Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, 13 (1): 167-185 (2021)
DOI: 10.24042/albayan.v%vi%i.7219

JURNAL AL BAYAN: JURNAL JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
p-ISSN 2086-9282 | e-ISSN 2549-1229
http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/albayan/index

The Development of Arabic Learning Evaluation based on Kahoot Application in Covid Outbreak

Tatwir Taqwim Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah 'ala Asas Tatbiq Kahoot Khilala Jaikhah Covid

Meliyani[1]*, Koderi[2], Zulhanan[3], Munir Tubagus[4], Muhammad Sholeh Fauzan[5]
[1] Arabic Education Study Program Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia
[2] Arabic Education Study Program Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia
[3] Arabic Education Study Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia
[4] Arabic Education Study Program Institut Agama Islam Negeri Manado, Indonesia
[5] Arabic Education Study Program Al-Azhar University Cairo, Mesir

Article History:
Received : February 05, 2021
Revised : March 10, 2021
Accepted : April 04, 2021
Published : June 01, 2021

Keywords:
Active; Learning; Limitations; Teacher

***Correspondence Address:**
meliyani.s2ppssuinradenintan@gmail.com

Abstract: This research based on the problems about learning evaluation in which was less attractive because it had not used evaluation instruments based on technology, especially the learning process during the Covid 19 outbreak. The purpose of this study was to develop an evaluation of Arabic learning for SMK in the form of an objective test based on Kahoot application during the Covid-19 outbreak. This research data were obtained from the interviews and students' responses to the evaluation. The interviews were conducted with groups of students as participants in the study, meanwhile, students' responses were confirmed to 32 students. The findings of this study indicated that the Arabic language objective test evaluation instrument by using the kahoot application was very feasible. 94% according to design experts, 96% according to material experts, 96% according to media experts. The results of the product effectiveness trial of the objective test evaluation instrument based on the kahoot application were 86% for one to one learner, 90% for the small group test, 88% for the field trial test. The development of an Arabic evaluation in the form of an objective test based on the Kahoot application during the Covid-19 outbreak had a significant effect on the evaluation of Arabic and could make students more active, independent and feel comfortable in the evaluation process. In line with that, this paper suggested the need for teacher and institutional involvement in solving the problem of community limitations in online learning evaluation.

© 2021 Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

المقدمة

كان عنصر هام وأساسي لأنشطة التعليم في المدارس هو التقييم .[1] التقييم كخطوة للحصول على معلومات تعلم الطلاب المتعلقة بالأداء أو نتائج تعلمهم أثناء اتباع عملية التعليم.[2] ولابدّ له أن يشمل جميع العناصر سواء من المهارات اللغوية و مجال الأهداف التعليمية.[3] التقييم باستخدام التكنولوجيا أن يصبح التعليم فاعليا وتقدمًا سريعا .[4] خاصة أثناء وباءكوفيد 19، كمثل في إندونيسيا هو الذي أوجب عالم التعليم أن يتبع تغييرات التعليم، يعني التعليم عن قريب إلى نظام التعليم عبر الإنترنت.[5]كما أصدرت عنها وزارة التربية والثقافة تعميماتلرقم 4 عام 2020 المتعلقةبتعليمات تنفيذ السياسات التعليمية في الفترة الطارئة لانتشار مرض فيروس كورونا وهي تتطلب عملية التعليم عن بعد (في المنزل). [6] فأما عملية التعليم والتعلم من المنزل، وخاصة تعليم اللغة العربية أثناء وباء كوفيد 19 هي نوع من أنواعمهارات التفكير العليا.[7] لذلك يحتاج التقييم على أساس تطبيق الكاهوت *kahoot*.

[1] Enung Nugraha, 'Evaluasi Pendidikan Pada Jenjang Paud', *As-Sibyan*, 1.2 (2016): 106–18.

[2] Mustofa Abi Hamid, 'Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis Tik Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika', *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1.1 (2016): 37-46.

[3] Lira Hayu Afdetis Mana, 'Pengembangan Rpkps Dan Sap Menyimak Berbasis Pendekatan Contekstual Teaching And Learning (Ctl)', *Jurnal Gramatika*, 2 (2017): 84–100.

[4] Kuntum, Nisa Imania, and Siti Khusnul Bariah, 'Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring'*Jurnal PETIK*, Vol 5 (2019): 31–47.

[5] Moch Alif Mahfudin, 'Upaya Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Pada Masa Pandemic Covid-19 Melalui Media Pembelajaran Software Simulasi Gunungapi', *IPF : Jurnal Unesa*, 09.03 (2020): 400–409.

[6] Fieka Nurul Arifa, *'Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat COVID-19'*, (Jakarta: Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI, 2020), 7.

[7] Suci Ramadhanti Febriani, 'Implementation Of Arabic Learning During Covid-19 Emergency In Indonesia: Hots, Mots, Or Lots?', *Jurnal Alsinatuna*, 5.2 (2020): 117–29.

هناك العديد من الأبحاث السابقة المتعلقة بنظرية الألعاب باستخدام الكاهوت في تعليم اللغة العربية ومنها : أ) في المقلة التي كتبتها فيتري روفيارتي، النساء يونيتا ساري .[8] المنهج المستخدم هو منهج وصفي ونوعي، وضعف هذا البحث هو أن الألعاب باستخدام التكنولوجيا تسبب الإدمان على الطلاب وتؤثر على تنميتهم، وخاصة التنمية الاجتماعية العاطفية. ب) البحث الذي أجرتها فينا ولانداري.[9] هذا البحث من أنواع البحث الإجرائي للصف الدراسي، وهذا البحث أقل فعاليا مع الطريقة المطبقةحتى تحتاج مشاركة المدرس في حلّ الطرق المناسبة. ج) في المقالة التي كتبتها إيرما راسيتا جلوريا باروس، وتاتي سوديو،[10] المنهج المستخدم هو منهج وصفي ونوعي، والموضوع الرئيسيمن هذه المقالة هو استخدام تطبيق الكاهوت قادر على أن يكون الطلاب نشطين في عمل تدريبات مادة القواعد الإنجليزية. ليس في هذه المقالة بحث متعلق بتقييم التعليم في الفصل الدراسي وحتى يقرر الباحثتقريرا لاستمرار هذا البحث لقياس مستوى فاعلية تطبيق الكاهوت كوسيلة تقييم تعليم اللغة العربية. ضعف هذا البحث هو يصعب الطلاب لفتح أشياء أخرى مثل فتح الألعاب والروابط الأخرى. وبالتالي فيحتاج إشراف

[8] Anisa Yunita Sari2 Fitri Rofiyarti1, 'Penggunaan Platporm "Kahoot" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak', *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* (2017).

[9] Vina Wulandari, 'Penerapan Model Lerning Cycle Berbantuan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Umum", *Jurnal Unesa*, 09.03 (2019): 45.

[10] Tatie Soedewo Irma Rasita Gloria Barus, 'Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris', *Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat, FEMA, IPB*, (2013): 589–96.

الباحثين / المدرسين فيما يتعلق باستخدام تطبيق الكاهوت.[11] د) البحث الذي كتبه هندرا نوغراها.[12] هذا البحث من أنواع البحث الإجرائي للصف الدراسي.

أظهرت نتائج هذا البحث أن فهم الطلاب له ترقية أثناء عملية التعليم باستخدام لعبة الكاهوت. واختلاف هذا البحث في استخدام تقنيةSTAD، أما التشابه منها في استخدام تطبيق الكاهوت. ه) ثم البحث الذي كتبه فيلسجيوآخرون في عام 2019 بعنوان "استخدام المنصات القائمة على الألعاب عبر الإنترنت لتحسين أداء الطلاب ومشاركتهم في تدريس علم الأنسجة في التعليم الطبي".[13] ومن الأبحاث السابقة، توجد فيها عيوب كثيرة وهي يصعب الطلاب لفتح أشياء أخرى مثل فتح الألعاب والروابط الأخرى، وبالتالي فتحتاجمشاركة المدرسين لإشراف التعليم باستخدام تطبيق الكاهوت عبر الإنترنت.[14] المنهج المستخدم في هذا البحث هو منهج البحث والتطوير. ويهدف هذا البحث إلى تطوير تقييم تعليم اللغة العربيةللمدرسة الثانوية المهنيةفي شكل الاختبار الموضوعي على أساس تطبيق الكاهوت *Kahoot* في أثناء وباء كوفيد 19، وتحليل ملائمته حسب التقييم من الخبراء. ويقدّم هذا البحث ابتكاريا في تقييم تعليم اللغة العربية من خلال أدوات الاختبار الموضوعي على أساس تطبيق الكاهوت لطلاب الصف العاشر من مدرسة محمدية الثانوية المهنية كوتا أغونج تانجاموس.

[11] Yoso Wiyarno Dessy Kartika Rini , Suryaman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahoot Siswa Kelas VII'*Jurnal UHO*, 7.2 (2019): 261–67.

[12] Hendra Nugraha, 'Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Smp Negeri 1 Pagaden Kelas VIII Dengan Gamification Kahoot'*Jurnal Uninus*, 03.01 (2018): 148–54.

[13] Felszeghy, Szabolcs, Sanna Pasonen-Seppänen, Ali Koskela, Petteri Nieminen, Kai Härkönen, Kaisa MA Paldanius, Sami Gabbouj et al. "Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching." *BMC medical education* 19, no. 1 (2019): 1-11.

يحتوي هذا البحث على ثلاث افتراضات أساسية. فالأولى، يحتاج تقييم تعليم اللغة العربية أداة التقييم على أساس التكنولوجية الجذابة والمتنوعة. الثانية، المطالب في أثناء وباء كوفيد 19 والذي يجب تنفيذ التعليم والتقييم عبر الإنترنت. الثالثة، من خلال التقييم على أساس التكنولوجيا (تطبيق الكاهوت) يمكن تعيينه في أي وقت وفي أي مكان .من الافتراضات الثلاثة المذكورة، من المتوقع أن تكون أداة الاختبار الموضوعي العربي قادرة على تحقيق التقييم على أساس التكنولوجية الجذابة والمتنوعة ويمكن استخدامها في أي وقت وفي أي مكان.

منهج البحث

المنهج المستخدم هو منهج البحث والتطوير أي منهج البحث لإنتاج المنتجاتالمعينة ولاختبار فعالية المنتجات المصنوعة.[15] في تقييم الاختبار الموضوعي العربي، استخدم الباحثون تطبيق الكاهوت *Kahoot* مع نموذج التطوير ADDIEوالذي يتكون من خمس مراحل وهي: 1) التحليل، 2) التصميم، 3) التطوير، 4) التطبيق، و 5) التقييم.[16]مكان تنفيذ هذا البحث في مدرسة محمدية الثانوية المهنية 1 كوتا أغونج تانجاموس، واختار الباحثونذلك المكان لأنه لم يستخدم تعليم اللغة العربية

[14] Aji Heru Muslim Sahid Zuhdi Adz Dzaky, Badarudin, 'Analisis Kompetensi Guru Dalam Penguasaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 2 Purbalingga', *Journal PGSD FIP Unined* 10.1 (2020): 27–36.

[15] Irnin Agustina and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android', *Journal Unj*, 3 (2017): 57–62.

[16] Relis Agustien and Nurul Umamah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS (The Development of Two Dimensional Animation Video of Pekauman Website as Instructional Media With Addie Model In', *Jurnal Edukasi*, 1 (2018): 19–23.

التعليم المعتمد على الإنترنت، بينما كانت إمكانية المدرسة هي وجودالمرافق والتسهيلات الكافيةكمثل توافر أجهزة الكمبيوتر وشبكات واي فاي. أساليب جمع البيانات باستخدام أسلوب المقابلة والملاحظة والوثائق. المقابلة المستخدمة هي المقابلة الموجهة، وملاحظتها ملاحظة مشاركة، فأما الوثائق المستخدمة من المقرر التعليمي وخطة تنفيذ التعليم.

اختار الباحثون تطوير تقييم الاختبار الموضوعي العربي باستخدام تطبيق الكاهوت *Kahoot* لأن وسائلالتقييم وسيلة نادرة في الاستخدام، خاصة للمواد العربية. وكلّما تم تطوير الأدوات التكنولوجية ، فزاد عدد مستخدمي الأجهزة الإلكترونية وهي أمر ضروري للمستخدمين، واستخدام أدوات التقييم القائمة على التكنولوجية له تأثيرات إيجابية،[17]لأن الطلاب سيشعرونبمتحمسين في أداء تقييم الاختبار الموضوعي العربي. لقد بدأت الحكومة في استخدام التكنولوجيا كوسيلة لأداة التقييمفي عالم التعليم.

نتائج البحث

المنتج الناتج من هذا البحث هو تقييم الاختبار الموضوعي العربي باستخدام تطبيق الكاهوت *kahoot*لطلاب الصف العاشر المستوى الثاني من المدرسة الثانوية المهنية، وكان المنتج في شكل الرابط أو التطبيق (اللعبة). إن اللعبةمع التعلم أنشطة

[17] Flourensia Sapty Rahayu, Djoko Budiyanto, and David Palyama. "Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam)(Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta)." *Jurnal Terapan Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2017): 87-98.

ممتعة، خاصة في تقييم التعليم. كما يرى محمد رجب فضل الله بأن اللعبة تعبير عن الأعمال الممتعة والأنشطة المفيدة، والإعدادات الفعالة للحياة المستقبلية، وهدفهاالإشباع رغبة الطلاب وتسهيل تعليم اللغة مما يؤدي إلى فهم قواعد الشخصية الفردية.[18]

من خلال أداة تقييم الاختبار الموضوعي العربي باستخدام تطبيق الكاهوت *kahoot*، فصار تقييم التعليم جذابا ومثيرا للاهتمام.[19]وكذلك لتسهيل عمل الطلاب على أسئلة تقييم الاختبار الموضوعيفي أي مكان وخاصة في أثناء هذه الجائحة باستخدام هواتفهم الذكية. ففي أثناء وباء كوفيد 19، يجب أن يكون المدرس نشطا ومبدعا في إيصال المواد والتقييمات من خلال الوسائل التعليمية التعلم عبر الإنترنت.[20] يمكن الطلاب يشاركون بنشاط في أداء التدريبات في آخر كل الموضوعات المبحوثة وفقًا لمميزات تطبيق الكاهوت *kahoot*كما ذكرتها أبريليا ريانا فوتري ومحمد علي المزكي بعنوان" تطبيق الكاهوتكوسيلة تعليمية على أساس الألعاب الرقمية في مواجهة عصر الثورة الصناعية 4.0"[21] أن أداة تقييم الاختبار الموضوعي العربي باستخدام تطبيق الكاهوت قادرة على تعزيز الروحية التنافسية والتعاون بين المتعلمين في الحياة الاجتماعية مع بيئتهم وفقًا للرأي الذي عبر عنه يوكا مار محمدبعنوان "تنفيذ تطبيق

[18] Muhammad Rajib Fadlullah, 'Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Liathfali Ma Qabla Al Madrasah', (Cairo: Darul Kutub, 2005), 11–12.

[19] Rika Yuni Ambarsari, 'Evaluasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Bulukerto Wonogiri', *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 8.1 (2021): 28–35.

[20] Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, 'Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Al-Hikmah*, 1 (2020): 82–93.

[21] Aprilia Riyana Putri and Muhammad Alie Muzakki, 'Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Mengahadapi Era Revolusi Industri 4 . 0', I *Jurnal UMK* (2019): 218–23.

الكاهوتلترقية الاهتمام بتعلم التربية المدنية (بحث تجريبي في الصف الحادي عشر منالمدرسة الثانوية الحكومية الأولى غاروت)".[22]

بناءً على الآراء المذكورة سابقا، فهناك العديد من المزايا والفوائد لأداة التقييم باستخدام تطبيق الكاهوت، واحدة منها كوسيلة تعليمية أكثر جاذبية وتسهل الطلاب على أداء أسئلة التقييم لأنها في شكل اللعبة. ويعتقد التربويون أن اللعبة حاجة إنسانية تنشأ من الغرائز البشرية.[23] إن اللعبة إحدى الطرق لجلب السعادة في حد ذاته، سواء في روح المتعلمين أو البالغين[24].اللعبة عند المتعلمين وهي وسيلة هامة لحفظ عواطفهم ووسيلة للنضج الذاتي ولمعرفة هذا العالم أنه سيعيش في المستقبل.[25] كانت الألعاب القائمة على التكنولوجية مستخدمة كثيرافي شكل ألعاب على الإنترنت، وأدوبي فلاش وباور بوينت.[26]وفي هذا البحث استخدم الباحثون لعبة على الإنترنت في شكل تطبيق الكاهوت. يمكن تطبيق هذه الألعاب اللغوية من قبل المدارس المتوسطة والثانوية و الجامعات في محاضراتهم كطريقة لتصميم المواد

[22] Yogga Mar Muhammad, 'Implementation Of Kahoot Application To Improving Of Interest Of Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI Of SMA Negeri 1 Garut)', *Journal Civics and Social Studies* 2.1: 75–92.

[23] Shely Cathrin, 'Teknologi Dan Masa Depan Otonomi Manusia: Sebuah Kajian Filsafat Manusia', X.April (2019), 35–50.

[24] Suvidian Elytasari, 'Esensi Metode Montessori Dalam Pembelajaran', III (2017), 59–73.

[25] Zalika Adam Suo Yan Ju, 'Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom', *European Journal of Social Science Education and Research* 5, 1 (2018): 98–194.

[26] Ditters, *'Technologies for Arabic Language Teaching and Learning"; Scott J. Jones and Warren Greg, "What Is (and Is Not) a Learning Game?,"* In Learning Games The Science and Art of Development, Ed. Scott J. Jones and Warren Greg (Switzerland: Springer International', 2017), 25–28.

التعليمية. تتكون هذه المادة من مجموعة المهارات المتنوعة ، سواء من مهارة الاستماع والكلام والكتابة والقراءة.[27]

ولا شك أن الألعاب اللغوية عند التقييم مدرجة في برنامج التعليم على أساس اللعبة. قال جوهر علي فإن الألعاب اللغوية هي استراتيجية خاصة في تدريس المهارات اللغوية المتعمدة على خطة واضحة وتقوم على أساس علمي مدروسة لتحقيق الأهداف المرجوة.[28]لقد ظهر في العصر الحديث أن جميع الألعاب المخصصة للتعليم يسمى التعليم القائم على اللعبة أو المعروف أيضًا باسم "التعليم القائم على الألعاب".[29]

في هذا الزمان، يساعد بعض الوسائل تنفيذ تعليم اللغة من خلال اللعبة، مثل مقاطع الفيديو والأفلام والصور والقصص المصورة وغيرها.[30] وفي هذا البحث ليس التقييم المستخدم تقييما رتيبا، ولكنه تقييم تعليم اللغة العربية بتطبيق الكاهوت والتي كانت في أسئلتها صور وصوتيات وفيديو بحيث يساعد الطلاب على إجراء التقييم، هذه هي حداثة من هذا البحث.

[27] Ghazali Yusri Sahrir, Muhammad Sabri, 'Online Vocabulary Games for Teaching and Learning Arabic', *GEMA Online Journal of Language Studies 12*, 3 (2012): 961–77.

[28] Jauhar Ali, 'Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', 2019, 1–32.

[29] Jan L. Plass et al, *'Theoretical Foundations of Game- Based and Playful Learning,"* in Handbook of Game- Based Learning, Ed. Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer (London: The Massachusetts Institute of Technology', 2019), 3–24.

[30] Muhammad Sabri Sahrir Tg Ainul Farha Tg Abdul Rahman, Abdul Rahman Chik, 'The Use of Documentary Film Text in Developing Arabic Writing Skills: What the Experts Say', *LSP International Journal 4*, 2 (2017): 120–47.

واعلم أن اللعبة الجيدةمن التصميم والتخطيط الدقيق ، لذلك فمن الضروري يحتاجالاهتمام بجودة مادة اللعبة التي سيعطيها المدرس لطلابه.[31]لأن اللعبة التربوية درس لا يمكن فصله عن التفكير المنطقي والأهداف التربويةخاصة كانت أو عامة. ويطلب من جميع مدرسي اللغة لنطق اللغة المدروسة. على سبيل المثال، يتفق المدرس مع الطلاب في استخدام مصطلحات مألوفة أثناء اللعبة.

النموذج المستخدم في هذا البحث هو نموذج التطويرADDIE والذي يتكون من 5 خطوات: [32]: فالخطوة الأولى: الدراسات الأولية للحصول على معلومات البحث وتطوير المنتج يشمل الإعداد، الدراسات المتعمقة وتحليل الاحتياجات، ولجمع هذه المعلومات من خلال الملاحظة والمقابلة التحريرية مع مدرس اللغة العربية و 3 طلاب فيمدرسة محمدية الثانوية المهنية كوتا أغونج، ثم النتائج التي حصلعليها الباحثونوهي: 1)تظهر بيانات المقابلة مع مدرس اللغة العربية على أن (أ) تقييم التعليم والأسئلة المقدمة غير متنوعة، (ب) لم يستخدم المدرس أدوات التقييم القائمة على التكنولوجية، (ج) دوافع الطلاب منخفضة، 2) تظهر بيانات المقابلة مع ثلاثة طلاب أن (أ) مدرس اللغة العربية في تقييم أو اختبار نتائج تعلم الطلاب باستخدام الطرق التقليدية (الاختبارات الورقية)، ب) التقييم المستخدم غير متنوع وجذاب، ج) لا يقوم المدرس بتصميم تقييم اللغة العربية بنفسه، د) وفي التقييم لا يستخدم المدرس الوسائل المتعددة ذات

[31] Janna Jackson Kellinger, *'A Guide to Designing Curricular Games: How to "Game" the System* (Switzerland: Springer International Publishing, 2017), 14–18; Fengfeng Ke et Al., "*Interdisciplinary Design of Game-Based Learning Platforms*" (Springer, 2019), 75–80; Muhammad Ali Hasan, Al-',(2019), 75–80.

الصلة. من البيانات المذكورة، ظهرت إمكانية تطوير أدوات التقييم بجذابة واقعية ويمكن تنفيذها واستخدامها في أي وقت وفي أي مكان لمساعدة الطلاب على فهم تقييم تعليم اللغة العربية.

الخطوة الثانية : تحليل التقييم والسلوك الأول. في هذه الخطوة قام الباحثون بتحليل تقييم التعليم من خلال تحديد الأهداف العامة لتقييم تعليم اللغة العربية. ومن ثم تحليل السلوك الأول، من خلال مراقبة تقييم تعليم اللغة العربية في الفصل وحصل الباحثون على البيانات بأن القدرة الأولية للطلاب كمستخدمين برنامج التقييم باستخدام تطبيق الكاهوت، كانوا من الطلاب الماهرين في تشغيل أجهزة الكمبيوتر والأندرويد وأدوات الوسائل المتعددة الأخرى.[33] ففي تقييم تعليم اللغة العربية ، يقدر الطلاب على فهم مادة التقييم الجَوُّ ، اَلْمَطَارُ ، الهِمَّةُ وَ التَّفَؤُلُ.

الخطوة الثالثة : تصميم وتطوير أدوات تقييم تعليم اللغة العربية. في هذه الخطوة، يحدد الباحثون الخطوات في كتابة الأسئلةوشبكة أسئلة تقييم الاختبار الموضوعي، وخطوات إنشاء لعبة الكاهوت ، وتجميع الأداة.

الخطوة الرابعة هي تطبيق أدوات تقييم تعليم اللغة العربية، وهي تطوير أو اختيار أدواتالتقييم. في هذه الخطوة قام الباحثون بتطوير أدوات تقييم الاختبار الموضوعيباستخدام تطبيق الكاهوت، وأسئلة تقييم الاختبار الموضوعي مأخوذة من

[32] Netty Nababan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas Xi Sman 3 Medan', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.1 (2020): 37–50.

[33] Koderi, 'Penerapan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Savi (Somatis , Auditori , Visual , Intelektual) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Al-Bayan*, 10.1 (2018).

الكتب المدرسية العربيةالصف العاشر للمدرسة الثانوية و المدرسة الثانوية المهنية، ثم تحويلها إلى تطبيق الكاهوت مع موقعين الويب https://Kahoot.com/ للمدرس و https://Kahoot.it/ للطلاب.[34]يمكنالوصول إلى هذه المنصة واستخدامجميع الميزات الموجودة بها مجانًا. لدى المنصة مميزات الاهتمام بأهمية عملية تقييم التعليم من خلال الألعاب المختلفة يمكن استخدامها في المجموعة أو الفردية، ويجب توصيلها عبر شبكة الإنترنت.[35] يمكن أن تتعاون عملية تقييم التعليم مع مصادر التعلم المتوفرةفي الإنترنت.

والخطوة الخامسة: تصديق المنتج من بعض الخبراء منها خبيرين المادة، وخبير التقييم، وخبير الوسائل. يتم إجراء التصديقلجمع المعلومات والاقتراحات والمدخلات المتعلقة بالمنتج المطور لاستخدامها كمادة الاصلاحات وحتى يكون المنتج المطور مفيدا واستخدامه صحيحا ومناسباكتقييم تعليم اللغة العربية.[36]كانت نتائج التصديق من خبير المادة 88% بمعيار لائق، ونتائج التصديق من خبير تصميم التقييم 88% بمعيار لائق جدا، وحصلت نتائج التصديق من خبير الوسائل 88% بمعيار لائق.

بعد الانتهاء منتحسين المنتج المطور، قدّم الباحثون استبيان التقييم للخبراء مرة ثانية، بنتائج التقييم من خبير التصميم 88% فصار96% بمعيار لائق جدا، نتائج

[34] Rikza Fauzan and Dosen, 'Pemanfaatan Gamification Kahoot . It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia', *Jurnal Untirta* 2.1 (2019): 254–62.

[35] Anita Anggraeni and others, 'Penerapan Media Kuis Interatif Kahoot Untuk Meningkatkan Speaking Skill Siswa Di Desa Subang', *Jurnal Abdimas Siliwangi*, 03.02 (2020): 351–60.

[36] Heni Rodiawati and Pengembangan E-learning Matematika, 'Pengembangan E-Learning Melalui Modul Interaktif', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 16.2 (2018): 172–85.

التقييم من خبير المادة 88% فصار 94%، ثم نتائج التقييم من خبير الوسائل 88% فصار فصار96% بمعيار لائق جدا.

المرحلة التالية هي تجربة المنتج تجربة محدودة، ويتم إجراء هذه التجربة في تجربتين، وهما تجربة المجموعة الصغيرة وتجربة المجموعة الكبيرة. تعقد تجربةالمجموعة الصغيرة على 3 طلاب المدرسة الثانوية المهنية ونتائجها بالنسبة 86% بمعيار لائق جدا. وكذلك إجراء تجربة المجموعة الكبيرة على 6 طلاب المدرسة الثانوية المهنية ونتائجها بالنسبة 90% بمعيار لائق جدا. وأخيرا تجربة المجموعة المتوسطة لدى 36 طالبا من مدرسة محمدية الثانوية المهنية كوتا أغونج تاتجاموس، ونتائجها في هذه التجربة بالنسبة 88% بمعيار لائق.

فمن خلال أدوات تقييم الاختبار الموضوعيباستخدام تطبيق الكاهوت،يصبح تقييم التعليم أسهل ويجذب همّة الطلاب ليعملوا أسئلة التقييم في أي مكان وزمان معهواتفهم الذكية،وهذا وفقا لمزايا التقييم باستخدام تطبيق الكاهوت الذي أعربت عنها إنداه سيفتياني في مقالتهابعنوان " أدوات تقييم التعليم التفاعلي*Kahoot*في دروس اللغة الإندونيسية في عصر الثورة الصناعية 4.0".[37]أي أنها قادرة على ترقية تشجيع الطلاب وهي إحدى وسيلة للتقييمات التفاعليةفي نجاح

[37] Indah Seftiani, 'Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0', *Jurnal Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, (2019): 284–91.

التعلم. كما ذكر رزكى فوزان في مقالته بعنوان "استخدام لعبةالكاهوت كإثراء قدرة الطلابفي التفكير التاريخي الإندونيسي . [38]

واستنادا إلى الآراء المذكورة سابقا، فهناك مميزات وفوائد عديدة للتعليم باستخدام تقييم الاختبار الموضوعي على أساس تطبيق الكاهوت، بالإضافة إلى أنها كوسيلة تعليمية جذابة ومستخدمة في أي مكان وفي أي زمان، وهي أيضا أداة فعالية لتقييم تعليم اللغة العربية.[39]وبعبارة أخرى، فإن تقييم الاختبار الموضوعي على أساس تطبيق الكاهوت قادر على ترقيةنتائج التعلم ليرتكز الطلاب في التعلم تركيزا تاما.

بناء على النظريات وتصديق الخبراء ونتائج التجربة سواء في التجربة الفردية، تجربة المجموعة الصغيرة وتجربة المجموعة الكبيرة، فيمكن الاستنتاج أن أدوات تقييم الاختبار الموضوعي باستخدام تطبيق الكاهوت وهي ملائمة للاستخدام كتقييم تعليم اللغة العربية الجذابة لطلاب الصف العاشر من مدرسة محمدية الثانوية المهنية ويمكن إجراؤها في أي مكان وفي أي زمان .

من خلال أدوات تقييم الاختبار الموضوعي باستخدام تطبيق الكاهوت فصار تقييم تعليم اللغة العربية أكثر جذابا وفعاليا وسهلا في الفهم، وليس مملا، ويواجه الطلاب تحديًا للعمل على أسئلة التقييم. يرى هينيك، أن هناك أربع مؤشرات للتعليم الفعال، وهي 1) أن يسهل الطلاب في تحقيق القدرات أو الكفاءات اللازمة، 2) أن

[38] Rikza Fauzan, 'Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia'*Jurnal Untirta*, 2 (2019): 254–62.

[39] Atika Qutrotun Nada Rohmatin, 'Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII Di Mts Nurul Huda Sedati Sidoarjo', *Jurnal Dg Library*, (2020): 101.

يشجع الطلاب على استكشاف المعارف والمهارات المكتسبة: 3) أن يجعل الطلاب يتذكرونمحتوى أو موضوع المادة، و 4) يقدر الطلاب على تطبيق المعرفة المبحوثة في السياق الصحيح.[40]

الخلاصة

أظهرت نتائج التحليل أن نتائج التصديق من خبير المادة، خبير التقييم وخبير الوسائل نحو أدوات تقييم الاختبار الموضوعي العربي باستخدام تطبيق الكاهوت وهي ملائمة للاستخدام كأدوات تقييم التعليملمستوى المدرسة الثانوية المهنية، ونتائج اختبار ملائمة أدوات تقييم الاختبار الموضوعي العربي باستخدام تطبيق الكاهوت حصلت على نتيجة جيدة سواء من التجربة الفردية أو تجربة المجموعة الصغيرة أو تجربة المجموعة الكبيرة وأنها لائقة للاستخدام كأدوات تقييم التعليملمستوى المدرسة الثانوية المهنية. كانت أدوات تقييم الاختبار الموضوعي باستخدام تطبيق الكاهوت قادرة على تسهيل الطلاب لترقية مهاراتهم في فهم أسئلة التقييم. وذلك البيان دليل على أنّ هناك تقييم إيجابي من الطلاب، يعني تطبيق الكاهوت قادر على تشويقهم في دراسة اللغة العربية مع تصميمها تصميمات جذابة وفيها وسيلة سمعية بصرية بشكل اللعبة المسابقة التي يمكن أدائها في أي مكان وفي أي وقت، وذلك لزيادة كثافة تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية . فأما

[40] Rizza Yustianingsih and Hendra Syarifuddin, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah', *JNPM*, 1.2 (2017): 258–74.

عيوب هذا البحث وهي: ليس كل المناطق التي يعيش فيها الطلاب هو يتصل بسيجنال، ولا يمكن لجميع المدرسين قادرون على تشغيل التعليم عبر الإنترنت. ومن هذ العيوب، يرجى الباحثون إلى الباحثين اللاحقين أن يقومون بتطوير المنتج، وهو البحث التطوير باستخدام تطبيق الكاهوت غير المتصل بالإنترنت وتحتاج مشاركة المدرسين والمؤسسات في حل المشكلات المتعلقة بنقص المجتمع في التعليم عبر الإنترنت.

الشكر والتنويه

نقول شكرا كثيرا لبرنامج دراسة تعليم اللغة العربية، للجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج.

المراجع

Agustien, Relis, and Nurul Umamah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS (The Development of Two Dimensional Animation Video of Pekauman Website as Instructional Media With Addie Model In', *Edukasi*, 1 (2018): 19–23

Agustina, Irnin, Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android', *Jpppf*, 3 (2017): 57–62

Ali, Jauhar, 'Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', (2019): 1–32

Ambarsari, Rika Yuni, 'Evaluasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Bulukerto Wonogiri', *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 8 (2021): 28–35

Anggraeni, Anita, Cynantia Rachmijati, Dewi Listia Apriliyanti, and Fakultas Pendidikan Bahasa, 'Penerapan Media Kuis Interatif Kahoot Untuk Meningkatkan Speaking Skill Siswa Di Desa Subang', *Jurnal Abdimas Siliwangi*, 03 (2020): 351–60

Atika Qutrotun Nada Rohmatin, 'Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII Di Mts Nurul Huda Sedati Sidoarjo', *Jurnal Dg Library* (2020): 101

Dessy Kartika Rini , Suryaman, Yoso Wiyarno, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahoot Siswa Kelas VII', *Jurnal UHO*, 7 (2019): 261–67

Ditters, 'Technologies for Arabic Language Teaching and Learning"; Scott J. Jones and Warren Greg, "What Is (and Is Not) a Learning Game?," In Learning Games The Science and Art of Development, Ed. Scott J. Jones and Warren Greg (Switzerland: Springer International', (2017): 25–28

Elytasari, Suvidian, 'Esensi Metode Montessori Dalam Pembelajaran', III (2017), 59–73

Enung Nugraha, 'Evaluasi Pendidikan Pada Jenjang Paud', *As-Sibyan*, 1 (2016), 106–18

Fauzan, Rikza, 'Pemanfaatan Gamification Kahoot . It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia', *Jurnal Untirta*, 2 (2019): 254–62

Febriani, Suci Ramadhanti, 'Implementation Of Arabic Learning During Covid-19 Emergency In Indonesia: Hots, Mots, Or Lots?', *Alsinatuna*, 5 (2020): 117–29

Felszeghy, Szabolcs, Sanna Pasonen-Seppänen, Ali Koskela, Petteri Nieminen, Kai Härkönen, Kaisa MA Paldanius, Sami Gabbouj et al. "Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching." *BMC medical education* 19, no. 1 (2019): 1-11.

Fieka Nurul Arifa, 'Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat COVID-19', *Jurnal Info Singkat Covid-19 Academia*, XII (2020): 7

Rofiyarti1 Fitri, Anisa Yunita Sari2, 'Penggunaan Platporm "Kahoot" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak', *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (2017): 2599–0438

Nugraha Hendra, 'Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Smp Negeri 1 Pagaden Kelas VIII Dengan Gamification Kahoot', *Jurnal Uninus*, 03 (2018): 148–54

Fengfeng Ke et Al., "*Interdisciplinary Design of Game-Based Learning Platforms"*, Springer, 2019

Gloria Barus Irma Rasita, Tatie Soedewo, *'Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris',* Bogor: IPB

Jan L. Plass et al, '*Theoretical Foundations of Game- Based and Playful Learning*," in Handbook of Game- Based Learning, Ed. Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer, London: The Massachusetts Institute of Technology', 2019

Janna Jackson Kellinger, *'A Guide to Designing Curricular Games: How to "Game*" the System, Switzerland: Springer International Publishing, 2017

Koderi, 'Penerapan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Savi (Somatis , Auditori , Visual , Intelektual) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Al-Bayan*, 10 (2018)

Imania Kuntun An Nisa, Siti Khusnul Bariah, 'Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring', *Journal PETIK*, 5 (2019): 31–47

Zainuddin Atsani, Lalu Gede Muhammad 'Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *Al-Hikmah*, 1 (2020): 82–93

Mana, Lira Hayu Afdetis, 'Pengembangan Rpkps Dan Sap Menyimak Berbasis Pendekatan Contekstual Teaching And Learning (Ctl)', *Gramatika*, 2 (2017): 84–100

Mahfudin Moch Alif, 'Upaya Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Pada Masa Pandemic Covid-19 Melalui Media Pembelajaran Software Simulasi Gunungapi', *Jurnal Unesa*, 09 (2020): 400–409

Fadlullah Muhammad Rajib,*'Al-Al'ab Al-Lughawiyyah Liathfali Ma Qabla Al Madrasah',* 2005

Muhammad, Yogga Mar, and Tetep Tetep. "Implementation Of Kahoot Application To Improving Of Interest Of Civic Education Learning (Experimental Research In Class Xi Of Sma Negeri 1 Garut)." *Journal Civics & Social Studies* 2, no. 1 (2018): 75-92.

Abi Hamid, Mustofa. "Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika." *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2016): 37-46.

Nababan, Netty, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas Xi Sman 3 Medan', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (2020): 37–50

Putri, Aprilia Riyana, and Muhammad Alie Muzakki, 'Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Mengahadapi Era Revolusi Industri 4 . 0', *Jurnal UMK*, I (2019): 218–23

Rahayu, Flourensia Sapty, Djoko Budiyanto, and David Palyama. "Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam)(Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta)." *Jurnal Terapan Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2017): 87-98.

Rikza Fauzan, 'Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia', *Jurnal Untirta*, 2 (2019): 254–62

Rodiawati, Heni, and Pengembangan E-learning Matematika, 'Pengembangan E-Learning Melalui Modul Interaktif', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 16 (2018): 172–85

Adz Dzaky Sahid Zuhdi, Badarudin, Aji Heru Muslim, 'Analisis Kompetensi Guru

Dalam Penguasaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 2 Purbalingga', *Journal PGSD FIP Unined*, 10 (2020): 27–36

Sahrir, Muhammad Sabri, and Ghazali Yusri, 'Online Vocabulary Games for Teaching and Learning Arabic', *GEMA Online Journal of Language Studies 12*, 3 (2012): 961–77

Seftiani, Indah, 'Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4 . 0', *Jurnal Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* (2019): 284–91

Cathrin, Shely. "Teknologi Dan Masa Depan Otonomi Manusia: Sebuah Kajian Filsafat Manusia." *Foundasia* 10, No. 1 (2019).

Suo Yan Ju, Zalika Adam, 'Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom', *European Journal of Social Science Education and Research 5*, 1 (2018): 98–194

Tg Ainul Farha Tg Abdul Rahman, Abdul Rahman Chik, Muhammad Sabri Sahrir, 'The Use of Documentary Film Text in Developing Arabic Writing Skills: What the Experts Say', *LSP International Journal 4*, 2 (2017): 120–47

Wulandari Vina, 'Penerapan Model Lerning Cycle Berbantuan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Umum", Jawa Timur: Universitas Negeri Malang .', *Jurnal Unesa* (2019): 45

Yustianingsih, Rizza, and Hendra Syarifuddin, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah', *JNPM*, 1 (2017): 258–74