Al-Ihda': Media Ilmiah Bahasa Arab
P.Issn: 2338-4662 | E.Issn: 2829-3592
Vol. 11. No.1, Juli 2023 | Hal 22-28
http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/al-ihda

تحليل فعالية الوسائل التعليم اللغة العربية باستخدام لعبة كويزيز (QUIZIZZ) في ترقية المهارة الكتابة

Farihatun, Mohammad Nu'man

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

farihatun5500@gmail.com, mohammadnuman@uinsby.ac.id

Abstract

In learning Arabic languange, learning media is a very important element to achieve learning objectives. Arabic languange teachers use the media a lot as a tool to provide learning materials to student or as a tool to explain the results of assessments during student learning. One of the learning media that is widely is an online learning medium in the form of a game. The purpose of this reaserch is to describe of effectiveness oh using Quizizz as a medium for learning Arabic languange in the form of game to improve reading skills. This reaserch was conducted with ualitative descriptive approach uing the literature study methode, namly by analyzing different conceptual information from various sources. The results of this study indicate that Quizizz as an online learning medium in the form of a game is a medium that can be used very easily, effectively and interestingly in learning Arabic language to improve reading skills. In addition, thins learning media can be used direcly or in the form if assignments.

Keywords: *Quizizz, Learning media, Maharah Kitabah*

Abstrak

Dalam pembelajaran bahasa Arab, media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru bahasa Arab banyak menggunakan media sebagai alat untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa atau sebagai alat untuk menjelaskan hasil penilaian selama pembelajaran siswa. Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru adalah quizizz yaitu sebagai media pembelajaran online dalam bentuk permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran bahasa Arab dengan bentuk permainan untuk meningkatkan Maharah Kitabah. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode studi pustaka yaitu dengan menganalisis informasi konseptual yang berbeda dari berbagai sumber. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa quizizz sebagai media pembelajaran online dalam bentuk permainan merupakan media yang dapat digunakan dengan sangat mudah, efektif dan menarik dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan Maharah Kitabah. Selain itu, media pembelajarn ini dapat digunakan secara langsung maupun dalam bentuk tugas.

Kata Kunci: Quizizz, Media Pembelajaran, Maharah Kitabah

Al-Ihda': Media Ilmiah Bahasa Arab
P.Issn: 2338-4662 | E.Issn: 2829-3592
Vol. 11. No.1, Juli 2023 | Hal 22-28
http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/al-ihda

المقدمة

كان استخدام التكنولوجيا يكاد لا ينفصل من حياة الإنسان اليومية. وبشكل أكثر تحديدًا، والآن وصل الاستخدام الواسع للهواتف الذكية إلى جميع مستويات المجتمع تقريبًا، من البالغين إلى الأطفال. تعتبر الهواتف الذكية مفيدة للغاية في حياة المرء. كما أن التطورات التكنولوجية تأثير على عالم التعليم والتربية، خاصة في مجال التعلم والتعليم. تتطلب التطورات التكنولوجية في العصر الصناعي الحالي 4.0 اليوم اختيارًا أكثر نشاطًا وإبداعًا لبيئة التعليم من قبل المعلمين.

في التعليم اللغة العربية يجب على الطلاب ان يستولى المهارات الموجودة، واحدة منها هي المهارة الكتابة. هناك العديد من الوسائل التعليم التي يمكن للمدرسين لاستخدامها كأدوات لتحسين فهم الكتابة لدى الطلاب، بدءًا من الوسائل الشائعة مثل القرطاس والكتب إلى الوسائل الإلكترونية في شكل برامج مثل كويزيز. تم استخدام هذا التطبيق على نطاق اكثر كالعبة في التعليم.

درست العديد من الدراسات السابقة عن الاختلافات في استخدام كويزيز بطرق وأساليب مختلفة. كتب مهتدين عمري ويوس أريجا صوبري (2020) في بحثه بعنوان تصورات الطلاب حول استخدام الاختبارات في التعلم المحاسبي الموحد للبنك الإسلامي في جامعة الاسلامية الحكومية فونوروغو، ويعرّف أن استخدام كويزيز كان له تأثير إيجابي على تعلم دورات دمج البنوك الإسلامية. يجد الطلاب بان كويزيز سهل في الاستخدام. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يؤدي استخدام كويزيز أثناء عملية التعلم أيضًا إلى زيادة فهم الطلاب لعملية التدريس والتعلم في الفصل. يستمتع الطلاب أيضًا باستخدام كويزيز في المحاضرات ويجدونها تطبيقًا ممتعًا. يهتم الطلاب أيضًا ويجدون المزيد من المرح في دورات المحاسبة، والتي عادة ما تكون مملة.(Amri & Shobri, 2020, p. 136)

صرحت اونيك حنيفة سلسبيلا وأصدقائها (2020)، في دراستهن حول استخدام تطبيق كويزيز كوسيلة تعليمية في خضم جائحة لطلاب المدارس الثانوية، أن استخدام تطبيق كويزيز من المتوقع أن يكون وسيلة تعليمية بديلة التي تعطي الأولوية للإبداع وإدارة الوقت والتقييم الذاتي للطلاب. إعطاء الاختبارات كوسيلة للتعليم. يبدو أن التعليم الإندونيسي مريح تمامًا في التقييم كما هو موصوف حيث يسمح كويزيز للمعلمين بإجراء تقييمات أو تقييمات أكثر تفصيلاً. (Salsabila et al., 2020, pp. 171–172)

كانت جاهياني أميلدا جيترا (2020)، في بحثها حول فعالية وسائط التعلم القائمة على لعبة كويزيز على نتائج التعلم لتكنولوجيا المكتب لطلاب مدرسة كاتنتانج المهنية في سورابايا صرحت أن

استخدام وسائل التعليم المبنية على لعبة كويزيز فعال في زيادة التعلم النتائج في صف العاشر في الدرس التكنولوجيا المكتب في مدرسة كاتنتانج المهنية في سورابايا.(Citra & Rosy, 2020, p. 271)

أوضح ددي افاندي (2022) في بحثه عن تصورات الطلاب لاستخدام لعبة كويزيز في التعليم في البرنامج لمدرسة الدولة العالية Agam 5 أن استخدام الاختبار له تأثير إيجابي بشكل عام على تعليم علوم الكمبيوتر. رؤية الطلاب على كويزيز انه تطبيقًا سهل في الاستخدام. ثبت أيضًا أن الاختبارات القصيرة تزيد من دافع التعلم وتشجع الطلاب على الحصول في أعلى الدرجات وتحقيق أفضل مركز بين المشاركين الآخرين في الاختبارات. إلى جانب ذلك، ثبت أيضًا أن الاختبارات القصيرة تعمل على تنشيط الطلاب أثناء التعلم.(Efendi & Sesmiarni, 2022, p. 96)

ذكرت زولبينا (2022) في دراستها عن كويزيز، كوسيلة بديلة للتعليم اللغة العربية عبر الإنترنت لطلاب مدرسة ابتدائية، أن وسائل التعليم كويزيز تسهل وتساعد المعلمين في مهمة تقييم تعليم اللغة العربية بميزات تدعم قدرات الطلاب في المهارات المختلفة اما مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. هذه الموارد مفيدة بشكل خاص عندما يتم التعليم عبر الإنترنت وغيره. (Zulpina, 2022, p. 786)

استنادا إلى وصف البحث السابق، لا يوجد البحث والمناقشة بعمق عن فعالية الوسائل التعليم اللغة العربية باستخدام لعبة كويزيز لترقية مهارة الكتابة. لهذا يعبره الباحث في هذه المقالة.

منهجية البحث

ان المنهج الذي يستخدم الباحث في هذه المقالة هو المدخل النوعي مع البيانات الوصفية وهي البيانات التي تم جمعها وتحليلها ثم اختزالها استنتاجيًا وعرضت نتائج البحث بشكل وصفي. تستخدم مناقشة البحث في هذه الدراسة نوعًا من البحث في المكتبات التي يتم إجراؤه من خلال جمع المعلومات والمعرفة من مصادر المكتبة مثل المقالات والكتب والمجلات والوثائق ومصادر المكتبات الأخرى.

نتائج البحث ومناقشتها

تعريف المهارة الكتابة في التعليم اللغة العربية

في التعليم اللغة العربية، يجب أن يتقن الطلاب العديد من مهارات الموجودة هي مهارة الاستماع و مهارة الكلام و مهارة القراءة وأخيراً مهارة الكتابة. كل هذه المهارات مهمة ومترابطة. بما في ذلك المهارة الكتابة. قيل عن مهارة الكتابة عند عبدالله الغالي وعبدالحميد عبد الله (2012): 42)

أوضحا أن مهارة الكتابة هي عملية في رسم الحروف بخط واضح دون غموض مع مراعاة سلامة الكلمات حسب التهجئة العربية كالقواعد المعترف بها لدى العربيين، الذين يمكنهم في النهاية إعطاء معنى وأهمية معينة.

يوضح آصف هرموان (2011: 151) أن المهارة كتابة هي القدرة على وصف الأفكار أو التعبير عنها، بدءًا من الجوانب البسيطة مثل كتابة الكلمات إلى الجوانب المعقدة، أي تأليف النصوص. كشف محمد أمين سانتوسو (2011: 14) أيضًا أن تعريف المهارة الكتابة هي القدرة على تكوين الرسائل والتعبير عن الأفكار أو المشاعر بشكل مكتوب.

يتكون فهم العلماء أعلاه من مكونين رئيسيين يتعلق بمهارات الكتابة. أولاً، القدرة على تكوين الحروف، أي تحويل الرموز الصوتية إلى رموز المكتوبة. ثانيًا، التعبير عن الأفكار والمشاعر بالكتابة. من هذين المكونين، يمكن ملاحظة أن تعليم المهاراة الكتابة يهدف إلى ممارسة كتابة الحروف التي يشار إليها بشكل أكثر شيوعًا بالإملاء والخاط (فن الكتابة أو الخط العربي)، وكذلك التعبير عن الأفكار والمشاعر في شكل إنشاء. لممارسة التلحين يجب تدريب هذه الجوانب الثلاثة بشكل مكثف لتحقيق على القدرة في الكتابة.

يقال بأن الطالب يتمتع بمهارة كتابة جيدة إذا أتقن ثلاثة مجالات من مهارة الكتابة وهي (الإملاء والخاط والإنشاء). يتطلب قياس مهارة الكتابة لدى الطلاب باللغة العربية صياغة مؤشرات واضحة. يلخص أمين سانتوسو (2011: 55) مؤشرات مهارات الكتابة في ثلاثة، وهي: (1) نسخ صوت الحروف والكلمات والعبارات والجمل مع التهجئة الصحيحة وعلامات الترقيم. (2) نسخة الرسالة الواردة في النص كتابةً؛ (3) للتعبير عن الأفكار أو الآراء بطريقة مكتوبة. ونيللي مجاهدة وآخرون. (2013: 24) يوضح أن مؤشر نجاح الكتابة هو القدرة على ترتيب الكلمات في جمل وجمل في فقرات. (Rathomi, n.d., p. 6)

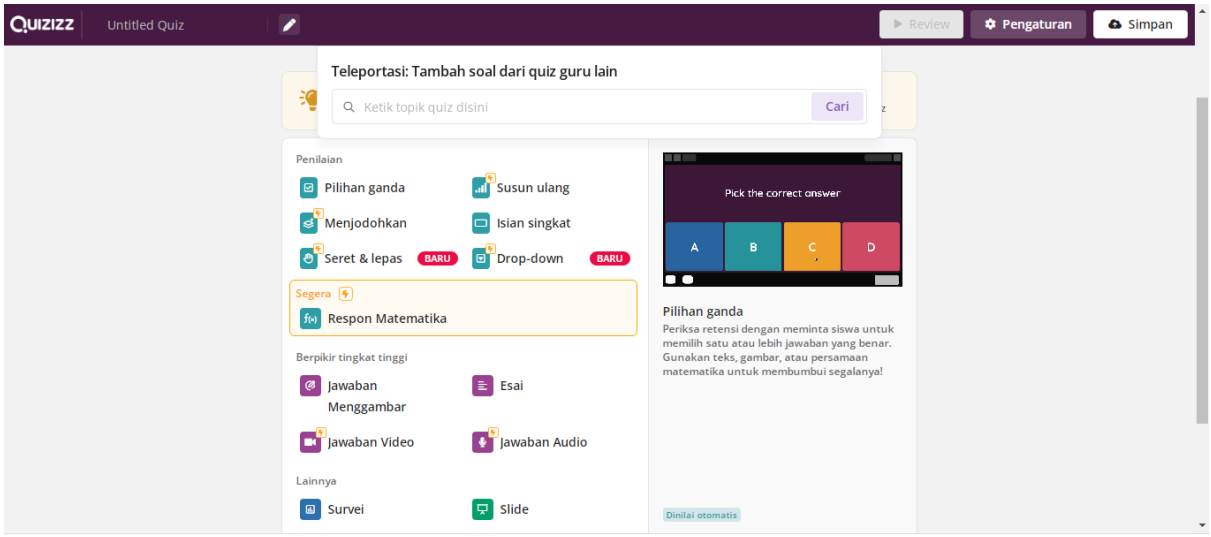
تعريف تطبيق كويزيز

كويزيز هو تطبيق تعليمي قائم على اللعب يوفر وظائف متعددة للاعبين في الفصل الدراسي، مما يجعل الدروس ممتعة وممارسة تفاعلية. يحتوي كويزيز على ميزات اللعبة مثل الصور الرمزية والسمات والميمات والموسيقى للترفية في عملية اللعبة. يمكن أن يحفز كويزيز للطلاب على تحسين نتائج التعلم والتعليم.

عرّف امورنجاوين عن رأيه أن كويزيز هو أداة تعليمية أو أداة اتصالة يعتقد أنها قادرة على إشراك الطلاب بخصائص مثيرة للاهتمام في استخدامها كوسيلة للتعليم. كويزيز هو تطبيق لإنشاء

Al-Ihda': Media Ilmiah Bahasa Arab
P.Issn: 2338-4662 | E.Issn: 2829-3592
Vol. 11. No.1, Juli 2023 | Hal 22-28
http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/al-ihda

اللعبية تفاعلية متعددة اللاعبين يمكن استخدامها على أي جهاز مثل الكمبيوتر أو الهاتف الذكي أو الجهاز اللوحي.(2018, p. 103)



الصورة 1

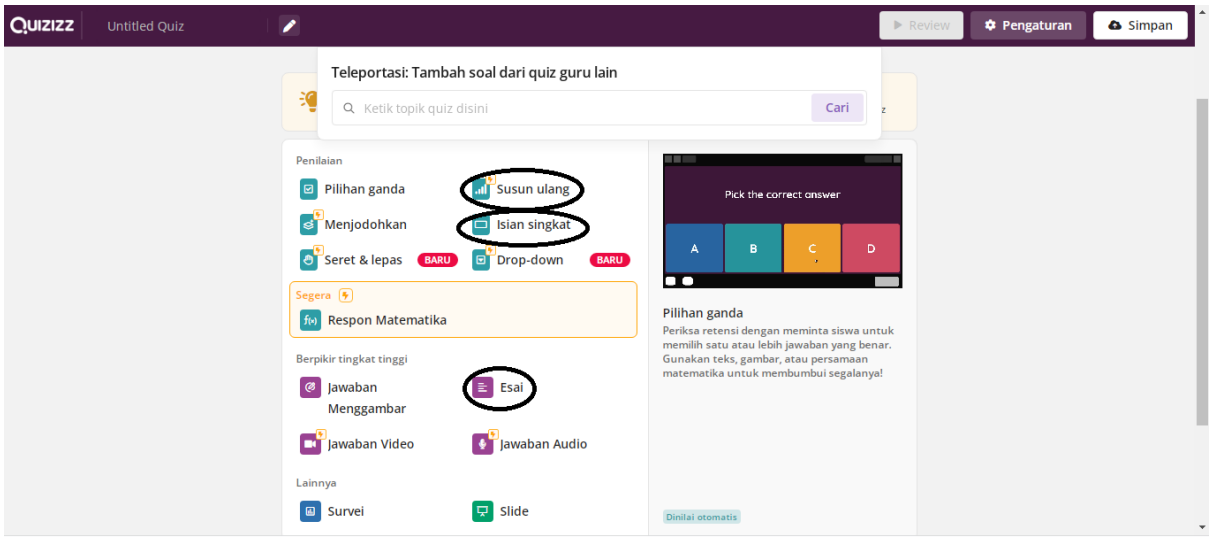
كما هو في الصورة أعلاه، يحتوي كويزيز على ميزات كاملة متعددة تمامًا لطرح الأسئلة بشكل تفاعلي، أي الاختيار من متعدد، والمقالات، والحقول الفارغة، والأسئلة المنطوقة، وأسئلة مكالمات الفيديو، والرسم أو التلوين، والنسب المئوية والجداول. بصرف النظر عن ذلك، تقدم كويزيز أيضًا وسائل التعليم عن بعد في شكل شرائح عبر الإنترنت يحتوي على نصوص وصوت وفيديو وصور وجداول والمزيد الاخرى.

تستخدم كويزيز عندما يطرح المعلم أو المحاضر أسئلة، اليتي يمكن استخدامها أي قالب في المهمة أو المواد التعليمية. يمكن مشاركة هذه المهام مع الطلاب عن طريق إدخال الرمز في كويزيز أو يمكن أيضًا تضمين الرابط هناك .سيظهر هذا الرمز أو الارتباط تلقائيًا عند توزيع الأسئلة على الطلاب.

ترقية مهارة الكتابة باستخدام وسائل اللعبة كويزيز

كما هو موضح أعلاه، يحتوي كويزيز على ميزات كاملة مفيدة في دروس اللغة العربية، ويمكن للمدرسين استخدامه كأداة مبتكرة وتفاعلية ومبتكرة، خاصة لتحسين مهارة كتابة للطلاب.

Al-Ihda': Media Ilmiah Bahasa Arab
P.Issn: 2338-4662 | E.Issn: 2829-3592
Vol. 11. No.1, Juli 2023 | Hal 22-28
http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/al-ihda



الصورة 2

توضح الصورة أعلاه العديد من الميزات التي يمكن للمدرسين استخدامها لتحسين مهارة الكتابية في تعليم اللغة العربية. من بينها ميزة إعادة الترتيب التي تسمح للمعلمين بتحسين مهارة كتابية للطلاب من خلال إعادة ترتيب الكلمات العربية إلى جمل مناسبة وصحيحة كما في القواعد.

ثم ميزة الملء القصير، يمكن للمعلمين استخدامها هذه الميزة في تعليم اللغة العربية لتحسين مهارة الكتابة للطلاب من خلال ملء الكلمات المفقودة حتى تصبح جمل مثالية. إلى جانب ذلك، هناك أيضًا ميزة مقال، يمكن للمعلمين استخدامها لتحسين المهارة الكتابة للطلاب من خلال تجعل النصوص السردية باللغة العربية.

تسمح هذه الميزات للمعلمين اللغة العربية بتعزيز تعليم اللغة العربية لطلابهم. إلى جانب أن ميزة تعدد اللاعبين هذه يمكن أن تجعل تعليم اللغة العربية أمرًا ممتعًا وليس رتيبًا بحيث تجعل الطلاب أكثر اهتمامًا بتعليم اللغة العربية بشكل أعمق، خاصة في مهارة الكتابة.

الخلاصة

يعد تطبيق اللعبة على التعليم هو إحدى الطرق ليجعل التعليم ممتع، ولكنه لا يلغي أو يقلل من فهم الطلاب للمادة ويستفيد من التطورات التكنولوجية. أحد اللعبة عبر الإنترنت التي يمكن استخدامها كبديل في تعليم اللغة العربية، وخاصة في مهارة الكتابة، هو تطبيق كويزيز. هذه اللعبة التعليمية لها العديد من الفوائد التي يمكن الشعور بها في وسائل الإعلام التعليمية لأن هذه الوسائل مثيرة للاهتمام ويمكن أن تحفز الدماغ وتدريب إدارة الوقت.

يهدف تعليم اللغة العربية في مادة مهارة الكتابة إلى تمكين الطلاب من كتابة الكلمات والتعبير عن أفكارهم باللغة العربية بشكل صحيح من خلال الاهتمام بالعناصر اللغوية. من خلال الميزات الكاملة لتطبيق كويزيز ، هذا يمكن للمدرسين في مساعدة الطلاب على ترقية المهارات المطلوبة بسهولة وعملية وممتعة.

المراجع

Ahmad Al Yakin, H. A., Abdul Latif. (2018). *Media quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran*. PT. Nas Media Indonesia.

Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI KONSOLIDASI BANK SYARIAH DI IAIN PONOROGO. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, *13*(1), 128–136. https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.301

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(2), 261–272. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272

Efendi, D.-, & Sesmiarni, Z. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(2), 90. https://doi.org/10.31958/atjpi.v3i2.7626

Rathomi, A. (n.d.). *MAHARAH KITABAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, *4*(2), 163–173. https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605

Zulpina, Z. (2022). Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(3), 775. https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1089