Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

الألعاب اللغوية باستخدام الوسيلة كاهوت (*Kahoot*) في تعليم اللغة العربية

[1)]Sholihatul Atik Hikmawati, [1)]Muhammad Ismail Zainudin
sholihatulatik@iaiskjmalang.ac.id[1)]

Abstrak: Era Pandemi covid-19 yang melanda seluruh negara didunia, membawa dampak yang signifikan bagi aspek kehidupan. Salah satunya adalah aspek Pendidikan. Tidak ada yang bisa dilakukan kecuali melakukan inovasi inovasi pembelajaran yang mendukung pembelajaran yang efektif dalam keadaan ini. Teknologi merupakan perangkat penting dalam mengembangkan media pembelajaran jarak jauh. Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang meringankan tugas Guru sekaligus memberikan siswa pengalaman belajar melalui aplikasi Kahoot. Hasil dalam pembahasan ini adalah bahwasannya Aplikasi Kahoot yang dikembangkkan dalam Pembelajaran Bahasa Arab memberikan dampak terhadap motivasi belajar dan hasil siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Bahasa, Pembelajaran Bahasa Arab

أ- المقدمة

كانت عصر كوفيد 19 لها آثار على العلم وجميع الأنحاء الحياة المختلفة، إما من الناحية الإجتماعيّة، والإقتصادية، والتربويّة.وتتأثر المؤسسات التعليمية التي تشمل المعلمين والطلاب أيضًا فيهذا عصر. وكان الحديث دائما عن اكتساب الكفايات الأساسية اللازمة للتعليم والتعلم والاستمرار فيهما مدى الحياة، وترجع أهمية هذا إلى أن عالم معاصر عالم يتصف بأنه تتغيرت عالم سريعا ، كما أن الوظائف فيه أيضا تتغير بسرعة، مما يتطلب من الإنسان أن يجدد باستمرار من مهراته وكفاياته ولايكون هذا إلا عن طريق تجديد في عملية التعليم والتعلم.

فحيث تتطور التكنولوجيا بشكل سريع لتدخل جميع مجالات الحياة، فتجعلها أكثر سرعة وكفاءة وعملية. والتعليم المدرسي ليس استثناءً عن هذه المجالات. بل يعد التعليم المدرسي الأكثر استفادة من التقنيات والأجهزة الحديثة. حيث أثبتت الدراسات أن الاستخدام المدروس للتكنولوجيا في التعليم يعود بنتائج إيجابية على نواتج التعلم لدى الطالب، بالإضافة إلى مساعدة المدرس على العمل براحة وكفاءة أعلى. تعرفي معنى على أهم فوائد استخدام التكنولوجيا في التعليم.

مع ازدياد استخدام التكنولوجيا في التعليم أصبحت الحصص الصفية، أكثر مرحاً وتفاعلية. فلم يعد التعليم يقتصر على الحفظ والتسميع والتكرار الممل. لقد سهلت الوسائل التعليمية الحديثة العملية

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

التعليمية، وجعلتها أكثر تسلية ومتعة، وأقل إرهاق على المدرس والطالب على حد سواء[1].والتطور التكنولوجي له تأثير كبير على تطوير التدريس، وخاصة في مجال وسائل التعليم. و باستخداموسائلالتعليملا يُمكن أن تُغني عَنِ المدرّس الذي يقومُ بشرحِ المعلومة وتوصيلها إلى الطلاب، لكن هذه الوسائل تُساعِدُ المعلّم وتسهّل عليهِ توصيلِ المعلومة بطرق فعّالة بحيث يستطيعُ الطالب أن يفهم الفكرةِ بأكملها من خلالِ الشرح.

فَبعضُ الوسائل التعليميّة يكون مِن خِلالِ السّمع مثل (المذياع والتسجيلاتِ الصوتيّة)، وبعضُها وسائلٍ بَصريّة مثل (المحاضرات والصُور الفوتوغرافيّة)، والآخر يعتمِدُ على الحاسّتين السّمعِيّة والبصريّة مثل (الأفلام الناطقة والمُحاضرات الناطقة). ولكناستخدام الوسائل التعليمية على أساس التكنولوجيا للصفوف لاتزال تقتصر على الأفلام والتلفزيون وأجهزة العرضو الإذاعة وماشابهذلك. قال ديل سيجونق أن حالةطلاب اليوم هميعيشون في المحاكاةالبيئيةSimulation areaيعني التعلم بالوسيلة إنترنيت التي تدعم بتجربة مباشرة مثل هم سيجدون المراجع المتعددة والتطبيقات وإشراف الخبراء إما من الويب أو التطبيقات هم يستطيعون أن يتعلمو بوسيلة مبتكرة ومفرحة [2].

وفي هذا المجال دور التكنولجيا يعني نوع من الوسائل التعليمية المتعددة. لذا من المهم إعداد الطلاب للانخراط في هذا العالم التكنولوجي المتنامي، لتعليم المهارات التي تساعد في إعداد الطلاب للتفاعل مع هذا العالم، حتّى يكونوا قوى عاملة وناجحة، فالصفوف الدراسية التي تركز على استخدام التكنولوجيا تضمن انخراط طلابها في هذا العالم الرقمي المتنامي. لاسيما في ولايات آسيا على أن هذه الولايات متطورة تطورا كبيرا في استخدام أجهزة إيلكترونية ولكن استخداماتها قليلة في المجال التعليم والتعلم[3]. أما بالنسبة إلى طلبة الجامعة أنهم يستخدمون أجهزة إلكترونية مثل هاتف الذكيةsmart phone، ومن ذلك باستخدام هاتف تسهيلا لهم لنيل المعلومات المتعددة و يمكن لهم أن يتعلموا بنفسهم ممتعة يعني من وسيلة التطبيقات التي لديها لعب اللغة فيها تدريبات لاكتساب كفائتهم.

والألعاب اللغوية وسيلة جيّدة استفادت منها برامجت علي ماللغات، وأثبتت تطبيقات هانتائج ايجابية فيكثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها، والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الطلاب على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الاستماع والحوار المحادثات والقراءة

[1] Dale H. Schunk. *Learning Theories: an Educational Perspective*. Boston: Peason. 2012. Hlm. 449
[2] Dale H. Schunk. *Dale H. Schunk. Learning Theories:an Educational Perspective. Boston: Peason. 2012. Hlm. 449*
[3] Brian Tomlison. *Cambridge Journal: Materials Development for Language Learning and Teaching*. (Cambridge: Cambridge Press.2012). p.166. online. Available at http://journals.cambridge.org

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

والتعبير المكتوب، كما أن الألعاب اللغوية هي من التقنيات الحديثة في تعليم اللغة الأجنبية وتساعد الطلاب في التمكّن على اللغة المكتسبة، والغوص في مكنونات ها. وتؤدي الألعاب الحديثة مثل الكمبيوتر أو الهاتف، وأشرطة الفيديو وماإلى ذلك من الأدوات التكنولوجية الحديثة دوراً مهماً في تنمية مفاهيم التلاميذ وقدرات همااللغوية وتوفر الفرص للتنمية الابتكارية.

وسائل كاهوت هي برنامج لجعل برامج الوسائل المتعددة عن طريق دمج أنواع مختلفة من الوسائط على سبيل المثال الصور والأصوات ومقاطع الفيديو والنص والفلاشفي العرض التقديمي. هناك وضع انهم اوضع الصانعو وضعا للاعب. يتم استخدام وضع الصانع لوضع المفاهيم في الأسئلة والأجوبة وتحديد مدة وقت الاستجابة وطريقة الإطلاق. في حين يتم استخدام وضع اللاعب للانضمام إلى الألعاب عن طريق إدخال رقم التعريف الشخص اللقب. يتم تمثيل لعبة واحدة برقم PINواحد. لصنع هذا الكاهوت من قبل أي شخص، خاصة معلم اللغة بحيث لأنهم يفهمون عن المواد المعدة لتلبية احتياجات الطلاب. بخلاف ذلك فيجعل وسائل كاهوت لا توجد مهارة خاصة مطلوبة لأنه تم تسهيلها الموقع المستخدمة. وسائل التعليم عبر تطبيقات كاهوت هو تطور من نظرية(*Mobile Assisted Language Learning*) MALLفي حين أنMALLهونوع من التعلم باستخدام الهاتف *M-Learning*وطريق التعلم عن بعد وهو مرتبط باستخدام تكنولوجيا الهاتف المحمول في عملية تعلم اللغة (كل اللغات)[4].

ومن ناحية كاهوت، يمنح الطلاب المزيد من الفرص للمشاركة مع المدرس والطلاب والمواد التعليمية. تظهر النتائج أن كاهوت يحفز الطلاب على الانخراط وتشجيع التفاعل في الفصل الدراسي. ويدرك الطلاب أن استخدام كاهوت في التعلم له تأثير إيجابي على المعرفة والمهارات التي يكتسبونها. أن الدافع لزيادة اهتمامهم وتركيزهم وتفاعلهم ومشاركتهم يدعم تعلمهم بقوة في الفصل. إذن، أن استخدام الألعاب التعليمية في الفصل الدراسي يميل إلى تقليل الانحرافات وتحسين جودة التدريس والتعلم.[5]

وموصفة من المنتجيعني عرض اللعبة (game show) التي ستصمم الباحثة من كتابين يعني كتاب اللأول العربية بين يديك الذي يتكون من ثمنية موضوعات، يعني: التعارف، والأسرة، والسكن، والأنشطة اليومية، والدّراسة، والهواية، والعمل، والرحلة. كتاب الثاني العربية بين يديكالذي يتكون من ثمنية موضوعات، يعني:المواسم، والتسوّق، والمسجد، والمكتبة، والتربية والتعليم في إندونيسيا، وفي المعهد، والمناسبات، العلماء في إندونيسيا. وفي الوسائل كاهوت سوف تصمم الباحثة لكل الموضوع من ثلاثون بنود

[4]T. M. Miangah and A. Nezarat. *"Mobile-Assisted Language Learning"*. International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS). Vol.3, No.1, hal. 309-319, Januari 2012.
[5] Sherlock A Licorish et al., "Student Perception Kahoot," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 9 (2018): 1–24, https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

الأسئلة. و من البنود الأسئلة التي ستعرض في اللعبة عناصرا حسب على أهداف تعليم مهارة الاستماع في في قسم تعليم اللغة العربيةجامعة كياهي الحاج عبد الحليم بموجوكرطا، يعني تدريب أجهزة استماع لتعتاد القدرة على سماع الأصوات وتمييزها باللغة العربية، وكتابة الكلمات التي يتم سماعها بشكل جيد وصحيح، وقادرة على كتابة الموضوع أو تلخيص ماسمع، و تكرر لفظي او الكتابة عن المحتوى سمع النص،وتقديم ملخص سمع من النص، جعل الاستنتاجات من النص ما سمع.

في إطار هذه الدورة أحاول كتابتي تحت الموضوع اللعبة اللغوية باستخدام كاهوت في تعليم اللغة العربية.

ب- مشكلات البحث

المشكلات البحث بهذه المادة إلى:

1) ما هي الألعاب اللغوية؟

2) ما هي الوسيلة كاهوت؟

3) كيف حطوات التعليم اللغة العربية باستخدام كاهوت؟

ت- المادة

1- تعريف عن الألعاب اللغوية

أ. مفهوم الألعاب اللغوية

يعتبر اللّعب من ضروريات إكساب اللغة الثانية؛ فهو مهم جداً لتنمية العقلو الفكر،من خلال هي تم تحقيق التنمية والمحصلة اللّفظية والثقافية، والمكتسبون يلعبون لأن اللّعب فيه متعة وسرعة في فهم المعلومة،كما أنّه أيضاً عنصر مهم من عناصر تنمية مهارات المكتسب خصوصاً في اللغة والتفكير والتنظيم. ويشكّل الآن منهج الألعاب اللّغوية حيزاً كبيراً ومهمّا في العملية التعليمة لما يقدّمهمن فوائد تعود بالنّفع على المتعلّم .الألعاب اللغوية وسيلة جيّدة استفادت منها برامجت عليهم اللغات،وأثبتت تطبيقاتها نتائج ايجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها،والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الطلاب على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقراءة والتعبير المكتوب،كما أن الألعاب اللغوية هي من التقنيات الحديثة في تعليم اللغة الأجنبية وتساعد الطلاب في التمكّن على اللغة المكتسبة، والغوص في مكوناتها.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

اللّعب هو حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية،أو مانعمله باختيار نافي وقت الفراغ، أيّ سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة، وهنا كتعري آخر للعب فهو "نشاط موجه Directedأو غير موجهFreeمن أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغلُّ عادةً ليسهم في تنمية السلوك والشخصية بأبعادها المختلفة العقلية الجسمية والوجدانية[6]،أما تعريف اللعبة التربوية فهي نشاط منظّم من طقياً فيضوء مجموعة قوانين اللعب حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة أي أنيعد التنافسو الحظع نشاط يتمّبين الطلاب – متعاونين أو متنافسين – للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة.

ب. أهداف الألعاب اللغوية

قل م كلوم McCallumإنّ أهداف الألعاب اللغوية متعددة، منها[7] : 1) أن يربط الطلاب بين تعلم اللغة الأجنبية (اللغة العربية) وبين التسلية. 2) يساعد في تنمية القدرات العقلية. 3) مكافأة تفوق الطلاب في اللغة العربية. 4) علاقة بين الطلاب ذوي الأصول المختلفة والذين يربطهم اهتمامهم بمعرفة واستخدام اللغة العربية. 5) تشجيع ودعم مواد وأنشطة ثقافية باللغة العربية. 6) تساعد الألعاب اللغوية في إشراك في عملية التدريس. 7) اكتساب روح العمل الجماع يضمن الفريق. 8) اكتشاف القدرات الذاتية. 9) تساعد المدرس على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى. 10) تولد لدى الطلاب الرغبة في المشاركة والإسهام، والتفاعل مع الآخرين.

وإذا كان تعلم اللّغة الثانية عملاً شاقًّا في بعض الأحيان فإنّ الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرًا من الطلاب على مواصلة الجهد في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتمكّن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة لمهاراتها المختلفة كم أنها تخفف من رتابة الدروس وجفافها.

ج. عناصر الألعاب اللغوية

تتألف عناصر اللعبة اللغوية من الآتي : مجموعة من الطلّاب، ومكان اللّعب، والزمان الذي يقام في اللعبة، والقوانين التي تحكم اللّعب، لانستطيع أن نبدأ لعبة لغوية دو نشرح طريقة إجرائها، فإذا تعذّر على الطلاب فهم الشرح باللغة العربية فلابأس فيهذه الحالة من استخدام لغتهم، فالألعاب ليست أنشطة استجمامية تهدف إلى الترفية والتسلية فقط بل هي أنشطة صمّمت لتحقيق أهداف تعليمية حيث يتم

[6]Patricia A. Richard- Amato.*Making It Happen*.Longman; New York & London. 1988. Page 118
[7]Imam Asrori. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*:Hilal Pustaka. 2008. Hal 3

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

توظيف الميلال فطر يللعب عند الطلّاب والمقرون بالمتعة في إحداث تعلم فاعل معزز بالرغبة والحماسو الاهتمام.

شروط الألعاب اللغوية : 1) اختيار ألعاب لها أهداف تربوية محددة وفي الوقت نفسه تكون مثيرة وممتعة. 2) أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة. 3) أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول الطلاب في أي مرحلة. 4) أن يكون دور الطالب واضحاً ومحدداً في اللعبة. 5) أن يشعر الطالب أثناء ممارسة اللعبة بالحرية والاستقلالية في اللعب. 6) مدى اتصال الألعاب بالأهداف التدريسية التي يسعى المدرس لتحقيقها. 7) أن تساعد هذه الألعاب المدرس على تشخيص مدى نمو الطالب من اكتساب الخبرات المطلوبة والتعرف إلى أما كنالضعف في تحصيله ثم الخبرات المناسبة التي تعالج ذلك[8].

د. أنواع الألعاب اللغوية

وتؤدي الألعاب الحديثة مثل الكمبيوتر أو الهاتف، وأشرطة الفيديو وما إلى ذلك من الأدوات التكنولوجية الحديثة دوراً مهماً في تنمية مفاهيم التلاميذ وقدراتهم اللغوية والرياضية وتوفر الفرص للتنمية الابتكارية. ومن فوائد اللعب يعني يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخر ينفردياً وفي نطاق الجماعة، ويتعلم التعاون واحترام حقوق الآخرين، و يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم به ويعزز جماعة.

أما الألعاب ا للغوية خمسة أقسام حسب أهميتها الخاصة وهي[9](الألعاب غيراللفظية Nonverbal Games، (الألعابالتقدميةوالبحث Board- Advancing Games( ) اللفظيةالمركزةوالألعابالتخمينة Word- Focus Games((لعبةالكنز Treasure Games.

وموقع كاهوت من هذا الأنواع يعني (الألعابالتقدميةوالبحث Board- Advancing Gamesلأنوسائل كاهوت للتعليم مهارة الاستماع لطلبة المبتدئين الذي كان في الأصل في الصوت لا يزال يستخدم اللفظي أو المعلم تلعب دورا مباشرا في تقديم المواد ، ثم تصبح وسائل كاهوت لمهارة الاستماع. و بهذه الوسائل التعليم يقدمه هذا الباحثة أكثر عملية ، أي النقرة على الوسائل المطلوب على الفور سيظهر لصوت / الصوت وفقًا للنص ، بحيث تكون أنشطة التعلم أكثر إثارة للاهتمام وكفاءة وليست مشبعة ويمكن وصل الوسائل بشكل جيد.

[8]Umi Machmudah.et al. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Malang Press. 2008. Hal 175
[9]Patricia A. Richard- Amato.*Making It Happen*. Longman: New York & London. 1988. Hal.18

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

2- تعريف عن كاهوت

كاهوت هو وسيلة تعليمية مجانية تعتمد على الألعاب في مجال التعليم. تم إطلاق يوهان براند وجامي بروكر ومورتن فيرفك هذه الوسائط في أغسطس 2013 من النرويج. كاهوت هو إختبار أو مسابقة متعددة أسئلة ومسح يمكن أن ينشئها أي شخص ولايقتصر على المستوى العمري أو الموضوع. و كاهوت له عنوانين مختلفين لموقع الويب https://kahoot.com/ لتطبيق في الهاتف أو أجهزة الطلبة و https://kahoot.it/ لتصميم من أجهزة المعلم. لوصول إلى كاهوت، هناك يستطيع باستخدام هاتف ذكي ،الكمبيوتر اللوحي أو الكمبيوتر المحمول أو الكمبيوتر الشخصي (الكمبيوتر). و كاهوت هو تطبيق على الإنترنت الذي يجاهز المناقسة و تطويرها في شكل "لعبة العروض.Game show"

في هذا البحث لعبة التعلم التي سيتم مناقشتها Kahoot Quiz هي لعبةمتعددة الخيارات مع عدد أقصى من الخيارات من 4 إجابات. على عرض أسئلة اختبار الاختيار من متعدد يمكن أنتظهر صورة أو فيديو اعتمادا على شكل السؤال الذي نريده. استخدام لعبة الاختبار هذه أثناء الاختبار المسبق قبل الدخول في مواد جديدة، أو التدريب، أو بعد الاختبار،أو مواد التعزيز وغير ذلك، وهو بالتأكيد تباين في تقديم المواد بحيث يظل الطلاب يركزون على التعلم ويهتمون به.

3- كيفية تصميم الوسلة كاهوت

أ. استعداد المواد

قبل البدء في صناعة Kahoot - Quiz ، نعد أولا قائمة من الأسئلة والأجوبة ، ودعم الصور أو مقاطع الفيديو لجعلها أسهل لتصميم لأنه في kahoot يجب على المعلم الاتصال بالإنترنت. فاستخدمت المواد كما يلي:

اِسْتَمِعْ إِلَى النَّصِ ثُمَّ أَجِبْ عَنْ الأَسْئِلَةِ!

سَالِم يَعْمَلُ مُوَظَفًا فِي المَدِيْنَةِ، وَهُوَ يُحِبُّ عَمَلَهُ. يَذْهَبُ سَالِم إِلَى عَمَلِهِ فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ صَبَاحًا وَيَرْجِعُ فِي الرَّابِعَةِ وَالنِّصْفِ مَسَاءً وَلَيْسَ لَهُ وَقْتٌ لِلرَّاحَةِ إِلاَ قَلِيْلًا. يَرْجِعُ سَالِم إِلَى البَيْتِ وَهُوَ مُتْعِبٌ. سَيَذْهَبُ سَالِم إِلَى رِحْلَةٍ مُمْتِعَةٍ مَعَ الأُسْرَةِ فِي عُطْلَةِ الأُسْبُوْعِ.

1. مَاذَا يَعْمَلُ سَالِم؟

أ. مُوَظَفٌ ب. طَبِيْبٌ ج. مُعَالِمٌ د. تَاجِرٌ

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

2. متى يَذْهَبُ سَالِم إِلَى عَمَلِهِ ؟

أ. فِي السَّاعَةِ السَّابِعَةِ ب. فِي السَّاعَةِ الخَامِسَةِ ج. فِي السَّاعَةِ الثمانيةِ د. فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ

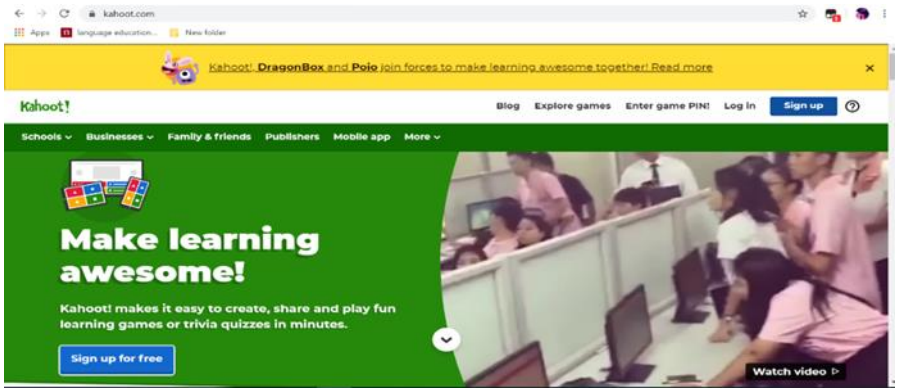
3. هَلْ لِسَالِم وَقْتٌ كَثِيْرٌ لِلرَّاحَةِ؟

أ. نعم ب. لا ج. يمكن د. على أكثر

ب. تصميم المواد إلىKahoot

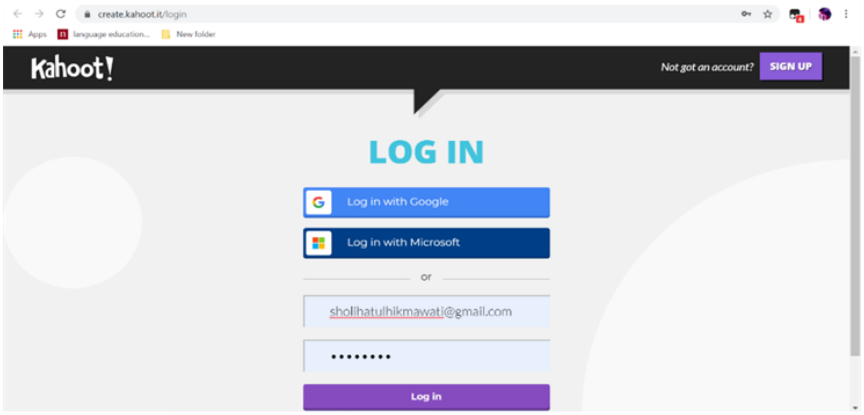
بعد كملت المواد بالأصوات أو فيديوهات القصيرة والخطوات في تصميم Kahoot هو كما يلي:

1) الخطوة الأولى ، يرجى فتح https://getkahoot.com ، سيتم توجيهها إلى صفحة مثل الصورة التالية:



صورة: https://getkahoot.com

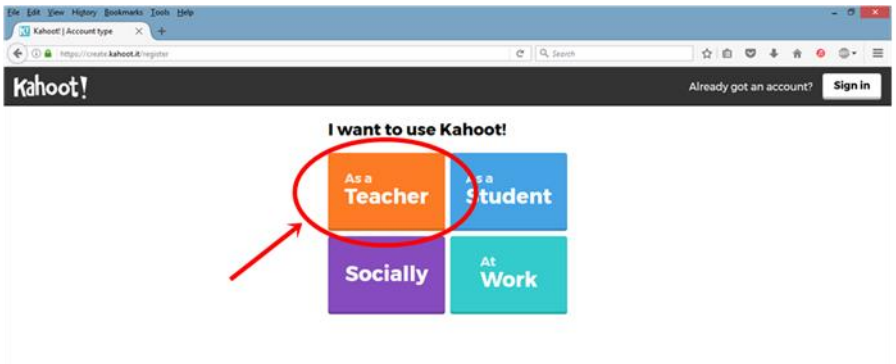
2). الخطوة الثانية يرجى التسجيل أولاً من خلال النقر على حسابي المجاني كما في صورة:



Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

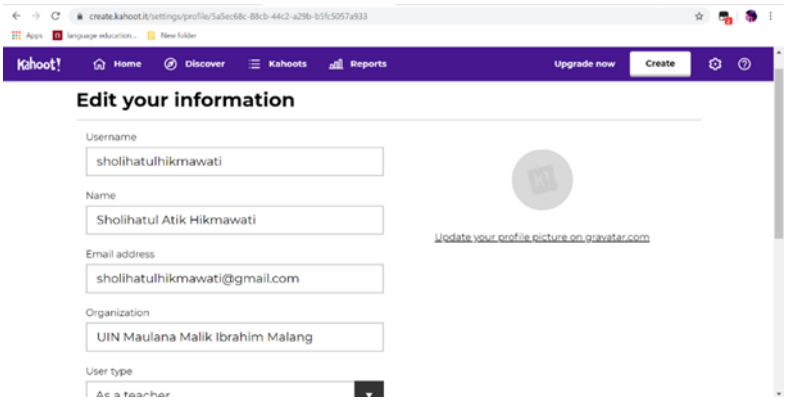
صورة: النقر على حسابي المجاني

3 .(الخطوة الثالثة خيارات المستخدم .Kahoot هناك مستخدم كمعلمين أو طلاب أو عامة أو عاملين. اختيار المعلم وفقا لهذه المهنة.



صورة: اختيار المعلم وفقا لهذه المهنة.

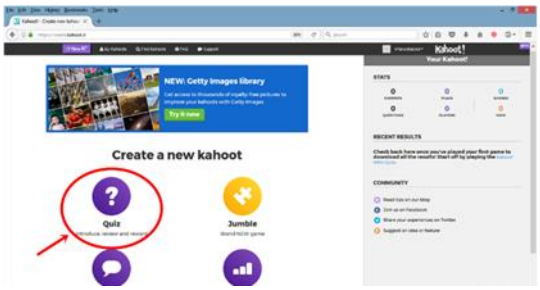
4 .(خطوة أربعة محتويات الهوية وفقا للعمود الذي تم توفيره. بدءا من اسم الجامعة ، اسم المستخدم ، عنوان البريد الإلكتروني ، .passwordبعد الكيل الكامل انضم إلى كاهود.



صورة : بدءا من اسم الجامعة ، اسم المستخدم ، عنوان البريد الإلكتروني ، password

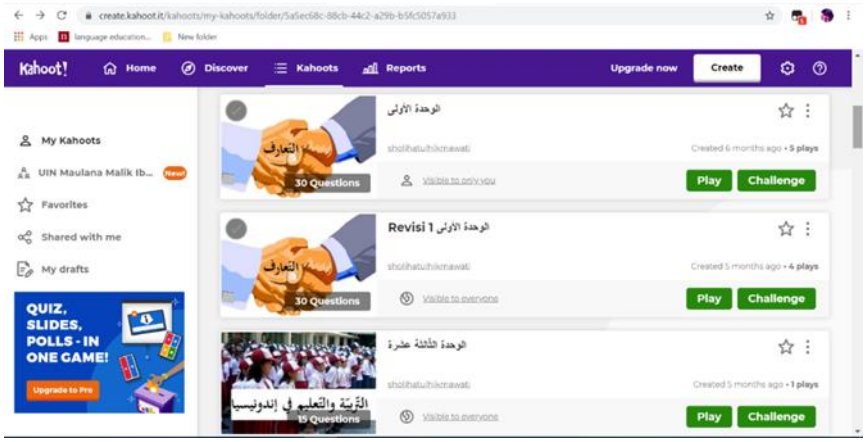
5 .(خطوتنا الخامسة إلى اللعبة التي سننشئها. في هذه الويب يختار الغاز.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021



صورة: الويب يختار الغاز

6 .(خطوة السادسة هي ملء الصفحة في كاهود. بدءا من 1. مسابقة العنوان ، 2. وصف قصير ، 3. المستخدمين (في هذا المثال كل شخص) ، 4. الائتمان (هوية صانع اختبار) ، 5. اللغة المستخدمة ، و 6. مسابقة الهدف (الجامعة). إذا قمت بالنقر فوق 7. فانتقل إلى الركن العلوي الأيسر للمتابعة إلى الصفحة التالية.



صورة : ملء الصفحة في كاهود

7 .(الخطوة السابعة هي إدخال العنصر عن طريق النقر فوق علامة الجمع.

8 .(الخطوة الثامنة للدخول هي 1. السؤال ، يجب أن يكون موجزا وواضحا ؛ 2. الحد من الوقت للعمل ، في المثال 20 ثانية ؛ 3 الجواب الأول. 4. الجواب الثاني. 5 الجواب الثالث. 6. الجواب الرابع. 7. الإجابات الرئيسية عن طريق الضغط فوق التحقق من الإجابة التي تم تحديدها حتى يتحول إلى اللون الأخضر ؛ 8. معلومات عن مصدر المشكلة ؛ 9. أدخل الصورة بالضغط فوق مربع الصورة بحيث يظهر موقع المجلد حيث سيتم التقاط الصورة من الكمبيوتر ،أو يمكن سحبها ووضع الصورة من الكمبيوتر إلى موقع مربع الصورة المقدمة. الخطوة التالية هي ضغط فوق التالي في الركن الأيسر العلوي للمتابعة إلى البند رقم 2 وما إلى ذلك.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

9 .(الخطوة التاسعة، تتم إضافة رقم السؤال رقم 2 وما إلى ذلك عن طريق الضغط فوق علامة الجمع. رسم قلم رصاص لتحرير المشكلة التي تم إجراؤها ؛ رسم ورقي مزدوج لنسخ الأسئلة ؛ صورة سلة نفايات لحذفها. عند الانتهاء من كل شيء ، ضغط فوق حفظ في الزاوية اليمنى العليا لحفظ العمل.

10). وأخرا ، يمكن المعلم نشر رابط Quiz الذي ستخدمه على الشبكات الاجتماعية من خلال زر المشاركة.

4- الخطوات تعليم اللغة العربية باستخدام كاهوت

الخطوات التعلم باستخدام وسائل التعليمية كاهوت، هي: مرحلة الإستعداد، والتقديم، والتدريب، ومرحلة معروضة النتائج.

أولا مرحلة الاستعداد، في هذه المرحلة تشرح الباحثة عن كيفية عمالية التعليم. وكاهوت له موسيقي التي يجعل الطلاب يتسائل من اللتعلبة وباسم الطلاب المعروضة في الشاشة سيرتفع حماستهم في اشتراك اللعبة اللغوية وأنشطة الأخرى من هذه المرحلة يعني إعطاء بيانات مفيدة للطلاب، إعطاء أهداف واضحة ومفيدة، إثارة الفضول، الهدوء الخوف، إزالة المشكلات في التعلم، دعوة الطلاب للمشاركة الكاملة من البداية، وأعطت الباحثة المفردات الجديدة في بداية الدرس.

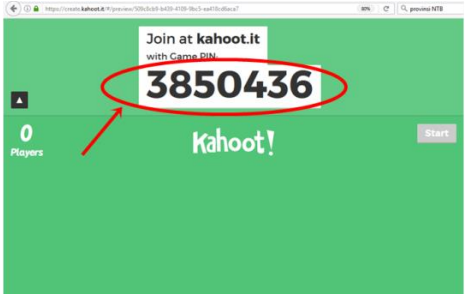
ثانيا مرحلة التقديم، في هذه المرحلة تساعد الباحثة الطلاب على اكتشاف مواد تعليمية جديدة بطريقة ممتعة الصلة بالموضوع، وتتضمن الحواس الخمس ومناسبة لجميع أساليب التعلم. الأشياء التي سيفعل للمدرسين يعني تقاسم المعرفة،تدريبات لإجابة الأسئلة (فرديا أو مجموعة)، حل مشكلة التدريب، والعروض التفاعلية، وتجربة التعلم في العالم الواقعي.

ثالثا مرحلة التدريب، في هذه تساعد الباحثة المعلم الطلاب على استيعاب معارف ومهارات جديدة بطرق مختلفة. وأنشطة منها أنشطة تجهيز الطلاب، جهد نشط أو ملاحظات أو تفكير ،وأنشطة حل المشكلات. واستراتيجية باستخدام كاهوت مناسب بهذه نظرية لأن الخصائص من هذه تطبيقات يعني من ناحية التدريبات. وتدريبات يعطي بطريقة ممتعة ملوّنة بالصوار وفيديوهات والأفلام.

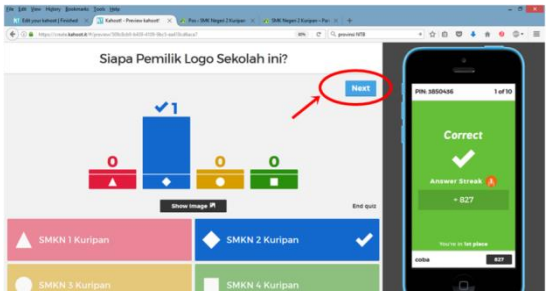
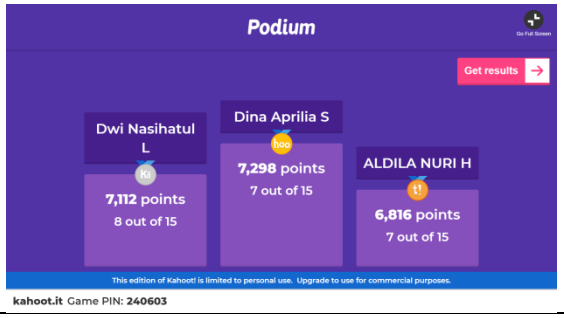
رابعا مرحلة معروضة النتائج، في هذه المرحلة تساعد الباحثة الطلاب على تطبيق وتوسيع معارفهم أو مهاراتهم الجديدة في الوظيفة حتى تتمسك نتائج التعلم وسيستمر تحسين مظهر النتائج. وكاهوت لها الخصائص في تقويم. ويعطي التقويم من السؤل إلى السؤل التالي. و نتائج التدريبات لجميع الطلاب سريعا ودفعة بملف Microsoft exel التي يسهل المعلم لتحليل بنود الأسئلة.

الجدول : خطوات التعليم اللغة العربية باستخدام كاهوت

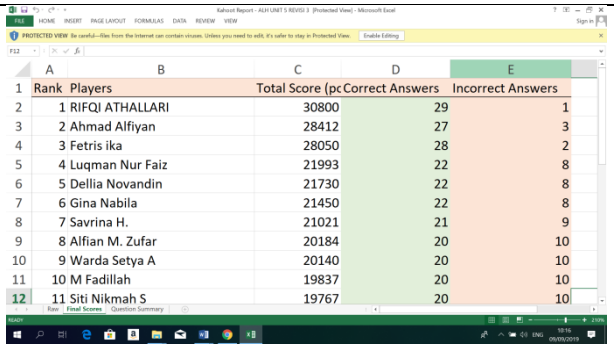
Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

النقط	أنشطة وخطوات في التعليم
التمهيد	▪ التّحيّة ▪ محاولة المعلمة في إيجاد العلاقة أو الربط بموضوع الدرس الجديد. ▪ السؤال عن الموضوع ▪ شرحت الباحثة عن الأهداف التعليم ▪ شرحت الباحثة عن خطوات العملية التعليمية مهارة الاستماع باستخدام كاهوت. ▪ استعداد الجهاز عند الباحثة التي يتكون من مكبّر الصوت، والمحمول، والشاشة، وشبكة الإنترنيت ▪ ثم الجهاز عند الطلبة الذي يتكون من الهواتف الذّاكي وشبكة الإنترنيت.
النشاط الرئيسي	▪ يستخدم المعلم الرقم الساسة لوصول إلى اللعبة  ▪ جهاز توجيه الطلاب للوصول إلى https://kahoot.it وأدخل رقم PIN للوصول إلى لعبة. ▪ فيبدأ باللعبة، في الاختبار مع عدد الأسئلة التي تمت كتابتها. ظهور الكمبيوتر المحمول للمعلم للتحكم في اللعبة كاهود ، بينما يظهر على جهاز الطالب خيارات الإجابة فقط.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

	 ▪ سيظهر كل سؤال يجيب عليه الطلاب على الفور تحليلاً لعدد الطلاب الذين يختارون كل خيار للإجابة.  ▪ كرر الخطوات حتى نهاية السؤال. في نهاية الجلسة سيظهر اسم الطالب الحاصل على أعلى الدرجات. 
الاختتام	▪ تحليل عناصر الاختيار متعدد ، حدد "تنزيل مباشر" ثم انقر فوق "حفظ" على جهاز الكمبيوتر الخاص. الملف الذي تم تنزيله هو عنصر تحليل Excel. لمعرفة نتيجة الطلبة في الفهم المواد الاستماع المستخدمة.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021



Rank	Players	Total Score (pc	Correct Answers	Incorrect Answers
1	RIFQI ATHALLARI	30800	29	1
2	Ahmad Alfiyan	28412	27	3
3	Fetris ika	28050	28	2
4	Luqman Nur Faiz	21993	22	8
5	Dellia Novandin	21730	22	8
6	Gina Nabila	21450	22	8
7	Savrina H.	21021	21	9
8	Alfian M. Zufar	20184	20	10
9	Warda Setya A	20140	20	10
10	M Fadillah	19837	20	10
11	Siti Nikmah S	19767	20	10

- يوصي المعلم بالتعلم الجيد والالتزام بتمرين الاستماع باللغة العربية لترقية قدرتهم في الاستماع فيمكن بتطبيق كاهوت.
- يختم المعلم الدرس بقراءة " الحمد لله رب العالمين "

إن التعلم يمكن أن يكون الأمثل إذا كانت جميع العناصر موجودة في عملية التعليم لأن التعلم لا يزداد تلقائيًا عن طريق جعل الطلاب يقفون من خلال الانتقال إلى مكان ما. ومع ذلك ، فإن الجمع بين الحركة البدنية والنشاط الفكري واستخدام جميع الحواس يمكن أن يكون له تأثير عميق على التعلم. أطلق ديف ماير على هذا التعلم التعلم SAVI ، والعناصر هي كما يلي: جسدي Somatis وهو التعلم عن طريق الحركة والقيام، والسمع Auditori وهو التعلم عن طريق التحدث والاستماع، البصرية Visual وهو التعلم من خلال ملاحظة ووصف، والفكري Intelektualوهو التعلم عن طريق حل المشاكل والتفكير.

وأما مزايا تعليم اللغة العربية ببرنامج كاهوت كما يلي: 1) سهولة لتلبية متنوعة من احتياجات التعلم والتدريب لأن ذوا جهاز لإخال من فيديوهات والأصوات والصور متنوعة ثم إنشاء الأسئلة وإجراء التعديلات إذا كانت التغييرات في أي وقت المطلوبة، 2) لا يحتاج إلى تثبيت البرنامج على كل من الكمبيوتر والهاتف لأن مصنوع من خلال برنامج قاعدة ويب ولا بحتاج إلى مواصفات خاصة للأجهزة والبرنامج لاستخدامه، 3) ميزات تحليل تقييم نتائج التعلم لكل الطلاب وكل نقطة السؤال المعلم لإجراء تحليل نتائج التقييم، 4) هناك الملاحظات عاى نتائج التعلم وتعرض قيمة الطلبة بعد نهاية الاختبار، 5) سهولة الاستخدام من خلال النظر في راحة المستخدمين على حد سواء المعلمين والطلبة، 6) يعمل كاهوت على أي جهاز مع اتصال بالإنترنيت. للاعبين، لا يلزم حساب أو تسجيل الدخول للانضمام إلى اللعبة، 7) الاتصال واللعب في وقت الحقيقي مع لاعبين الأخرى في جميع أنحاء العالم، 8) جعل كاهوت في الفصول الدراسية مجانا.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

أما من ناحية العيوب من برنامج كاهوت يعني: 1) الحاجة إلى مرافق الإنترنيت بعالية السرعة، 2) ليس كل الطلاب لديهم هاتف ذكي، 3) من ناحية تصميم، لايوجد جهاز لتكبر الحروف في معرضة الشاشة.

ث- خاتمة

تعليم اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية يحتاج إلى إنتاج الوسائل التعليم الممتعة والجذّلبة التي تتناسب مع أهداف تعليم. وهذه الوسائل اتصاليا من ناحية المواد، وتتناسب مع حاجات الطلبة من ناحية أخرى، خاصة في كوفيد 19. ويستطيع أن يطبق بالوسائل التعليمية بتكنولوجية، فإحدى منها يعني باستخدام وسائل كاهوت(Kahoot).

INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 3, Nomor 1 Juni 2021

ج- المراجع

Brian Tomlison. *Cambridge Journal: Materials Development for Language Learning and Teaching*. (Cambridge: Cambridge Press.2012). p.166. online. Available at http://journals.cambridge.org

Dale H. Schunk. *Learning Theories: an Educational Perspective*. Boston: Peason. 2012.

Dale H. Schunk. *Dale H. Schunk. Learning Theories:an Educational Perspective. Boston: Peason. 2012.*

Umi Machmudah.et al. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Malang Press. 2008.

Patricia A. Richard- Amato.*Making It Happen*. Longman: New York & London. 1988.

Imam Asrori. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*:Hilal Pustaka.

Sherlock A Licorish et al., "Student Perception Kahoot," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 9 (2018): 1–24, https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8.

T. M. Miangah and A. Nezarat.*"Mobile-Assisted Language Learning"*. International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS). Vol.3, No.1, hal. 309-319, Januari 2012.