AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education
Desember-2023, Vol.6, No.2, Page.24-36
ISSN (P): 2622-4380; ISSN (E): 2622-6006
©2023PBA IAIN Palopo. http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah

Taṭwīr wasīlah ta'līm al-lughah al-'Arabiyyah al-tafā'uliyyah 'alā asās al-lu'bah al-ta'līmiyyah Quizizz fī māddat al-mubtada' wa-al-khabar li-ṭullāb al-ṣaff al-'āshir bi-al-madrasah al-'āliyyah al-ḥukūmiyyah Fālūfū

[1]Hasanuddin Tosimpak, [2]Mardi Takwim, [3]Izza Vithry Hayah
[1]Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Mailing Address
E-mail: hasanuddintosimpak@iainpalopo.ac.id

Abstract

This research aims to identify the development process and the level of validity of the developed product. The type of research is Research and Development (R&D) using the D4 development model, which consists of four stages: definition, design, development, and dissemination. The research subjects are tenth-grade students at Valuvu State Senior High School. 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 interactive Arabic language teaching media based on the Quizizz educational game in the subject of Mubtada and Khabar for tenth-grade students at Valuvu State Senior High School. Product validation results are as follows: 1) validation by subject matter experts scored 90.91%; 2) media experts scored 96.92%; 3) language experts scored 82.86%; 4) educational experts scored 97.65%. Based on these results, it can be concluded that the developed teaching media is highly valid for application in Arabic language teaching.

Keywords: interactive teaching media, Quizizz educational game, Mubtada and Khabar.

ملخص

يهدف هذا البحث إلى تحديد عملية التطوير ومستوى صلاحية المنتج المطور. نوع البحث هو البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج تطوير ٤D 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 واستبانات استجابة الطلبة والوثائق. وتم تحليل البيانات باستخدام أساليب تحليل البيانات الكيفية 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:١) التحقق من الصحة من قبل خبير المادة حصل على درجة ٩٠.٩١%؛ ٢) وخبير الوسيلة حصل على ٩٦.٩٢%؛ ٣) وخبير اللغة حصل على ٨٢.٨٦%؛ ٤) وخبير التعليم حصل على ٩٧.٦٥%. 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

(١) مقدمة

قرار وزير الشؤون الدينية رقم ١٨٣ لعام ٢٠١٩ على أن تعليم اللغة العربية في المدارس متوجه نحو تزويد الطلبة بأربع مهارات لغوية. المهارات الأربع المعنية هي مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. ويجب أن تتم المهارات اللغوية الأربع بناءً على تراكيب وقواعد لغوية جيدة وصحيحة.[١]

يعرّف التراكيب والقواعد في دراسة اللغة العربية بأنه علم القواعد المستخدمة في تكوين الجمل العربية.[٢] وهي مقسمة إلى عدة فروع من العلوم بما في ذلك علم النحو وعلم الصرف. لا يمكن إنكار أنها يلعب دورًا مهمًا في علم اللغة العربية. لأن هذا العلم يحدد كيفية فهم ونقل كلام صحيحًا ودقيقًا وتمنع الأخطاء في الكلام أو الكتابة بالعربية.[٣] لذلك، من المهم تعليم تراكيب وقواعد اللغة لتجنب الأخطاء وتقليلها عند استخدام اللغة العربية شفهيًا وكتابيًا.

هناك المشكلات المختلفة التي تحدث عند تدريس علم اللغة مثل الملل الذي يعاني منه الطلبة وحتى ظهور الإحباط. وذلك لأن الظروف في تعلم لغة جديدة تختلف أحيانًا بشكل كبير عن ظروف اللغة الأم، سواء على مستوى الصوتيات والمورفولوجية والأنظمة الدلالية والنحوية.[٤] بالإضافة إلى المشكلات اللغوية، غالبًا ما توجد المشكلات غير اللغوية أيضًا في تدريس علم اللغة مثل التحفيز والاهتمام بالتعلم، ومرافق التعليم، وطرق التعليم، ووقت التعليم، وبيئة التعليم.[٥]

(٢) أسئلة البحث

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

[1] Kementerian Agama Republik Indonesia, "KMA 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab," 2019, 50.

[2] 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.

[3] Fina Rizqina Mardhotillah, "Penerapan Metode Sorogan Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Gramatikal Bahasa Arab," in *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V Tahun 2021* (Malang: HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, 2021), 53–60, http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/762/713.

[4] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2017), 18–19.

[5] Rizki Hayatun Nisa, 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.

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؟

(٣) أهداف البحث

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.

(٤) فوائد البحث

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.

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

(٥) الدراسات السابقة المتعلقة بالبحث

١. الرسالة الجامعية كتبها أحمد أجونج فيرمنشة 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

كويزيز التي يتم تطبيقها على التعليم الموضوعي للصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإصلاح سيدوية فاسوروان.

٢. الرسالة الجامعية كتبتها تيتيك ميريانتي 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)

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 وفقًا لمعيار ISO 25010.

(٦) الإطار النظري

١. وسيلة التعليم

تأتي كلمة الوسيلة من الكلمة اللاتينية "*medius*" التي تعني حرفيا الوسط أو الوسيط أو التقديم.[٦] والتعليم هو نشاط تنفيذ منهج مؤسسة تعليمية بهدف التأثير على الطلبة لتحقيق أهداف تعليمية محددة سلفًا.[٧] 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.[٨] وأما عند بريجز فهو جادل بأن وسيلة التعليم هي أداة لتوفير التحفيز للطلبة حتى تحدث عملية التعلم.[٩]

٢. وسيلة التعليم التفاعلية

وسيلة التعليم التفاعلية هي وسيلة لتوصيل محتوى التعليم للطلبة ويعزز استخدامها المشاركة الهادفة بين الطلبة والوسيلة مع توفير إجراءات متبادلة.[١٠] ذكر فيرمنشة أن وسيلة التعليم التفاعلية نوع من الوسائل التي تتيح تفاعلًا ثنائي الاتجاه أو أكثر بين مستخدمي الوسيلة (الطلبة) والوسيلة من خلال ممارسة مهاراتهم وتلقي

[6] Andi Arif Pamessangi, *Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*, ed. Munir Yusuf (Gowa: Penerbit Aksara Timur, 2021), 14.

[7] Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, ed. Resa Awahita (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 13.

[8] John D. Latuheru, *Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*, ed. Amir Achsin, 2nd ed. (Makasar: IKIP Ujung Pandang, 1993), 14.

[9] Leslie J. Briggs, *Instructional Design: Principles and Applications* (United States of America: Educational Technology Publications, 1977), 236–37.

[10] Sri Wahyuni, 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.

التعليقات على المواد المقدمة.[١١] وبشكل صريح، الوسيلة المتعددة التعليمية التفاعلية هي وسيلة قادرة في نفس الوقت على عرض النصوص والصور، والرسومات، والأصوات، والفيديوهات والرسوم المتحركة.[١٢]

٣. **اللعبة التعليمية كويزيز**

اللعبة التعليمية هي لعبة مصممة خصيصًا لتعليم المستخدمين درسًا معينًا وتطوير المفاهيم والأفهام وتوجيههم في ممارسة قدراتهم ومهاراتهم وتحفيزهم على لعبها.[١٣]

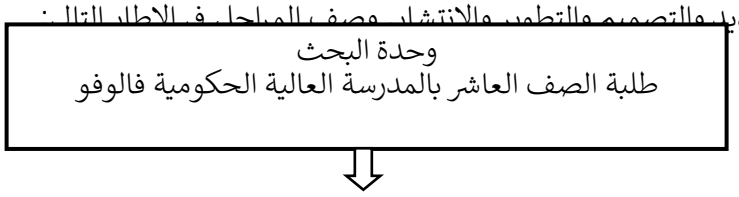
كويزيز "*Quizizz*" هي عبارة عن منصة رقمية تُستخدم لإنشاء وسائل تعليمية قائمة على اللعبة ولها شعار "اللعب للتعلم" (*play to learn*). يمكن استخدامها كوسائل لنقل المواد وأدوات تقييم التعليم تفاعلية وممتعة. ويمكن الوصول إلى هذا التطبيق عبر أجهزة الكمبيوتر والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية باستخدام تطبيق *iOS* وأندرويد. ويمكن الوصول إليها عبر *https://quizizz.com* وتحميلها عبر *google playstore* أو *appstore*. وذكر رمضاني والآخرون أن كويزيز هي تطبيق تعليمي يدعم ثورة التعليم 4.0 لأنه يمكن استخدام هذا التطبيق لقياس مدى مشاركة الطلبة واهتمامهم وتحفيزهم ونتائج التعليم بالإضافة إلى سهولة استخدامها ومعالجة تقييمات الطلبة بسرعة.[١٤]

٤. **المبتدأ والخبر**

المبتدأ والخبر اسمان تتركب منهما جملة اسمية. المبتدأ هو اسم مخبر عنه والخبر مخبر به. والجملة المركبة من المبتدأ والخبر تسمى جملة اسمية[١٥]. المبتدأ اسم مرفوع يقع في أول الجملة، مجرد من العوامل اللفظية الأصلية، محكوم عليه بأمر[١٦] والخبر هو الركن الثاني للجملة الاسمية والمتمم لمعناها مع المبتدأ[١٧].

(٧) الإطار الفكري

تستخدم هذه الدراسة البحث والتطوير (R&D). في تطوير هذا البحث، استخدمت الباحثة نموذج 4D بأربع مراحل، وهي مرحلة التحديد والتصميم والتطوير والانتشار. وصف المراحل في الإطار التالي:



[11] Firmansyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan*.

[12] Mohammad Noor, *Pembelajaran Dengan Media TIK Untuk Pendidikan*, ed. Mei Aulia (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2021), 82.

[13] 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.

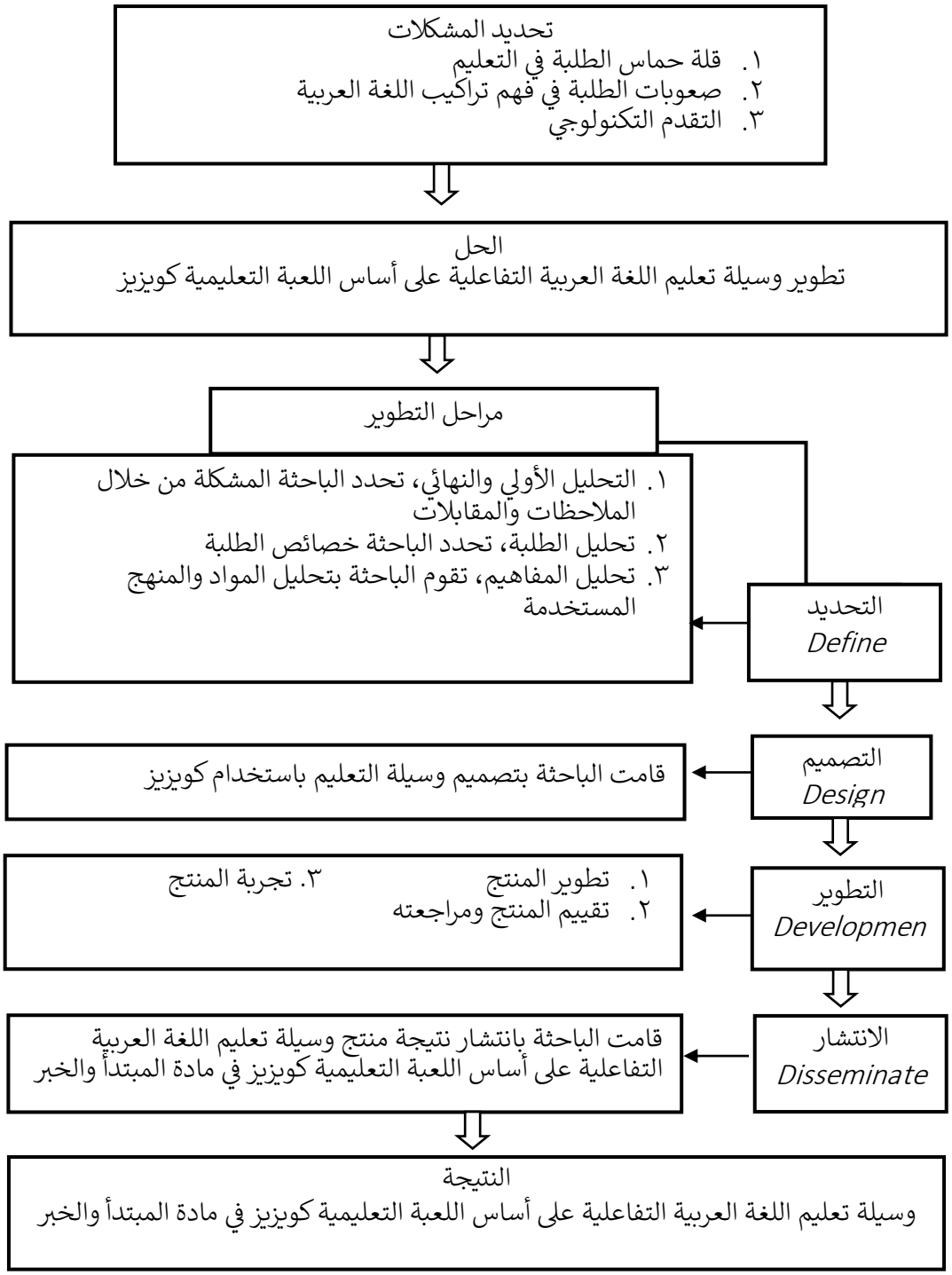
[14] Rahmi Ramadhani et al., *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*, ed. Janner Simarmata (Yayasan Kita Menulis, 2020), 20.

[١٥] كرخى, الميسر في علم النحو المجلد الأول, ٣٩.

[١٦] ياقوت, النحو التعليمي والتطبيق في القرآن الكريم, ٢٠٤.

[١٧] الشحي, ١٤١.

AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education
Desember-2023, Vol.6, No.2, Page.24-36
ISSN (P): 2622-4380; ISSN (E): 2622-6006
©2023PBA IAIN Palopo. http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah



صورة الإطار الفكري

(٨) منهج البحث

(١) نوع البحث

استخدمت الباحثة في هذا البحث طريقة البحث والتطوير (R&D). البحث والتطوير عملية تستخدم لتطوير المنتج التعليمي والتحقق من صحته.[١٨] المنتج المطور هو وسيلة تعليم اللغة العربية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز من خلال تكييف نموذج تطوير 4D الذي يتكون من أربع مراحل، وهي التحديد والتصميم والتطوير والانتشار.

(٢) موقع البحث ووحداته

تم إجراء هذا البحث في المدرسة العالية الحكومية فالوفو. ووحدات البحث هم طلبة في الصف العاشر.

(٣) إجراءات التطوير

استخدم إجراء البحث والتطوير لوسيلة التعليم على أساس اللعبة التعليمية كويزيز نموذج 4D يتكون من المراحل الأربع التالية.

(أ) مرحلة التحديد

في هذه المرحلة، أجرت الباحثة مقابلات، وملاحظات، وتحليل المناهج، وتحليل الاحتياجات. وهناك ثلاث خطوات رئيسية، وهي: ١) التحليل الأولي والنهائي، لتحديد المشكلات الأساسية المتعلقة بالتعليم؛ ٢) تحليل الطلبة، للتعرف على خصائص الطلبة، مثل: الخلفية التجريبية، والقدرة، والاهتمام بالتعليم؛ ٣) تحليل المفاهيم، في شكل تحليل معايير الكفاءة والكفاءات الأساسية وكذلك تحليل مصادر التعلم[١٩]. ويتم استخدام النتائج كاعتبار في تصميم وسيلة تعليم اللغة العربية التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز في مادة المبتدأ والخبر.

(ب) مرحلة التصميم

تتم مرحلة التصميم من خلال إعداد المواد التي سيتم تحميلها في الوسيلة بناءً على منهج تعليم اللغة العربية. ويتم تصميم المنتج عن طريق اختيار تنسيق يتناسب مع المواد وتصميم أدوات التقييم وفقًا لما هو مطلوب في الوسيلة المطوَّرة.

(ج) مرحلة التطوير

مرحلة التطوير هي مرحلة تحقيق المنتج. في هذه المرحلة، تم تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز وفقًا للتصميم. الأنشطة المنجزة في هذه المرحلة تطوير الوسيلة التعليمية، واختبارات الصلاحية من خلال فريق التحقق من صحة الخبراء والمراجعات وتجربة المنتج.

(د) مرحلة الانتشار

بعد إجراء التجربة والمراجعات على الوسيلة، فإن المرحلة التالية هي نشر نتيجة تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز.

(٩) أساليب جمع البيانات

[18] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, 4th ed. (Jakarta: Kencana, 2016), 288.

[19] M. Muis, *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori Dan Penerapannya* (Gresik: Caremedia Communication, 2019), 49.

(أ) الملاحظة

تستخدم الملاحظة للعثور على المشكلات الأولية التي يقوم عليها هذا البحث، ولمراقبة جميع الظواهر التي تحدث أثناء عملية البحث.

(٢) المقابلة

المقابلة التي أجرتها الباحثة كانت للحصول على البيانات الأولية في إجراء البحث وجمع المعلومات والحقائق حول المشاكل الموجودة في عملية التعليم.

(٣) 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.

أ. أساليب تحليل البيانات

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 والاستبانات 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 استبانات التحقق باستخدام مقياس ليكرت بمقياس ١-٥. مقياس ليكرت يستخدم لقياس المواقف والآراء والتصورات لشخص أو مجموعة من الناس حول الأحداث أو الظواهر الاجتماعية[٢٠].

(١٠) نتائج البحث والمناقشة

أ. النظرة العامة على موقع البحث

١. تاريخ الموجز للمدرسة العالية الحكومية فالوفو

المدرسة العالية الحكومية فالوفو هي وظيفة نقل لتدريس معلمي الدين الحكومي فالوفو. تأسست هذه المدرسة أصلا في عام ١٩٦٠. ثم تم تحويلها إلى المدرسة العالية الحكومية فالوفو في عام ١٩٩٠. وذلك بناءً على قرار وزير الدين

[20] Riduwan and Sunarto, *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, Dan Bisnis*, ed. Akdon (Bandung: Alfabeta, 2014), 20–21.

بجمهورية إندونيسيا رقم ٦٤ لسنة ١٩٩٠ بتاريخ ٢٥ أبريل ١٩٩٠. شهدت باعتبارها إحدى المؤسسات التعليمية الرسمية التي تديرها وزارة الدين تطورات تتماشى مع احتياجات ومتطلبات المجتمع في فالوفو.

٢. الرؤية والرسالة للمدرسة العالية الحكومية فالوفو

أ. الرؤية

خلق إنسان مؤمنين ومتقين وأذكياء ومتقنين للعلوم والتكنولوجيا وقادرين على المنافسة على المستوى المحلي والعالمي.

ب. الرسالة

١) تنمية تقدير قيم الإخلاص وممارستها في الحياة اليومية؛
٢) تنفيذ التعلم والتوجيه بفعالية وكفاءة حتى يتمكن الطلبة من التطور على النحو الأمثل وفقًا لإمكاناتهم؛
٣) زيادة الدافع والثقة في التعلم سواء بشكل فردي أو في مجموعات؛
٤) زراعة الانضباط وأخلاقيات العمل الفعالة.

٣) نتائج البحث

اعتمد هذا البحث وتطوير الوسيلة التعليمية على نموذج التطوير ٤D الذي يتكون من أربع مراحل وهي مرحلة التحديد (*define*)، ومرحلة التصميم (*design*)، ومرحلة التطوير (*development*)، ومرحلة الانتشار (*disseminate*).

(أ) مرحلة التحديد

النشاط الرئيسي الذي قامت به الباحثة في هذه المرحلة هو تحليل المشكلات الموجودة بحيث تصبح أساس الحاجة إلى التطوير. هناك ثلاث خطوات رئيسية في هذه المرحلة، وهي التحليل الأولي والنهائي (*front-end analysis*)، وتحليل الطلبة، وتحليل المفاهيم. وفي هذه المرحلة قامت الباحثة بإجراء الملاحظات والمقابلات مع معلمي اللغة العربية بالمدرسة العالية الحكومية فالوفو.

(٢) مرحلة التصميم

مرحلة التصميم هي المرحلة الثانية من إجراءات التطوير. النشاط الرئيسي في هذه المرحلة هو تصميم أو وضع خطط تتعلق بإطار الوسيلة التي يتم تطويرها.

(١١) المناقشة

(أ) عملية تطوير المنتج

وسيلة تعليم اللغة العربية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز تم تطويرها باستخدام نموذج التطوير ٤D 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.

(ب) صلاحية المنتج المطور

التحقق من الصحة هو أمر مهم يجب أن يتم قبل تنفيذ التجربة لتحديد مستوى صلاحية المنتج. تم التحقق من صحة المنتج من قبل خبير المادة وخبير الوسيلة وخبير اللغة وخبير التعليم. خبير المادة وخبير الوسيلة وخبير اللغة هم محاضرون بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. أما خبير التعليم هو معلم اللغة العربية بالمدرسة العالية الحكومية فالوفو.

(١٢) الخاتمة

أ. الاستنتاج

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

(١) تم تطوير وسيلة التعليم كويزيز باستخدام طريقة البحث والتطوير (*RnD*) بنموذج التطوير ٤D الذي يتكون من أربع مراحل وهي مرحلة التحديد، والتصميم، والتطوير، والانتشار.

(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 جدًا؛

٢) والتحقق من قبل خبير الوسيلة حصل على درجة ٩٦.٩٢% بفئة صالح جدًا؛

٣) والتحقق من قبل خبير اللغة حصل على درجة ٨٢.٨٦% بفئة صالح جدًا؛

٤) والتحقق من قبل خبير التعليم حصل على درجة ٩٧.٦٥% بفئة صالح جدًا.

(١٣) الاقتراحات

١. وسيلة التعليم التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز يمكن استخدامها كتنوع في عملية التعليم.

٢. وسيلة التعليم التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز يفضل استخدامها كداعمة للتعليم في الفصل وأيضاً عن بُعد.

٣. من الأفضل تطوير وسيلة التعليم التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية كويزيز بشكل أعمق مع التركيز على موضوعات أخرى، خاصة في تعليم اللغة العربية.

(١٤) المراجع

الشحي, أحمد راشد القيشي. *الأساس في علم النحو*. الطبعة الثانية. عمان: دار النفائس للنشر والتوزيع, ٢٠١٦.

كرخى، أ. زكريا بن أحمد. *الميسر في علم النحو المجلد الأول*. محرر بوسيطة 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 Budiyono, 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 Tahrim. *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/semnasbama/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 Irhasyuarna, and Sauqina Sauqina. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP." *JUPEIS : Jurnal Pendidika*

n 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.