REPOSITORI IAIN KUDUS

الباب الثاني
الإطار النّظري

أ. تطبيق *kahoot*

١. تعريف *Kahoot*

كاهوت هي منصة تعلم اللعبة التي تستخدم التكنولوجيا والمعلومات. باستخدام ***kahoot*** التعلم يمكن أن يتم بطريقة ممتعة من خلال اللعبة. يمكن استخدام ***kahoot*** في أي مكان وفي أي وقت طالما أن لديها شبكة إنترنت ولديها كمبيوتر محمول أو هاتف ذكي. ***kahoot*** التعلم في شكل اختبار الاختيار المتعدد الذي أدلى به المعلم أو يمكن الإجابة عليها من قبل الطلاب من خلال تطبيق الويب أو ***kahoot***.[١]

كاهوت هي واحدة من وسائل الإعلام التعلم على الانترنت التي تحتوي على مسابقات تفاعلية ومثيرة للاهتمام والألعاب. يمكن أيضا تفسير كاهوت على أنه وسيلة تعليمية تفاعلية، وذلك لأن الكاهوت يمكن استخدامه في أنشطة التدريس والتعلم مثل إجراء اختبارات ما قبل الاختبار، وما بعد الاختبارات، وتمارين المشاكل، والتعزيز المادي، والعلاج، والإثراء وغيرها. أحد متطلبات أن تكون قادرا على إنشاء ***kahoot*** هو أن

[1] Sri Harini Ekowati,dkk, *"Implementasi Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Prancis Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK DKI Jakarta"*, Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.4 No.4, 2020, 725 <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4621>."

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

يكون حساب بريد إلكتروني، أو حساب جوجل، أو حساب مايكروسوفت.[٢]

وفقا لايم، *kahoot* هي واحدة من وسائل الإعلام التعلم على الانترنت التي تحتوي على مسابقات والألعاب. يمكن استخدام كاهوت في أنشطة التدريس والتعلم مثل ما قبل الاختبار، وبعد الاختبار، والتدريب على المشاكل، وتعزيز المواد، وإعادة الترتيب، والإثراء وغيرها. "اختيار فريد من الإجابات في *kahoot* التي تمثلها الصور والألوان".[٣]

رأي آخر حول *kahoot* التي أعرب جاهياني عنها *kahoot* هي لعبة تفاعلية تقوم على التعليم الذي هناك العديد من الرموز لتطوير. واحد منهم هو رمز الاختبار حيث يمكن للمستخدمين إنشاء مسابقات باستخدام *kahoot* للتعلم بحيث يصبح التعلم أكثر إثارة للاهتمام وليس مملا".

من الوصف أعلاه ، يمكن استنتاج أن *kahoot* هو وسيلة تعليمية تفاعلية عبر الإنترنت يمكن استخدامها في عملية التعلم لإتقان المواد، والتي يتم

---

[2] Aulia Karima Zuhda Utami and Dudung Hamdun, *"Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen"*, Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, Vol.5 No.1, 2020, 22.

[3] Lime, Skripsi: *"Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018"*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2018), 12.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

تقديمها مع نموذج لعبة على شكل اختبار من أجل خلق جو حديث ومثير للاهتمام.

٢. مزايا وعيوب استخدام *kahoot*

في كل تطبيق، هناك بالتأكيد مزايا وعيوب، أما بالنسبة لمزايا تطبيق كاهوت التي طرحتها جيما م بودن وليندساي هارت كما نقلت عنها يوليا كريمة زوهدي أوتامي ودودونغ حمدون،[٤] وهي:

١) يبدو جذابا وملونا
٢) تشجيع الطلاب على المشاركة بانشاط قي تعليم
٣) الدخول مجاني
٤) يمكن إنشاء العديد من أنواع الأسئلة تانغ
٥) من السهل إنشأ مسابقات
٦) السماح للطلاب الخجولين بالإجابة على الإسئلة
٧) الصور التي يمكن أن تساعد الطلاب المكفوفين على الاستجابة للاختبارات

وبعد ذلك في بحث حفيد بونامين وآخرون، كتب أن مزايا طلب الكاهوت، وهي: الطلاب أكثر دوافعا للانتباه ومسألة المواد التي تدرسها المعلم لتكون قادرة على العمل على المسابقة في الوقت نهاية الفصل، يكون الطلاب أكثر دوافعا ليصبحوا فائز مسابقة مع

[4] Aulia Karima Zuhda Utami and Dudung Hamdun, *"Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen"*, Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, Vol.5 No.1, 2020, 23.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

أعلى درجات، مع وجود مهلة زمنية في العمل على كل سؤال في المسابقة، فإن إمكانية الطلاب مناقشة مع الأصدقاء ستكون أقل، لا يحتاج الطلاب إلى إنشاء حساب *kahoot*، باستخدام *kahoot*، سيحصل المعلم على نتائج التقييمات بسرعة دون الحاجة إلى تصحيح إجابات الطلاب.[٥]

أوجه القصور في استخدام هذا التطبيق الكاهوت، وهي: لا يوجد تحويل إلى الإندونيسية، وليس جميع المعلمين تحديث التكنولوجيا، وليس لدى أي معلمين وقت لتنظيم وتجميع تصميم التعلم مع كاهوت، ينخدع الطلاب بسهولة لفتح أشياء أخرى، الحاجة إلى الحصول على هاتف ذكي أو كمبيوتر محمول مع شبكات البيانات وخدمة الواي فاي، لأن جميع الطلاب لديهم هواتفهم الذكية وحزم البيانات الخاصة بهم، في التعلم وجها لوجه، ساعات الاجتماعات في فصول محدودة.

٣. كيفية استخدام كاهوت

يحتوي *kahoot* على عنوانين لموقعان مختلفان، https://kahoot.com// بالنسبة للمعلمين و https://kahoot.it// للطلاب. يمكن الوصول إلى

[5]Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah, *"Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran"*, Gunahumas: *Jurnal Kehumasan*, Vol.3 No.1, 2020, 49.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

kahoot واستخدامها مجانا بما في ذلك جميع الميزات في الداخل. يمكن استخدام منصة الكحوت لعدة أشكال من الجواهر. من بينها الاختبارات والمسوحات والمناقشات عبر الإنترنت حيث يحتوي الثلاثة على مجموعة متنوعة من الطرق للعب والاتصال بالإنترنت لتكون قادرة على تشغيل هذه اللعبة.[٦]

خطوات لاستخدام تطبيق *kahoot* كما يلي:

١) والمعلمون الوصول إلى الموقع الإلكتروني https://kahoot.com// وإنشاء حساب.

٢) يختار المعلمون أو يصنعون المواد وفقا لعمر وتلبية احتياجات الأطفال بميزات متوفرة.

٣) يجزز المعلمون الطلاب بالهواتف المحمولة والوصول إلى https://kahoot.it

٤) بعد اختيارها أو صنعها في المواد المناسبة، سيتم عرض السؤال في شكل خيار متعدد على الجهاز الرئيسي الذي ينتمي إلى الطلاب.

٥) يختار الطلاب الإجابة المناسبة من الجهاز على الهاتف الذكي في المدة المحددة. إذا استخدمت في مرحلة الطفولة المبكرة، فيجب أن يكون مصحوبا ميسرا.[٧]

---

[6] Fitri Rofiyarti and Anisa Yunita Sari, *"TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform Kahoot Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak"*, PEDAGOGI : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.3 No.3b, 2017, 166.

[7] Fitri Rofiyarti and Anisa Yunita Sari, *"TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform Kahoot Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak"*,

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ب. مهارة الاستماع

١. تعريف مهارة الاستماع

تأتي الاستماع في اللغة من كلمة سمع، سماعًا، سمعًا، سماعة، سمعية والتي تعني سماع. الاستماع هي عملية نشاط بشري تهدف إلى اكتساب وفهم وتحليل ومساعدة وتفسير وتمييز ونقل النقد أو الأفكار وبناء الأفكار.

وفقا للتشجيع، السمع أو الاستماع هو عملية سماع الرموز الفموية عن طريق إيلاء اهتمام، وفهم وتفسير الحصول على أغراض المعلومات، وفهم محتويات الرسالة، وفهم معنى المحادثات من خلال الكلام.

إن تعليم اللغة لمهارة الاستماع ضروري لفهم محادثة جيدة وصحيحة. ذكر دوي فيليتا كورينا وإنتان رامبولان وفيصل هندرا أن مهارات الاستماع تنقسم إلى أربعة، وهي: فهم المعنى عالميًا ، وتفسير الجمل المسموعة، وتقديم تحليل للجمل المسموعة، وفهم ما يُسمع بكل إخلاص.[٨]

استنتج الباحثة من بعض التعريفات أعلاه أن مهارة الاستماع هي قدرة الشخص على

PEDAGOGI : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.3 No.3b, 2017,166-167.

[8] Dwi Felita Corinna, Intan Rembulan, and Faisal Hendra, *"Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Secara Daring: Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Bahasa Dan Kebudayaan Arab Universitas Al-Azhar Indonesia"*, Konferensi Nasional Bahasa Arab VI, 2020, 78.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

استيعاب أو فهم الكلمات أو الجمل التي يتحدث بها المحاور أو بعض الوسائط بشكل صحيح.

٢. أهداف مهارة الاستماع

قالت حمادة إبراهيم إن هناك عشرة أهداف لتعليم مهارة الاستماع وهي[٩]:

١) تعتاد على آذان مع الأصوات الجديدة
٢) تعتاد على الطلاب أن يقول لغات جديدة
٣) فهم المشكلة من أجل أن تكون قادرة على الإجابة عليه
٤) حل أسئلة الممارسة الاستماع، كلاهما يعزز التعبير، أو تغيير الجمل
٥) افهم النص الذي يتم سماعه بالتفصيل ثم أجب عن الأسئلة المتعلقة بالنص
٦) افهم الأفكار الرئيسية في النص المسموع ، ثم تلخيصها
٧) تصفح الأجزاء المهمة من النص المدرج ثم إعادة ترتيب في الكتابة
٨) اتخاذ نقاط مهمة يمكن أن تساعد في تقديم الموضوعات المتعلقة بالنص المستمع
٩) بداية واحدة لمناقشة الموضوع
١٠) كرر المواد التي تم تنقيحها

[9] Muhammad Fathoni, *"Pembelajaran Maharah Istima"*, Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, Vol.1 No.1. 2018, 203.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

٣. انواع الاستماع

وفقا لبعض المعايير، ينقسم الاستماع إلى عدة أنواع[١٠]. الأول، وفقا للجحم يعني استماع ذاتي، استماع بين فردين و استماع جماعي. أما عن المعنى كما يلي:

استماع ذاتي وهو الاتصال للعقل اللاشعوري لعلمية التحدث مع النفس ولعملية التذكر التأملي. ثمّ استماع بين فردين ويتمثل افي عملية الاستماع التي تحدث أثناء الأحاديث التي نتبادلها مع بعضنا البعض. على سبيل المبثال في المدرسة والميادين ومجالات العمل. ثم استماع جماعي ويتمثل في الدروس والمحاضرات والخطب السياسية والدينية والمؤتمرات الصحفية والسياسية.

الثاني، وفقا لعنصر المواجهة بين طرفي عملية الاستماع يعني: استماع مباشر و استماع غير مباشر. استماع مباشر هو الذي يتواجد فيه طرفا عملية الاستماع وجها لوجه كما في أنواع الاتصال الشخصي والجماعي ويتميز بتزايد رجع الصدى. ثمّ الاستماع غير المباشر، وهي الاستماع من خلال أدوات الاتصال والوسائل، مثل الهاتف والإذاعة والتلفزيون.

[١٠] مدمود منصور ,"الإستماع والحوار فنون المقابلة المثالية"، ٢٠١٣، ١٣-١٤.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

الثالث، وفقا للغرض من الاستماع. يعني: استماع عارض و استماع تعليمي وتثقيفي و استماع توجيهي و استماع ترفيهي و استماع تعليمي. استماع عارض: وهو استقبال كافة الأصوات المتحافة في البيئة المحيطة بالإنسان وبطريقة غير مقصودة. ثمّ استماع تعليمي وتثقيفي، وتتمثل في عرض ونقل المعلومات الجديدة للمستمعين. ثمّ استماع توجيهي يعني يستهدف التوجيهي والإرشاد بغرض التأثير في المستمعين.

ثمّ استماع ترفيهي يهدف إلي الترفيه عن المستمع أو مساعدته على قضاء أوقات الفراغ بطريقة ممتعة. ثمّ الأخير يعني استماع تعليمي: ويحدث عندما نستمع لمتحدث يحاول التأثير على اتجاهات وعقائدنا وعواطفنا أو تصرفاتنا ونحن نستمع بطريقة تقيميه لكي نمكن أنفسنا من إصدار الأحكام المناسبة المتعلقة بمثل هذه الرسائل الإقناعية.

٤. مراحل في تعليم مهارة الاستماع

للحصول على حالات مثل إندونيسيا، يمكن تقديم المواد إلى اللغات الأجنبية وخاصة اللغة العربية، في خمس مراحل على النحو التالي[١١]:

١) مرحلة البداية

[11] Hasan, *"Keterampilan Mengajar Bahasa Arab Materi Istima Menggunakan Media Lagu"*, Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan, Vol.15 No.28, 2018, 44-46.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

في هذه المرحلة ، يتم تعريفهم بأصوات الحروف العربية ، منفردة وكلمات متصلة. في هذه الحالة ، يُطلب من المعلمين تقديم أمثلة على نطق الصوت بشكل صحيح ثم اتباعها من قبل الطلاب. بل من الأفضل أن يستخدم اختصاصيو التوعية أدوات مثل الأشرطة أو الوسائط في شكل صور للكلمة المقصودة.

٢) مرحلة من البداية الفهم

في هذه المرحلة، دعا الطلاب إلى فهم المحادثات البسيطة التي قدمها المعلمون دون استجابة شفهية، ولكن مع التطبيق أو الممارسة. كمرحلة ابتداء، استجابة للممارسة أخف وزنا من الفم.

٣) مرحلة الفهم المتوسط

في هذه المرحلة ، يُطرح على الطلاب أسئلة شفهية أو كتابية. وفي الوقت نفسه، تشمل الأنشطة التي يمكن القيام بها في هذه المرحلة ما يلي: يقرأ المعلم قراءة قصيرة أو تشغيل تسجيل، وبعد ذلك يطرح المعلم أسئلة حول محتويات التسجيل. يمكن أن تكون إجابات الطلاب شفهية أو مكتوبة.

٤) مرحلة الفهم المتقدم

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

في هذه المرحلة، أعطيت الطلاب التدريب على الاستماع إلى الأخبار على التلفزيون أو الراديو. يمكن الاستماع أيضا إلى التعليقات حول المواد التي تتجهها التلفزيون أو الأخبار. بالإضافة إلى ذلك، يمكنك أيضا الاستماع إلى نموذج تسجيل حول بعض الأنشطة التي يمكن تقديمها في المختبر.

في هذا النشاط، يتم تشجيع الطلاب على الاستماع أثناء تدوين الملاحظات حول المواد المقدمة. مثل الاسم والتاريخ والمكان والوقت وما إلى ذلك والتي تعتبر مهمة. يتم ذلك لمساعدتهم من حيث تذكر المواد. بعد ذلك تم تكليفهم بعمل ملخص باللغة العربية يتقنونه حول جوهر التعلم.

٥) تقييم

بعد تنفيذ المراحل المذكورة أعلاه، تابع طرح الأسئلة المتعلقة بالمادة الخاصة. بعد ذلك، يمكن إجراء تقييم جديد. بشكل عام، فإن التقييم في الاستقامة يتعلق بالأهداف والكفاءة في تعليم الاستماع الذي أعده مدرس اللغة العربية.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ج. تطبيق *kahoot* في تعليم مهارة الاستماع

تم استخدام *kahoot* لأول مرة تستخدمها جوهان براند، جيمي بروكر ومورتن فيرسبيك في الجامعة النرويجية للعلوم والتكنولوجيا.[١٢] تم استخدام الكاهوت فقط منذ عام ٢٠١٣. استخدام *kahoot* في العديد من المناسبات المتعلقة بتعلم المواد غير اللغوية إلى الحصول على نتيجة نهائية فعالة.يعد استخدام تطبيق *kahoot* هذا إحدى طرق توفير الخبرات التعليمية التي يمكن أن تزيد من مشاركة الطلاب في التعلم. أظهرت العديد من الدراسات أن الطلاب الذين يستخدمون *kahoot* لديهم اختلافات كبيرة في درجات الاختبار مقارنة بالطلاب الذين لا يستخدمون *kahoot*.[١٣]

١. تخطيط

في مرحلة التخطيط، (١) من المعلمين الوصول إلى صفحة الويب https://kahoot.com//. باستخدام حساب *kahoot*، إذا لم تقم بالتسجيل عبر الإشارة إلى زر مجاني والتسجيل باستخدام حساب عنوان البريد الإلكتروني أو فيسبوك. (٢) فتح *kahoot* وفقا للآخر المرغوب فيه، قم بإعداد أسئلة حول الاختبارات وانقر فوق الإختبار لإجراء سؤال نوع الاختيار المتعدد. (٣) يمكن أن يكون كل سؤال وضع

[12] WReni Widjayatri, "*Buku Panduan Membuat Kuis Online Kahoot*", 2019, 5-6.

[13] Lisnani dan Gunadi Emmanuel, *"Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA"*, JIPI: Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA, Vol. 4 No.2, 2020, 157.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

طول الوقت للإجابة والدرجة التي تم الحصول عليها يعتمد على مستوى الصعوبة في السؤال. (٤) المرحلة النهائية، يمكن إضافة كل سؤال في كهوت صور ومقاطع فيديو لإضافة سياق مثير للاهتمام أو تقديم المساعدة للإجابة على الأسئلة ويمكن أن تدعم نية موضوع الاختبار، ككل أو لكل رقم. (٥) إذا انتهى الأمر، انسخ الرابط أو الحصول على دبوس (مجموعة أرقام) للوصول إلى مسابقة.[١٤]

٢. تنفيذ

في مرحلة تنفيذ التعلم، سيتم شرحه حول الخطوات التي تتراوح من كيفية الوصول إلى الكحوت للحصول على النتيجة النهائية. الخطوات هي كما يلي: (١) يفتح المعلم عملية التعلم مع تحياتي. (٢) طلاب موبسن. (٣) يقدم المعلمون الاتجاه فيما يتعلق بعملية التعلم التي سيتم تنفيذها. (٤) يعرض المعلمون كاهوت ويوفر مثالا على استخدامه. (٥) يستخدم الطلاب كل أداة وفتح الموقع .www.kahoot.it (٦) يدخل الطلاب دبوس معين في العمود المطلوب وانقر فوق ابدأ. يتم التحكم في المعلمين بالكامل في عملية التنفيذ هذه، حتى يتمكنوا من إدارة متى تبدأ الأسئلة.[١٥] (٧)

[14] Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah, *"Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran"*, Gunahumas: *Jurnal Kehumasan*, Vol.3 No.1, 2020, 45-46.

[15] Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah, *"Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai*

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

يبدأ الطلاب في العمل على مسألة مسابقة مع الوقت الذي تم تعديله على مستوى الصعوبة. (٨) بعد الإجابة الطلاب على الاختبار، ستكون هناك معلومات عدد الإجابات الصحيحة والخطأ (٩) يحصل الطلاب على قيمة، ثم سيتم تجميع القيمة، بحيث سيكون من المعروف أن من هو أعلى قيمة في الاختبار.

٣. تقويم

بعد تخطيط وتنفيذ عملية التعلم، فإن المرحلة التالية هي تقييم الأنشطة التي تم تنفيذها. (١) في عملية التعلم، فإن اهتمام الطلاب في استخدام الكحوت مرتفع للغاية،[١٦] لأن هذا نظام تعليمي جديد لهم. (٢) يحصل المعلمون على قيمة الطلاب وتوفير المكافآت للطلاب الذين يحصلون على أعلى الدرجات. (٣) يقوم المعلمون بتنفيذ أنشطة التخصيب للطلاب الذين لديهم القيم المذكورة أعلاه وتوفير الأسئلة الرفيعة للطلاب الذين لديهم قيمة أقل من المتوسط. (٤) يقدم المعلمون ملخصا وأسئلة حول التعلم الذي تم تنفيذه (٥) يغطي المعلمون أنشطة التعلم مع تحياتي.

استخدام وسائل *kahoot* في استمرارية عملية التدريس في دورات اللغة الإندونيسية التي تتوقع أن يفهم الطلاب ومهارة في تحليل الخطاب الإندونيسي، كلا الصغرى

Bentuk Variasi Pembelajaran", Gunahumas: *Jurnal Kehumasan*, Vol.3 No.1, 2020, 46.

[16] Ahmad Fadilah Khomsah and Muhammad Imron, *"Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kolaborasi Metode Questioning Dan Media Kahoot"*, Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah, Vol.5 No.1, 2020 , 111.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

والماكرو كأساس لإتقان امتداد وحل مشاكل الخطاب الإندونيسي لإنتاج البيانات أنه من خلال استخدام *kahoot*، يمكن للطلاب تحسين القدرات الموضحة معرفية من خلال نسبة مئوية من ٨٥.٨٨٪. تعتبر كاهوت قادرا على تحفيز الأدرينالين للإجابة على الأسئلة الصحيحة والسريعة التي تحصل على أعلى إجابات المستجيبين من ٩١.١٧٪. تعتبر هذه الوسائط إيجابية من قبل الطلاب لأن كاحوت يمكن تطبيق وسائل الإعلام على عملية التعلم بحيث لا رتابة، ٨٧.٦٤٪ من المجيبين الأمل في استخدام كحوة وسائل الإعلام المستخدمة لمزيد من التعلم و ٨٨.٢٣٪ من المجيبين الذين يقيمون كاهوت مفيد للغاية في تنفيذ الاختبارات في جلسات التعلم.[١٧]

د. الدّراسة السّابقة

من البحث الذي تم القيام به، وجد الباحثة العمل العلمي المتعلق بهذه الدراسة. هذا هو:

١. أبحاث كتبه حابدين[١٨] في عام ٢٠١٩ بعنوان فعاليات تطبيق تطبيق كهوت في النظر في الفصول الدراسية في مواضيع التعليم الديني الإسلامي في المدرسة المتوسّطة الحكومية ١ باغنتيان بانجارنيجارا ريجنسي. هذه الأطروحة

[17] Charlina and Elvrin Septyanti, *"Pemanfaatan Media Kahoots Sebagai Motivasi Belajar Mengikuti Kuis Wacana Bahasa Indonesia"*, GERAM: Gerakan Aktif Menulis, Vol.7 No.2, 2019, 80-81.

[18] Khabidin, *Skripsi: "Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara"*, (Yogyakarta: UII, 2019), 53-80.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

تناقش بفعالية أو لا تنفذ تطبيق *kahoot* لشرط الفصل في مواضيع التربية الإسلامية. تستخدم هذه الدراسة بحثا غير تجريبي غير تجريبي. تفسر نتائج هذه الدراسة قيمة sig (2-tailed)، والتي تساوي قيمة T = ٢٩،١٦٦ مع p =٠،٠٠٠ هي (p= ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥) والتي تحتوي على معنى أن هناك فرقا كبيرا في فعالية تطبيق *kahoot* في فصول تكييف في مواضيع التعليم الديني الإسلامي في المدرسة المتوسّطة الحكومية ١ باغنتيان بانجارنيجارا ريجنسي. المعادلة مع البحث الذي سيفعله الباحثة هو في متغيراته المجانية، باستخدام تطبيق *kahoot* في حين أن المعركة موجودة في هذا الموضوع، فإن الكائن والمتغير مرتبط.

٢. البحث الذي كتبه ريان جاهيا رامندا[١٩] في عام ٢٠١٩ مع لقب تطبيق اللعبة التفاعلية في كاهوت لتحسين فهم المفاهيم الرياضية واهتمام التعلم في طلاب المدارس الثانوية الصغار. تناقش هذه الأطروحة ما إذا كانت هناك اختلافات في نموذج تعلم الألعاب التفاعلية للتطبيق الكاهوت. يستخدم هذا البحث تصميم تجارب *Quasy Eksperimen Desain*. تتولى نتائج هذه الدراسة بنتائج تحليل الفائدة لتعليم الطلاب التي تم الحصول عليها من خلال نتائج تفسير مكاسب N المتوسطة للفئة التجريبية التي تبلغ ٠.٥٥٤ وفئة التحكم ٠.٤٨٧. هناك فرق عند تطبيق

[19] Riyan Cahya Ramenda, Skripsi: *"Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bandar Lampung"*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), 30-80.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

لعبة *kahoot* التفاعلية. هذا التطبيق أفضل من التعلم التقليدي. المعادلة مع البحث الذي سيقوم الباحثة به هو في متغيره المجاني، تطبيق الكحوت. الاختلافات موجودة في الموضوع والأشياء والمتغيرات ملزمة.

٣. البحوث التي كتبها استي ارلينا ساري[٢٠] في عام ٢٠٢٠ مع عنوان تأثير وسائل الإعلام الكاهوت على نتائج التعلم من طلاب الصف العاشرة من المدرسة الثنوية الحكومية ١٩ ماكاسار على المواد الفيروسية. يناقش هذا البحث ما إذا كان تأثير لعبة *kahoot* على نتائج تعليم الطلاب. تستخدم هذه الدراسة بحثا كميا باستخدام تجارب شبه شبه تجارب أو تجارب شبه. نتائج هذه الدراسة لها تأثير في استخدام وسائل الإعلام خوت لعبة على نتائج التعلم من طلاب الصف العاشرة من المدرسة الثنوية الحكومية ١٩ ماكاسار في مواد الفيروس حيث قيمة أهمية ٠.٠٠٢ < ٠.٠٠٠٥. المعادلة مع البحث الذي سيقوم الباحثة به هو في متغيره المجاني، تطبيق الكحوت. الاختلافات موجودة في الموضوع والأشياء والمتغيرات ملزمة.

٤. البحوث التي كتبها مُحَمَّد حبيب دوي كورنياوان و مُحَمَّد مصباح الهدى[٢١] بلقب البحث عن تأثير استخدام *Quizziz* كمسألة ممارستين على نتائج التعلم من طلاب

[20] Esti Erlinasari, Skripsi: *"Pengaruh Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar Pada Materi Virus"*,(Makassar:Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020),19-40.

[21] Moch Chabib Dwi Kurniawan dan M. Misbachul Huda, *"Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD"*, Vol.03 No.01 Jurnal Pena Karakter, 39-40.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

المدارس الابتدائية في الصف الخامس. تستخدم هذه الدراسة البحث الكمي مع تصميم Quasi التجريبي المستخدم هو تصميم مجموعة اختبار ما قبل الاختبار. تستخدم تقنية مجموعة العينة أخذ عينات عشوائية. نتائج هذه الدراسة هي أن عدد T أكبر من طاولة T وتقييم قيمة (p=٠،٠٠٦) أصغر من ٠،٠٠٠٥. تشير هذه النتائج إلى أن الفرضية (Ha) مقبولة بمعنى استخدام *Quizziz* كمنصة تدريب سؤال لها تأثير إيجابي على طلاب يتعلم الطلاب في المدرسة الابتدائية. سيتم تنفيذ المعادلة مع البحث من قبل الباحثة من خلال استخدام منصة تطبيق اللعبة التفاعلية.

٥. بحث يكتبها شفية المفروحة، إيكا راتيه سولستياني وفيتا مستافيدا في عام ٢٠٢٠ مع عنوان تأثير وسائل الإعلام التعلم التفاعلي القائم على تطبيق *kahoot* على مخرجات التعلم لطلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثنوية الإسلامية المعارف، سينجوساري مالانج. تستخدم هذه الدراسة المنهج الكمي مع المنهج التجريبي. وتشير نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام وسائل الإعلام في عملية التعلم باستخدام تطبيق *kahoot* معتدل. مع نسبة ٤٠.٥٤٪ التي تحتوي مما يعني أن استخدام وسائل الإعلام *kahoot* والطلاب مهتمون جدا ومتحمس ويمكن للطلاب متابعة بشكل جيد في عملية التعلم. حصل على قيمة أهمية ٠،٠٠٠ أقل من مستوى كبير من ٠،٠٠٠٥. وهذا يعني أن هناك فرقا بين البعدي قيمة الدرجة التجريبية مع قيمة الاختبار البعدي من فئة عنصر التحكم. مع هذه البيانات،

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

وأعلن رفض Ho بقصد هناك تأثير في استخدام *kahoot* تطبيق يستند إلى وسائل الإعلام على نتائج التعلم تعلم الطلاب في الصف الحادي عشر في المدرسة الثنوية الإسلامية المعارف، سينجوساري مالانج.[٢٢]

بشكل عام، تقرر هذه الدراسات أنه بعد استخدام تطبيقات الكاهوت هناك زيادة في قيمة الطالب في التعلم. هناك فرق بين البحث أولا مع البحث الذي سيتم تنفيذه من قبل الباحثة، وهم يرتبطون بالمتغيرات Y التي هي كائنات في البحث الذي يتعين القيام به. بعد الدراسة من هذه الدراسات، خلص الباحثة إلى أن البحوث ذات الصلة التي ستنفذ أنها لا تزال نادرة ولم تدرسها أبدا، وخاصة البحوث التي تركز على تأثير استخدام *kahoot* في تعليم اللغة العربية على ترقية مهارة الاستماع لدى طلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية روضة الطالبين باطي للسنة الدراسية ٢٠٢١/٢٠٢٢ م.

هـ. الهيكل التّفكيري

تطبيق *kahoot* هو تطبيق ألعاب تفاعلي يحتوي على مظهر على شكل مسابقة يحتوي على مظهر ملون وعرض ملون وميزات مزودة بروابط فيديو أو فيديو في المسابقة التي سيتم منحها الطلاب. مع نظرة مثيرة للاهتمام، من المتوقع أن يكون الطلاب مهتمين بالتعلم الذي سيتم تنفيذه من قبل الباحثة.

---

[22] Syafiyatul Mafruhah, Ika Ratih Sulistiani, and Fita Mustafida, *"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAI Al-Maarif Singosari Malang"*, VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam, Vol.4 No.7, 2019, 23–29.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

في عملية تعليم مهارة الاستماع، لا تزال قيمة الطلاب كبيرة تحت المتوسط. لأن الطلاب لم يتمكنوا من فهم المواد التي ألقاها المعلمون في الاجتماع، لذلك يجب أن يكرر المعلمون في الاجتماع القادم.

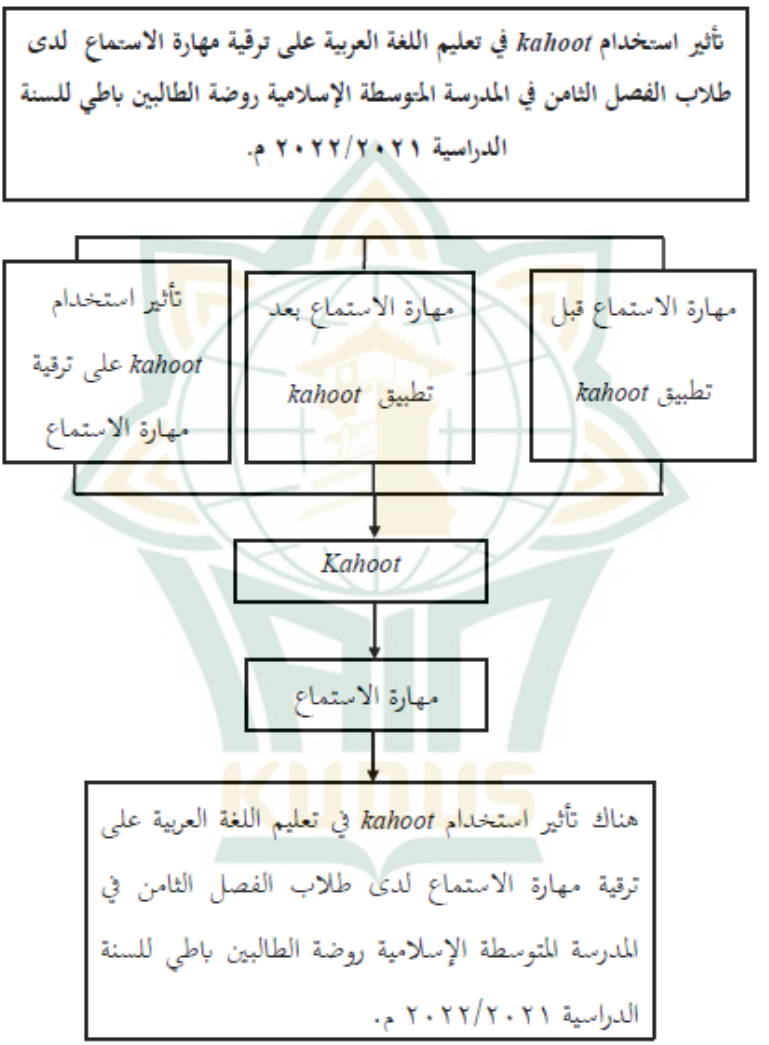
كان الهدف في هذه الدراسة هو معرفة كيفية كفاءة الطلاب قبل وبعد تنفيذ طلب الكاحوت وتحديد تأثير استخدام *kahoot* في تعليم اللغة العربية على ترقية مهارة الاستماع لدى طلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية روضة الطالبين باطي للسنة الدراسية ٢٠٢١/٢٠٢٢ م.

من خلال استخدام الوسائط التعليمية لتطبيق لعبة *kahoot*، من المأمول أن يكون هناك تأثير في زيادة الكفاءة في التعليم وخاصة اللغة العربية. من المتوقع أن يكون الطلاب أكثر نشاطًا وحماسة وثقة في التعبير عن آرائهم.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

الهيكل التفكيري



REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

و. **فرضية البحثي**

الفرضية هي الإجابة المؤقتة على مشاكل البحث التي يجب اختبار حقيقةها تجريبيا.[٢٣] قدم الباحثة الفرضية على النحو التالي:

فرضية بديلة (Ha): يوجد تأثير استخدام *kahoot* في تعليم اللغة العربية على ترقية مهارة الاستماع لدى طلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية روضة الطالبين باطي للسنة الدراسية ٢٠٢١/٢٠٢٢ م.

فرضية صفرية (Ho): لا يوجد تأثير استخدام *kahoot* في تعليم اللغة العربية على ترقية مهارة الاستماع لدى طلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية روضة الطالبين باطي للسنة الدراسية ٢٠٢١/٢٠٢٢ م.

[23] Ainin, "*Metodologi Penelitian Bahasa Arab*",(Malang: Hilal Pustaka, 2007), 34.

REPOSITORI IAIN KUDUS