Volume 6 Number 1 (2025)
January-June 2025
Page: 198-217

E-ISSN: 2722-6794
P-ISSN: 2722-6786
DOI: 10.37680/aphorisme.v6i1.6214

APHORISME
Journal of Arabic Language, Literature, and Education
مجلة اللغة العربية أدبها وتعليمها

Taṭwīru Wasīlah al-Kahūt (Kahoot) fī Ta'līm Mahārah al-Qirā'ah li Ṭullāb al-Madrasah al-'Āliyah

تطوير وسيلة الكاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة لطلاب المدرسة العالية

Siti Ngaisah[1], Wahyu Hanafi Putra[2], Nanik Setyowati[3]
[123]Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo; Indonesia
Correspondence E-mail; ngaisahs255@gmail.com

Submitted: 21/11/2024 Revised: 05/02/2025 Accepted: 08/04/2025 Published: 16/06/2025

Abstract

The objectives of this research are: 1) To determine the development of the Kahoot method in teaching reading skills at MA Nahdlatul Ummah. 2) Knowing the effectiveness of developing the Kahoot method in learning reading skills at MA Nahdlatul Ummah. The methodology used in this university research is research and development based on the Borg & Gall model. The data in this study are the characteristics of students, activities, and daily activities of students during learning, which are sourced from information from Arabic language teachers and data available on learning devices. The population is all twelfth-grade students of MA Ma'arif Nahdlatul Ummah using a purposive sampling technique with 23 students as the research sample. Interviews, observations, questionnaires, and tests carry out data collection techniques. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative. This study highlights the effectiveness of the Kahoot approach to improve reading skills. The process involves several steps: identifying issues through interviews, gathering data via questionnaires to understand development needs, designing the production, which includes downloading Kahoot and creating content for reading skills, certifying the production with input from experts, enhancing the product based on recommendations, and applying it in a practical setting. The trial was conducted at MA Nahdlatul Ummah with pre-test and post-test evaluations. The results showed significant improvements in students' reading skills, indicating that Kahoot effectively aids in learning.

Keywords Kahoot; Learning Media; Reading Skills.

© 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

المقدمة

التعلم هو العملية أوالنشاط المنهجي والمنهجي التفاعلي والتواصلي بين المعلمين والطلاب ومصادر التعلم والبيئة لتهيئة الظروف التي تسمح بحدوث إجراءات التعلم للطلاب، سواء داخل الفصل الدراسي أوخارجه، بحضور المعلم فعليًا أو لا، لإتقان الكفاءات المحددة (Arifin Z, 2015). القراءة عند مجيب ورحماواتي هي عملية نشطة للعقل تتم من خلال العينين عند القراءة. يقوم القراء، في أنشطة القراءة، بمعالجة المعلومات من النص الذي قرأوه للحصول على المعنى (Mujib & Rahmawati, 2014). المدرسة العالية الإسلاميّة معارف نهضة الأمة (MAMNU) هي مؤسسة على مستوى المدرسة العالية الإسلاميّة في فونوروغو، وهي مؤسسة تعليمية رسمية تديرها مؤسسة الاتحاد فونوروغو، (مدرسة اتحاد الأمة الإسلامية الداخلية)، وتقع في شارع سوكارنو هاتا، عصابة ٦ رقم ٢٤، قرية بانيودونو، فونوروغو. من رؤى المدرسة العالية التفوق في إتقان العلوم والتكنولوجيا. لقد أدى تطور العلوم والتكنولوجيا أوالعلوم والتكنولوجيا إلى تحول سريع للغاية في الأنشطة البشرية. يتطور التقدم العلمي والتكنولوجي بسرعة كبيرة، مما يجلب تغييرات كبيرة في مختلف قطاعات الحياة، بما في ذلك مجال التعليم (Mattawang et al., 2023). ويتطلب هذا الوضع أن تستمر الموارد البشرية الإندونيسية في التحسن، سواء من حيث الجودة أو الكفاءة أو الإبداع، لكي تتمكن من المنافسة ليس فقط على المستوى الوطني، بل وأيضاً على الساحة العالمية (Putra, A. & Afrilia, K., 2020). في هذا الوقت يشهد تطور التكنولوجيا والعلوم تطورات سريعة للغاية مثل الآن، لذلك لا بد من تنسيق وضبط التعليم، حتى لا يتأخر التعليم، وخاصة فيما يتعلق بالعوامل التربوية في المدارس. وبحسب أنور (Anwar, C., 2017) فإن التعليم لا يعمل فقط كوسيلة لنقل المعرفة، بل أيضاً كوسيلة لتكوين الشخصية التي تعد الأفراد للمشاركة بنشاط في الحياة الاجتماعية والمهنية. أحد أسباب تكييف عملية التعلم في المدارس هو وسائل التعلم. يعد هذا أمرًا مهمًا بالنسبة للمعلمين لإتقانه من أجل توزيع المواد التعليمية بنجاح على الطلاب بكفاءة وفعالية (H. Asnawir & M. Basyiruddin Usman, 2020).

إن استخدام وسائل التعلم له تأثير كبير على الطلاب لأن وسائل التعلم يمكن أن تثير الرغبة والاهتمام وتمكن من ظهور مواهب جديدة لدى الطلاب، مما يزيد من حماسهم للتعلم بحيث يؤثر ذلك على تعلم الطلاب في المدرسة. الطلاب الذين يتمتعون بمهارات التفكير النقدي قادرون على فهم المشكلات من وجهات نظر متعددة وتحليل الحجج بعمق لضمان حقيقة ما تم تعلمه (Nurhikmayati, I., 2019). وتماشيًا مع وسائل التعلم، وفقًا لندى، يجب أن يكون المعلمون في عملية التعلم قادرين على اختيار وسائل التعلم الفعالة والمفضلة لدى الطلاب. مع التطور المتزايد للأدوات التكنولوجية، هناك العديد من التطبيقات المختلفة التي يمكن للمعلم استخدامها كوسيلة للتعلم. إن احترافية المعلم لا تكمن فقط في إتقان المادة الدراسية، بل أيضا في قدرته على الابتكار في أساليب التدريس ووسائل التعلم (Reni, S. et al., 2024). أحد الوسائل التي تم تطويرها للتعلم هو تطبيق الكاهوت (Kahoot) هي وسيلة تعليمية قائمة على الإنترنت يمكن استخدامها في عملية التعلم بطريقتين، بشكل

فردي أو في مجموعات. يمكن أيضًا ذكر الكاهوت (Kahoot) كمنصة يمكنها تشجيع الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطًا في عملية التعلم ويمكن أن تزيد من دافعية التعلم لدى الطلاب. يتم استخدام الكاهوت (Kahoot) كوسيلة تعليمية ويمكنه أيضًا إنشاء طلاب نشطين ومنتجين ومبتكرين. وأوضح فيدال أن كاهوت قادر على تقديم أجواء تعليمية تنافسية وممتعة، مما يمكنه من زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب بشكل كبير (Vidal, S., 2024). كما أكد كل من مكارمة وأندريانا على أهمية استخدام وسائل التعلم المعتمدة على التكنولوجيا، حيث أكدا على أن وسائل التعلم المبتكرة يمكن أن تزيد من فعالية عملية التعلم (Mukarromah, A. & Andriana, M., 2022). يمكن القول أيضًا أن الكاهوت (Kahoot) هي وسيلة تعليمية تعتمد على الألعاب ويمكنها خلق جو لطيف في الفصل الدراسي. لدى كاهوت وظيفة الانتباه وهي وسيلة مرئية وهي النواة، تجذب انتباه التعلم وتوجهه للتركيز على محتوى الدرس المتعلق بالمعنى البصري المعروض أوالمصاحب لنص مادة الدرس. تطبيق التعلم الكاهوت (Kahoot) هو تطبيق قائم على الألعاب وهو وسيلة فعالة وممتعة وغير مملة للطلاب.

بشكل عام، طلاب المدرسة العالية الإسلاميّة معارف نهضة الأمة (MAMNU) الذين درسوا المواد العربية يستخدمون أساليب المحاضرات والكتابة في المدرسة. التوقع هو أنهم سوف يتابعون التعلم وسيفهمون المواد التي يتم تدريسها. إلا أن الواقع الميداني يقول غير ذلك، فهم لا يفهمون الدروس، ويملون بسرعة عند تنفيذ التعلم، ولا يتحمسون عند التعلم. وقد ثبت ذلك عندما شاهد الباحثون وفحصوا الطلاب هناك. ورؤية للواقع الذي عرضته الباحثة فقد اهتمت الباحثة بإجراء بحث في المدرسة العالية معارف نهضة الأمة جعل الكاهوت (Kahoot) وسيلة لتعليم مهارات القراءة للصف الثاني عشر. وأشارت زهرة وعيني وأزميوارداني (Zahra, M. et al., 2024) إلى أن استخدام الوسائط القائمة على التكنولوجيا يمكن أن يساعد في سد هذه الفجوة من خلال تقديم تصورات مفاهيمية مثيرة للاهتمام وسهلة الوصول إليها. وفقا لجراهام (Graham, K., 2015) فإن الكاهوت هو وسيلة تعليمية عبر الإنترنت تحتوي على أسئلة مجانية أو غير مدفوعة الأجر يتم تطبيقها في عملية التعلم. وذكر وولانداري أن الكاهوت (Kahoot) هي وسيلة تعليمية عبر الإنترنت تحتوي على اختبارات أو ألعاب عبر الإنترنت (Wulandari, 2019). يتمتع هذا التعلم المبني على اللعبة بالقدرة على أن يكون أداة فعالة لأنه يحفز المكونات البصرية والفعلية (Iwamoto, D. H. et al., 2017). وأوضح رامادونا (Romadhona, 2019) أن الكاهوت (Kahoot) هي لعبة تعتمد على منصة تعليمية مجانية، كتكنولوجيا تعليمية. في الدراسات السابقة: في الدراسة تناولت فاعلية استخدام الكاهوت (Kahoot) في التعلم بالمدارس الابتدائية. النتائج أظهرت أن الكاهوت أكثر فعالية من الطرق التقليدية مثل الاختبارات. تم جمع البيانات من مقابلات واستبيانات مع معلمي سوكابومي (Bahar et al., 2020). البحث يناقش استخدام وسائل التعلم الكاهوت في تعلم الفيزياء. تم جمع البيانات من طلاب الهندسة الكهربائية. النتائج أظهرت أن استخدام الكاهوت أدى إلى تحسين التعلم بنسبة ٣٤. ٦٪ مقارنة مع (Andari, Power Point 2020). هذا البحث درس استخدام تطبيق الكاهوت في التعليم لطلاب الصف الخامس. وجد أن هناك فرقاً

في درجات التعلم بين الفصول التي تستخدم الكاهوت والفصول التي لا تستخدمه (Nurul Fazriyah et al., 2020). البحث يدرس كيف ينظر الطلاب إلى استخدام تطبيق الكاهوت (Kahoot) في تعلم اللغة الإندونيسية. شارك فيه ٢٥ طالبًا، وتم استخدام استبيان. النتائج تظهر أن معظم الطلاب لديهم تصور إيجابي عن كاهوت (٤٨٪ جيد جدًا، ٤٤٪ جيد). يساهم دمج التكنولوجيا، خاصة الهواتف الذكية، في زيادة تحفيز الطلاب ونجاحهم الأكاديمي (Perdana et al., 2020). دراسة زكي فريد لطفي في ٢٠١٩ حول استخدام الكاهوت في التعليم أظهرت أن هذه الوسيلة تحسن نتائج تعلم الطلاب. النتائج أظهرت فرقًا كبيرًا بين الفصل التجريبي والفصل الضابط، حيث كان متوسط الفصل التجريبي أعلى (Zaky Farid Luthfi & Atri Waldi, 2019). أن في هذا البحث ينحصر على تطوير الوسائل المتعددة لمهارة القراءة بالاستفادة فقط من برمجة كاهوت (Kahoot) لتلاميذ المدرسة العالية الإسلامية معارف نهضة الأمة، وأما في الدراسات السابقة يستخدم كاهوت بالبرمجة الأخرى ولتعليم غير اللغة العربية.

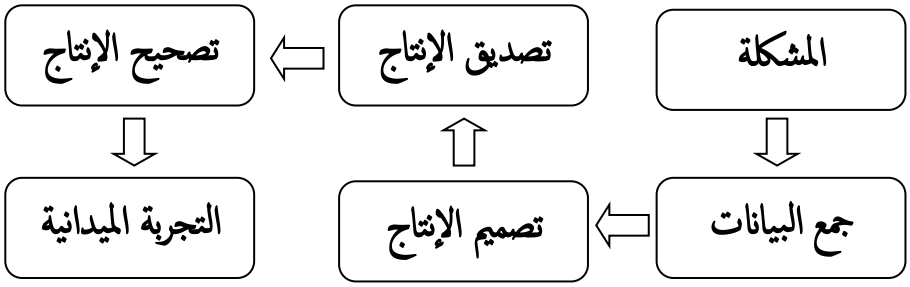
القلق الأكاديمي بسبب ضعف فهم طلاب الصف الثاني عشر لمعارف اللغة العربية وسرعة مللهم أثناء التعلم. التعلم يعتمد على المحاضرات والكتابة. وذكرت شركة جيبسون وسميث أنه في هذا العالم سريع الحركة، حيث أصبحت التكنولوجيا جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية، أصبحت المعلومات في متناول أيدينا (Gibson, P. F. & Smith, S., 2018). يجب التعاون بين صانعي السياسات والمعلمين لتطوير أساليب تعليمية جديدة. وقال هاريس الدين إن استخدام التكنولوجيا يمكن أن يعزز كفاءة المعلمين في تصميم التعلم بشكل أكثر إبداعًا واستجابة (Harisuddin, M. I., 2019). وأكد ماسيروفين أيضًا أن استخدام التطبيقات مثل الكاهوت (Kahoot) يساعد على تحسين تركيز الطلاب لأنهم يشاركون بشكل مباشر في عملية التعلم (Masyrufin, A., 2022). وأوضح ديلوس أن هناك ميزة في تطبيق الكاهوت (Kahoot) توفر أربعة خيارات متعددة الاختيارات (Dellos, R., 2015). وأهداف البحث هي للإطلاع على تحسين وسيلة الكاهوت (Kahoot) في تعزيز مهارة القراءة في المدارس الثانوية الإسلامية ومعرفة مدى كفاءة استخدام الكاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة في المدارس الثانوية الإسلامية.

منهج البحث

تستخدم الباحثة مدخل البحث في هذا البحث يعني البحث التطويري (Research and Development) البحث التطويري هو طرق بحث تستخدم لإنتاج منتجات معينة، واختبار فعالية هذه المنتجات (Sugiyono, 2017). يستخدم منهج البحث في هذه الدراسة نموذج بروغ وغال (Borg & Gall). تعريف بحوث التنمية وفقا لبروغ وغال (Borg & Gall) هو أن البحث والتطوير يمثلان استراتيجية قوية لتحسين الممارسة. إنها العملية المستخدمة لتطوير المنتجات التعليمية والتحقق من صحتها (Borg & Gall, 1979).

وذكر بورج وجال أن المراحل في البحث والتطوير عبارة عن دورة تتضمن دراسة نتائج الأبحاث الميدانية المختلفة المتعلقة بالمنتج المراد تطويره. وذكر بروغ وغال (Borg & Gall). أن إجراء بحث التطوير يتكون من ١٠ خطوات (Borg & Gall, 1979). في هذا البحث سوف تستخدم الباحثة ٦ خطوات من أصل ١٠ خطوات.

الصورة ١. البحث التطويري على نموذج بروغ وغال (Borg & Gall)



اختارت الباحثة المدرسة العالية الإسلامية معارف نهضة الأمة كموقع للبحث بسبب سهولة الوصول إليها. الجزء الرئيسي من البيانات يأتي من مقابلات وملاحظات مع المدرِّسة والتلاميذ، بينما البيانات الثانوية تشمل المناهج والكتب. مجتمع البحث يتكون من تلاميذ الفصل الثاني عشر.عينة البحث تتضمن ٢٣ تلميذاً تم اختيارهم بطريقة منظمة، وليست عشوائية. الباحثة استخدمت تقنيات لجمع البيانات مثل المقابلات والاستبيانات. كما استخدمت أساليب تحليل نوعية وكميّة للحصول على معلومات دقيقة حول جاذبية الوسائل التعليمية المستخدمة.

نتائج البحث والمناقشة

نتائج البحث

تطوير وسيلة الكاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة بالمدرسة العالية الإسلامية معارف نهضة الأمة

أ. المشكلة

هي الخطوة الأولى في تطوير وسيلة الكاهوت (Kahoot) فقامت الباحثة بتحديد المشكلة في تعليم اللغة العربية للفصل الثاني عشر بالمدرسة العالية الإسلاميّة معارف نهضة الأمة من خلال المقابلة والملاحظة. أقامت الباحثة المقابلة بمدرّسة اللغة العربية للفصل الثاني عشر وبعض تلاميذها، والسؤال فيها عن:

الجدول ١. الأسئلة عند المقابلة

الرقم	المقابلة بمدرّسة اللغة العربية	المقابلة ببعض تلاميذ الفصل الثاني عشر
١	المشكلة في تعليم اللغة العربية	المشكلة عند تعلم اللغة العربية
٢	عدد التلميذ للفصل الثاني عشر	آراء التلاميذ عن تعلم اللغة العربية لمواد مهارة القراءة في الفصل

٣	الكتاب المستخدم لتعليم اللغة العربية	حماسة التلاميذ عند تعليم مواد مهارة القراءة
٤	المنهج المستخدم لتعليم اللغة العربية	مناسبة تعليم مهارة القراءة بالكتاب الدراسي
٥	عملية تعليم اللغة العربية في الفصل الثاني عشر	شرح المدرّسة يساعد فهم التلاميذ
٦	عملية تعليم اللغة العربية لمواد مهارة القراءة في الفصل الثاني عشر	يلاحظ التلاميذ المدّرسة عند شرح مهارة القراءة
٧	الوسائل الموجودة في الفصل	الوسائل الموجودة في الفصل

ثم تلاحظ الباحثة أثناء تعليم اللغة العربية في الفصل، ونتيجتها:

الجدول ٢. نتيجة الملاحظة

الرقم	الجوانب الملاحظة	نعم	لا
١	توجد الوسائل التعليمية في الفصل		√
٢	يهتمّ التلاميذ جيّدا عند تعليم مهارة القراءة في الفصل		√
٣	يتحمّس التلاميذ جيّدا عند تعليم مهارة القراءة في الفصل		√
٤	يستطيع التلاميذ أن يجيب الأسئلة التدريبية لمهارة القراءة في الكتاب اللغة العربية		√
٥	يفهم التلاميذ بمواد مهارة القراءة		√

ب. جمع البيانات

بعد تحديد المشكلة أقامت الباحثة بتحليل الحاجة على تطوير وسيلة الكاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة بالمدرسة العالية الإسلاميّة معارف نهضة الأمة. في هذه الخطوة، تستخدم الباحثة الاستبانة وتقسّمها إلى تلاميذ الفصل الثاني عشر بالمدرسة العالية الإسلاميّة معارف نهضة الأمة.

النتيجة في المؤوية : $\frac{٩٨٥}{١١٥٠} \times ١٠٠٪ = ٨٥،٦٪$

من نتيجة الاستبانة السابقة تعرف أن النتيجة تبلغ ٩٨٥ أى ٨٥،٦٪، هذه الدرجة "محتاج جدّا" ودلّت على أن التلاميذ يحتاج جدّا إلى تطوير وسيلة الكاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة لمساعدتهم في تعلّم مهارة القراءة في الفصل.

ج. تصميم الانتاج

١. تحميل الكاهوت (Kahoot)

وجب على الباحثة أن تأخذ الكاهوت (Kahoot) أوّلا في فلائي ستور(Play Store). ويتكون هذا التصميم من كيفية تحميل الكاهوت (Kahoot) وتصميم التسجيل وتصميم مواد مهارة القراءة.

٢. تصميم التسجيل في الكاهوت (Kahoot)

- كتابة Kahoot.com في المتصفح (Web Browser)
- نظر في الزاوية اليمنى العليا، إذا كان لدي حساب بالفعل، نقر على "تسجيل الدخول" ولكن إذا لم يكن لدي حساب، نقر على "تسجيل" للتسجيل
- اختيار أحد أنواع الحسابات الأربعة، وهي حساب المدرّس والتلميذ والشخصي والمهني
- اختيار أحد أماكن العمل الأربعة، وهي المدرسة والتعليم العالي والإدارة المدرسية والأعمال
- انشاء اسم مستخدم
- إدخال البريد الإلكتروني وكلمة المرور الخاصة
- اكتمال التسجيل، ثمّ إنشاء اختبارات باستخدام الكاهوت (Kahoot)

٣. تصميم مادّة مهارة القراءة في الكاهوت (Kahoot)

- نقر فوق "إنشاء الكاهوت (Kahoot)" لإنشاء اختبار جديد
- تحديد قائمة "الإعدادات" لتغيير البيانات المتعلقة بالاختبار الذي تقوم بإنشائه، مثل صورة الغلاف والاسم والعنوان والموضوع والوصف واللغة
- نظر إلى الجانب الأيمن، تغيير موضوع الاختبار لجعله يبدو أكثر إثارة للاهتمام. اختيار سمة مجانية (غير مدفوعة)
- نقر على "إضافة سؤال" لإضافة سؤال. على الجانب الأيمن توجد الإعدادات المتعلقة بالاختبارات، وهناك "نوع السؤال" الذي يحدد النوع إلى اختبار أو صواب أو خطأ. ثم هناك "الحد الزمني"، أي الحد الزمني للرد بين ٢٠ ثانية إلى ٤ دقائق. هناك أيضًا "نقاط" لتحديد النقاط التي سيتم الحصول عليها إذا كانت الإجابة صحيحة
- نقر على "بدء كتابة سؤالك" لإضافة سؤال. وبصرف النظر عن ذلك، يمكنك أيضًا إضافة الوسائط (الصور ومقاطع الفيديو) عن طريق الضغط على علامة الزائد في المنتصف
- كتابة الإجابة في الأعمدة الأربعة المتوفرة. يمكن إضافة الأعمدة حسب الاحتياجات ومستوى الصف بالضغط على "إضافة المزيد من الإجابات"
- هنا طرحت ١٥ سؤالا. استخدام نوعين من الأسئلة، وهما الاختبارات والصواب والخطأ. نوع سؤال اختبار الاختيار من متعدد هو الأسئلة رقم ١-١٠. أنواع أسئلة الصواب والخطأ موجودة في آخر ٥ أسئلة أرقام ١١-١٥
- ثم عند الانتهاء، نقر فوق معاينة لرؤية الاختبار الذي قمنا بإنشائه. بعد ذلك، نقر فوق "حفظ" لحفظ الاختبار

د. تصديق الإنتاج

الخطوة بعد تصميم مواد مهارة القراءة في الكاهوت (Kahoot) وهي تقوم الباحثة بالتصديقات إلى الخبراء. تتكوّن التصديقات من خبير التصميم وخبير المواد وخبير اللغة من خلال الاستبانة لمعرفة النقصان من هذا الإنتاج لإكماله ويكون ممتازا. تأخذ الباحثة الخبراء من محاضر دراسات عليا ومحاضر قسم تعليم اللغة العربية في جامعة سونان غيري الإسلاميّة بونوروغو الذي له الكفاءة فيه، وهو:

١. التصديق بخبير التصميم

خبير التصميم في هذا البحث هوالدكتور جوهان بوديوان الماجستير. جاءت الباحثة إلى خبير التصميم يوم الخميس، ١ فبراير ٢٠٢٤ م في الساعة الخامسة عشرة والنصف مساء في مكتب الدراسات العليا الطبقة الثانية.

النتيجة في المؤوية : $\frac{٣٨}{٤٠} \times ١٠٠٪ = ٩٥٪$

من نتيجة الاستبانة لخبير التصميم أن النتيجة تبلغ ٣٨ أى ٩٥٪، هذه الدرجة "ممتاز" ودلّت على أن مواد مهارة القراءة باستخدام وسيلة الكاهوت (Kahoot) من ناحية التصميم بالإصلاح فيحتاج الإصلاح لإكمال النقصان فتكون ممتازا.

٢. التصديق بخبير المواد

خبير المواد في هذا البحث هوالأستاذ وحي حنفي الماجستير. جاءت الباحثة إلى خبير المواد يوم الثلاثاء، ١٣ فبراير ٢٠٢٤ م في الساعة السادسة عشرة مساء في مكتب التربية.

النتيجة في المؤوية : $\frac{٣٩}{٤٥} \times ١٠٠٪ = ٨٦،٦٪$

من نتيجة الاستبانة لخبير المواد أن النتيجة تبلغ ٣٩ أى ٨٦،٦٪، هذه الدرجة "ممتاز" ودلّت على أن مواد مهارة القراءة باستخدام وسيلة الكاهوت (Kahoot) من ناحية المواد بالإصلاح فيحتاج الإصلاح لإكمال النقصان فتكون ممتازا.

٣. التصديق بخبير اللغة

خبير اللغة في هذا البحث هوالأستاذ وحي حنفي الماجستير. جاءت الباحثة إلى خبير اللغة يوم الثلاثاء، ١٣ فبراير ٢٠٢٤ م في الساعة السادسة عشرة مساء في مكتب التربية.

النتيجة في المؤوية : $\frac{٤٠}{٤٥} \times ١٠٠٪ = ٨٨،٨٪$

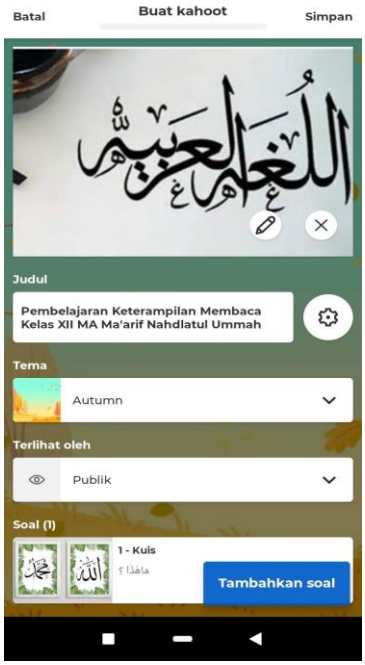
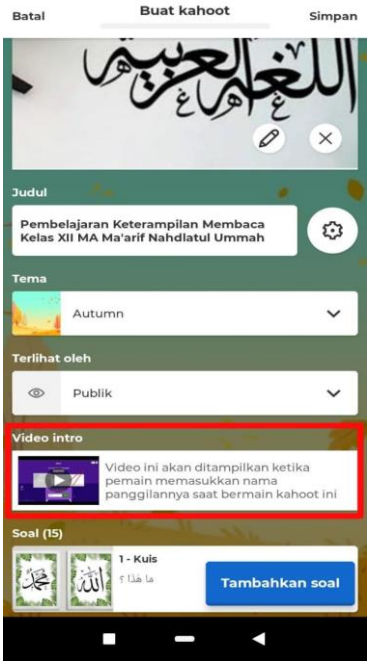
من نتيجة الاستبانة لخبير المواد أن النتيجة تبلغ ٤٠ أى ٨٨،٨٪، هذه الدرجة "ممتاز" ودلّت على أن مواد مهارة القراءة باستخدام وسيلة الكاهوت (Kahoot) من ناحية اللغة بلا الإصلاح.

هـ. إصلاح الإنتاج

١. الإصلاح من خبير التصميم

أعطي خبير التصميم الانتقادات والاقتراحات للإصلاح ولإكمال النقصان من هذه مواد مهارة القراءة باستخدام الكاهوت (Kahoot)، وهي:

الجدول ٣. الإصلاح من خبير التصميم

قبل الإصلاح	بعد الإصلاح
	

٢. الإصلاح من خبير المواد

أعطي خبير المواد الانتقادات والاقتراحات للإصلاح ولإكمال النقصان من هذه مواد مهارة القراءة باستخدام الكاهوت (Kahoot)، وهي:

الجدول ٤. الإصلاح من خبير المواد

قبل الإصلاح	بعد الإصلاح

و. التجربة الميدانية

وفي الخطوة التالية، تم تنفيذ الإنتاج في الفصل الثاني عشر بالمدرسة العالية الإسلاميّة معارف نهضة الأمة في الفصل الدراسي الثاني بإجمالي ٢٣ تلميذا. يتم تنفيذه كل يوم السبت في الساعتين الأولى والثانية بواقع ٤٠ دقيقة لكل ساعة. جرى هذا التنفيذ على خطوات التالية:

الجدول ٥. عملية تنفيذ الإنتاج

الرقم	اللّقاء	اليوم والتاريخ	الأنشطة
١	اللّقاء الأوّل	الخميس، ٢١ ديسمبر ٢٠٢٣	الاختبار القبلي
٢	اللّقاء الثاني	السبت، ٦ يناير ٢٠٢٤	الباب الرابع
٣	اللّقاء الثالث	السبت، ١٣ يناير ٢٠٢٤	الباب الرابع
٤	اللّقاء الرابع	السبت، ٢٠ يناير ٢٠٢٤	الباب الخامس
٥	اللّقاء الخامس	السبت، ٢٧ يناير ٢٠٢٤	الباب الخامس

٦	اللّقاء السادس	السبت، ٢٤ فبراير ٢٠٢٤	الاختبار البعدي

ومن هذا الجدول يتبين أن هناك زيادة من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي. وفي الاختبار البعدي، كانت درجات التلاميذ أعلى من المتوسط، أي ٧٠. وهذا يدل على أن تعليم مهارة القراءة بوسيلة الكاهوت (Kahoot) كان ناجحًا وأن يكون له تأثير جيد على درجات التلاميذ.

فعالية تطوير وسيلة الكاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة بالمدرسة العالية الإسلامية معارف نهضة الأمة

لقد تقدمت الباحثة إلى الخبراء بعد تصميم مواد مهارة القراءة باستخدام الكاهوت (Kahoot) وتستمرّ إلى التجربة الميدانية لهذا الإنتاج على تلاميذ الفصل الثاني عشر بالمدرسة العالية الإسلامية معارف نهضة الأمة وعددهم ٢٣ تلميذا. والتجربة لمدة ٦ لقاءات ولكل لقاء بوقت ٢ x ٤٠ دقيقة من الساعة السابعة وعشرين دقيقة إلى الساعة الثامنة وأربعين دقيقة، منذ يوم الخميس، ٢١ ديسمبر ٢٠٢٣ وانتهى في يوم السبت ٢٤ فبراير ٢٠٢٤.

الجدول ٦. الأنشطة في الفصل الثاني عشر

الرقم	**اللّقاء**	**اليوم والتاريخ**	**الأنشطة**
١	اللّقاء الأوّل	الخميس، ٢١ ديسمبر ٢٠٢٣	الاختبار القبلي
٢	اللّقاء الآخر	السبت،٢٤ فبراير ٢٠٢٤	الاختبار البعدي

استخدمت الباحثة الاختبار لمعرفة قدرات التلاميذ عن مواد مهارة القراءة قبل استخدام مواد مهارة القراءة بوسيلة الكاهوت (Kahoot) في الفصل الثاني عشر بالمدرسة العالية الإسلامية معارف نهضة الأمة. وهنا الاختبار نوعان: الاختبار القبلي الذي يعمل التلاميذ قبل استخدام الكاهوت (Kahoot) لمواد مهارة القراءة والاختبار البعدي الذي يعمل التلاميذ بعد استخدامها لمواد مهارة القراءة.

بعد الانتهاء من جميع الاختبارات، سواء كان الاختبار القبلي أو البعدي، ستظهر نتائج كل تلميذ، وترد نتائج الاختبار القبلي والبعدي له في الجدول التالي.

الجدول ٧. نتيجة الاختبار في الفصل الثاني عشر

الرقم	**الاسم**	**النتيجة**	
		الاختبار القبلي	**الاختبار البعدي**
١	أحمد بدوي	٦٠	٨٠
٢	أحمد جنيدي	٥٠	٧٠
٣	أكمل أدني	٣٠	٧٠
٤	النداء نعمة السرورية	٦٥	٩٠

٥	بنتي منزاياناتول	٧٥	٩٠
٦	داني شاندرا	٣٠	٧٠
٧	ديماس بيرمانا	٣٠	٧٠
٨	دوي أنجاني	٥٠	٧٠
٩	فيصل تشيكيتا	٥٥	٨٠
١٠	فريما نور عفي	٦٠	٩٠
١١	إمام قمر الدين	٥٥	٧٥
١٢	عمرون غزالي	٤٠	٨٥
١٣	محمد عرفان أردراناثا	٢٥	٧٠
١٤	محمد أنور	٤٠	٧٥
١٥	مصطفى	٤٠	٧٠
١٦	أوليسيا رافتول	٥٠	٨٥
١٧	ريريس دياه بيتالوكا	٥٠	٨٠
١٨	ريان رياندرا	٤٥	٨٠
١٩	شيلا نور ليلى	٤٥	٨٥
٢٠	سلطان بايونرمانسياه	٥٠	٧٥
٢١	تاريسا إيفيلينا	٥٠	٩٠
٢٢	توفيق الرحمن صديق	٥٥	٨٥
٢٣	تري أستيكا أوجستين	٥٠	٧٥

بعد جمع بيانات الاختبار القبلي والبعدي كما هو مذكور في الجدول أعلاه، تمت معالجة البيانات باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS). وفيما يلي خطوات معالجة البيانات المستخدمة في البحث.

١. اختبار الحالة الطبيعية

اختبار الحالة الطبيعية هو اختبار يتم إجراؤه كشرط أساسي لإجراء تحليل البيانات. يتم إجراء اختبار الحالة الطبيعية لتحديد ما إذا كانت البيانات جيدة ومناسبة لإثبات ما إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا. يتم رؤية اختبار الحالة الطبيعية من بيانات الاختبار القبلي والبعدي. تم استخدام اختبار الحالة الطبيعية لنتائج بيانات الاختبار القبلي والبعدي باستخدام شابيرو ويلك (Shapiro-Wilk) برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS). مع معايير اتخاذ القرار

في اختبار الحالة الطبيعية على برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) وفق نظام عارفين.

إذا كانت قيمة الأهمية (Signifikansi) > ٠،٠٥، يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي.

أ) إذا كانت قيمة الأهمية (Signifikansi) < ٠،٠٥، فلن يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي.

الجدول ٨. اختبار الحالة الطبيعية

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.180	23	.051	.957	23	.412
POSTTEST	.179	23	.054	.867	23	.060

a. Lilliefors Significance Correction

استخلاص الاستنتاجات:

بناءً على النتائج في الجدول السابق، من المعروف أن قيمة الأهمية (Signifikansi) لشابيرو-ويلك (Shapiro-Wilk) في الاختبار القبلي هي ٠،٤١٢، وبالتالي فإن قيمة الأهمية (Signifikansi) للاختبار القبلي ٠،٤١٢ > ٠،٠٥، مما يعني يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي. وقيمة أهمية (Signifikansi) للاختبار البعدي ٠،٠٦٠ > ٠،٠٥، مما يعني أن يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي، لذلك استنتاج أن بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي يتم توزيعها بشكل طبيعي. بعد إجراء اختبار الحالة الطبيعية باستخدام اختبار شابيرو-ويلك (Shapiro-Wilk) وبيان أن البيانات موزعة بشكل طبيعي، تم بعد ذلك إجراء اختبار تجانس التباينين على نتائج بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام اختبار ليفين (Leven) مع برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS).

٢. اختبار التجانس

يتم إجراء اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كان التلاميذ موجودين في الفصل أم لا لديه تباين متجانس أم لا. اختبار تجانس التباينين على نتائج بيانات الاختبار القبلي والبعدي باستخدام اختبار ليفين (Leven) مع برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS). مع معايير القرار في اختبار التجانس على برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) وفق نظام عارفين.

أ) إذا كانت قيمة الأهمية (Signifikansi) > ٠،٠٥، فهذا يعني أن البيانات غير متجانسة.

ب)إذا كانت قيمة الأهمية (Signifikansi) < ٠،٠٥، فهذا يعني أن البيانات متجانسة.

الجدول ٩. اختبار تجانس التباين

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	2.228	1	44	.143
	Based on Median	1.270	1	44	.266
	Based on Median and with adjusted df	1.270	1	30.700	.268
	Based on trimmed mean	2.323	1	44	.135

استخلاص الاستنتاجات:

بعد إجراء اختبار التجانس باستخدام اختبار ليفين (Leven)، ذُكر أن قيمة الأهمية (Signifikansi) كانت مبنية على وسط (Mean) ٠،١٤٣ > ٠،٠٥ فهذا يعني أن البيانات متجانسة، بناءً على الوسيط (Median) ٠،٢٦٦ > ٠،٠٥ فهذا يعني أن البيانات متجانسة، بناءً على الوسيط (Median) ومع الحرية (df) ٠،٢٦٨ > ٠،٠٥ فهذا يعني أن البيانات متجانسة، وعلى أساس مشذب (Trimmed Mean) يعني ٠،١٣٥ > ٠،٠٥ فهذا يعني أن البيانات متجانسة، لذا استنتاج أن جميع القيم الأهمية (Signifikansi) للبياناتين لها نفس التباين، لذلك تم إجراء اختبار فرضية.

قبل حساب الاختبار التائي تعيّن الباحثة فروض البحث وهو:

H0 : لا يوجد فرق في نتائج التعلم المعرفي لدى التلاميذ بعد استخدام وسيلة الكاهوت(Kahoot) في تعليم مهارة القراءة.

Ha : يوجد فرق في نتائج التعلم المعرفي لدى التلاميذ بعد استخدام وسيلة الكاهو (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة.

لمعرفة فعالية استخدام مواد مهارة القراءة باستخدام وسيلة الكاهوت (Kahoot)، استخدمت الباحثة الاختبار التائي واختبار للعينات المقترنة (Uji Paired Sample T Test) لحساب الاختبار التائي (T Test) باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، فها هي ذي النتيجة منه :

الجدول ١٠. إحصائيات العينات المقترنة

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	47.83	23	12.044	2.511
	POST TEST	78.70	23	7.570	1.579

يوضح هذا الإخراج نتائج الملخص الإحصائي الوصفي للعينتين أو بيانات الاختبار القبلي والبعدي. الوسط (Mean) هو متوسط قيمة الاختبار القبلي والاختبار البعدي و (N) هو عدد العينات المستخدمة وهي ٢٣ عينة ويوضح أيضا الانحراف المعياري والخطأ المعياري للوسط.

الجدول ١١. ارتباطات العينات المقترنة

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	23	.678	.000

أما الجزء الثاني من المخرجات فهو نتيجة الارتباط أو العلاقة بين البيانتين أو المتغيرين، وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي من خلال الارتباط اللحظي لمنتج الشخص. ومن المعروف أن قيمة الأهمية (Signifikansi) هي ٠،٠٠٠، أي أن هذه القيمة ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥ وهي أساس إجراء اختبار الارتباط، ولأن قيمة الأهمية (Signifikansi) ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥ فإن الدلالة على وجود علاقة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

الجدول ١٢. اختبار العينات المقترنة

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-30.870	8.874	1.850	-34.707	-27.032	16.682	22	.000

معاير الأساس في نتيجة الاختبار التائي هو:

- إذا نتيجة التائي الحساب (T_{Hitung}) < نتيجة التائي الجدول (T_{Tabel}) = H_0 مردود و H_a مقبول
- إذا نتيجة التائي الحساب (T_{Hitung}) > نتيجة التائي الجدول (T_{Tabel}) = H_0 مقبول و H_a مردود

من الجدول السابق تعرف أنّ:

١. نتيجة التائي الجدول (T_{Tabel}) هو ٢،٠٧٤ لأنّ نتيجة درجة من الحرية (df) هو ٢٢ وبمستوى الدلالة ٥٪ أو ٠،٠٥

٢. نتيجة التائي الحساب (T_{Hitung}) > نتيجة التائي الجدول (T_{Tabel}) = ١٦،٦٨٢ > ٢،٠٧٤. الاستنتاج واضح أنّ H_0 مردود و H_a مقبول بمعنى يوجد فرق في نتائج التعلم المعرفي لدى التلاميذ بعد استخدام وسيلة الكاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة.

معاير الأساس في اتخاذ القرار هو:

- إذا كانت القيمة المعنوية (٢-tailed) < ٠،٠٥ فهناك فرق كبير بين نتائج الاختبار في بيانات الاختبار القبلي والبعدي.
- إذا كانت القيمة المعنوية (٢-tailed) > ٠،٠٥ فلن يكون هناك فرق كبير بين نتائج الاختبار في بيانات الاختبار القبلي والبعدي.

٣. ومن المعروف أن القيمة المعنوية (٢-tailed) هي ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥، لذلك H_0 مردود و H_a مقبول فتدلّ أن يوجد فرق في نتائج التعلم المعرفي لدى التلاميذ بعد استخدام وسيلة الكاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة.

والاستنباط العام لفعالية تطوير مواد مهارة القراءة باستخدام وسيلة الكاهوت (Kahoot) بالاختبار التائي واختبار للعينات المقترنة (Uji Paired Sample T Test) لحساب الاختبار التائي (T Test) باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) هو H_0 مردود و H_a مقبول فتدلّ على أن يوجد فرق في نتائج التعلم المعرفي لدى التلاميذ بعد استخدام وسيلة الكاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة.

المناقشة

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن تطوير وسيلة الكاهوت (Kahoot) يؤثر بشكل كبير على تعلم الطلاب للغة العربية. وقد تحقق هذا التحسن لأن الكاهوت (Kahoot) يوفر بيئة تعليمية تفاعلية ومثيرة للاهتمام ويحفز الطلاب على المشاركة بنشاط أكبر في عملية التعلم. ووفقًا لنظرية التعلم البنائية لبياجيه (١٩٧٠) في ماريندا (Marinda, L., 2020)، فإن الطلاب الذين يشاركون بنشاط في أنشطة التعلم يميلون إلى أن يكونوا قادرين على بناء معارفهم بشكل أعمق. في هذه الحالة، يسمح الكاهوت(Kahoot) للطلاب بتجربة عملية تعلم لا تختبر فهمهم فحسب، بل تتحدىهم أيضًا للتفكير النقدي من خلال أسئلة مصممة استراتيجيًا. على سبيل المثال، توفر الأسئلة التي تحتوي على تحديات منطقية وتحليل البيانات وحل المشكلات المعقدة فرصًا للطلاب لتطوير مهارات التفكير العليا. ووفقًا لنظرية تصنيف بلوم المحدثة، تتضمن مهارات التفكير النقدي مهارات التحليل والتقييم والإبداع (Wang & Tahir, 2020). مع الكاهوت(Kahoot)، تتم دعوة الطلاب لاستخدام هذه المهارات من خلال ألعاب المسابقات المصممة لتشجيع الاستكشاف العميق لتعلم اللغة العربية. تتوافق هذه الدراسة أيضًا مع نتائج (Indahsari & Sumirat, 2023)، التي تُظهر أن التكنولوجيا التفاعلية القائمة على الألعاب تُحسّن دافعية الطلاب للتعلم ومهارات التفكير النقدي. وهذا يدعم نظرية التعلم الاجتماعي التي اقترحها (Fahri & Qusyairi, 2019;

(Khoiruzzadi & Prasetya, 2021) التي تُؤكد على أهمية التفاعل الاجتماعي في التطور المعرفي للطلاب. باستخدام تقنيات مثل كاهوت، يُمكن للمعلمين خلق تجارب تعليمية أكثر ارتباطًا بحياة الطلاب (Purba et al., 2021).

تشير نتائج البحث إلى أن استخدام كاهوت يُحسِّن بشكل كبير من مهارات القراءة لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية. وتدعم هذه النتائج هدف البحث، وهو تقييم فاعلية وسائل التعلم التفاعلية المعتمدة على التكنولوجيا في تعزيز كفاءة الطلاب في مهارة القراءة. إن تعلم مهارة القراءة في اللغة العربية لا يقتصر فقط على فهم المعاني الحرفية، بل يتطلب أيضًا القدرة على التعرف على تراكيب الجمل والمفردات والمعاني الضمنية في سياق الثقافة العربية (Agustin, 2023; Salma et al., 2024). وبفضل الميزات التفاعلية مثل الاختبارات الفورية، وتكرار الأسئلة، والاستجابة البصرية الفورية، أثبت كاهوت فعاليته في جذب انتباه الطلاب وجعل عملية التعلم أكثر متعة وتنافسية في الوقت نفسه. ويتماشى ذلك مع نظريات التحفيز التعليمي التي تؤكد أن التفاعل العاطفي والمعرفي يسهم في تحسين فاعلية التعلم (Alfiansyah et al., 2022).

تتفق هذه النتيجة مع العديد من الدراسات السابقة التي أظهرت أن التعلم القائم على الألعاب له تأثير إيجابي على مهارات الإلمام بالقراءة والكتابة لدى الطلاب. فعلى سبيل المثال، تؤكد دراسة تفاعلية باستخدام كاهوت (Kahoot) أجراها (Irwan et al., 2019) و (Prayoga, 2021) أن استخدام منصات الاختبارات الرقمية يمكن أن يعزز من تركيز الطلاب ومشاركتهم الفعّالة واحتفاظهم بالمعلومات. وكذلك، أظهرت الدراسات في سياق تعلم اللغات الأجنبية أن الطلاب الذين يستخدمون كاهوت يتمتعون بدافع أعلى لفهم النصوص، لأن صيغة اللعبة تجعلهم يشعرون بالمشاركة الفعالة بدلاً من أن يكونوا متلقين سلبيين للمعلومة فقط. وفي سياق تعلم اللغة العربية، التي غالبًا ما تُعتبر صعبة من قبل الطلاب بسبب اختلاف بنيتها اللغوية، يُعد استخدام كاهوت نهجًا قادرًا على سد الفجوة بين المحتوى المعقد ومشاركة الطلاب في عملية التعلم.

على الرغم من أن النتائج أظهرت أن كاهوت فعال في تعزيز مهارات القراءة في اللغة العربية، إلا أنه من المهم تحليل كيفية استخدام هذه المنصة في سياق التعليم بشكل أعمق. فالفَعالية لا تنبع فقط من التكنولوجيا نفسها، بل تعتمد أيضًا على كيفية تصميم المعلم للأسئلة، واستراتيجيات التغذية الراجعة، ودمج المحتوى التعليمي داخل صيغة الاختبار (Khomsah & Imron, 2020; Yustialina, 2024). فالمعلم الذي يستخدم كاهوت كوسيلة ترفيهية فقط قد لا يحقق نفس المستوى من الفعالية مقارنةً بالمعلم الذي يصمم الأسئلة بناءً على الكفاءات والتصنيفات المعرفية، مثل تصنيف بلوم. ولذلك، يجب أن يتم استخدام كاهوت بشكل استراتيجي ليُسهم في تنمية مهارات القراءة العليا، مثل استنتاج المعاني، وتحليل بنية النص، وتقييم محتوى القراءة (Busiri, 2020).

تُقدّم هذه الدراسة مساهمة مهمة في مجال تطوير وسائل تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مهارة القراءة التي لطالما اعتُبرت غير جذابة لدى بعض الطلاب. ومع ذلك، ولتعزيز النتائج، من الضروري تكرار الدراسة على عينة سكانية أوسع وعلى مدى زمني أطول لرصد التأثيرات على المدى المتوسط والطويل لاستخدام كاهوت (Arif & Makalalag, 2020; Syamsuddin, 2021). بالإضافة إلى ذلك، يمكن للدراسات المستقبلية أن تستكشف

مقارنة فاعلية كاهوت بمنصات تفاعلية أخرى مثل كويزز(Quizizz) ، ووردوول(Wordwall) ، أو إدمودو (Edmodo)، وكذلك تأثير هذه الأدوات على مهارات لغوية أخرى مثل الاستماع، والمحادثة، والكتابة. وبذلك، لا يُنظر إلى استخدام التكنولوجيا كمجرد وسيلة مساندة، بل كجزء أساسي من نهج تربوي مبتكر ومستند إلى الأدلة العلمية(evidence-based practice).

الخلاصة

بعد انتهاء من إجراء بحث الجامعي عن تطوير وسيلة الكاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة بالمدرسة العالية الإسلاميّة معارف نهضة الأمة جاركان، بونوروغو توصلت الباحثة إلى النتيجة النهائية وهي : أن مادة مهارة القراءة التي تم تطويرها باستخدام وسيلة الكاهوت (Kahoot) لتلاميذ المدرسة العالية الإسلاميّة معارف نهضة الأمة اعتمدت على نموذج بروغ وغال (Borg & Gall) بالخطوات التالية: أ) المشكلة، ب) جمع البيانات، ج) تصميم الإنتاج، د) تصديق الإنتاج، ه) إصلاح الإنتاج، و) التجربة الميدانية. هذه التجربة على المجموعة الكبيرة بعدد ٢٣ تلميذا للفصل الثاني عشر بالمدرسة العالية الإسلاميّة معارف نهضة الأمة. أقامت فيه الاختبار القبلي والاختبار البعدي. استخدام مواد مهارة القراءة باستخدام وسيلة الكاهوت (Kahoot) لتلاميذ المدرسة العالية الإسلاميّة معارف نهضة الأمة، فعالية الإنتاج من خلال تصديقات من الخبراء: خبير التصميم ٩٥ % (ممتاز)، وخبير المواد ٨٦،٦ % (ممتاز)، وخبير اللغة ٨٨،٨ % (ممتاز). ونتيجة الاختبار التائي الحساب (T_{Hitung}) > نتيجة التائي الجدول (T_{Tabel}) = ١٦،٦٨٢ > ٢،٠٧٤. وقد اتّضح الاستنتاج منها أنّ H_0 مردود و H_a مقبول بمعنى يوجد فرق في نتائج التعلم المعرفي لدى التلاميذ بعد استخدام وسيلة الكاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة القراءة بالمدرسة العالية الإسلاميّة معارف نهضة الأمة، والكاهوت (Kahoot) فعّالا لتعليم مهارة القراءة فيه.

المراجع

Agustin, F. R. (2023). Metode Pembelajaran Maharah Qiro'ah Pada Mahasiswa. *Intelektualita*, *12*(2). https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/download/14177/9026

Alfiansyah, M. F., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Ipa Dengan Fitur Feedback Untuk Siswa Kelas VIII. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *5*(1), 22–31.

Andari, R. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Pembelajaran Fisika, Orbita. 6 Nomor 1.*

Anwar, C. (2017). *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. IRCiSoD

Arif, M., & Makalalag, E. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Solok: Insan Cendekia Mandiri*. https://www.academia.edu/download/64814321/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Bahasa_Arab.pdf

Arifin Z. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). *Efektifitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1979). *Educational Research An Introduction*.

Busiri, A. (2020). Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *2*(2), 225–240.

Dellos, R. (2015). *Kahoot! A Digital Game Resource For Learning*. 49–52.

Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, *7*(1), 149–166.

Gibson, P. F. & Smith, S. (2018). *Digital Literacies: Preparing Pupils and Students For Their Information Journey in The Twenty-First Century. Information and Learning Science*. 733–742.

Graham, K. (2015). *TechMatters: Getting into Kahoot!(s): Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. Loex Quarterly.*

H. Asnawir & M. Basyiruddin Usman. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa.*

Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, *1*(1), 7–11.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, *8*(1), 95–104.

Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). *Analyzing the efficacy of the testing effect using KahootTM on student performance*. 80–93.

Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). Perkembangan Kognitif Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan. *Madaniyah*, *11*(1), 1–14.

Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran bahasa Arab melalui kolaborasi metode questioning dan media kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, *5*(1), 99–118.

Marinda, L. (2020). *Kognitif dan Problematika*. 116–152.

Masyrufin, A. (2022). *Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa*. 63–73.

Mattawang, Muh. R., & Syarif, E. (2023). *Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran*. 33–42.

Mujib & Rahmawati. (2014). *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2*. Jogjakarta: Diva Press.

Mukarromah, A. & Andriana, M. (2022). *Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. Journal of Science and Education Research, 1(1), 43–50.* 43–50.

Nurhikmayati, I. (2019). *Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. 26–35.

Nurul Fazriyah, Aas Saraswati, Jaka Permana, & Rina Indriani. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd*. *6 Nomor 1*.

Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *8*(2), 290–306.

Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, *24*(2), 109–122.

Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., Sinaga, K., Mardiana, N., Rofiki, I., & Recard, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. http://repository.uin-malang.ac.id/8494/

Putra, A. & Afrilia, K. (2020). *Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*. 110–122.

Reni, S., Asbari, M., & Ramadhan, M. B. (2024). *Pendidikan yang Membebaskan*. 5–11.

Romadhona. (2019). *8 Jam Pintar Membuat Kuis Berbasis ICT Bagi Guru*.

Salma, K. N., Hasanah, M., & Muassomah, M. (2024). Effectiveness of Using Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)-Based Digital Functional Nahwu Material. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, *16*(2), Article 2. https://doi.org/10.37680/qalamuna.v16i2.6059

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & RnD*.

Syamsuddin, N. (2021). Model-Model Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, *10*(3), 247–254.

Vidal, S. (2024). *Kahoot: Apa itu, untuk apa, dan bagaimana cara kerjanya*. https://tecnobits.com/id/kahoot-untuk_apa-dan-bagaimana-cara-kerjanya

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! For learning–A literature review. *Computers & Education*, *149*, 103818.

Wulandari. (2019). *Peranan Kahoot Terhadap Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama*. 193–194.

Yustialina, R. S. (2024). *Efektifitas Penggunaan Media Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Kelas Xe2 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Lombok Tengah* [PhD Thesis, UIN Mataram]. https://etheses.uinmataram.ac.id/8852/

Zahra, M., Aini, A. N., & Azmiwardani, I. N. (2024). *Konsep Pembentukan Karakter di Era Modern dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Islam*.

Zaky Farid Luthfi & Atri Waldi. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes]*. *8 (1)*.