأفكار هي اللغة العربية. اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي يتم تدريسها ابتداءً من المرحلة الابتدائية، بالرغم من أن اللغة العربية تعتبر صعبة ومملة، حتى أن بعض الطلاب يشعرون بالإحباط عند تعلم اللغة العربية.

اللغة العربية أربع مهارات يجب إتقانها ، وهي مهارات الاستماع، مهارات الكلام، ومهارات القراءة، وآخرها مهارات الكتابة. ومع ذلك، بصرف النظر عن هذه أربع المهارات، هناك شيئان لا يقل أهمية عن الاهتمام عند تعلم اللغة العربية، وهما المفردات (المفردات) وتركيب الكلمات أو القواعد.

في تعلم اللغة العربية، كل طالب لديه هدف لحفظ المفردات التي تتوافق مع المثل العليا للمناهج المدرسية. ومع ذلك، فإن حالة الواقع تظهر أن مفردات الطلاب لا تزال غير متوقعة. بناءً على نتائج المقابلات والملاحظات التي تم إجراؤها في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الزهرة جرسيك والتي حصلت على معلومات تفيد بأن مستوى إتقان مفردات الطلاب لا يزال منخفضًا، يمكن ملاحظة أنه عندما يتم إعطاء الطلاب عدة الأسئلة المتعلقة بالمفردات التي تعلموها، لكن الطلاب لا يزالون محتارون للإجابة عليها.

من هذه المشاكل، هناك عدة عوامل مساهمة، وهي قلة الطلاب في الممارسة أو عدم الاستمرار، وكذلك بسبب التشبع في إيصال مادة اللغة العربية. لتجنب الملل في عملية تعلم اللغة العربية، يجب أن يكون المعلم قادرًا على جعل التعلم أكثر متعة وإفادة. إحدى الطرق التي يمكن استخدامها هي استخدام

الوسائط المرئية والمسموعة على حد سواء. تلعب وسائل الإعلام في عملية التعلم دورًا مثيرًا للاهتمام (الدور التوقفي)، والتواصل (دور الاتصال)، ودور الاستبقاء (دور الاستبقاء) خاصة للطلاب الذين لا يزالون في مستوى المدرسة الابتدائية.[1]

يمكن أن تكون التكنولوجيا في عملية التعلم على شكل أحدث الوسائط بحيث يمكنها زيادة حماس وتحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية. ظهرت العديد من المنصات الرقمية التفاعلية لتسهيل التعلم الإلكتروني، مثل *google classroom* و *video converec* و *google for education* و *whatsapp group* و *zoom* وغيرها. بالنسبة لتطبيقات التعلم القائمة على الألعاب أو التعلم القائم على الألعاب، فإن أحدها هو تطبيق Kahoot. يعد التعلم القائم على الألعاب أيضًا أحد الطرق لزيادة تعاون المعلمين والطلاب في التعلم.[2]

منصة Kahoot هي واحدة من العديد من منصات التعلم الرقمية القائمة على الألعاب، وهي عبارة عن منصة قائمة على الاختبارات عبر الإنترنت تتيح للطلاب عرض الإجابات عبر الإنترنت مباشرة وتسجيل جميع أنشطة الطلاب التي يمكن استخدامها كمواد للسيرة الذاتية للمعلم. لدى Kahoot وظيفة الانتباه التي هي جوهر الطب البصري، والتي تجذب وتوجه انتباه التعلم للتركيز على محتوى الدرس فيما يتعلق بالمعنى المرئي الذي يظهر أو يصاحب نص الموضوع.[3] تطبيق Kahoot التعليمي هو تطبيق قائم على الألعاب يوفر وسائط فعالة وممتعة وغير مملة للطلاب. باستخدام تطبيق Kahoot، لا يمكنك فقط عرض نص الموضوع ، ولكن أيضًا مقاطع الفيديو المتعلقة بـ *Youtube*، وفي هذه الحالة يمكن أن يكون وسيلة لتعلم اللغة.

تم إجراء عدد من الدراسات المتعلقة بوسائط التعلم القائمة على الألعاب عبر الإنترنت من قبل فترية نساء في عام 2019 والتي ناقشت وسائل تعليم Kahoot في عملية تعلم اللغة العربية في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، وخاصة في برنامج نشاط "صباح اللغة"، تم إجراء البحث

[1] Umi Mahmudah, *Active Learning : Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2016).

[2] Achmad Busiri, "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang," *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2020): 227, https://ejournal.iaiskjmalang.ac.id/index.php/muhad/article/download/209/164/.

[3] Ibid., 225.

باستخدام الأساليب الوصفية النوعية مع المصادر الأولية في شكل مقابلات واستبيانات.[4] ومع ذلك، فإن زمسينار في بحثه في عام 2021 الذي يناقش استخدام وسائط Kahoot في زيادة إتقان اللغة الألمانية باستخدام طريقة مختلطة من النوعين الكمي والنوعي.[5]

تظهر الدراستان أن وسائط تعلم Kahoot يمكنها تحسين المهارات اللغوية، باللغتين العربية واليابانية. علاوة على ذلك، أجرى زرا إلهامي أيضًا بحثًا في عام 2019 ناقش وسائط كاهوت باستخدام الأساليب الوصفية الكمية، ولكن في بحثه كان موجهًا بشكل أكبر إلى تصورات الطلاب وليس حول استخدامها أو استخدامها.[6]

من بين الدراسات العديدة التي تم إجراؤها على وسائط التعلم القائمة على الألعاب عبر الإنترنت Kahoot، هناك العديد من الأشياء التي تختلف عن هذه المقالة ، في بحث فترية نيساء لا تزال عامة في طبيعتها ولا تشرح على وجه التحديد تطبيق المهارات الأربعة باللغة العربية، بينما تركز هذه المقالة بشكل أكبر على إتقان المفردات العربية. في وقت لاحق في بحث زامسينار، قام بتطبيق وسائط كاهوت في تحسين إتقان المفردات اليابانية، لكن هذه المقالة تطبق وسائط كاهوت في تعلم اللغة العربية. وفي بحث زرا إلهامي، ينصب التركيز بشكل أكبر على تصور استخدام الكاهوت، بينما تركز هذه المقالة بشكل أكبر على استخدامها أو استخدامها.

من خلال التعلم المستند إلى الإنترنت ، الطلاب الذين يتعلمون عادةً المهارات أو المهارات الأربعة بسهولة ، فإن أحد الحلول للطلاب لمواصلة التعلم وزيادة فعالية مهارات الاستماع هو استخدام تطبيق Kahoot. سيصف هذا المقال إحدى مهارات اللغة العربية لدى طلاب مدرسة الزهروم الابتدائية الإسلامية ، وهي إتقان المفردات الخطأ (المفردات).

مناهج البحث

[4] Sonia Mu'tasimatul Azimah Fitryanisa, "Media Pembelajaran Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Uin Maulana Malik Ibrahim Malang," *Prosiding nasional semasba* 3 (2019): 19.

[5] Zamsinar, Misnah Mannahali, and Syamsu Rijal, "Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman," *PHONOLOGIE Journal of Language and Literature* 2, no. 1 (2021): 39, https://ojs.unm.ac.id/phonologie/article/view/25683.

[6] Zera Ilhami, "Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan Di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019," *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2019): 128.

يستخدم نوع البحث في هذه المقالة البحث الإجرائي في الفصل الدراسي (CAR) باستخدام نموذج Kemmis & McTaggart، ويتكون نموذج بحث Kemmis & McTaggart من أربع مراحل، وهي التخطيط وتنفيذ الإجراءات والمراقبة أو المراقبة والتفكير.[7] المواد في هذه الدراسة كانت طلاب الصف الخامس من المدرسة الإبتدائية الإسلامية الزهرة جرسيك، مجموعهم 32 طالبًا، 17 فتاة و 15 فتى. استخدمت هذه الدراسة أوراق ملاحظات للمعلم والطالب واختبار إتقان للمفردات العربية. تم إجراء هذا البحث مباشرة في المدارس. التصميم المستخدم في هذا البحث عبارة عن دورتين، كل دورة لها أربع مراحل ، وهي: 1) التخطيط؛ 2) تنفيذ الإجراءات؛ 3) الملاحظة أو الملاحظة؛ 4) التفكير. هناك ثلاثة اجتماعات وجهًا لوجه في كل دورة.

كانت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة: أ) الاختبارات التي تم أخذها من كل دورة تتكون من الاختبار القبلي والبعدي فيما يتعلق بالمفردات اللغوية لمدرسة في المعملي والمكتبات من أجل الحصول على بيانات الاختبار الخاصة بتعلم الطلاب؛ النتائج. ب) الملاحظات، المأخوذة من كل دورة فيما يتعلق بمهارات العملية، للحصول على البيانات المتعلقة بمهارات العملية للطلاب في عملية التعلم باستخدام وسائط التعلم القائمة على لعبة Kahoot؛ ج) استبيان يستخدم للحصول على بيانات تتعلق باهتمام الطلاب بالتعلم بعد إجراء عملية التعلم في كل دورة. يبدأ تحليل البيانات باختبار الصلاحية، ومستوى الصعوبة، والقوة التمييزية، وإعادة التأهيل على أسئلة الاختبار القبلي وبعد الاختبار، بينما يتم إجراء اختبار أداة الاستبيان باختبارات الصلاحية وإعادة التأهيل.

نتائج البحث ومناقشة البحث

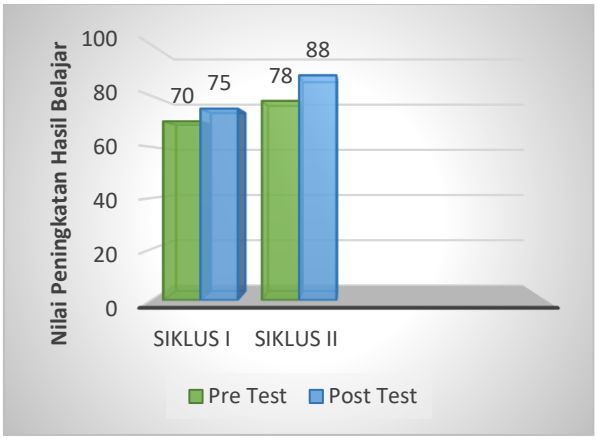
أظهرت نتائج البحث الذي تم إجراؤه في الدورتين الأولى والثانية في الفصل الخامس من المدرسة الإبتدائية الإسلامية الزهرة جرسيك أن هناك زيادة في مخرجات تعلم المفردات العربية في تطبيق وسائط Kahoot. يمكن ملاحظة الزيادة في نتائج تعلم الطلاب في الرسم البياني 1.

[7] Sri Wigati, "Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 3 (2019): 3.

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

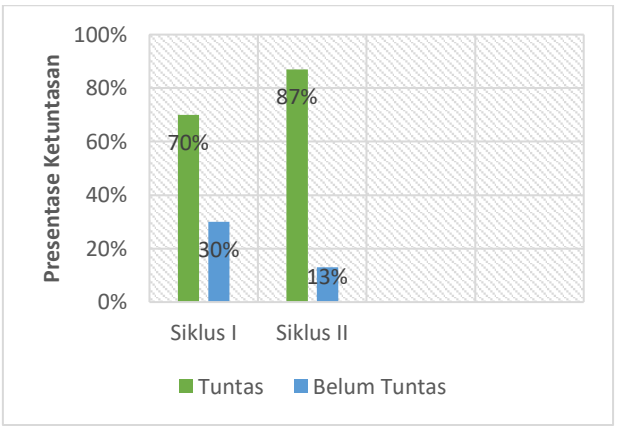
الرسم البياني 1. تحسين نتائج التعلم

الدورة الأولى والدورة الثانية



استنادًا إلى الرسم البياني 1، يمكن ملاحظة أن مخرجات التعلم للطلاب قد زادت في كل دورة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي لمفردات مفردات في المعمل والمكتبة. كانت هناك أيضًا زيادة في متوسط نتائج التعلم في الاختبار اللاحق الذي تم إجراؤه بين الدورة الأولى والدورة الثانية. في الدورة الأولى، كان متوسط نتيجة التعلم 75، والتي كانت لا تزال غير كافية لمعايير الحد الأدنى من الاكتمال، ولكن في الدورة الثانية، وصلت نتائج تعلم الطلاب إلى متوسط 88، والتي وصلت بالفعل إلى معايير الحد الأدنى من الاكتمال. كما زاد تحليل نتائج التعلم بعد الاختبار في كل دورة.

الرسم البياني 2. النسبة المئوية لمخرجات التعلم الكاملة

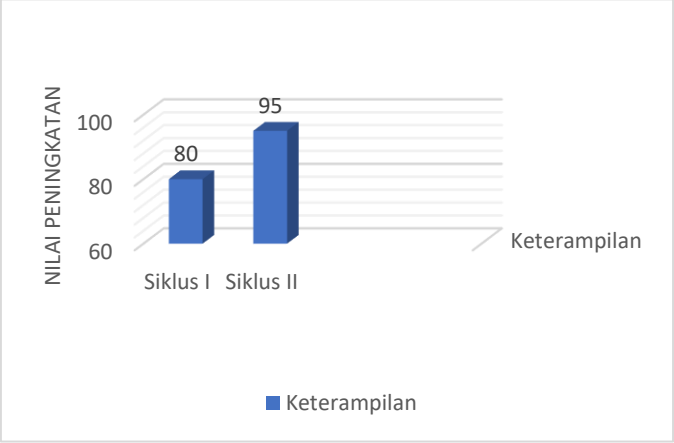


ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

استنادًا إلى الرسم البياني 2، يمكن ملاحظة أن النسبة المئوية لنتائج التعلم الكاملة للطلاب قد زادت في كل دورة. في الدورة الأولى، كان هناك 70٪ من 32 طالبًا أكملوا التعلم، ولكن في الحلقة الثانية كان هناك 87٪ من 32 طالبًا اختبروا الاكتمال.

تم إجراء هذا البحث العملي في الفصل الدراسي في الصف الخامس من المدرسة الإبتدائية الإسلامية الزهرة جرسيك بدورتين لكل منهما، واجتماعين، واختبار واحد لكل اجتماع. تم إجراء الاختبار لتحديد قدرة المفردات العربية لطلاب الصف الخامس من المدرسة الإبتدائية الإسلامية الزهرة جرسيك وفي كل اجتماع لاحظ الباحثون أنشطة المعلمين والطلاب بناءً على ورقة الملاحظة. كما شهدت نتائج التحليل من حيث المهارات العملية للطلاب في تنفيذ التعلم زيادة في الرسم البياني 3.

الرسم البياني 3. ترقية المهارة



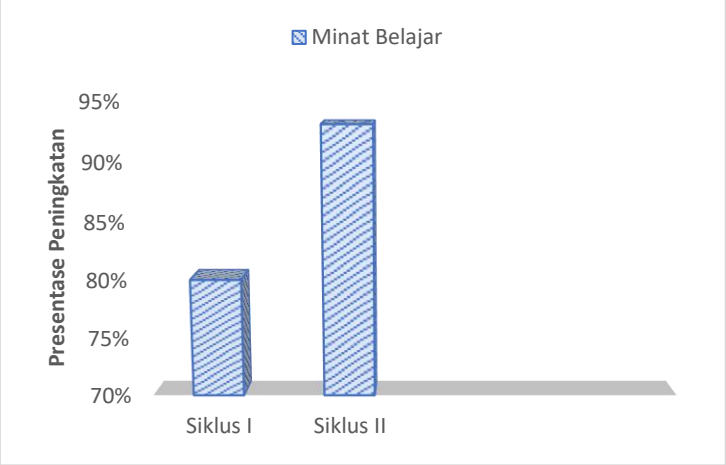
بناءً على الرسم البياني 3، كانت هناك زيادة ملحوظة في نتائج مراقبة المهارات العملية للطلاب في تنفيذ التعلم الذي طبق وسائط التعلم المبنية على ألعاب كاهوت كتقييم لمفردات في المعملي والمكتبة المدرسة. في الدورة الأولى ، حصلت مهارات العملية على متوسط درجة 80، بينما في الدورة الثانية، حصلت مهارات العملية على 95 درجة. وبهذه الطريقة ، يُظهر أن وسائط لعبة Kahoot لا تؤثر فقط على تحسين نتائج تعلم الطلاب ، ولكنها تؤثر أيضًا تحسين مهارات العملية لدى الطلاب في إجراء التقييمات.

ISSN : 2599-0659
E-ISSN: 2657-0742

يمكن أن يؤدي تطبيق لعبة Kahoot في عملية التعلم إلى إثارة اهتمام الطلاب بالتعلم. يمكن ملاحظة ذلك من خلال حماس الطلاب في عملية التعلم عند استخدام وسائط لعبة Kahoot. يمكن أن يحدث هذا لأنه في عملية التعلم لا يوجد مدرسون يطبقون وسائط Kahoot.

بناءً على البحث الذي تم إجراؤه، يُظهر أن اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية قد ازداد بشكل ملحوظ في كل دورة. في الحلقة الأولى، تم الحصول على اهتمام الطلاب بالتعلم بنسبة 80٪ وفي الحلقة الثانية زاد اهتمام الطلاب بالتعلم إلى 93٪. يظهر الرسم البياني التالي للنسبة المئوية لاهتمام الطلاب بالتعلم في الرسم البياني 4.

الرسم البياني 4. نسبة اهتمام الطالب بالتعلم



بعد الاختبار، من المعروف أن نتائج الملاحظات في الدورة الأولى تظهر أن إتقان مفردات الطلاب لا يزال غير متوقع أو لا يزال منخفضًا. الخطأ الذي يحدث غالبًا في اختبار الدورة الأولى هو أن الطلاب ما زالوا مرتبكين في استخدام تطبيق Kahoot. ولا تزال هناك بعض المفردات التي لا تزال في الترجمة العكسية، حيث تم تنفيذ جميع الأنشطة الموجودة في ورقة ملاحظة المعلم بشكل صحيح وفقًا لخطة الدرس. ومن ثم فإن نتائج الملاحظات في الدورة الثانية من المعروف أن التمكن من المفردات قد زاد بشكل جيد ، بحيث أن متوسط عدد نتائج نجاح الطلاب في الدورة الأولى هو 70٪ والنتائج في الحلقة الثانية تزداد إلى 87٪. هذا ما عبر عنه أنداري الذي ذكر أن مخرجات التعلم للطلاب الذين استخدموا لعبة Kahoot التعليمية تغيرت للأفضل من الطلاب الذين استخدموا PowerPoint. كان

إتقان التعلم لدى طلاب المجموعة التجريبية الذين استخدموا كاهوت 87٪ أثناء الاختبار اللاحق ، وكان طلاب المجموعة الضابطة الذين استخدموا Powepoint أقل بنسبة 78.8%.[8]

من تحليل البيانات الذي تم إجراؤه، يمكن استنتاج أنه من خلال استخدام لعبة Kahoot التعليمية يمكن أن تحسن بشكل كبير نتائج التعلم ومهارات العملية واهتمامات التعلم لدى الطلاب. هناك العديد من العوامل التي تسبب زيادة في عملية التعلم، أحدها هو لعبة Kahoot التعليمية التي يمكن أن تساعد الطلاب بالتأكيد على حل مشاكل التقييم المتعلقة بمفردات مدرسة في المعملي والمكتبات بسهولة.

يواجه الطلاب عدة صعوبات في تعلم اللغة العربية، أحدها في تعلم المفردات أو حفظها. يركز هذا البحث بشكل أكبر على مادة مدرسة المعملي والمكتبات. ومع ذلك، باستخدام لعبة Kahoot التعليمية ، يمكن للطلاب حل الصعوبات في فهم المواد بسهولة لزيادة المشاركة ونتائج التعلم. هذا كما ذكرت أفليسيا أن تطبيق Kahoot يمكن أن يحفز الطلاب أكثر في التعلم، ويقلل الطلاب من الغش، ويسهل على المعلمين التقييم وإعطاء التقييمات.[9]

بالإضافة إلى ذلك، يمكن للطلاب أيضًا إكمال مواد المفردات الخاصة بمدرسة في المعملي والمكتبات بسهولة. وهذا يتوافق مع ما عبر عنه كوناغ من أن استخدام تطبيق Kahoot كمادة تقييمية لنجاح التعلم دون التقليل من الجودة في العملية التعليمية ويمكن الحصول على نماذج تعلم ممتعة وممتعة باستخدام تطبيق Kahoot.[10] هذا ما ذكره لطفي أيضًا في بحثه أن تطبيق Kahoot يمكن استخدامه كوسيلة تقييم تجعل التعلم في الفصل ممتعًا.[11]

إن استخدام وسائط ألعاب Kahoot التعليمية له تأثير إيجابي على الطلاب. أصبح الطلاب الذين كانوا أقل اهتمامًا في البداية بتعلم اللغة العربية أكثر حماسًا، لأن استخدام تطبيق Kahoot في تقييم التعلم تم تنفيذه بطريقة ممتعة وليست مملة بحيث يشعر الطلاب باللعب ولكن أثناء التعلم. هذا

[8] Rafika Andari, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika," *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2020): 136.

[9] Noza Aflisia, Asri Karolina, and Eka Yanuarti, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab" (n.d.): 1.

[10] Sinta Elisa Jelita Kaunang, "Interesting Learning Model Using Kahoot Application As A Learning Evaluation Material for Students" 2, no. 2 (2020): 48.

[11] Lutfi Lutfi et al., "Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru," *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 3 (2020): 4.

ما عبر عنه موستكا واتي الذي قال إن Kahoot هي أداة بديلة يتم اختيارها من بين مجموعة متنوعة من وسائط التعلم التفاعلية المتاحة ، بحيث يمكن أن تجعل عملية التعلم ممتعة وليست مملة.[12]

قال ليسناني نفس الشيء فيما يتعلق بتطبيق Kahoot وهو تطبيق يمكن أن يجعل التعلم أكثر إثارة وإثارة وتحديًا لأنه مصحوب بالموسيقى وهناك وقت للعمل على الأسئلة بحيث يتم تدريب الطلاب على السرعة والدقة في الإجابة على الأسئلة.[13]

وكشف هرتانتي أيضًا أن Kahoot هي وسيلة تُستخدم في التعلم المجاني والقائم على الألعاب بحيث يمكنها إرضاء الطلاب في التعلم، ويمكن أيضًا استخدام Kahoot كوسيط تقييم باستخدام الاختبارات القصيرة في شكل اختبار مسبق وبعد اختبار وتقوية المواد والاختبارات العلاجية واليومية.[14] كما ذكر دمينتي، فإن تطبيق Kahoot هو تطبيق مثير للاهتمام لاستخدامه كوسيلة لتقييم نتائج التعلم للطلاب.[15]

ومع ذلك، هناك عدة معوقات عند استخدام تطبيق كاهوت في تعلم اللغة العربية، أحدها سرعة الإنترنت، بحيث يتم حذف اسم الطالب من تطبيق الألعاب التعليمية. هذا يتوافق مع ما كشفه بيردانا في بحثه الذي قال إن المشكلة التي ظهرت عند استخدام تطبيق كاهوت كانت حذف الاسم المستعار للطالب عند الخروج من التطبيق بسبب الاتصال بالإنترنت.[16]

الاختتام

[12] Fenny Eka Mustikawati, "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra* 0, no. 0 (2019): 99, https://semcon.unib.ac.id/index.php/semiba/Semiba/schedConf/presentations.

[13] Lisnani Lisnani* and Gunadi Emmanuel, "Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT Dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 4, no. 2 (2020): 9.

[14] Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia," *Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia* 1, no. 1 (2019): 7, https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631.

[15] Nadhira Aisyah Damayanti and Retno Mustika Dewi, "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa" 3, no. 4 (2021): 1.

[16] Eric Kunto Ariwibowo Indra Perdana, Rinda Eria Solina Saragi, "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfataan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia" 08, no. 02 (2020): 14.

من البحث الذي تم إجراؤه ، يمكن استنتاج أن النتائج والمناقشات التي تم الحصول عليها هي أن استخدام منصة Kahoot القائمة على الألعاب عبر الإنترنت يمكن أن يسهل على الطلاب تحسين إتقان المفردات باللغة العربية. يساعد تطبيق Kahoot الطلاب أيضًا على عدم الشعور بالملل عند تعلم اللغة العربية. يمكن إثبات ذلك من خلال نتائج اختبار الطلاب الذين حصلوا على متوسط عدد نتائج نجاح الطلاب في الدورة الأولى 70٪ وترتفع النتائج في الحلقة الثانية إلى 87٪. يمكن أيضًا ملاحظة الزيادة في إتقان المفردات من أسئلة الممارسة التي أجراها الطلاب باستخدام وسائط Kahoot بحيث وصلت نتائج تعلم الطلاب إلى الحد الأدنى من معايير الاكتمال المطبقة من قبل المدرسة ، وهي 77.

المراجع

Aflisia, Noza, Asri Karolina, and Eka Yanuarti. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab" (n.d.): 1–17.

Andari, Rafika. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2020): 135.

Busiri, Achmad. "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang." *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2020): 225–240. https://ejournal.iaiskjmalang.ac.id/index.php/muhad/article/download/209/164/.

Damayanti, Nadhira Aisyah, and Retno Mustika Dewi. "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa" 3, no. 4 (2021): 1647–1659.

Fitryanisa, Sonia Mu'tasimatul Azimah. "Media Pembelajaran Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Uin Maulana Malik Ibrahim Malang." *Prosiding nasional semasba* 3 (2019): 19.

Hartanti, Dwi. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia." *Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia* 1, no. 1 (2019): 78–85. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631.

Ilhami, Zera. "Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan Di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019." *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2019): 128–148.

Indra Perdana, Rinda Eria Solina Saragi, Eric Kunto Ariwibowo. "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfataan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia" 08, no. 02 (2020): 290–306.

Kaunang, Sinta Elisa Jelita. "Interesting Learning Model Using Kahoot Application As A Learning Evaluation Material for Students" 2, no. 2 (2020): 42–49.

Lisnani*, Lisnani, and Gunadi Emmanuel. "Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT Dalam

Pembelajaran IPA." *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 4, no. 2 (2020): 155–167.

Lutfi, Lutfi, Siska Kusumawardani, Sri Imawati, and Misriandi Misriandi. "Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru." *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 3 (2020): 186–191.

Mahmudah, Umi. *Active Learning : Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press, 2016.

Mustikawati, Fenny Eka. "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia." *prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra* 0, no. 0 (2019): 99–104. https://semcon.unib.ac.id/index.php/semiba/Semiba/schedConf/presentations.

Wigati, Sri. "Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 3 (2019): 457–464.

Zamsinar, Misnah Mannahali, and Syamsu Rijal. "Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman." *PHONOLOGIE Journal of Language and Literature* 2, no. 1 (2021): 40–46. https://ojs.unm.ac.id/phonologie/article/view/25683.