University of Islam Malang
REPOSITORY

إستخدام وسائل تعليم قويزز Quizizz لتعليم اللغة العربية فى مدرسة الثانوية الاسلامية عبادالرحمن بمالانج

البحث الجامعي

إعداد : فخرالدين الرازى

رقم التفنيد : ٢٢٠٠١٠١٥٠٢٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات الإسلامية

جامعة مالانج الإسلامية

٢٠٢٤ م /١٤٤٦ هـ

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

إستخدام وسائل تعليم قويزز Quizizz لتعليم اللغة العربية فى مدرسة الثانوية الإسلامية

عبادالرحمن بمالانج

البحث الجامعي

لنيل درجة البكالوريوس في قسم التعليم اللغة العربية

إعداد :فخرالدين الرازى

رقم التفنيد : ٢٢٠٠١٠١٥٠٢٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات الإسلامية

جامعة مالانج الإسلامية

٢٠٢٤ م /١٤٤٦ هـ

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

المستخلص البحث

الرازى، فخرالدين. (٢٠٢٤). " إستخدام وسائل تعليم قويزز Quizizz لتعليم اللغة العربية فى مدرسة الثانوية الإسلامية عبادالرحمن بمالانج." البحث الجامعي, كلية الدّراسات الإسلا مية ,قسم تعليم اللغة العربية,جامعة ما لانج الإسلامية. المشرف الأول: الأستاذة د. سيتي مشروحة, المشرف الثانى : الأستاذ د. نور حسن

الكلمات الأساسية : قويزيز، لتعليم اللغة العربية، المدرسة الثانوية ، التعليم.

قويززهو تطبيق تعليمي على شكل بيئة تعليمية قائمة على الألعاب يستخدم كأداة لتعليم الطلاب. ويعد ذالك قويزز أداة مشهورة جداً في المدارس التي تستخدم هذه الوسائل لتقييم وتحسين وفعالية التعلم، وفي هذا التطبيق أيضاً عدة أوضاع، وهي الوضع الكلاسيكي والوضع الفريق الذي يعد ممتعاً في اللعب، ومع مرور الزمن وتطور الزمن و يفيد فائدة من استخدام تطبيق كويزيز في التعلم وخاصة اللغة العربية، لا يزال مدرس اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية عباد الرحمن في مالانج يحافظ على استخدام هذا التطبيق في تعليم اللغة العربية باستمرار.أهداف هذا البحث هي: (١) معرفة فوائد استخدام تطبيق قويزز في ترقية استيعاب الأسئلة والأجوبة في تعلم اللغة العربية في مدرسة الثانوية عباد الرحمن بمالانج (٢) معرفة بعض المشكلات والصعوبات التي يواجهها الطلاب في استخدام وسائل تعلم الكويزيز في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية إباد الرحمن مالانج.

المنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج الوصفي النوعي. بينما نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث الميداني. تم إجراء البحث في مدرسة الثانوية الإسلامية عبادالرحمن مالانج في الصف الحادي عشر الذي يبلغ عدد طلابه ٥ طلاب. كان موضوع هذه البحث هم معلمين اثنين و٥ طلاب.

أظهرت نتائج هذه البحث أن استخدام وسائل تعليمية في تعلم اللغة العربية المتعلقة بالأسئلة والأجوبة في مدرسة الثانوية عباد الرحمن بمالانج يتم بشكل جيد حسب الخطوات التي قام بها المعلم، وتتم عملية التعلم بشكل ممتاز. هذه الخطوات هي: (١) التصميم حيث يقوم المعلم بإعداد الوسائل بتحميل تطبيق قويزز ثم إنشاء الأسئلة وإدخال الأسئلة التي تم صنعها في تطبيق قويزز .ثم التنفيذ، وفي هذه المرحلة يقوم المعلم بإعداد جهاز العرض وتوزيع الرموز ويطلب من الطلاب العمل على الكويزيز، وآخرها التقييم بعد استخدام الكويزيز ومدى فاعلية الكويزيز بالنسبة للطلاب (٢) الصعوبات والمشكلات التي تواجه الطلاب، وهي الصعوبات والمشكلات في استخدام وسائل التعليمية الكويزيز في تعلم مدرسة الثانوية عباد الرحمن بمالانج، وهي تعرض الطلاب للأخطاء عند استخدام ألعاب الكويزيز، وصعوبة كتابة اللغة العربية على الكمبيوتر، وقلة المفردات التي يتقنها الطلاب، وأنهم لا يزالون يعتمدون على ترجمة جوجل لفهم معنى الكلمات والجمل باللغة العربية.

أخيرًا هو الإختتام ، يُظهر هذا البحث أن استخدام قويزيز كوسيلة تعليمية يمكن أن يرقّي فهم الطلاب في الأسئلة والأجوبة باللغة العربية في المدرسة الثانوية عباد الرحمن مالانج. مع استخدام الكويزيز، أصبح الطلاب أكثر حماسًا وأصبحت نتائج تعلمهم أفضل.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

ولذلك، فإن استخدام التكنولوجيا مثل قويزز في تعلم اللغة العربية فعال جدًا وممتع جدًا خاصة في الكويزيز في نموذج الوسائل التي تكون ممتعة جدًا في الفصل. ترجح هذه البحث أيضًا استمرار تطوير استخدام وسائل تعليمية رقمية لدعم عملية تعليم وتعلم اللغة العربية.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang REPOSITORY

ABSTRACT

Arrozi , Fahruddin. (2024). " Using Quizizz teaching media to teach Arabic language in Islamic HighSchool IbadurRahman, Malang." Undergraduate Research, Faculty of Islamic Religion, Department of Arabic Language Education, Islamic University of Malang. First Supervisor: Dr. Siti Masruchah, B.Ed,M , Second Supervisor: Dr Nur Hasan, M,Pd.

Keywords : Quizizz, Teaching media Arabic language, Islamic Boarding School, education.

Quizizz is an educational application in the form of a game-based learning environment that is used as a tool to teach students. Quizizz is a very popular tool in schools that use these tools to evaluate, improve and enhance the effectiveness of learning.This application also has several modes, namely classic mode and team mode which is fun to play.With the passage of time and the benefits of using the Quizizz application in learning, especially Arabic language, the Arabic language teacher in the Islamic High School Ibadurrahman in Malang still maintains the use of this application in teaching the Arabic language continuously.The objectives of this research are: (1) to find out the benefits of using the Quiziziz application in promoting the comprehension of questions and answers in learning Arabic language in High School Ibadur Rahman, Malang (2) to find out some of the issues and difficulties faced by students in using Quiziziz learning tools in learning Arabic language in High School Ibadur Rahman Malang.

The method used in this research is the qualitative descriptive method. While the type of research used in this research is field research. The research was conducted in Islamic High School Ibadurrahman Malang in the eleventh grade which has 5 students. The subjects of this research were 2 teachers and 5 students .

The results of this research showed that the use of teaching aids in learning Arabic language related to questions and answers in Ibadur Rahman High School in Malang is done well according to the steps taken by the teacher, and the learning process is done excellently. These steps are: (1) Design, where the teacher prepares the tools by downloading the Quizizz app, then creating questions and entering the created questions into the Quizizz app. Then implementation, in which the teacher sets up the projector, distributes the codes and asks the students to work on the Quizizz, and the last step is the evaluation after using the Quizizz and the effectiveness of the Quizizz for the students (2) Difficulties and issues faced by the students, which are the difficulties and issues in using the educational means of quizzes in the learning of the secondary school Ibadurrahman in Malang, namely the students' exposure to errors when using Quizizz, the difficulty of writing the Arabic language on the computer and the small vocabulary that students master, and they still rely on Google Translate to understand the meaning of words and sentences in Arabic.

Finally, to conclude, this research shows that the use of quizizz as an instructional medium can upgrade students' understanding in Arabic Q&A in High School Ibadurrahman Malang. With the use of quizizz, students are more motivated and their learning outcomes are better. Therefore, the use of technology such as Quizizz in learning Arabic is very effective and very enjoyable especially in Quizizz in the form of aids that are very enjoyable in the classroom. This research

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

also favours the continued development of the use of digital teaching aids to support Arabic language teaching and learning.

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang REPOSITORY

ABSTRAK

Arrozi , Fahruddin. (2024). "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran bahasa arab di Madrasah Aliyah Ibadurrahman Malang". Fakultas Agama Islam, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Malang. Pembimbing I : Ustadzah Dr. Siti Masruchah, B.Ed, M.Pd. Pembimbing II : Ustadz Dr. Nur Hasan, M,Pd.

Kata Kunci :Quizizz, pembelajaran Bahasa Arab, Madrasah Aliyah, pendidikan.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berupa lingkungan belajar berbasis game yang digunakan sebagai alat bantu untuk mengajar siswa. Quizizz adalah alat yang sangat populer di sekolah-sekolah yang menggunakan alat ini untuk mengevaluasi, memperbaiki dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, aplikasi ini juga memiliki beberapa mode, yaitu mode klasik dan mode tim yang menyenangkan untuk dimainkan, dengan berlalunya waktu dan manfaat dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, khususnya bahasa Arab, maka guru bahasa Arab di Sekolah Menengah Atas Islam Ibadurrahman di Malang tetap mempertahankan penggunaan aplikasi ini dalam pengajaran bahasa Arab secara terus menerus: (1) untuk mengetahui manfaat penggunaan aplikasi Quiziziz dalam meningkatkan pemahaman pertanyaan dan jawaban dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Ibadur Rahman Malang (2) untuk mengetahui beberapa masalah dan kesulitan yang dihadapi siswa dalam menggu nakan media pembelajaran Quiziziz pada pembelajaran bahasa Arab di SMA Ibadur Rahman Malang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research). Penelitian ini dilakukan di SMA Islam Ibadurrahman Malang pada kelas XI yang berjumlah 5 siswa. Subjek penelitian ini adalah 2 orang guru dan 5 orang siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga dalam pembelajaran bahasa Arab yang berkaitan dengan tanya jawab di SMA Ibadur Rahman Malang dilakukan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang dilakukan oleh guru, dan proses pembelajaran dilakukan dengan sangat baik. Langkah-langkah tersebut adalah: (1) Desain, dimana guru mempersiapkan alat bantu dengan mengunduh aplikasi Quizizz, kemudian membuat pertanyaan dan memasukkan pertanyaan yang telah dibuat ke dalam aplikasi Quizizz. Kemudian implementasi, dimana guru menyiapkan proyektor, membagikan kode dan meminta siswa untuk mengerjakan Quizizz, dan langkah terakhir adalah evaluasi setelah menggunakan Quizizz dan keefektifan Quizizz bagi siswa (2) Kesulitan dan masalah yang dihadapi siswa, yang merupakan kesulitan dan masalah dalam menggunakan sarana pendidikan kuis dalam pembelajaran di sekolah menengah Ibadurrahman di Malang, yaitu para siswa mengalami kesalahan saat menggunakan Quizizz, sulitnya menulis bahasa Arab di komputer dan sedikitnya kosakata yang dikuasai siswa, dan mereka masih bergantung pada Google Translate untuk memahami arti kata dan kalimat dalam bahasa Arab.

Akhir kata, sebagai penutup, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam tanya jawab bahasa Arab di SMA Ibadurrahman Malang. Dengan penggunaan kuis, siswa lebih termotivasi dan hasil belajar mereka lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan teknologi seperti Quizizz dalam

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

pembelajaran bahasa Arab sangat efektif dan sangat menyenangkan terutama dalam Quizizz dalam bentuk alat bantu yang sangat menyenangkan di dalam kelas. Penelitian ini juga mendukung pengembangan lebih lanjut dari penggunaan alat bantu pengajaran digital untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

الفصل الأول

أساسيات البحث

أ. خلفية البحث

يتسم العصر الحالي بكثرة تطوراته ومستحدثاته التكنولوجية المختلفة والتي طرأت على العديد من المجالات وخاصة مجال التعليم، حيث شهد هذا المجال الكثير من التطورات في الآونة الأخيرة، والتي هدفت جميعها إلى توفير بيئات تعليمية تلبي احتياجات الطلاب وميولهم واتجاهاتهم؛ مما أدي إلى ظهور البيئات الإلكترونية بأشكالها المختلفة.

في الوقت الحالي، تطور عالم التعليم بشكل سريع بحيث أصبح هناك وسائط تعليمية قائمة على الإنترنت وهي قويزز . قويزز هو تطبيق تعليمي قائم على الألعاب، يجلب أنشطة متعددة اللاعبين إلى الفصل الدراسي ويجعل حصص التمارين تفاعلية وممتعة. باستخدام قويزز، يمكن للمتعلمين القيام بتمارين داخل الفصل على أجهزتهم الإلكترونية. على عكس التطبيقات التعليمية الأخرى، يتميز قويزز بخصائص تشبه الألعاب مثل السمات والميمات والموسيقى التي تسلي عملية التعلم. يتيح قويزز أيضًا للمتعلمين التنافس مع بعضهم البعض ويحفزهم على التعلم. حيث يقوم المتعلمون بإجراء الاختبار في نفس الوقت في الفصل الدراسي ويشاهدون ترتيبهم مباشرة على لوحة المتصدرين. يمكن للمدرسين أيضًا مراقبة العملية وتحميل نتائج التقرير عند انتهاء الاختبار لتقييم أداء المتعلمين، ويمكن أن يساعد استخدام هذا التطبيق في تحفيز اهتمام المتعلمين وتحسين تركيزهم.[١]

أحمد الله أن وفّق من أراد من عباده علي, أن هذ البحث في غاية الإستقبال تحت الموضوع وهو " إستخدام وسائل تعليم قويزز Quizizz لتعليم اللغة العربية فى مدرسة الثانوية الإسلامية عبادالرحمن بمالانج."، كما يعبر القاموس الإندونيسي العام ، الإنتفاع شيء طريقة عمل لا نتيجة عمل في استخدام شيء مفيد لعبة (*Quizizz*) قويزز هي أداة

[١] ليوني سانجا لامساري بوربا، "زيادة تركيز الطالب على التعلم من خلال استخدام تقييم التعلم بالكويز في مقرر الكيمياء الفيزياء ١"، المجلد ١٢، رقم ١ (٢٠١٩)، ص ٣٣.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

تعليمية تفاعلية أو وسائط يعتقد أنها قادرة على تحفيز الطلاب على التعلم بميزات مثيرة للاهتمام, قويزز هو تطبيق يمكن استخدامه لإنشاء اختبارات تفاعلية متعددة اللاعبين يمكن الوصول إليها عبر أجهزة مثل أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحية لإكمال الاختبار.[٢]

انتفع الباحث لعبة قويزز كوسائل للتعلم من خلال إستخدام مواد تدريس اللغة العربية في المدرسة الثانوية الاسلامية عبادالرحمن كرانع بيسوكي مالانج. وهذا يؤدي إلى ظهور تطبيقات ألعاب مختلفة في عالم التعليم يمكن استخدامه على الهواتف الذكية أو أجهزة الكمبيوتر المحمولة و كما قالت مولياتي وإيفندي أنها تقول: قويزز (*Quizizz*) هو تطبيق تعليمي قائم على الألعاب جلب أنشطة متعددة اللاعبين إلى الفصل الدراسي وإنشائها في الفصل الدراسي تمارين تفاعلية وممتعة. التنفيذ باستخدام الألعاب، يمكن لطلاب قويزز القيام بتمارين داخل الفصل على الجهاز الالكترونيات الخاصة بهم.[٣]

كان تطوير تكنولوجيا و وسائل الاعلام و المواصلات لسهولة الطلاب في التعلم . وتسهل طلاب النيل المعلومات المتعددة عن التدريس . هم يستطيعون أن يتصلوا مع الآخر بالشبكة الدولية . وتستطيع أخذ الفوائد من الشبكة الدولية والآن ، الشبكة الدولية كوسائل الاعلام لإرسال المعلمات من المدرس الى الطلاب ، ولكن اكثرهم يستعمل سمرت فون للعب ووسائل الإجتماعي فحسب ، ليس هناك توجيهات من ولدين او مدرس عن استعمال سمرت فون لتعلم اللغة العربية .

---

[٣] (مولياتي وإيفندي، ٢٠٢٠). التعلم التفاعلي باستخدام التكنولوجيا: دراسة حالة عن تطبيق قويزز .جاكرتا: ناشرو علوم الحاسب الآلي. ص. ٦٥.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

نموذج التدريس هو وسيلة مهمة لإكتساب غرض التعليم . لابد من نموذج التدريس أن يستخدام التكنولوجيا الحديثة في عصرها . ومثال ذلك كنموذج التدريس الذي يستخدم سمرت فون *smartphone* وعلى الإنترنت و يرجى من المدرس أن ينتفع هذا التكنولوجيا لنموذج التدريس ولسهولتهم فى التعليم وكذالك يستخدم المدرس سمرت فون و على الإنترنت *online* في عملية التعليم .

يمثل تطوير التكنولوجيا الحديثة في مجال التعليم هو التعليم الإلكتروني*e – learning* . التعليم الإلكتروني *e - learning* هو نموذج التدريس مترتبا باستخدام الجهاز الإلكتروني أو الحاسوب ، التعليم الإلكتروني يستطيع أن يدعم و يصور عملية التعليم ، وبوجود ا الإلكتروني ، صورت خطة الدراسية الى شكل و نمط مختلف ونشاطية . حتى تستطيع الطلاب أن تحرّض لاشتراك عملية التعليم اللغة العربية .[٤]

تشرح الطرق التقليد المادة الدراسية فقط باستخدام الكلمات والسبورات والقرطاسية وما إلى ذلك، لذا فإن أحد الجسور حتى يتمكن الطلاب من فهم اللغة العربية بطريقة ممتعة وجيدة هو استخدام وسائل التعلم في عملية التدريس والتعلم ويمكن أيضًا زيادة اهتمام الطلاب ودوافعهم في تعلم اللغة العربية. لذلك، في دراسة اللغة العربية ليس من المناسب أن يتم ذلك عن طريق الحفظ فقط. بل لابد أن يتم ذلك باستخدام أدوات أو وسائل تعليم حقيقية ومثيرة للاهتمام وفعالية، حتى تتمكن من الجواز المشكلات التي يواجهها الطلاب.[٥]

يمكن أن يؤدي استخدام الوسائط في عملية التعلم إلى إثارة اهتمام الطلاب وترقيتهم على التعلم. يمكن أن يؤدي التعلم باستخدام الوسائط إلى تبسيط المشكلات، خاصة في نقل الأشياء الجديدة وغير المألوفة للطلاب. وهذا

[4] Al-Fawaz, A., & Al-Tamimi, H. (2014). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi pelajar EFL Arab Saudi. Jurnal Internasional Pembelajaran dan Pengajaran, 31(2), 189-204.
[5]Al-Fawaz, A., & Al-Tamimi, H. (2014). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi pelajar EFL Arab Saudi. Jurnal Internasional Pembelajaran dan Pengajaran, 31(2), 189-204.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

قد ذكرها سوندايانا "إن استخدام وسائل التعلم يساعد المعلمين في توصيل المواد بحيث تجذب المزيد من انتباه الطلاب حتى يتمكنوا من فهم المواد المقدمة بشكل جيد. ويجب أن يكون اختيار الوسائط التي سيستخدمها المعلم متوافقاً مع الأهداف المراد تحقيقها. لذلك، يجب على المعلمين اختيار وسائل التعلم التي يمكن أن تجذب انتباه الطلاب واهتمامهم بحيث يمكن لوسائل التعلم التطور بأن تساعد المعلمين في نقل مواد الدرس." [٦]

وبهذه المشكلة فاختارت الباحثة هذ البحث بالموضوع "إستخدام وسائل تعليم قويزز Quizizz لتعليم اللغة العربية فى مدرسة الثانوية الإسلامية عبادالرحمن بمالانج ". و يرجو الباحث بهذا البحث لمساعد الطلاب بالمدرسة العالية الاسلامية عبادالرحمن كرانع بيسوكي مالانج فى تسهيل فهم تعليم اللعة العربية.

ب. أسئلة البحث

بناء على خلفية البحث تكون الأسئلة البحث كما يلي :

١) كيف تطبيق إستخدام وسائل تعليم قويزز Quizizz لتعليم اللغة العربية فى مدرسة الثانوية الإسلامية عبادالرحمن بمالانج ؟

٢) ما هي الصعوبات والمشكلات عند إستخدام وسائل تعليم قويزز Quizizz لتعليم اللغة العربية فى مدرسة الثانوية الإسلامية عبادالرحمن بمالانج ؟

ج. أهداف البحث

[6] Sundayana. 2015 . Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta, Hal.25

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

١) تطبيق لعبة إستخدام وسائل تعليم قويزز Quizizz لتعليم اللغة العربية فى مدرسة الثانوية الإسلامية عبادالرحمن بمالانج.

٢) لمعرفة الصعوبات و المشكلات إستيعاب بلعبة إستخدام وسائل تعليم قويزز Quizizz لتعليم اللغة العربية فى مدرسة الثانوية الإسلامية عبادالرحمن بمالانج.

د. فوائد البحث

أمّا الفوائد البحث بتالية :

١) وسائل التعلمية التي تم تطويرها باستخدام كويزز الذي يحتوي على نصوص وصور ومؤثرات صوتية وموسيقى ورسوم متحركة يتم دمجها في وسيلة تعليمية.

٢) يمكن تشغيل هذا الوسائل التعلم على الهواتف الذكية أو أجهزة الكمبيوتر/أجهزة الكمبيوتر المحمولة.

٣) تم تجهيز هذا الوسائل التعلم بأسئلة تدريب مع التغذية الراجعة التي ستظهر عندما يقوم الطلاب بإدخال الإجابات التي يمكنها تقييم المادة التي تمت دراستها. تم تجهيز هذه الوسائط أيضًا بشاشة عرض أسئلة المراجعة لمراجعة الإجابات التي نختارها.

هـ. حدود البحث

١) **حدود موضوعية** : يركز الباحث فى إستخدام وسائل تعليم قويزز Quizizz لتعليم اللغة العربية فى مدرسة الثانوية الإسلامية عبادالرحمن بمالانج.

٢) **حدود زمانية** : قام الباحث بإجراء عملية هذا البحث فى التاريخ ٢٧ حتى ٢٩ من مايو السنة الدراسية ٢٠٢٤م فى المرحلة الثانى.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

٣) **حدود مكانية** : يختار الباحث الحدود مكانية فى الفصل العاشر بمدرسة الثانوية إسلمية عباد الرحمن بمالانج لأن فى هذا الفصل كفاءة الطالب فى فهم اللغة العربية ناقص و لم علمت المدرسة بتطبيق استخدام "قويزز" فى تعليم اللغة العربية.

و .مصطلحات البحث

يستخدم في هذا البحث عدد من المصطاحات , ولتسهيل البحث سيعرف الباحث المصطلحات المستخدمة كما يلي :

تعليم قويزز هو تطبيق للعرض / خطوة لدعم فهم الطلاب . لأن الكثير من الاختلاف في التطبيق الذي الطلاب لا بالملل بسهولة لترقيةاللغة العربية.

١) **وسائل التعليم** : هي وسيلة لتسهيل تلقي الرسائل المنقولة في التعلم و كوسيلة للمعلومات.

٢) **قويزز** : هي أداة ويب أو إينترنيت لإنشاء ألعاب اختبار تفاعلية لاستخدامها في عملية التعلم. يحتويكويزز أيضًا على وسائط تعليمية تعتمد على الألعاب التعليمية التفاعلية.

٣) **الأسئلة والأجوبة** : مجموعة من الأسئلة يطلب من الطالب أن يستجيب لها بهدف قياس مستواه في مهارة لغوية معينة، وبيان مدى تقدمه فيها، ومقارنته بزملائه.

٤) **تعليم اللغة العربية** : طريقة التعلم اللغة العربية بتنفيذ طريقة الحديثة باستخدم قويزز لترقية استيعاب الأسئلة و الأجوبة ,لأن كثير من هذه الوسائل التعلمية الآن في تعليم اللغة العربية على شكل تطبيق الأجهزة الذكية أو الكمبيوتير. إنّ الكمبيوتير هو نظام خاص لكويزز الذي تديره شركة جوجل ، وكان تطبيقه مكتوب بلغة

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang REPOSITORY

برمجة وهي الجافا java ، وله فوائد في غاية كثيرة ، منها : وكذالك الأندرويد لديه القدرة على تشغيل معظم المواقع مثل تشغيل على جهاز كمبيوتر.

ز. الدراسات السابقة

لكتابة هذا البحث احتاج الباحث إلى المبحوث السابقة المتعلقة بهذا البحث، فيما يلي :

رقم	موضوعات	منهج البحث	نتائج وتوصيات	الفرق
١	Pengaruh Quizizz sebagai media penilaian formatif berbasis WEB 2.0 terhadap hasil belajar siswa pada materi metode sistem periodik unsur	Metode penelitian Quais experiment dengan Nanoquivalent control grup design	Quizizz adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan dikelas secara real time, dalam Quizizz urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, dengan Quizizz juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan kepada siswa	Penggunaan Quizizz sebagai media penilaian formatif berbasis web berpengaruh signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. Dengan Quizizz sebagai media penilaian menjadikan penilaian menyenangkan, siswa bersemangat, dan hasil belajar meningkat.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

٢	Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang"	Penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian lapangan dan Teknik pengumpulan data	Implementasi media pembelajaran berbasis online menggunakan Quizizz pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang dapat diterapkan dengan baik dan mampu menyelenggarakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.	Dengan quiziz, diharapkan dapat membantu murid menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan meningkatkan perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa arab.
٣	تطوير الاختبار لمهارة الكتابة باستخدام قويزيز (Quizizz)في مدرسة توفيق والهداية المتوسطة الأهلية ببكنبارو	مدخل البحث المستخدم نوعي- كمي مع نوع البحث والبحث والتطوير	توفر ميزات مجانية وممتعة للطلاب لاستخدامها هي قويزيز. هي موقع لتصميم وسيلة التقويم مع الألعاب	بالقويزز أن يساعد الطلاب على خلق تعلم مثير للاهتمام والمرح وزيادة انتباه واهتمام الطلاب في عملية تعلم اللغة العربية

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

٤	تطبيق وسائل التعليم (Quizizz) لتعليم المفردات لدى الطلاب في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية تولونجاجون	تستخدم المنهجية في هذه الدراسة منهجية كمية لأنها مقدمة كرقم وتشريح بالقياس	استخدام وسائل التعليم لتعليم Quizizz المفرادات لفهم المعنى و تكوين الجملة الطلاب في المدرسة الثانوية	ولبعة قويزيز يستطيع أن يساعد في التحفيز على الطلاب وتحسين نتائج تعلمه
٥	استخدام وسيلة بطاقة الأسئلة والأجوبة في تعليم الأفعال MTs Swasta Muta'allimin Aceh Besar دراسة تجريبية به.	كانت الطريقة التي تستخدمها الباحثة في هذا البحث هي منهج تجريبي وهو منهج البحث العملي الذي تستطيع الباحثة بواسطته أن Experimental Research تعرف أثر السبب المتغير المستقل) على النتيجة (المتغير التابع) الذي له الأثر الجلي في تقدم العلوم الطبيعية	إن تطبيق تعليم الأفعال باستخدام وسيلة بطاقة الأسئلة والأجوبة يكون جيد جدا. ودليل عنها أن نتيجة المعدل في الملاحظة الأولى على التعليم والتعلم	ترقية إستيعاب الأسئلة و الأجوبة لدى طلاب بتطبيق قويزز يقوم فيه بتمارين أو الإختبار فى الفصل على أجهزاتهم الإلكترونية بعكس التطبيقات التعليمية الإلكترونية الأخرى

© Hak Cipta Milik UNISMA
University of Islam Malang REPOSITORY
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

الفصل السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة من أهم النتائج البحث

١) إن استخدام وسائل التعلمية بالمسابقات لتحسين فهم أسئلة اللغة العربية وأجوبتها في المدرسة الثانوية عباد الرحمن بمالانج يمكن تطبيقه بشكل جيد وقادر على تنظيم التعلم الممتع والممتع وهذا ما يوضحه الخطوات، وهي التخطيط لتعلم الأسئلة والأجوبة، أي أن يقوم المعلم بإعداد rpp ولكن بالنسبة للمعلم هو مجرد إجراء شكلي بعد إعداد rpp. ثم يدخل المعلم إلى الحصة ويشرح المادة التي تمت مناقشتها والتي ستتم مناقشتها حسب RPP بعد اكتمال التعلم، يدخل المعلم والطلاب والباحثون مباشرة إلى معمل الحاسب الآلي لعقد الاختبارات، ثم يجهز وسائط الاختبارات، وأجهزة العرض، والكابلات، وغيرها. بعد اكتمال التخطيط، ننتقل إلى تطبيق اللغة العربية باستخدام الكويزيز مع الأسئلة والأجوبة التي تتم من خلال استراتيجية إعطاء المهام مع تتمثل الأنماط في كويزيز في النمط الفردي والنمط الفريق. فيما يتعلق بخطوات تنفيذ التعلم في كويزيز، وهي افتتاح شرح المادة، والأنشطة الأساسية، وهي استخدام كويزيز بالمراحل التالية: وضع علامة الاستفهام، واختيار عمل الاختبار، وعمل الاختبارات، والتقييم، والاختتام.

٢) من المشكلات والصعوبات التي تواجه الطلاب أثناء استخدام وسائل تعلم القويزز لتنمية فهمهم، وهي وجود أخطاء عند حل الاختبارات مثل عدم ظهور الأسئلة لبعض الطلاب بسبب ضعف الإنترنت أو مشاكل في الوصول إلى شبكة الإنترنت الواي فاي، وصعوبة كتابة اللغة العربية بلوحة المفاتيح ويقوم المعلم بإعطائهم ورقة لوحة المفاتيح العربية، وعدم تم كنهم من المفردات العربية، واستمرار الاعتماد أو البحث عن المفردات على جوجل

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

مع وجود مشاكل في الوقت والترتيب. للتغلب على ذلك، يمكن للطلاب استخدام الويب .https://join.quizizz.com

ب. المقترحات

بناء على نتائج هذه الدراسة، يجب توصيل بعض الاقتراحات على النحو التالي:

١) لمدير المدرسة

.إلى مدير المدرسة لدعم المعلمين في استخدام وسائل التعلم بالقويزز في زيادة فهمهم في عملية التعلم لتحقيق تحصيل تعليمي أحسن للطلاب، وكذلك تحسين مرافق التعلم الموجودة في المدرسة مثل الواي فاي وغيرها من الوسائل الداعمة.

٢) لمعلمي اللغة العربية

من خلال نتائج هذه الدراسة، نرجو أن تكون نتائج هذه الدراسة مرجعًا أو نظرة عامة في استخدام وسائط التعلم المعتمدة على الإنترنت وهي الكويزيز، كي يكون التعلم أكثر ممتعة ومتعة وعدم الشعور بالملل بسبب فراغ المادة.

٣) لطلاب المدرسة

بنتائج هذا البحث، من المرجو أن تكون نتائج هذا البحث قادرة على جعلهم أكثر حماسًا للتعلم وفهم اللغة العربية بشكل جيد وأن يكون لديهم الرغبة في التعلم مرة أخرى.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

قائمة المراجع

معجم المعانى

حسين عبيد جبر البياتي (4/2/2014)، "الوسائل التعليميّة"، اطّلع عليه بتاريخ 9/2/2018. بتصرّف.

د. هلال محمد علي السفياني, طريقة و استيراتيجية التدريس بالأسئلة و الأجوبة (القرش: ٢٠١٥، ٢٤)

د. هلال محمد علي السفياني, طريقة و استيراتيجية التدريس بالأسئلة و الأجوبة (السامرائي وآخرون: ٢٠٠٠، ٤٥)

د. هلال محمد علي السفياني, طريقة و استيراتيجية التدريس بالأسئلة و الأجوبة (الخطيب، ١٩٩٧، ٥٦)

د. هلال محمد علي السفياني, طريقة و استيراتيجية التدريس بالأسئلة و الأجوبة (الخطيب، ١٩٩٧، ٥٧-٥٨)

نانا سودجانا، أساسيات عملية التعليم والتعلم، (باندونج: سينار بارو ألجينسيندو، 1998) ص 61 .

اللائحة الحكومية رقم 19 لسنة 2005 المادة 20.

نانا سودجانا، أساسيات عملية التعليم والتعلم، (باندونج: سينار بارو ألجينسيندو، 1998) ص 136.

بحري أن أسوان زين، استراتيجيات التعليم والتعلم (جاكرتا: رينيكا سيبتا، 2006) ص 28 .

رجاء وحيد دويدري البحث العلمي أساسية النظرية وممارسة العملية (بيروت: دار الفكر المعاصر، (٢٠٠٠)، ص.

عبد الباسط محمد حسن أصول البحث الاجتماعي (القاهرة: مكتب وهبة للطباعة والنشر، ١٩٧٢)، ص. ٤٤٨.

Al-Fawaz, A., & Al-Tamimi, H. (2014). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi pelajar EFL Arab Saudi. Jurnal Internasional Pembelajaran dan Pengajaran, 31(2), 189-204.

David Nunan, Research Methods in Language Learning (Cambridge: Cambridge University Press,

Hasibuan dan Moejiono. Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Remaja Karya, 1986), hlm. 62

Winarno Surahman, Dasar dan Teknik Reseach Pengantar Metodologi Ilmiah (Bandung; Tarsito, 1978), hlm. 123.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang REPOSITORY

2008), hlm. 149

Erna Pujiasih, Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19, Online Jurnal of Karya Ilmiah Guru, 5, No. 01 (2020), h. 45, diakses 22 Januari 2021.

Farihatun dan Muhammad Nu'man, " تحليل فعالية الوسائل التعليم اللغة العربية باستخدام قويزز في ترقية المهارة لكتابة"ا AL-Ihda': Media Ilmiah Bahasa Arab: Vol. 11 No. 1, Juli 2023 Hal 22-28

Gilarso T. Program Pengalaman Lapangan (Micro Teaching), (Yogyakarta: Andi Offset 1986)

Hana, Hasanah Devi. 2019. "Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang". Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.

Henry. S, Cerdas Dengan Game, (Jakarta: PT. Gramedia Pustka Utama, 2010), hlm. 45

Mamik, Metodologi Kualitatif, (Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015), hlm. 77

Mei, S.Y, Implementasi Quizizz As Game Based Learning In The Arabic Classroom, European Juornl Of Social Sciences Education dan Research, h. 211.

Mufarrokhah, Strategi Belajar Mengajar, hlm.154

Ngatiningsih, E. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang. Universitas Islam Indonesia.

.

Pinton Setya Mustafa, dkk, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga, (Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, 2020, hlm. 28

Sandu Siyoto dan Ali Sodik, Dasar Metodologi Penelitian, (Sleman: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 67

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id