

## تطبيق طريقة التلعيب *gamifikasi* باستخدام *kahoot* في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة

Ikhlasul Amal Alallah<sup>\*1</sup>, Umi Hanifah<sup>2</sup>, M. Baihaqi<sup>3</sup>  
[ikhlasalallah@gmail.com](mailto:ikhlasalallah@gmail.com)<sup>1</sup>, [umihanifah@uinsby.ac.id](mailto:umihanifah@uinsby.ac.id)<sup>2</sup>,  
[baihaqi@uinsby.ac.id](mailto:baihaqi@uinsby.ac.id)<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

**ملخص:** يناقش الباحثون "فعالية تطبيق طريقة التلعيب (*gamifikasi*) من خلال *kahoot* في تعلم الصرف لترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان". وصياغة المشكلة هي كما يلي: (١) كيف مهارة القراءة قبل تطبيق الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*) من خلال *kahoot* في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة والكتابة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان؟. (٢) كيف تطبيق الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*) من خلال *kahoot* في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان؟. (٣) كيف فعالية تطبيق الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*) من خلال *kahoot* في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان؟. يستخدم الباحثون الأساليب الكمية. طريقة جمع البيانات المستخدمة هي المقابلة والملاحظة والوثائق والاختبار. أما العينة بهذا البحث فهي ٢٠ طالبا في الفصل التاسع-أ. ونتيجة

يهدف البحث تطبيق الطريقة التلعيبية من خلال kahoot في تعليم  
الصرف لترقية مهارة القراءة والكتابة لطلاب الفصل التاسع بمدرسة  
روضة المستقيم الثانوية فاسوروان. ونتيجة t0 باستخدام رمز المقارنة  
في مهارة القراءة ١٤,٥٢، أما في مهارة الكتابة ٧,٥١. وهذا يدل  
على الفرضية الصفريّة (H0) مردودة والفرضية البديلة (Ha)  
مقبولة.

**الكلمات المفتاحية:** أسلوب التلعيب، الكاهوت، علوم شروف،  
هارات القراءة

**Abstracts:** The researcher discusses "The Effectiveness of Applying the Gamification Method through the Kahoot Application in Shorof Learning to Improve the Reading Skills of Class IX MTs Roudlotul Mustakim Pasuruan. The formulation of the problem is as follows: 1) How are Reading Skills Prior to Applying the Gamification Method Through the Kahoot Application in Shorof Learning to Improve Reading and Writing Skills of Grade IX Students of Mts Roudlotul Mustakim Pasuruan?. 2) How to Apply the Gamification Method Through the Kahoot Application in Shorof Learning to Improve the Reading Skills of Class IX Students of Mts Roudlotul Mustakim Pasuruan?. 3) How Effective is the Application of the Gamification Method Through the Kahoot Application in Shorof Learning to Improve the Reading Skills of Class IX Students of Mts Roudlotul Mustakim Pasuruan. Researchers use quantitative methods. Data collection methods used are interviews, observation, documentation, and tests. The number of samples in this research were 20 students of class IX-A. The results of this study are the Application of the Gamification Method Through the Kahoot Application in Shorof Learning to Improve the Reading Skills of Class IX Students of Mts

*Roudlotul Mustakim Pasuruan. The T table value based on the t test on reading skills = 14.52, this shows that the null hypothesis (Ho) is rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted.*

**Keywords:** *Gamification Method, Kahoot, Shorof Science, Reading Skills*

**Abstrak:** *Peneliti membahas tentang “Efektifitas Penerapan Metode Gamifikasi melalui Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Shorof untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IX MTs Roudlotul Mustakim Pasuruan. Adapun rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana Keterampilan Membaca Sebelum Penerapan Metode Gamifikasi Melalui Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Shorof Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Siswa Kelas IX Mts Roudlotul Mustakim Pasuruan?. 2) Bagaimana Penerapan Metode Gamifikasi Melalui Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Shorof Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IX Mts Roudlotul Mustakim Pasuruan?. 3) Bagaimana Efektifitas Penerapan Metode Gamifikasi Melalui Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Shorof Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IX Mts Roudlotul Mustakim Pasuruan. Peneliti menggunakan metode kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 20 siswa kelas IX-A. Hasil dari penelitian ini adalah Penerapan Metode Gamifikasi Melalui Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Shorof Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IX Mts Roudlotul Mustakim Pasuruan. Nilai T tabel berdasarkan uji t pada keterampilan membaca = 14.52, hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternative (Ha) diterima.*

**Kata Kunci:** *Metode Gamifikasi, Kahoot, Ilmu Shorof, Keterampilan Membaca*

## المقدمة

التعليم هو عملية تحويل المواقف والسلوك الفردي بهدف تطوير النضج البشري من خلال التعلم والتدريب. علاوة على ذلك، يعد التعليم أيضًا عنصرًا مهمًا جدًا في الحياة، لأنه من خلال التعليم نختبر رحلة حياة تسمح بالتطوير الذاتي حتى نتمكن من التكيف والعيش بشكل جيد. بدون تعليم، سيكون الوقت قد فات بالنسبة لنا لتحقيق التقدم السريع الذي يحدث من حولنا<sup>١</sup>. في هذا العصر الحديث، كان للتطورات التكنولوجية تأثير على تطوير الألعاب، كما أنها تجعل الطلاب يبدأون في نسيان أهمية التعلم ونقص الحافز<sup>٢</sup>. يشعر معظم الطلاب بالراحة في استخدام هواتفهم المحمولة كمصدر للترفيه، خاصة وأن العديد منهم اعتادوا ممارسة الألعاب على هواتفهم المحمولة لفترة طويلة. هذا له تأثير على الحد من تحفيز الطلاب على التعلم.

مشاكل مثل عملية التعلم، ودوافع التعلم، والتحصيل الأكاديمي هي مشاكل شائعة غالبًا ما يتم مواجهتها في عالم التعليم. غالبًا ما ترتبط أسباب انخفاض الحماس للتعلم والاهتمام بالتعلم وكذلك النتائج الأكاديمية بنقاط الضعف في عملية التدريس. للتغلب على هذا، من الضروري تطبيق نموذج

---

<sup>١</sup> ترجم من

Serly Wardana and Endra Murti Sagoro, "Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17, no. 2 (December 9, 2019): Hal. 47.

<sup>٢</sup> ترجم من

Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran" 5 (2016): Hal. 1.

التعلم الصحيح حتى يتمكن الطلاب من المشاركة في التعلم بنشاط وحماس وبطاقة عالية، بحيث يتم تحقيق نتائج التعلم المثلى<sup>٣</sup>. لذلك، كمعلمين، يجب أن يكون لدينا استراتيجية لتعليم الطلاب حتى يتم تحفيز الطلاب لمواصلة التعلم وتطوير مصادر التقدم للأمة.

مع الأخذ في الاعتبار التغيرات في خصائص الطلاب الحالية ، من الضروري تطبيق نموذج تعلم التلعيبية (*gamifikasi*). هي تقنية تستخدم عناصر من الألعاب أو ألعاب الفيديو لتحفيز الطلاب في عملية التعلم ، فضلاً عن خلق جو تعليمي مريح وممتع. من خلال التحفيز ، يتم استخدام ميكانيكا اللعبة لتقديم حلول عملية من خلال زيادة المشاركة في مجموعات معينة. ووفقاً لـ Zichermann ، فإن التلعيبية (*gamifikasi*) هي طريقة للتفكير في الألعاب وآليات اللعبة لإشراك المشاركين وحل المشكلات<sup>٤</sup>. يمكن تطبيق طريقة التحفيز باستخدام وسيط، أحدها وسائط Kahoot. تعد وسائط Kahoot مناسبة للاستخدام في طريقة التحفيز، لأن وسائط Kahoot تحتوي على عناصر اللعبة التي تتوافق أيضاً بشكل كبير مع خصائص طريقة التحفيز. في دراسة أجراها Szarmilaa Dewie Krishnan و Helmi Norman و Melor Md Yunus بعنوان "التعلم عبر الإنترنت لتعزيز كفاءات المعلمين

---

<sup>٣</sup> ترجم من

Wardana and Sagoro, "Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019", Hal. 47.

<sup>٤</sup> ترجم من

Justuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran", Hal. 2.

باستخدام "Classcraft"، أظهرت النتائج أن تقنيات التلعيب عبر الإنترنت زادت من مستويات كفاءة المعلم (كريشنان ونورمان ويونس ٢٠٢١).  
وفقًا للمعلومات الموجودة على kahoot.com، يعد kahoot تطبيقًا تعليميًا يقدم ميزات اللعبة، مما يسهل على المستخدمين مشاركة الاختبارات التعليمية وإنشاءها وتشغيلها بطريقة ممتعة وتفاعلية في غضون دقائق. بالإضافة إلى ذلك، يوفر Kahoot صفحة خاصة تقدم مجموعة متنوعة من الألعاب التعليمية المجانية للمعلمين والطلاب. يمكن تنزيل هذا التطبيق عبر Playstore لأجهزة Android، ويمكن أيضًا الوصول إليه عبر موقع الويب لأجهزة الكمبيوتر. تتمثل إحدى نقاط القوة في Kahoot في أنه لديه حد زمني صارم للطلاب للإجابة على الأسئلة في اللعبة، مما يجبرهم على الإجابة بسرعة.  
في علم الصرف، ينصب التركيز نفسه على مناقشة أشكال الكلمة وشروطها في المفرد. ووفقًا لسكري المروسي، فإن علم الصرف هو علم تحليل الكلمات العربية عندما تقف الأشياء بمفردها. بحسب د. راضي يولي أ. همبلي، محمد هم، نائب العميد الأول للشؤون الأكاديمية، كلية أوغولدين UIN SGD باندونغ، علم الصرف هو درس يعلم عن ضرورة الامتثال للقواعد. في تعليم اللغة العربية، يعتبر علم الصرف مهمًا جدًا للتعلم. علاوة على ذلك، عند استخدام مهارة القرآن والنصوص المقدسة، من الضروري جدًا

---

ترجم من

Wardana and Sagoro, "Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019", Hal. 49.

أن يكون لديك علم الصرف كأحد مفاتيح القدرة على التحدث باللغة العربية.

تعد القدرة على القراءة جانباً مهماً يجب تحقيقه في تعلم اللغة العربية. يتم تدريس إتقان مهارة القراءة بعد مهارة الاستماع والكلام. بشكل عام، يعتبر الطالب لديه القدرة على قراءة اللغة العربية إذا كان قادراً على قراءة النص وفقاً لمجموعة من الاتجاهات والجمل، وكان قادراً على فهم معنى الكلمات أو الجمل التي يقرأها.<sup>٦</sup> تعتبر القراءة من أهم المهارات املكتسبة التي تحقق النجاح واملتعة لكل فرد خلال حياته، من أن ذلك انطلقا القراءة هي الجزء املكمل للحياة الشخصية والعملية وهي مفتاح أبواب العلوم واملعارف املتنوعة، مهارة القراءة ال يكفي بذكاء الطالب، بل بوجود العوامل الخارجية يهتم ، منها الوسيلة التعليمية<sup>7</sup>.

في تطورها، تنقسم مهارة القراءة إلى قسمين وهي أنواع وهي القراءة المكتسفة والقراءة الموسعة. تهدف القراءة المكتسبة إلى تنمية مهارات القراءة الطلاب في فهم النص قراءة بعمق ولصقل القدرة على القراءة بوضوح، وإتقان النطق الحروف والكلمات وكذلك فهم معنى الكلمات أو الجمل أو التأثير جيد. في حين أن القراءة الموسعة هي أكثر استهدافا قدرة الطلاب على قراءة النصوص الطويلة المصحوبة مراجعة النصوص أو القراءات خارج الفصل

---

<sup>٦</sup> ترجم من

Ahmad Rathomi, "Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Melalui Pendekatan Saintifik," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (May 1, 2019): Hal. 559.

<sup>7</sup> Umi Hanifah dan Muhfidatul Winda Winda Hidayah, "TATHBÎQ WASÎLAH AL-TA'LIM" POWTOON" FÎ TARQIYYATI MAHĀRAH AL- QIRĀ'AH," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 4, no. 1 (2021): 1–16.

الدراسي حسب اقتراحات المعلم، قبل مناقشة الموضوع الرئيسي في الفصل للحصول عليه فهم أعمق<sup>٨</sup>.

الدراسة السابقة أجرتها سيرلي ورداني و إندرا مورتى ساغاراً، الموضوع هو تطبيق التلعيب بمساعدة وسائط kahoot لترقية نشاط التعلم، وتحفيز التعلم، ومجلة تعديل نتائج التعلم لطلاب الفصل X المحاسبة ٣ في SMK التعاونية يوجياكارتا في العام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩. الفرق بين البحثون السابق بهذا البحث هو في البحث السابق يبحث في الأنشطة التعليم والدافع التعليم والنتائج التعليم، وأما هذا البحث فيبحث في مهارة القراءة. في البحث السابق يبحث في المدرسة الثانوية المهنية، وأما هذا البحث بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان.

الدراسة السابقة أجرتها سيني حاليمة ونور هداية الموليدية، الموضوع هو فعالية استخدام وسائط التعلم القائمة على تطبيق kahoot في زيادة تحفيز الطلاب في مواد التربية الدينية الإسلامية في الفصل الحادي عشر IPS في المدرسة الثانوية عليا الحكومية ٣ فاسوروان. الفرق بين البحث السابق بهذا البحث هو في البحث السابق يبحث في الدافع التعليم في المادة الإسلامية، وأما هذا البحث فيبحث في مهارة القراءة والكتابة في المادة اللغة العربية. في البحث السابق يبحث في المدرسة الثانوية عليا الحكومية ٣ فاسوروان، وهذا البحث بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان.

---

<sup>8</sup> Yuniarti Amalia Wahdah Nailin Najihah, "KARAKTERISTIK PENGEMBANGAN KURIKULUM BAHASA ARAB MAHARAH QIRĀAH DAN KITĀBAH," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, t.t., Hal 269.



وبهذه المناسبة، سيناقشون الباحثون "فعالية تطبيق الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*) من خلال kahoot في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان". لأنه في تعلم اللغة العربية ، وخاصة تعلم الصرف، للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان، لا تزال مهارة القراءة والكتابة مفقودة. تم الحصول على البيانات من خلال مقابلات مع المعلمين في المدارس والملاحظات الميدانية. أظهرت نتائج الدراسة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان الإعدادية واجهوا صعوبات في مهارة القراءة والكتابة ، خاصة في تعلم اللغة العربية. وأهداف البحث لمعرفة نظريات علم الصرف عند القدماء والحديثين وكيف الاستفادة منها لتعليم اللغة العربية<sup>9</sup>.

سبب اختيار الباحثون لهذه المدرسة هو أن الباحثون رأى أن الطلاب في تلك المدرسة لديهم القدرة على تطوير مهارات اللغة العربية، لكنهم واجهوا صعوبات في تطبيق الأساليب التي تستخدمها تلك المدرسة. لذلك، بناءً على خصائص للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان، يشعر الباحثون بالحاجة إلى تطبيق نموذج تعليمي يستخدم طريقة التلعيبية. في العصر الحالي، يعتبر مفهوم طريقة التلعيبية مهمًا جدًا في عملية التدريس والتعلم ، لأن هذه الطريقة تهدف إلى زيادة تحفيز الطلاب وتشجيع المشاركة الفعالة في تعلم اللغة العربية خاصة.

---

<sup>9</sup> Rafi'atun Najah Qomariah, "‘Ilm al Sarf Bain al Nazriyyah wa al Tatbiq ‘Ind al Qudama’ wa al Muhdisin," t.t., Hal. 59.

## منهجية البحث

هناك ثلاثة أنواع من البحث، وهي البحث الكمية والبحث الكيفية والبحث المركب. يمكن تفسير الأساليب الكمية على أنها طرق بحث مستخدمة لفحص مجموعات أو عينات معينة، وجمع البيانات باستخدام أدوات البحث، وتحليل البيانات كمي أو إحصائي، بهدف وصف واختبار الفرضيات التي تم وضعها. وأما البحث كيفية هي طرق بحث تستخدم لفحص ظروف الكائن الطبيعي، وتؤكد نتائج البحث النوعي على فهم المعنى، وبناء الظواهر بدلاً من التعميمات. وأما البحث المركب فهو طرق البحث المستخدمة لفحص حالة الأشياء الطبيعية والاصطناعية حيث يمكن للباحثين العمل كأدوات واستخدام أدوات للقياس، ويمكن لتقنيات جمع البيانات استخدام الاختبارات والاستبيانات والتثليث، وتحليل البيانات استقرائي واستنتاجي بطبيعته ونتائج البحث المشترك يمكن استخدامها لفهم المعنى وعمل التعميمات.

أما الطريقة في هذا البحث فهي الطريقة الكمية لنيل البيانات عن فعالية الطريقة التلعيبية (gamifikasi) من خلال kahoot في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة للطلاب في الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان. الفرضية هي إجابة مؤقتة لمشكلة بحثية ، حتى يتم إثباتها من خلال البيانات التي تم جمعها.<sup>١٠</sup> فرضية البحث تنقسم إلى قسمين وهي الفرض البديلة (Ha) و الفرض الصفريية (H0).

تحليل البيانات هي نشاط بعد جمع البيانات من جميع المستجيبين. الأنشطة في تحليل البيانات هي: تصنيف البيانات بناءً على المتغيرات وأنواع المستجيبين ، وجدولة البيانات بناءً على المتغيرات من جميع المستجيبين ، وتقديم البيانات لكل متغير تمت دراسته ، وإجراء العمليات الحسابية للإجابة على صياغة المشكلة ، وإجراء العمليات الحسابية لاختبار الفرضيات التي تم إجراؤها. مقترح<sup>١١</sup>. استخدم الباحثون هذا البحث لمعرفة وسائل التعليمية الطريقة التلعيبية (gamifikasi) باستخدام تطبيق kahoot لترقية مهارة القراءة والكتابة لطلاب الفصل التاسع بالمدرسة الثانوية الروضة المستقيم فاسوروان. وفي هذا البحث استخدم الباحثون طريقة محددة على النحو التالي<sup>١٢</sup>:

#### ١. الملاحظة

الملاحظة هي نشاط مراقبة وتسجيل الحقائق التي يطلبها الباحثون. في عالم العلم ، تعتبر الملاحظة أساساً مهماً لأن العلماء يعملون على أساس البيانات ، أي الحقائق المتعلقة بالواقع والتي تم الحصول عليها من خلال أنشطة المراقبة. يذكر Sutrisno Hadi (1986) أن الملاحظة هي عملية معقدة تتضمن عمليات بيولوجية ونفسية مختلفة ، مع الملاحظة والذاكرة هما العمليتان الرئيسيتان.

---

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT RINEKA Cipta 2010) hal. 110.

<sup>١١</sup> ترجم من

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif*(Bandung: Alfabeta, 2018), hlm 226.

<sup>١٢</sup> ترجم من

Rifa'i Abubakar, “*Pengantar Metodologi Penelitian*”, (Yogyakarta: SUKA-Press, 2021), hlm 90.

استخدم الباحثون طريقة الملاحظة لفهم العملية التعليمية وظروف مدرسة الروضة المستقيم المتوسطة فاسروان الإسلامية. كما تم استخدام طريقة الملاحظة من قبل الباحثون لجمع البيانات حول فعالية تطبيق طريقة التلعيب من خلال kahoot في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة في الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان.

## ٢. المقابلة

المقابلة هي تفاعل بين طرفين ، حيث يطرح أحد الطرفين أسئلة ويقدم الطرف الآخر إجابات أو معلومات حول موضوع معين. يصف التعريف وفقاً لكلمات Esterberg و Sugiono المقابلة على أنها اجتماع لشخصين لتبادل المعلومات والأفكار من خلال الأسئلة والأجوبة ، بهدف توفير معلومات حول موضوع بحث معين. استخدم الباحثون أسلوب المقابلة من خلال تجميع كتاب أسئلة لجمع البيانات حول تطبيق الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*) من خلال kahoot في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة في الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان

## ٣. الوثيقة

المستند هو أي مادة أو فيلم مكتوب ، بخلاف الملاحظات التي لم يتم إجراؤها أعد بناء على طلب المحقق. في حين أن المذكرة هي أي بيان مكتوب تم الإدلاء به شخص أو منظمة لغرض اختبار حدث أو تقديم محاسبة. تكنولوجيا التوثيق طرق جمع البيانات من خلال دراسة المصادر المكتوبة مثل الكتب التقارير ومحاضر الاجتماعات والملاحظات وما إلى ذلك البيانات أو المعلومات التي يحتاجها الباحثون. يستخدم الباحثون هذا الوصول إلى جميع

البيانات وظروف المدرسة والأدوات التعليمية والطريقة التلعيبية (*gamifikasi*) من خلال *kahoot* في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان.

#### ٤. الإختبار (tes)

الاختبار عبارة عن سلسلة من الأسئلة والتمارين والتقييمات المستخدمة لقياس مهارات وقدرات وذكاء أو مواهب الفرد. في سياق هذه الدراسة، يشير الاختبار إلى الاختبار القبلي والبعدي (الاختبار النهائي) اللذين يستخدمان لتقييم مستوى إتقان أو فهم موضوع معين قبل وبعد فترة من التعلم أو التدخل مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان.

كان الاختبار القبلي في هذه الدراسة لتحديد مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان، بينما كان الاختبار البعدي لتحديد فعالية الطريقة المستخدمة. قبل وبعد استخدام طريقة التلعيب من خلال *kahoot* ، وفقا لقضايا البحث (كيف مهارة القراءة قبل تطبيق الطريقة التلعيبية من خلال *kahoot* في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان؟) عن طريق إعطاء الاختبار القبلي والبعدي للطلاب من الاختبار القبلي والبعدي اللذين تم إعطاؤهما للطلاب ، ستكون النتائج وفقاً لقضايا البحث الثالثة ، وهي (كيف فعالية تطبيق الطريقة التلعيبية من خلال *kahoot* في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان؟).

حلل الباحثون فعالية تطبيق الطريقة التلعيبية (gamifikasi) من خلال kahoot في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان.

### نتائج البحث والمناقشات

مهارة القراءة لطلاب الفصل التاسع "أ" بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان سنة ٢٠٢٢-٢٠٢٣

في هذا البحث، شرح الباحثون على مهارة القراءة في الفصل التاسع "أ" بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان. حصل الفصل التاسع "أ" على درس اللغة العربية ثلاث ساعات من الدروس في الأسبوع. رأى الباحثون أن مهارة القراءة في هذا الفصل وجد الصعوبة في مهارة القراءة. أما أنشطة تعليم اللغة العربية في الفصل التاسع "أ" بهذه المدرسة فتقوم بيوم الأربعاء في الساعة ١٠:٠٠ حتى الساعة ١١:٣٠.

ومعلمة بهذا الفصل هي الأستاذة نور إسلامية. استخدمت طريقة التعليم طريقة المحاضرة وطريقة القوائد في التعليم. ووسيلة التعليم التي استخدمتها هي كتاب اللغة العربية. وهذا الحال يقوم بسبب الطلاب أن يشعروا بالكسل والملل وأقل استجابة في التعليم خاصة في مهارة القراءة. بالإضافة على ذلك، يرى الطلاب رؤية السلبية واقترضوا أن اللغة العربية صعبة. لذلك، قام الباحثون بالاختبار القبلي تحت الموضوع "رأس السنة الهجرية" لطلاب الفصل التاسع "أ" لمعرفة مهارة القراءة لهم. وأما عدد الطلاب في هذا الفصل ٢٠ طالبا.

استخدم الباحثون المقابلة والملاحظة والاختبار القبلي (Pre-Test) لمعرفة مهارة القراءة لطلاب الفصل التاسع "أ" بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان قبل التطبيق الطريقة التلعيبية (gamifikasi) من خلال kahoot. ومن هذا الاختبار تنال الباحثون نتائج طلاب الفصل التاسع "أ" بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان. و في هذا الاختبار أعطى الباحثون ١٥ السؤال عن فهم القراءة. وأما الحدود المعيار الاكتمال (KKM) من مادة اللغة العربية ٧٧. ونتائج الاختبار القبلي كما يلي:

نتائج الإختبار القبلي من مهارة القراءة، لديهم ٢٠ طالبًا وتملك مجموعة النتيجة ١٨٠ ولديهم متوسط ٦٠ ، رأى الباحثون أن مهارة القراءة في الفصل التاسع "أ" بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان جيد من متوسطة الاختبار القبلي ٦٠. لمعرفة عدد الطلاب من جانب درجة نتائج بالنسبة المأوية في الاختبار القبلي.

عدد الطلاب من جانب درجة نتائج بالنسبة المأوية في الاختبار القبلي. في الاختبار القبلي كان عدد الطلاب ٢٠ طالبًا مما أدى إلى حصول ٧ طلاب على تقدير جيد بنسبة ٣٥٪ و ١٣ طالبًا حصلوا على تقدير ضعيف بنسبة ٦٥٪. على البيانات المجموعة ٣٥٪ من الطلاب حصلوا على درجة "جيد"، و ٦٥٪ من الطلاب حصلوا على درجة "ناقص".

مهارة القراءة هي جانب من جوانب المهارة التي يجب تحقيقها في تعلم اللغة العربية، يتم تدريس تعليم مهارة القراءة بعد تعلم مهارة الاستقامة غاضب جدا. بشكل عام ، الطلاب يعتبر أن لديه القدرة على الغضب القراءة إذا كان قادرا على قراءة النص اللغة العربية حسب المخرج والتركيب الجمل والقدرة على

فهم المعنى قراءة الكلمات أو الجمل<sup>١٣</sup>. أما إذا نظرنا إليها من حيث التسليم، فإن القراءة تنقسم إلى قسمين، وهما: ١- القراءة الجهرية، وهي القراءة من خلال التأكيد على أنشطة أعضاء الكلام؛ الفم والشفيتين والحلق لإنتاج الأصوات (الأصوات). ٢- القراءة السماعية، أي القراءة برؤية وفهم معاني القراءة دون نشاط أجهزة الكلام<sup>١٤</sup>.

**تطبيق طريقة التلعيب (*gamifikasi*) باستخدام *kahoot* في تعليم  
الصرف لترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع "أ" بمدرسة روضة  
المستقيم الثانوية فاسوروان سنة ٢٠٢٢-٢٠٢٣**

في هذا الفصل، شرح الباحثون تطبيق الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*) من خلال *kahoot* في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع "أ" بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان. استخدم الباحثون الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*) من خلال *kahoot* على الترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع "أ" بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان بالمادة "رأس السنة الهجرية". أما خطوات التعليم تكون على ثلاثة خطوات منها: المقدمة والأنشطة الرئيسية والخاتمة.

بدأ الباحثون التعليم بالسلام "السلام عليكم ورحمة الله وبركاته" وقال الباحثون "صباح الخير" ويحيي الطلاب "صباح النور" وسئل الباحثون حالهم

---

<sup>١٣</sup> ترجم من

Rathoni, "Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Melalui Pendekatan Saintifik", Hal. 559.

<sup>١٤</sup> ترجم من

Kemas Abdul Hai Neldi Harianto, "Efektifitas Pembelajaran Qira'ah Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jambi", *Jurnal Titian* 1 (2017): Hal. 131.



بقول "كيف حالكم جميعاً؟" وبعد ذلك قرأت كشف الحضور لتأكيد حضور الطلاب. ثم قراءة الدعاء الى الله قبل ان يبدأ التعليم بقراءة بسم الله الرحمن الرحيم. ثم يتصل الباحثون ما يعرف الطلاب بالمواد التي يدرسها. ثم شرح الباحثون عن الأهداف ومواد التعليم. استخدم الباحثون نموذج التعليم بالاكشاف مع نهج التعليم العلمي وطريقة التعليم الانتقائية حيث كانت هناك خمس خطوات للتعليم. أولاً، عرض الباحثون تطبيق kahoot يستخدم جهاز عرض مقدم من المدرسة عن المادة " رأس السنة الهجرية " على شاشة العرض. أمر الباحثون من الطلاب العمل على أسئلة kahoot التي تم عرضها على شاشة الشاشة بما يصل إلى ١٥ أسئلة بمدة دقيقة واحدة لكل سؤال. ١٥ أسئلة تتكون من ١٠ (مهرة القراءة) و ٥ (مهرة الكتابة). أما بالنسبة لأسئلة مهارة كتاب ، فقد أمر الباحثون للطلاب بالكتابة على الورق وبعد ذلك سيتم جمع الأوراق وقراءتها مرة أخرى من الطلاب حتى يكون الفهم من مهارة القراءة جيداً.

بعد القيام بكل شيء ، يمكن للطلاب إعادة طرح الأسئلة التي تم طرحها مسبقاً ، إذا كانت هناك درجة غير مرضية. لأن الباحثون يستخدم طريقة التلعيبية في الاختتام يسأل الباحثون الى الطلاب "هل عندكم السؤال" بعد ذلك يلخص الباحثون والطلاب التعليم ثم يتذكر الباحثون الى الطلاب ليتعلمون في المنزل خاصة تعلم اللغة العربية ثم تحتتم التعليم بقراءة " الحمد لله رب العلمين" و يقرأ الباحثون السلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

الطريقة التلعيبية هو تطبيق عناصر اللعبة على سياقات غير متعلقة باللعبة مثل التعليم أو الأعمال أو الرعاية الصحية لزيادة تحفيز المستخدم

ومشاركته. تعتبر طرق التلعيب مهمة لأنها يمكن أن تحسن تجربة المستخدم وتحفز المشاركة وتزيد من تحقيق الهدف. يمكن أن توفر الألعاب ٣ (ثلاثة) فوائد لعلم النفس ، وهي المهارات والعاطفية والاجتماعية بحيث يمكنها زيادة مستوى تحفيز اللاعبين في تعلم شيء ما. يمكن أن يكون لعدم وجود دافع المستخدم لاستخدام التعلم الإلكتروني آثار سلبية، مثل انخفاض الدافع للتعلم. تتمثل إحدى طرق التغلب على مشكلة نقص الحافز من خلال تلبية الاحتياجات البشرية في تطبيق الإجراءات الواردة في اللعبة على إجراء تطوير التعلم الإلكتروني الذي سيتم تطويره.

يتمتع نموذج التعلم بالألعاب بالعديد من المزايا مقارنة بنماذج التعلم الأخرى ، بما في ذلك: (١) يصبح التعلم أكثر متعة، (٢) تشجيع الطلاب على إكمال أنشطتهم التعليمية، (٣) مساعدة الطلاب على التركيز أكثر وفهم المواد قيد الدراسة، (٤) توفير الفرص للطلاب للمنافسة والاستكشاف والتفوق في الفصل.<sup>١٥</sup>

فعالية تطبيق طريقة التعليم gamifikasi باستخدام kahoot في تعليم  
الصرف لترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة  
المستقيم الثانوية فاسوروان

نتائج الطلاب في الفصل التاسع "أ" بمدرسة روضة المستقيم الثانوية  
فاسوروان في الاختبار البعدي بعد تطبيق الطريقة التلعيبية كما يلي: نتائج  
الاختبار البعدي من مهارة القراءة يملك ٢٠ طالبا لديها مجموعة ٢٨٠ نتيجة

<sup>١٥</sup> ترجم من  
Jusuf, Hal.3.

ومتوسطة ٩٣. رأى الباحثون أن مهارة القراءة في الفصل التاسع "أ" بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان ممتاز من متوسطة الاختبار القبلي ٩٣. لمعرفة عدد الطلاب من جانب درجة نتائج بالنسبة المأوية في الاختبار البعدي، يأتي الباحثون بالوحة تالية: عدد الطلاب من جانب درجة نتائج بالنسبة المأوية في الاختبار البعدي. لديهم عدد ٢٠ طالبا يملك النتيجة ٨٥-١٠٠ بتقدير ممتاز والنسبة المأوية ١٠٠٪. على البيانات المجموعة ١٠٠٪ من الطلاب حصلوا على درجة "ممتاز".

قد استخدم الباحثون الاختبارين هما الاختبار القبلي و الاختبار البعدي. إجراء الاختبار القبلي قبل تطبيق الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*). وأما إجراء الاختبار البعدي بعد تطبيق الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*).

مسافة النتائج بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي من مهارة القراءة بعدد ٢٠ طالبا ويملك مجموعة من النتائج القبلي ١٨٠ بمتوسطة ٦١، ويملك مجموعة من النتائج البعدي ٢٨٠ بمتوسطة ٩٥. فيحصل في  $D=X-Y$  المجموعة ٠. فيحصل في  $D^2$  المجموعة ٣٨٠٠ بمتوسطة ١٢٦٧. نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي تدل على وجود الترقية مهارة القراءة للطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان. أن فيها الفرق بين نتائج قبل وبعد تطبيق الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*) من خلال *kahoot*. بناء على اللوحة السابقة تجد المسافة المتوسطة بين القيمة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي فهي كما يلي: المسافة المتوسطة بين القيمة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي هي عدد متغير  $X$  ٦١ وعدد متغير  $Y$  ٩٥ وعدد المسافة فيها ٣٤-.

والنتيجة الأخيرة تدل على أن فريضة البدلية (HA) مقبولة فعالية تطبيق الطريقة التلعيبية (gamifikasi) من خلال kahoot في تعليم الصرف لترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان. لمعرفة هذه الفروض.

والنتيجة الأخيرة تدل على أن الفرض البديل مقبول معناه وجود ترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان. ثم إعطاء التفسير الى يحصل الباحثون قيمة tt كما يلي:

$$\text{في درجة المغزي } 0.5\% = 1,72$$

$$\text{في درجة المغزي } 1\% = 2,53$$

ومن هنا أن أكبر من جدول رقم 1 أو في 0.5%

$$2,53 > 14,52 < 1,72$$

أما الحصول  $t_0$  يعني 14,52 والحصول tt يعني 1,72 و 2,53. لأن  $t_0$  أكبر من فكانت الفرضية الصفريّة المردودة والفرضية البدلية المقبولة. وهذا يدل على وجود ترقية مهارة القراءة في تعليم الصرف لطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان بعد تطبيق الطريقة التلعيبية (gamifikasi) من خلال kahoot.

وتلخيص الذي تأخذ من هذا الباب أن تطبيق الطريقة التلعيبية (gamifikasi) من خلال kahoot لترقية مهارة القراءة في تعليم الصرف لطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان فعال.

## الخاتمة

أما الخلاصة في هذا البحث فهي أن مهارة القراءة لطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان في الاختبار القبلي ٣٥٪ من الطلاب حصلوا على درجة "جيد"، و ٦٥٪ من الطلاب حصلوا على درجة "ناقص". مهارة القراءة في الفصل التاسع "أ" بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان جيد من متوسطة الاختبار القبلي ٦١. وإن تطبيق الطريقة التلعيبية (gamifikasi) من خلال kahoot لترقية مهارة الكتابة في تعليم الصرف لطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان تبدأ في المقدمة بالسلام والتهنئة وسؤال الخبر والحضور وقراءة الدعاء وشرح أهداف التعليم. ثانيا الأنشطة الرئيسية، في الأنشطة الرئيسية، استخدم الباحثون نموذج التعليم بالاكتشاف مع نهج التعليم العلمي وطريقة التعليم الانتقائية حيث كانت هناك خمس خطوات للتعليم. أولاً، عرض الباحثون تطبيق kahoot يستخدم جهاز عرض مقدم من المدرسة عن المادة "رأس السنة الهجرية" على شاشة العرض. أمر الباحثون من الطلاب العمل على أسئلة kahoot التي تم عرضها على شاشة الشاشة بما يصل إلى ١٠ أسئلة بمدة دقيقة واحدة لكل سؤال. بعد ذلك، أمر الباحثون من الطلاب كتابة جملة تتعلق بالموضوع "رأس السنة الهجرية"، ثم تقدم كل طالب واحدًا تلو الآخر لقراءة الجملة التي كتبها. بعد القيام بكل شيء، يمكن للطلاب إعادة طرح الأسئلة التي تم طرحها مسبقًا، إذا كانت هناك درجة غير مرضية. لأن الباحثون يستخدم طريقة التلعيبية في الاختتام يسأل الباحثون الى الطلاب "هل عندكم السؤال" بعد ذلك يلخص الباحثون والطلاب التعليم ثم يتذكر الباحثون الى الطلاب ليتعلمون في المنزل

خاصة تعلم اللغة العربية ثم تختتم التعليم بقراءة " الحمد لله رب العلمين " و يقرأ الباحثون السلام عليكم ورحمة الله وبركاته. وإن تطبيق الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*) من خلال kahoot لترقية مهارة القراءة في تعليم الصرف لطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان فعال. والنتيجة مهارة القراءة  $t_0$  أكبر من  $t_t$   $2,03 > 14,02 < 1,72$ . الفرضية الصفرية ( $H_0$ ) مرفوضة والفرضية البديلة ( $H_a$ ) مقبولة. هذا يدل على وجود الفرق في النتيجة مهارة القراءة قبل تطبيق الطريقة التلعيبية (*gamifikasi*) من خلال kahoot في تعليم الصرف لطلاب الفصل التاسع بمدرسة روضة المستقيم الثانوية فاسوروان.

## المراجع

- Dodi, Limas. "METODE PENGAJARAN NAHWU SHOROF (Ber-kaca dari Pengalaman Pesantren)." *Tafaqquh*, 2013.
- Hanifah, Umi, dan Muhfidatul Winda Winda Hidayah. "TATHBÎQ WASÎLAH AL-TA'LIM" POWTOON" FÎ TARQIYYATI MAHĀRAH AL- QIRĀ'AH." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 4, no. 1 (2021).
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran" 5 (2016).
- Mambang, Mambang, Septian Eka Prastya, Muhammad Zulfadhilah, Subhan Panji Cipta, Finki Dona Marleny, Melda Melda, Nur Meilianti Maulida, dkk. "Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk

- Pendidikan di Masa Depan.” *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (27 April 2022): 21–28.  
[https://doi.org/10.32764/abdimas\\_if.v3i1.2439](https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i1.2439).
- Nailin Najihah, Yuniarti Amalia Wahdah. “KARAKTERISTIK PENGEMBANGAN KURIKULUM BAHASA ARAB MAHARAH QIRĀAH DAN KITĀBAH.” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, t.t.
- Najah Qomariah, Rafi’atun. “‘Ilm al Sarf Bain al Nazriyyah wa al Tatbiq ‘Ind al Qudama’ wa al Muhdisin,” t.t.
- Neldi Harianto, Kemas Abdul Hai. “Efektifitas Pembelajaran Qira’ah Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Faklutas Ilmu Budaya Universitas Jambi.” *Jurnal Titian* 1 (2017).
- Rathomi, Ahmad. “PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MAHARAH QIRA’AH MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK.” *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (1 Mei 2019): 558–65.  
<https://doi.org/10.29313/tjpi.v8i1.4315>.
- Wardana, Serly, dan Endra Murti Sagoro. “IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBANTU MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR, MOTIVASI BELAJAR, DAN HASIL BELAJAR JURNAL PENYESUAIAN SISWA KELAS X AKUNTANSI 3 DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17, no. 2 (9

Desember 2019): 46–57.  
<https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>.