

## Tathwir Wasilah Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah al-Tafa'uliyah 'ala Asas al-Lu'bah al-Ta'limiyyah Quizizz fi Madah al-Mubtada' wa al-Khabar li Tullab al-Saff al-'Ashir bi al-Madrasah al-'Aliyah al-Hukumiyyah Palopo

**<sup>1</sup>Naidin Syamsuddin, <sup>2</sup>Helmi Kamal, <sup>3</sup>Fitri Haya**

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo

Mailing Address

E-mail: [naidin\\_syamsuddin@iainpalopo.ac.id](mailto:naidin_syamsuddin@iainpalopo.ac.id)

### **Abstract**

*This research aims to determine the development process and validity level of the developed product. The type of research is research and development (R&D) using the D4 development model which consists of four stages, namely the identification, design, development, and dissemination stages. The research subjects are tenth graders at Walewang State High School. The data collection methods used are observation, interviews, validation sheets, student response questionnaires, and documents. The data were analyzed using qualitative and quantitative data analysis methods. The result of this research and development is an interactive Arabic language learning medium based on the Quizizz educational game for the subject-predicate material for tenth graders at Walewang State High School. Product validation results: 1) Subject matter expert validation obtained a score of 90.91%; 2) and media experts got 96.92%; 3) and language experts got 82.86%; 4) and education experts got 97.65%. Based on the results, it can be concluded that the developed learning media is very valid for application in Arabic language learning.*

**Keywords:** Interactive learning media, Quizizz educational game, subject-predicate

### **ملخص**

يهدف هذا البحث إلى تحديد عملية التطوير ومستوى صلاحية المنتج المطور. نوع البحث هو البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج تطوير D4 الذي يتكون من أربع مراحل وهي مرحلة التحديد، والتصميم، والتطوير، والانتشار. وحدات البحث هم طلبة الصف العاشر بالمدرسة العالية الحكومية فالوفو. وأساليب جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلة وأوراق التحقق من الصحة واستبانة استجابة الطلبة والوثائق. وتم تحليل البيانات باستخدام أساليب تحليل البيانات الكمية والكمية. نتيجة هذا البحث والتطوير هي وسيلة تعليم اللغة العربية التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز في مادة المبتدأ والخبر لطلبة الصف العاشر بالمدرسة العالية الحكومية فالوفو. نتائج التحقق من صحة المنتج: (1) التحقق من الصحة من قبل خبير المادة حصل على درجة (90,91%؛ 2) وخبير الوسيلة حصل على (96,92%؛ 3) وخبير اللغة حصل على (82,86%؛ 4) وخبير التعليم حصل على (97,65%؛ بناءً على النتائج، يمكن استنتاج أن وسيلة التعليم المطورة صالحة جداً للتطبيق في تعليم اللغة العربية.

الكلمات الأساسية: وسيلة التعليم التفاعلية، اللعبة التعليمية كويزيز، المبتدأ والخبر.

### **مقدمة**

تُوجه عملية تعليم اللغة العربية في إندونيسيا إلى إكساب التلاميذ أربع مهارات لغوية أساسية، تشمل الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. ويجب تعلم هذه المهارات وفقاً لقواعد اللغة العربية السليمة والبنية الصحيحة. ومع ذلك، تواجه عملية تعليم اللغة العربية العديد من التحديات، مثل شعور التلاميذ بالملل والإحباط، واعتماد أساليب تعليمية رتيبة، ونقص الدافع للتعلم.

يُقدم التطور التكنولوجي الرقمي فرصًا جديدة لتحسين جودة التعليم. ومن بين المنصات التي يمكن الاستفادة منها منصة "Quizizz"، وهي منصة رقمية تتيح إنشاء ألعاب تعليمية تفاعلية. ويُتوقع أن يساهم استخدام منصة "Quizizz" في تعليم اللغة العربية في زيادة اهتمام التلاميذ وتحفيزهم على التعلم، ومساعدتهم على فهم مادة "المبتدأ والخبر" بسهولة أكبر وأكثر متعة.

بناءً على خلفية البحث السابقة فركزت الباحثة على أسئلة البحث فيما يلي:

١. كيف عملية تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز في مادة المبتدأ والخبر لطلبة الصف العاشر بالمدرسة العالية الحكومية فالوفو؟

٢. كيف صلاحية وسيلة تعليم اللغة العربية التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز في مادة المبتدأ والخبر لطلبة الصف العاشر بالمدرسة العالية الحكومية فالوفو؟

بناءً على أسئلة البحث، فإن الأهداف المراد تحقيقها في هذا البحث هي كما يلي:

١. لوصف عملية تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز في مادة المبتدأ والخبر لطلبة الصف العاشر بالمدرسة العالية الحكومية فالوفو.

٢. لمعرفة صلاحية وسيلة تعليم اللغة العربية التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز في مادة المبتدأ والخبر لطلبة الصف العاشر بالمدرسة العالية الحكومية فالوفو.

تنقسم فوائد البحث إلى قسمين وهما الفوائد النظرية والتطبيقية. وفيما يلي التوضيح:

١. الفوائد النظرية من المتوقع أن يؤدي هذا البحث إلى زيادة المعرفة وأن يصبح أدبًا إضافيًا في مجال تعليم اللغة العربية، خاصة فيما يتعلق بتطوير وسيلة التعليم التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز، وذلك لتحسين جودة التعليم في مرحلة المدرسة العالية.

٢. الفوائد التطبيقية

أ. للمعلمين: من المؤمل أن يتم استخدام هذا البحث كمرجع في تطوير وسيلة التعليم التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز التي يمكن أن تسهل المعلمين في التعليم وتجعل أنشطة التعليم لا تنسى وبعيدًا عن الملل.

ب. للطلبة: من المتوقع أن يثير هذا البحث حماس الطلبة واهتمامهم بتعلم التراكيب خاصة في مادة المبتدأ والخبر. من خلال تسليم المواد المعبأة في شكل لعبة تفاعلية، من المأمول أن تزيد من نشاط الطلبة وتسهل فهم المواد.

ج. للباحثة: من المؤمل أن يزيد البحث من معرفة وقدرات الباحثة في تطوير وسيلة التعليم التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز.

يمكن أن يساعد في إجراء هذا البحث. من بين نتائج الأبحاث السابقة المتعلقة ما يلي:

١. الرسالة الجامعية كتبها أحمد أجونج فيرمينشة من الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم بعنوان "تطوير وسيلة التعليم التفاعلية القائمة على لعبة كويزيز في التعليم الموضوعي للصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإصلاح سيدوية فاسوروان". نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير من خلال تكييف نموذج تطوير ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). تم تحليل البيانات باستخدام أساليب التحليل الكمي والكيفي.

نتيجة هذا البحث عبارة عن الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس لعبة كوييز التي يتم تطبيقها على التعليم الموضوعي للصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإصلاح سيدوية فاسوروان. حصلت نتيجة التحقق من صحة المنتج مع خبراء وسائل التعليم على درجة ٩١٪، وحصلت نتيجة التحقق من صحة المواد على ٩٤٪، بينما حصلت عملية التحقق من صحة مع خبراء التعليم على ٩٣٪. التشابه في هذا البحث هو أن كلاهما يطوران وسيلة التعليم التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كوييز. ويمكن الفرق في وحدات البحث أي طلبة المرحلة الابتدائية ويتم تطبيقها على التعليم الموضوعي، بينما يتمثل بحث الباحثة في تطوير وسيلة التعليم التي تستهدف طلبة المدرسة العالية في تعليم اللغة العربية خصوصا في مادة المبتدأ والخبر.

٢. الرسالة الجامعية كتبها تيتيك ميرياني من الجامعة المحمدية مالانج بعنوان "تطوير وسيلة تعليم اللعبة الإلكترونية التفاعلية على أساس برنامج أدوبي فلاش على مادة الحجوم في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية". نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير من خلال تكييف نموذج تطوير ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). تم تحليل البيانات باستخدام أساليب التحليل الكمي والكيفي. ظهرت نتائج البحث أن: (١) تطوير وسيلة التعليم التفاعلية للعبة الإلكترونية على أساس برنامج أدوبي فلاش يظهر معايير صالحة للغاية، ويمكن ملاحظة ذلك من النسبة المئوية الناتجة عن التحقق من صحة خبير المواد ٩٠٪ وخبير وسيلة التعليم ٨٠٪؛ (٢) مستوى الجدوى ٩٣،٩٤٪ من نتائج استجابة الطلبة لاستخدامها. أوجه التشابه في هذا البحث أن كلاهما يطوران وسيلة تعليمية تفاعلية على أساس اللعبة الإلكترونية. ويمكن الفرق في وحدات البحث أي طلبة المرحلة الابتدائية ويتم تطبيقه على مادة الحجوم، بينما يتمثل بحث الباحثة في تطوير الوسيلة التي تستهدف طلبة المرحلة العالية في تعليم اللغة العربية خصوصا في مادة المبتدأ والخبر.

٣. الدورية كتبها فخرور روزي وأيوندا كريستاري من جامعة التعليم والعلوم - اتحاد المعلمين في جمهورية إندونيسيا ((STKIP PGRI تولونغاغونغ بعنوان "تطوير وسيلة تعليم الألعاب التعليمية القائمة على أندرويد في الفيزياء لطلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية ١ تولونغاغونغ". تم إجراء هذا البحث والتطوير باستخدام النموذج الأولي أي الاستماع إلى العملاء وتصميم النموذج الأولي وصنعه وتجربته. تعتمد أداة اختبار المنتج على أربع مراحل بناءً على جوانب الملاءمة الوظيفية وإمكانية النقل وقابلية الاستخدام وكفاءة الأداء وفقاً لمعيار ISO 25010. نتائج استخدام ISO 25010 هي اختبار الملاءمة الذي تم اختباره من قبل خبراء وسائل التعليم الذين حصلوا على درجة ٩٤٪ والتي يتم تضمينها في فئة جدوى للغاية وحصل خبراء المواد على ٩٠٪ والتي يتم تضمينها في فئة جدوى للغاية. في اختبار قابلية الاستخدام، تحصل على ٩٠٪ وهي مدرجة في فئة جدوى للغاية.

أوجه التشابه في هذا البحث أن كلاهما يطوران وسيلة تفاعلية قائمة على الألعاب، ولكن الفرق هو أن اللعبة التي تم تطويرها تستخدم software construct 2، أما الباحثة تستخدم كوييز. بالإضافة إلى ذلك، يتم تطبيق هذه الوسيلة على مادة الفيزياء، بينما في بحث الباحثة، يهدف تطوير الوسيلة إلى مادة اللغة العربية.

بناءً على الدراسات السابقة التي استخدمت كمراجع، هناك أوجه تشابه واختلاف بين هذه الدراسات وبحث الباحثة. تكمن أوجه التشابه في نوع البحث وهو البحث والتطوير، والمنتج المطور بشكل وسيلة تعليمية تفاعلية على أساس اللعبة الإلكترونية. ويمكن الاختلاف في نموذج التطوير والتطبيقات المستخدمة في تطوير الوسيلة ووحدات البحث والمواد التعليمية. يطور هذا البحث وسيلة تعليمية قائمة على اللعبة باستخدام تطبيق كوييز من خلال تكييف نموذج التطوير D4. والوحدات المستهدفة في هذا البحث هي طلبة المرحلة المدرسة العالية وتم تطبيقها على تعليم اللغة العربية في مادة التراكيب خصوصا في مادة المبتدأ والخبر.

١. وسيلة التعليم

أ. تعريف وسيلة التعليم تأتي كلمة الوسيلة من الكلمة اللاتينية "medius" التي تعني حرفياً الوسط أو الوسيط أو التقديم. والتعليم هو نشاط تنفيذ منهج مؤسسة تعليمية بهدف التأثير على الطلبة لتحقيق أهداف تعليمية محددة سلفاً<sup>1</sup>

أوضح لاتوهيرو أن وسيلة التعليم هي مواد أو أدوات أو أساليب مستخدمة في أنشطة التعليم والتعلم بقصد أن عملية التواصل التربوي بين المدرسين والطلبة يمكن أن تتم بكفاءة وفاعلية. وأما عند بريجز فهو جادل بأن وسيلة التعليم هي أداة لتوفير التحفيز للطلبة حتى تحدث عملية التعلم<sup>2</sup>

من التعريفات المذكورة يمكن الاستنتاج أن وسيلة التعليم هي أي شيء يمكن استخدامه لتوجيه المعلومات والمواد التعليمية من مصادر التعليم أي المدرسين للطلبة وقادر على تحفيز الأفكار والحماس والاهتمام والفضول بحيث يشجع التعلم للطلبة.

ب. تعريف وسيلة التعليم التفاعلية

وسيلة التعليم التفاعلية هي وسيلة لتوصيل محتوى التعليم للطلبة ويعزز استخدامها المشاركة الهادفة بين الطلبة والوسيلة مع توفير إجراءات متبادلة. ذكر فيرمنشة أن وسيلة التعليم التفاعلية نوع من الوسائل التي تتيح تفاعلاً ثنائياً الاتجاه أو أكثر بين مستخدمي الوسيلة (الطلبة) والوسيلة من خلال ممارسة مهاراتهم وتلقي التعليقات على المواد المقدمة. وبشكل صريح، الوسيلة المتعددة التعليمية التفاعلية هي وسيلة قادرة في نفس الوقت على عرض النصوص والصور، والرسومات، والأصوات، والفيديوهات والرسوم المتحركة.<sup>3</sup>

أ. تعريف اللعبة التعليمية

كوبيز اللعبة التعليمية هي لعبة مصممة خصيصاً لتعليم المستخدمين درساً معيناً وتطوير المفاهيم والأفهام وتوجيههم في ممارسة قدراتهم ومهاراتهم وتحفيزهم على لعبها.<sup>4</sup>

كوبيز "Quizizz" هي عبارة عن منصة رقمية تُستخدم لإنشاء وسائل تعليمية قائمة على اللعبة ولها شعار "اللعب للتعلم" (play to learn). يمكن استخدامها كوسائل لنقل المواد وأدوات تقييم التعليم تفاعلية وممتعة. ويمكن الوصول إلى هذا التطبيق عبر أجهزة الكمبيوتر والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية باستخدام تطبيق iOS وأندرويد. ويمكن الوصول إليها عبر <https://quizizz.com> وتحميلها عبر google playstore أو appstore. وذكر رمضاني والآخرون أن كوبيز هي تطبيق تعليمي يدعم ثورة التعليم،<sup>5</sup> لأنه يمكن استخدام هذا التطبيق لقياس مدى مشاركة الطلبة واهتمامهم وتحفيزهم ونتائج التعليم بالإضافة إلى سهولة استخدامها ومعالجة تقييمات الطلبة بسرعة.<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, ed. Resa Awahita (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 13.

<sup>2</sup> Leslie J. Briggs, *Instructional Design: Principles and Applications* (United States of America: Educational Technology Publications, 1977), 236–37.

<sup>3</sup> Mohammad Noor, *Pembelajaran Dengan Media TIK Untuk Pendidikan*, ed. Mei Aulia (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2021), 82.

<sup>4</sup> Rosidah et al., "Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD," in *Seminar Nasional Paedagoria*, vol. 2 (Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022), 10–16, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749/pdf>.

<sup>5</sup> Rahmi Ramadhani et al., *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*, ed. Janner Simarmata (Yayasan Kita Menulis, 2020), 20.

تستخدم هذه الدراسة البحث والتطوير (R&D). في تطوير هذا البحث، استخدمت الباحثة نموذج D4 بأربع مراحل، وهي مرحلة التحديد والتصميم والتطوير والانتشار. وصف المراحل في الإطار التالي:



## منهج البحث

استخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير (R&D). البحث والتطوير عملية تستخدم لتطوير المنتج التعليمي والتحقق من صحته. المنتج المطور هو وسيلة تعليم اللغة العربية على أساس اللعبة التعليمية كوييز من خلال تكييف نموذج تطوير D4 الذي يتكون من أربع مراحل، وهي التحديد والتصميم والتطوير والانتشار. تم إجراء هذا البحث في المدرسة العالية الحكومية فالوفو. ووحدات البحث هم طلبة في الصف العاشر. أساليب جمع البيانات ١. الملاحظة تستخدم الملاحظة للعثور على المشكلات الأولية التي يقوم عليها هذا البحث، ولمراقبة جميع الظواهر التي تحدث أثناء عملية البحث. 2. المقابلة المقابلة التي أجرتها الباحثة كانت للحصول على البيانات الأولية في إجراء البحث وجمع المعلومات والحقائق حول المشاكل الموجودة في عملية التعليم. 3. ورقة التحقق من الصحة ورقة التحقق من الصحة هي ورقة من إعداد الباحثة وتتم استشارة الورقة مع المشرف لتسليمها إلى المحقق للحصول على تقييم للوسيلة المطورة بناءً على عدة جوانب التي أصبحت معايير

الوسيلة يقال إنها صالحة أم لا. ويمكن الحصول منها على مستوى صلاحية الوسيلة المطورة. وورقات التحقق المطلوبة.

تحليل البيانات هو نشاط يتم تنفيذه بعد جمع البيانات من جميع المستجيبين ومصادر البيانات الأخرى. أساليب تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي أسلوب التحليل الوصفي الكيفي والكمي مع النسبة المئوية. ١. تحليل البيانات الكيفية تحليل البيانات الكيفية تستخدم لتحليل البيانات الشفهية التي تم الحصول عليها من التعليقات والاقتراحات والمراجعات لأوراق التحقق من صحة الخبراء والاستبانة والملاحظة والمقابلات.

٢. تحليل البيانات الكمية تحليل البيانات الكمية تستخدم لتحليل نتائج التحقق من صحة المنتج وجاذبيته. يتم رؤية صلاحية المنتج من نتائج التحقق من صحة خبير المادة، وخبير الوسيلة، وخبير اللغة، وخبير التعليم. تتم تحليل استبانة التحقق باستخدام مقياس ليكرت بمقياس ١-٥. مقياس ليكرت يستخدم لقياس المواقف والآراء والتصورات لشخص أو مجموعة من الناس حول الأحداث أو الظواهر الاجتماعية. إرشادات لمقياس استبانة التحقق من الصحة هي كما يلي.

إرشادات لمقياس استبانة التحقق من الصحة<sup>٦</sup>

الوصف	درجة
موافق بشدة / جيد جدا	٥
موافق / جيد	٤
موافق إلى حد ما / مقبول	٣
معارض / ضعيف	٢
معارض بشدة / ضعيف جدا	١

تم تحليل دليل النسبة المئوية لتقييم المستجيبين باستخدام الصيغة التالية<sup>٧</sup>.

$$3. p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

٤. الوصف:

٥.  $p$  : النسبة المئوية المبحوثة

٦.  $\sum x$  : عدد إجابات المستجيبين في بند واحد

٧.  $\sum xi$  : عدد الدرجات المثالية في عنصر واحد

٨. 100% : قيمة ثابتة

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*, ed. Sutopo (Bandung: Alfabeta, 2013), 137.

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2016), 334.

تُستخدم النتائج التي تم الحصول عليها بناءً على الحسابات التي تم إجراؤها باستخدام الصيغة أعلاه لتحديد قيمة صلاحية تطوير الوسيلة بناءً على فترة تحديد مستوى الصلاحية في الجدول التالي.

الجدول ٣.٧ معايير الصلاحية<sup>٨</sup>

معايير الصلاحية	النسبة المئوية
صالح جدا	٪٨١ - ٪١٠٠
صالح	٪٦١ - ٪٨٠
صالح بما فيه الكفاية	٪٤١ - ٪٦٠
أقل صالح	٪٢١ - ٪٤٠
غير صالح	٪٠ - ٪٢٠

توضح النسبة المئوية مستوى صلاحية الوسيلة لاستخدامها في التعليم. إذا كانت النسبة أقل من ٪٦٠، فيجب المراجعة وإذا كانت النسبة أعلى من ٪٦٠، يُقال أن الوسيلة صلاحية للاستخدام.<sup>٩</sup>

يمكن رؤية مستوى جاذبية المنتج المطور من نتائج تحليل استبانات استجابات الطلبة. يحتوي استبانة إجابة الطلبة على البيانات ولكل بيان خمس فترات إجابة باستخدام مقياس ليكرت. تم تحليل نتائج استبانات إجابة الطلبة باستخدام الصيغة التالية.<sup>١٠</sup>

### نتائج البحث

اعتمد هذا البحث وتطوير الوسيلة التعليمية على نموذج التطوير D4 الذي يتكون من أربع مراحل وهي مرحلة التحديد (define)، ومرحلة التصميم (design)، ومرحلة التطوير (development)، ومرحلة الانتشار (disseminate). وسيلة تعليم اللغة العربية على أساس اللعبة التعليمية كوييز تم تطويرها باستخدام نموذج التطوير D4 الذي يتكون من أربع مراحل وهي التحديد (Define)، التصميم (Design)، التطوير (Development)، والانتشار (Disseminate). المرحلة الأولى تبدأ بتحديد المشكلات المتعلقة بتعليم اللغة العربية في الصف العاشر، وتحليل خصائص الطلبة. ثم قامت الباحثة بتحليل المواد التي تحتاج إلى تطوير إلى وسيلة تفاعلية بناءً على الكفاءات الأساسية ومصادر التعلم المستخدمة.

المرحلة التالية هي مرحلة تصميم المنتج والتي بدأت باختيار المادة. اختارت الباحثة مادة التراكيب على موضوع المبتدأ والخبر، وهو من المواد الأساسية الأكثر مناقشة في الصف العاشر. ثم قامت الباحثة بتصميم إطار

<sup>8</sup> Firmansyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan*, 49.

<sup>9</sup> Aditya Bangkit Pradana, *Pengembangan Media Animasi Energi Alternatif (AGIA) Pada Pembelajaran Tematik Subtema 3 Energi Alternatif Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang, 2020).

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2002), 315.

وسيلة كوييز الذي يتضمن تصميم المظهر، والتلوين، ومحتويات كل صفحة شريحة، وتحديد المكونات المطلوبة في مرحلة تحقيق الوسيلة.

المرحلة الثالثة هي مرحلة التطوير حيث قامت الباحثة في هذه المرحلة بإنجاز المنتج حسب نتائج التصميم. تم التحقق من صحة منتج الوسيلة المطور من قبل محققين يتكونون من خبير المادة وخبير الوسيلة وخبير اللغة وخبير التعليم. قبل تنفيذ أنشطة التحقق من صحة المنتج، قامت الباحثة أولاً بالتحقق من صحة كل عنصر من المؤشرات في جميع أوراق أدوات التقييم لدى محقق أدوات الاستبانة. وبعد ذلك، تم مراجعة المنتج وفقاً للاقتراحات المقدمة من المحققين. المنتج الذي خضع لعملية مراجعة، تم تجربته على ٢٣ طالباً بالصف العاشر في المدرسة العالية الحكومية فالوفو.

المرحلة الأخيرة هي مرحلة الانتشار، حيث قامت الباحثة بانتشار منتج الوسيلة التعليمية لمعلم اللغة العربية وطالبة الصف العاشر بالمدرسة العالية الحكومية فالوفو. قامت الباحثة أيضاً بانتشار نتائج الوسيلة من خلال منصة كوييز حتى يتمكن كل معلم وطالب يصل إلى كوييز من تطبيق المنتج المطور في التعليم داخل الفصل وخارجه.

#### مناقشة

نتيجة التحقق من قبل خبير المادة حصلت على درجة ٩٠,٩١٪، وهي تصنف في الفئة "صالح جداً". ونتيجة التحقق من قبل خبير الوسيلة حصلت على درجة ٩٦,٩٢٪، وهي تصنف في الفئة "صالح جداً". وتقييم خبير اللغة حصل على درجة ٨٢,٨٦٪، وهي تصنف في الفئة "صالح جداً". ونتيجة اختبار التحقق من قبل خبير التعليم حصلت على درجة ٩٧,٦٥٪، وهي تصنف في الفئة "صالح جداً". بناءً على نتائج اختبار التحقق، يمكن استنتاج أن وسيلة التعليم المطورة صالحة جداً للتجربة في عملية التعليم.

المنتج الذي خضع لعملية التحقق، تمت مراجعته بناءً على المدخلات والاقتراحات من قبل خبراء التحقق. بعد انتهاء عملية المراجعة، تم تجربة المنتج على ٢٣ طالباً بالصف العاشر في المدرسة العالية الحكومية فالوفو. وفي محاولة لمعرفة استجابات الطلبة للوسيلة المطورة، قامت الباحثة بإعطاء استبانة لكل طالب كأداة جمع البيانات حول تقييمات الطلبة لوسيلة كوييز في تعليم المبتدأ والخبر. استبانة استجابات الطلبة لجاذبية الوسيلة يتضمن ١٠ بيانات تعتبر مؤشرات التقييم. والدرجات المحسولة لكل مؤشر هي كما يلي.

البيان الأول "عروض وسيلة التعليم كوييز جذاب للغاية" حصل على درجة ٩١,٣٠٪ بمعيار جذاب للغاية. وبناءً على هذا المعيار يمكن الاستنتاج أن وسيلة التعليم كوييز تتمتع بمظهر جذاب للغاية بحيث تكون قادرة على جذب انتباه الطلبة إلى تعليم اللغة العربية.

البيان الثاني "وسيلة التعليم كوييز تحفزني في تعلم مادة المبتدأ والخبر" حصل على درجة ٨٤,٣٥٪. تظهر النتيجة أن استخدام وسيلة التعليم كوييز يمكن أن يزيد من فضول الطلبة واهتمامهم بتعليم اللغة العربية.

البيان الثالث "وسيلة التعليم كوييز تحفزني على تعلم مادة المبتدأ والخبر" حصل على درجة ٨٣,٤٨٪. توضح هذه النتيجة أن استخدام وسيلة التعليم كوييز يمكن أن يوفر تحفيزاً للطلبة في تعليم تراكيب اللغة العربية.

البيان الرابع "أنا أكثر حماساً للمشاركة في التعليم عند استخدام وسيلة التعليم كوييز" حصل على درجة ٨٤,٣٥٪. النتيجة توضح أن الطلبة أكثر حماسة لتعلم اللغة العربية عند استخدام وسيلة التعليم كوييز. تصميم كوييز الجذاب وتقديمها على شكل لعبة يجعل الطلبة يشعرون بالمتعة ويزيد من حماسهم لمتابعة الدرس.

البيان الخامس "وسيلة التعليم كوزير سهلة الاستخدام" حصل على درجة ٨٨,٧٠٪. توضح هذه النتيجة أن وسيلة التعليم كوزير سهلة الاستخدام. يتمتع وسيلة التعليم كوزير بميزة سهولة الوصول إليه في أي وقت وفي أي مكان.

البيان السادس "الصور / الرسوم التوضيحية / الرسوم المتحركة في الوسيلة جذابة للغاية" حصل على درجة ٨٩,٥٧٪. بناءً على النتيجة يمكن استنتاج أن الرسوم التوضيحية والرسوم المتحركة الموجودة في الوسيلة قادرة على جذب انتباه الطلبة.

البيان السابع "الصور في الوسيلة متناسبة مع محتوى المادة مما يسهل علي فهمها" حصل على درجة ٨٣,٤٨٪. توضح هذه النتيجة أن عرض الصور/الرسوم التوضيحية في الوسيلة توضح محتوى المادة مما يسهل على الطلبة فهمها.

البيان الثامن "وسيلة كوزير تسهل علي فهم المادة" حصل على درجة ٨٣,٤٨٪. الفائدة الرئيسية لوسيلة التعليم هي توضيح تقديم المواد بحيث يمكنها تسهيل وتحسين نتائج التعلم. بناءً على الدرجة المحسولة، يمكن الاستنتاج إلى أن معظم الطلبة يتفوقون مع البيان بأن وسيلة كوزير تسهل فهم المادة التعليمي.

البيان التاسع "وسيلة التعليم كوزير سهلة التشغيل" حصل على درجة ٨٤,٣٥٪. توضح هذه النتيجة أن وسيلة التعليم كوزير يسهل على الطلبة تشغيلها. هذا مُظهر أيضًا من عدم وجود أي طلبة يشكون من كيفية تشغيل الوسيلة أو يواجهون صعوبة خلال التجربة.

البيان العاشر "تقييم التعليم باستخدام كوزير أكثر جاذبية من استخدام الورق" حصل على درجة ٩٠,٤٣٪. بناءً على النتيجة، يمكن استنتاج أن الطلبة يفضلون إجراء تقييم التعليم باستخدام كوزير بدلاً من استخدام الورق. وذلك لأن عملية التقييم على منصة كوزير تأتي في شكل لعبة وتحتوي على لوحة درجات، مما يجعل الطلبة يشعرون بالمتعة ويزيد من دافعيتهم لتحسين انجازاتهم التعليمية.

بناءً على بيانات تجربة المنتج، بلغ متوسط النسبة المئوية لجاذبية وسيلة التعليم ٨٦,٣٥٪، وهو مصنف على أنه جذاب للغاية. تظهر هذه النتيجة أن هناك استجابة إيجابية من الطلبة نحو وسيلة التعليم على أساس اللعبة التعليمية كوزير، وبالتالي يمكن استنتاج أن هذه الوسيلة صالحة للتطبيق في تعليم تراكيب اللغة العربية في الصف العاشر.

البحث السابق المتعلق ببحث الباحثة هو البحث والتطوير الذي أجراه أحمد أجونج فيرمندة. حصلت نتيجة التحقق من صحة المنتج مع خبير وسيلة التعليم على درجة ٩١٪، وحصلت نتيجة التحقق من صحة المادة على درجة ٩٤٪، بينما حصلت عملية التحقق من صحة مع خبير التعليم على درجة ٩٣٪. أما نتيجة استبانة استجابات الطلبة فيما يتعلق بجاذبية المنتج بلغت ٩٣٪ مما يشير إلى معيار جذاب للغاية.

## خاتمة

بناءً على نتائج البحث والمناقشة المتعلقة بتطوير وسيلة التعليم التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كوزير في الصف العاشر بالمدرسة العالية الحكومية فالوفو، يمكن استخلاص الاستنتاجات التالية.

١. تم تطوير وسيلة التعليم كوزير باستخدام طريقة البحث والتطوير (RnD) بنموذج التطوير D4 الذي يتكون من أربع مراحل وهي مرحلة التحديد، والتصميم، والتطوير، والانتشار. بدأت عملية التطوير بمرحلة التحديد، حيث تم

تحليل المشكلات في عملية تعليم اللغة العربية، وتحليل خصائص الطلبة، وتحليل المفاهيم. المرحلة التالية هي تصميم وسيلة التعليم كويزيز وفقاً لاحتياجات الطلبة. بعد اكتمال عملية التصميم، استمرت إلى مرحلة التطوير أي مرحلة تحقيق المنتج. في هذه المرحلة، تم التحقق من صحة المنتج من قبل المحققين الخبراء، ومراجعات المنتج، والتجربة لتحديد استجابات الطلبة للوسيلة المطورة. والمرحلة الأخيرة هي مرحلة الانتشار حيث تم نشر المنتج على معلم اللغة العربية وطلبة الصف العاشر بالمدرسة العالية الحكومية وتم نشره بشكل أوسع عبر منصة كويزيز.

٢. يظهر التحقق من صحة المنتج المحصول من تقييم المحققين الخبراء النتائج التالية: (١) التحقق من قبل خبير المادة حصل على درجة ٩٠,٩١٪ بفئة صالح جداً؛ (٢) والتحقق من قبل خبير الوسيلة حصل على درجة ٩٦,٩٢٪ بفئة صالح جداً؛ (٣) والتحقق من قبل خبير اللغة حصل على درجة ٨٢,٨٦٪ بفئة صالح جداً؛ (٤) والتحقق من قبل خبير التعليم حصل على درجة ٩٧,٦٥٪ بفئة صالح جداً. بناءً على النتائج، يمكن استنتاج أن وسيلة التعليم المطورة صالحة جداً للتطبيق في تعليم اللغة العربية. والوسيلة المطورة تم تصنيف على أنها وسيلة جذابة للغاية استناداً إلى نتائج استبانات استجابات الطلبة بجاذبية الوسيلة التي تظهر درجة ٨٦,٣٥٪ بفئة جذاب للغاية.

## مراجع

الشحي, أحمد راشد القيشي. الأساس في علم النحو. الطبعة الثانية. عمان: دار الفنائس للنشر والتوزيع,

٢٠١٦.

كرخي، أ. زكريا بن أحمد. الميسر في علم النحو المجلد الأول. محرر بوسيطه يودي ويلدان راشد. الطبعة

الأولى. قاروت: دار ابن أزكى، ٢٠٢١.

ياقوت، محمود سليمان. النحو التعليمي والتطبيق في القرآن الكريم. الطبعة الثانية. طنطا: دار الصحابة

للتراث بطنطا، ٢٠١٨.

Addafi, M. Zukha Mukharrik. *Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP*. Skripsi. Universitas Islam Sultan Agung, 2022.

Amornchewin, Ratchadaporn. "The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement." *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)* 2, no. 2 (2018): 82–88. <https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.24430>.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara, 2002.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.

Briggs, Leslie J. *Instructional Design: Principles and Applications*. United States of America: Educational Technology Publications, 1977.

Emmy Anisnaini. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Qawaid Melalui Penggunaan Media Kartu

- Bagi Siswa Kelas VII MTsN 8 Kediri.” *Edudeena* 5, no. 2 (2021): 112. <https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/edudeena/article/view/3925/1617>.
- Fadilah, Yayang Wiwik, and Siti Sulaikho. “Kelayakan Media Pembelajaran ISpring Suite Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Nahwu Shorof.” *Arabia* 13, no. 2 (2022): 315. <https://doi.org/10.21043/arabia.v13i2.10710>.
- Ferdiansyah, Handy, Zulkifli N, Syamsunir, Kamal, and Muh. Abduh. Anwar. *Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Sebuah Pengembangan Media Pada Sekolah Kejuruan)*. Indramayu: Penerbit Adab, 2022.
- Firmansyah, Ahmad Agung. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan*. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. 1st ed. Batu: Literasi Nusantara, 2019.
- Hanifah, Desty Putri, Supadmi, Mustafa, Sigit Wibowo, Kadek Devi Kalfika Anggria Wardani, Agus Budiyo, Muh. Putra Pratama, et al. *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023.
- Hanisah, Yudha Irhasyuarna, and Ratna Yulinda. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan ISpring Suite 10 Pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur Hasil Belajar.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 6–16. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.68>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran*. Edited by Fatma Sukmawati. Tahta Media Group. Tahta Media Group, 2021.
- Indonesia, Kementerian Agama Republik. “KMA 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab,” 2019.
- Kristanti, Ni Nyoman Delia, and I Wayan Sujana. “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS Pada Materi Kenampakan Alam.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 202–13. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>.
- Kudri, Al, and Maisharoh. “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4628–36. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Latuheru, John D. *Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Edited by Amir Achsin. 2nd ed. Makasar: IKIP Ujung Pandang, 1993.
- Lubis, Maesaroh. “Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di

- Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global).” *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 2 (2016): 147. <https://doi.org/10.24042/tadris.v1i2.1063>.
- Mardhotillah, Fina Rizqina. “Penerapan Metode Sorogan Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Gramatikal Bahasa Arab.” In *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V Tahun 2021*, 53–60. Malang: HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, 2021. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnabama/article/view/762/713>.
- Miryantini, Titik. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Game Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Materi Volume Bangun Ruang Di Kelas V SD*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.
- Muis, M. *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori Dan Penerapannya*. Gresik: Caremedia Communication, 2019.
- Nadzif, Muhammad, Yudha Irhasyurna, and Sauqina Sauqina. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>.
- Nisa, Rizki Hayatun, Dewi Utami, and Fikri Halfia Ramadlan. “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma’had Al-Zaytun.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023): 2942–52. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11334/8796>.
- Noor, Mohammad. *Pembelajaran Dengan Media TIK Untuk Pendidikan*. Edited by Mei Aulia. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2021.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Edited by Resa Awahita. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Pamessangi, Andi Arif. *Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*. Edited by Munir Yusuf. Gowa: Penerbit Aksara Timur, 2021.
- Pradana, Aditya Bangkit. *Pengembangan Media Animasi Energi Alternatif (AGIA) Pada Pembelajaran Tematik Subtema 3 Energi Alternatif Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang, 2020.
- Purnamasari, Nurlaili, Mulyadi, and Muhammad Rohiq. “Pengaruh Latar Belakang Pendidikan Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 4530–34. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- Ramadhani, Rahmi, Alexander Wirapraja, Oris Krianto Sulaiman, Meilani Safitri, Jamaludin, Dyah Gandasari, Edi Irawan, Masrul, Rano Indradi Sudra, and Madya Ahdiyati. *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Edited by Janner Simarmata. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Riduwan, and Sunarto. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, Dan Bisnis*. Edited by Akdon. Bandung: Alfabeta, 2014.

- Rosidah, Muhammad Nizaar, Sintayana Muhardini, Haifaturrahmah, and Yuni Mariyati. “Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD.” In *Seminar Nasional Paedagoria*, 2:10–16. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749/pdf>.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press, 2017.
- Rozi, Fahrur, and Ayunda Kristari. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Tulungagung.” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 5, no. 1 (June 1, 2020): 35–44. <https://doi.org/10.29100/JUPI.V5I1.1561>.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. 4th ed. Jakarta: Kencana, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Edited by Sutopo. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suleiman, Amir Hamzah. *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan Dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia, 1981.
- Syaifulloh, Mohammad. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Negeri 7 Malang*. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.
- Taufik. *Pengembangan Aplikasi ArabEasy Berbasis Android Untuk Belajar Cepat Bahasa Arab Bagi Pemula*. Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021. <https://digilib.uinsby.ac.id/51333/>.
- Wahyuni, Sri, Zainur Rasyid Ridlo, and Dwi Nova Rina. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Tata Surya.” *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 6, no. 2 (2022): 99–110. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24624>.
- Wityastuti, Eva Zulvi, Shella Masrofah, Tsin’yanul Arsyi Fil Haqqi, and Unik Hanifah Salsabila. “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Di Masa Pandemi COVID-19.” *Jurnal Penelitian Inovatif* 2, no. 1 (2022): 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>.
- Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Edited by Sitti Fatimah Sangkala Sirate. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2018.