الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

في العصر الملييني الحالي، تستمر التكنولوجيا في التقدم. إن التقدم التكنولوجي المتزايد يتطلب من جميع جوانب الحياة أن تتكيف مع التطورات التكنولوجية الموجودة، ومن بينها جانب التعليم. يجب على المدارس اليوم أن تخلق بيئة تعليمية تسير بشكل إيجابي وممتع من خلال استخدام التكنولوجيا. واحدة من الطرق لتعزيز فعالية التعلم هي تقديم عناصر تحفيزية لتمكين الطلاب من الشعور بالتحفيز في الدراسة. من خلال الاستفادة من التكنولوجيا في أنشطة التعليم، تصبح عملية التعلم أكثر ابتكارًا، مما يتيح للطلاب أن يكونوا أكثر نشاطًا، لأن عملية التعلم تصبح أكثر متعة وأقل رتابة.¹

أحد استخدامات التكنولوجيا في التعلم هو كوييز (Quizizz)، الذي يُعتبر نوعًا من وسائل التعلم القائمة على الألعاب كوييز (Quizizz). في الأساس هو خدمة رقمية توفر ميزات لإنشاء عروض تقديمية تفاعلية وألعاب على شكل مسابقات تفاعلية يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية. يقول سامت إن كوييز (Quizizz) يمكن أن يكون الخيار الأفضل كبديل لوسائل التعلم المتاحة على شكل تطبيقات ومواقع ويب، ويمكن الوصول إليه من خلال المتصفح أو أجهزة الأندرويد أو متجر التطبيقات.²

تطبيق كوييز (Quizizz) هو لعبة تعليمية مجانية يمكن الوصول إليها عبر الهواتف المحمولة على نظام أندرويد أو آيفون. يمكن لأي شخص الوصول إلى تطبيق كوييز (Quizizz) في أي مكان، اعتمادًا على إشارة الشبكة وبيانات الإنترنت المتاحة. يعتبر كوييز (Quizizz) موقعًا على الإنترنت يقدم جواً من المسابقات التعليمية الممتعة والمثيرة داخل الفصول الدراسية، ويعمل كمنصة تعليمية كأحد تقنيات التعليم. كوييز (Quizizz)

¹ Jumratul Awalia, Skripsi: "Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran PAI Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi PAI Iain Curup" (Curup: IAIN Curup, 2022), hal. 1.

² Anisa Mutmainnah, Skripsi: "Efektivitas Pemanfaatan Platform QUIZIZZ Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 1 Bengkulu Utara" (Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022), hal. 5.

هو أحد وسائل التعلم عبر الإنترنت على شكل مسابقات وألعاب. يمكن استخدام كويزيز (Quizizz) في عملية التعلم كأداة للتقييم، بما في ذلك كاختبار قبلي، واختبار بعدي، وتمارين، وتعزيز المحتوى، والتعويض، والتوسيع.³

تتضمن عملية التعلم ثلاثة مكونات مهمة، وهي أهداف التعلم، وأساليب التعلم، وتقييم التعلم. يعتبر تقييم التعلم خطوة مهمة في أي عملية تعليمية.⁴ تقييم التعلم هو نشاط رئيسي يهدف إلى معرفة مدى تحقيق مستوى المهارات التي يمتلكها المتعلمون. يعد التقييم ضروريًا لأنه يمكن أن يكون مرجعًا لوضع سياسات التعليم المستقبلية.⁵ الهدف من إجراء التقييم في التعلم هو معرفة جودة التعليم بشكل شامل، بما في ذلك التخطيط في عملية التعلم. من خلال تقييم التعلم، يمكن للمعلم الكشف عن القدرات الكامنة لدى المتعلمين، كما يمكنه الكشف عن نجاحه في تقديم المحتوى للطلاب.⁶

استخدام كويزيز (Quizizz) كوسيلة للتقييم يمكن أن يعزز قدرة الطلاب على التفكير بسرعة ودقة في الإجابة على أسئلة التقييم، حيث يوفر كويزيز (Quizizz) تقييمات على شكل ألعاب تعليمية، مما يساهم في تحفيز حماس الطلاب أثناء تنفيذها. في عملية تقييم التعلم، عادة ما يستخدم المعلم أدوات تقييم مثل الاختبارات الكتابية (اختبارات القلم والورق) التي تُنسخ ثم تُوزع على الطلاب. لذلك، لمساعدة تنفيذ التقييم في هذا العصر الحديث، يجب استخدام وسائل تعليمية حديثة تتناسب مع التطورات التكنولوجية

³ Jumratul Awalia, Skripsi: "Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran PAI Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi PAI Iain Curup" (Curup: IAIN Curup, 2022), hal. 5.

⁴ Dilla Ridilla Falestina Hartadi, *Perbandingan Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Melalui QUIZIZZ dan Google Form pada Materi Pemetaan, Penginderaan Jauh dan SIG Kelas XII IPS di SMAN Mojogedang Tahun Ajaran 2021/2022* (Surakarta: GEADIDAKTIKA, 2023).

⁵ Jumratul Awalia, Skripsi: "Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran PAI Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi PAI Iain Curup" (Curup: IAIN Curup, 2022), hal. 7.

⁶ Dilla Ridilla Falestina Hartadi, *Perbandingan Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Melalui QUIZIZZ dan Google Form pada Materi Pemetaan, Penginderaan Jauh dan SIG Kelas XII IPS di SMAN Mojogedang Tahun Ajaran 2021/2022* (Surakarta: GEADIDAKTIKA, 2023).

الحالية، ومن ضمنها استخدام تطبيق كويزيز (Quizizz) . تعتبر وسيلة كويزيز (Quizizz) أكثر عملية ومتعة للاستخدام في تقييم التعلم.^٧

تم اختيار موقع البحث هذا لعدة أسباب تُعتبر عوامل مهمة في الاعتبار، منها أن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة عانجوك هو مدرسة حكومية حاصلة على شهادة "أدي وياتا" ومعتمدة من الفئة A، وقد حققت العديد من الإنجازات في مجالات الأكاديمية وغير الأكاديمية. بناءً على الملاحظات التي تم إجراؤها، يعتبر استخدام التكنولوجيا في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة عانجوك مع المرافق المتاحة قادراً على دعم تقييم التعلم باستخدام وسائل، خاصة تلك القائمة على المسابقات مثل كويزيز (Quizizz) . بالإضافة إلى ذلك، يكون الطلاب أكثر حماساً ونشاطاً في إجراء اختبارات التقييم بطريقة ممتعة باستخدام وسائل الألعاب التعليمية مثل كويزيز (Quizizz) .

السبب الذي يدعم استخدام تقييم التعليم القائم على الألعاب هو أن تقييم التعليم يصبح مبتكراً وفعالاً. هذا يمكن أن يحفز الطلاب ويكون ممتعاً.^٨ بالإضافة إلى ذلك، يصبح تقييم التعليم، المعروف بأنه أمر مخيف، أكثر جاذبية، ولا يجعل الطلاب يشعرون بالملل من طرق التقييم التقليدية. علاوة على ذلك، فإن استخدام كويزيز (Quizizz) يجعل الطلاب يفكرون بسرعة ودقة للإجابة على الأسئلة وفقاً للوقت المتاح.^٩

بناءً على ما تم توضيحه أعلاه ووجود تقدم في التكنولوجيا في مجال التعليم، فإن الباحث مهتم بإجراء دراسة بعنوان "فعالية تطبيق كويزيز (Quizizz) كوسيلة تقييم لتحسين إتقان المفردات والقواعد في تعليم اللغة العربية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة عانجوك".

⁷ Jumratul Awalia, Skripsi: "Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran PAI Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi PAI Iain Curup" (Curup: IAIN Curup, 2022), hal. 9-10.

⁸ Fadilah Al Azmi, dkk, *Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi QUIZIZZ dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Al-Muyassar, 2023), Hal. 53.

⁹ Fitriyeni, dan Wahyu Kurniawati, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi QUIZIZZ Untuk Penilaian Pembelajaran* (Pekanbaru: Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022), hal. 916.

ب. أسئلة البحث

١. كيف يتم استخدام تطبيق كويزيز (Quizizz) كوسيلة تقييم لتحسين إتقان المفردات والقواعد في تعليم اللغة العربية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة عانجوك؟

٢. ما مدى فعالية تطبيق كويزيز (Quizizz) كوسيلة تقييم لتحسين إتقان المفردات والقواعد في تعليم اللغة العربية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة عانجوك؟

ج. أهداف البحث

١. لمعرفة استخدام تطبيق كويزيز (Quizizz) كوسيلة تقييم لتحسين إتقان المفردات والقواعد في تعليم اللغة العربية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة عانجوك.

٢. لمعرفة فعالية تطبيق كويزيز (Quizizz) كوسيلة تقييم لتحسين إتقان المفردات والقواعد في تعليم اللغة العربية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة عانجوك.

د. فوائد البحث

بشكل عام، يُتوقع أن يوفر هذا البحث فوائد متنوعة، وخاصة في مجال التعليم وفي عملية التعلم. ومن الفوائد التي يمكن أن تُستخلص من هذا البحث ما يلي:

١. الفائدة النظرية

يُتوقع أن يسهم هذا البحث في تقديم فهم ورؤية جديدة حول الموضوع المدروس، وأن يكون أحد المصادر المرجعية في مجال العلوم المتعلقة بوسائل التعلم واستخدام المنصات الرقمية، خاصة كويزيز (Quizizz).

٢. الفائدة الأكاديمية

يُتوقع أن يشجع هذا البحث ويساهم في تطوير دراسة علوم التربية للاستفادة من التكنولوجيا، خاصة الخدمات الرقمية أو منصة كويزيز (Quizizz) القائمة على التعلم الإلكتروني، بحيث يمكن استخدامها كأحد الخيارات لمعالجة مشكلات التعليم.^{١٠}

٣. الفائدة العملية

عملياً، يُتوقع أن يكون لهذا البحث فوائد متعددة لمختلف الأطراف، منها:
أ). للباحثين

يُتوقع أن يوفر هذا البحث تجربة ويزيد المعرفة حول لعبة كويزيز (Quizizz) التعليمية التي يمكن استخدامها كوسيلة لتقييم التعلم، خاصة في مادة اللغة العربية. مما يساعد في تجهيزهم ليكونوا معلمين جيدين ومبدعين.^{١١}

¹⁰ Anisa Mutmainnah, Skripsi: “Efektivitas Pemanfaatan Platform QUIZIZZ sebagai Media dalam Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara” (Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022), hal. 15-16.

¹¹ Witriani, Skripsi: “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi QUIZIZZ pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Palopo” (Palopo: IAIN Palopo, 2023), hal. 7.

ب). للطلبة

يُتوقع أن يمكن هذا البحث الطلاب من متابعة عملية تقييم التعلم بشكل فعال وكفاء، مما يسهل عليهم فهم المواد ويعزز مهاراتهم في استخدام التكنولوجيا.^{١٢}

ج). للمعلمين

يُتوقع أن يسهل هذا البحث عملية تقييم التعلم، مما يقلل من الأخطاء أثناء التقييم، ويجعل بيئة الفصل أكثر إيجابية ويجعل عملية تقييم التعلم أقل مللاً.^{١٣}

د). للجهات التعليمية

يمكن للجهات التعليمية أن تخلق معلمين وطلاباً مهرة، مبدعين ومبتكرين، خاصة من خلال وسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا في تنفيذ تقييم التعلم.^{١٤}

¹² Alfia Nuraini, Skripsi: "Penggunaan Media Game QUIZIZZ dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI DI SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri" (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2023), hal. 7.

¹³ Witriani, Skripsi: "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi QUIZIZZ pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Palopo" (Palopo: IAIN Palopo, 2023), hal. 7.

¹⁴ Jumratul Awalia, Skripsi: "Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran PAI Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi PAI Iain Curup" (Curup: IAIN Curup, 2022), hal. 13.

هـ. الدراسات السابقة

تُعتبر الأبحاث السابقة مرجعًا للباحثين في إجراء الدراسات. تستند هذه الدراسة إلى بعض الأبحاث التي أجراها بعض الباحثين السابقين. تم اختيار الأبحاث السابقة التي لها صلة بالموضوع وتدعم ما سيتم دراسته، على النحو التالي:

١. المجلة العلمية الذي أجراه عائشة رحماني وآخرون في عام ٢٠٢٤ بعنوان "استغلال تطبيق كويزيز (Quizizz) كوسيلة لتقييم تعلم المفردات في اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية دار الحكمة ترونغ تواه". المنهج المستخدم في هذا البحث هو منهج نوعي. نتج عن هذا البحث أن إجراء الامتحانات أو التقييمات اليومية يمكن أن يتم من خلال كويزيز (Quizizz) من خلال تحسين استخدام الميزات في كويزيز (Quizizz)، ومن أبرزها وضع *Paper Mode* في كويزيز (Quizizz). يمكن لتقييم التعلم من خلال كويزيز (Quizizz) أن يسهل على المعلمين إجراء التقييم بشكل تفصيلي وموضوعي.

التشابهات: تتضمن الدراسة جوانب متشابهة وهي (١) تطبيق كويزيز (Quizizz)، (٢) المتغير التابع وهو وسيلة التقييم، (٣) مادة اللغة العربية.

الاختلافات: تكمن الاختلافات في (١) موقع البحث، وهو في المدرسة الثانوية الإسلامية دار الحكمة ترونغ تواه، (٢) استخدام المنهج النوعي.

٢. البحث الذي أجراه نبيلة مولان أوليا في عام ٢٠٢٣ بعنوان "تطوير تقييم التعلم باستخدام كويزيز (Quizizz) لزيادة دافع التعلم في مادة الفقه للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بانيووانجي". المنهج المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير (R&D) مع الإشارة إلى نموذج البحث والتطوير من Borg and Gall. نتج عن هذا البحث أن تنفيذ تطوير تقييم التعلم باستخدام كويزيز (Quizizz) لزيادة دافع التعلم قد تم بشكل جيد، مما يجعله مناسبًا للاستخدام، ويسهل على المعلمين تنفيذ التقييمات اليومية أو تقييم التعلم.

التشابهات: تتضمن الدراسة جوانب متشابهة وهي (١) تطبيق كويزيز (Quizizz)، (٢) المتغير التابع وهو وسيلة التقييم.

الاختلافات: تكمن الاختلافات في (١) موقع البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بانيووانجي، (٢) موضوع البحث في الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بانيووانجي، (٣) مادة الدراسة هي الفقه، (٤) منهج البحث هو البحث والتطوير (R&D).

٣. البحث الذي أجراه ويترياني في عام ٢٠٢٣ بعنوان "تطوير أداة تقييم التعلم باستخدام تطبيق كويزيز (Quizizz) في مادة التربية الإسلامية والأخلاق للصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ٥ بالوبو". المنهج المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير (R&D). نتج عن هذا البحث أن تطبيق كويزيز (Quizizz) يعتبر مناسبًا وجيدًا للاستخدام كأداة تقييم قائمة على الإنترنت في تعلم التربية الإسلامية، وخاصة في مفهوم قصة هجرة الرسول صلى الله عليه وسلم إلى المدينة المنورة.

التشابهات: تتضمن الدراسة جوانب متشابهة وهي (١) تطبيق كويزيز (Quizizz)، (٢) المتغير التابع وهو وسيلة التقييم.

الاختلافات: تكمن الاختلافات في (١) موقع البحث في المدرسة المتوسطة الحكومية ٥ بالوبو، (٢) مادة الدراسة هي التربية الإسلامية والأخلاق، (٣) منهج البحث هو البحث والتطوير (R&D).

٤. البحث الذي أجرته بنتي مرأة المنتغاه في عام ٢٠٢٤ بعنوان "تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية كويزيز (Quizizz) في تعلم اللغة العربية لتحسين مهارات المفردات والنحو في مدرسة ثانوية إسلامية حكومية ٣ كيديري". المنهج الذي استخدم في هذا البحث هو "البحث والتطوير" (Research and Development - R&D).

ونتائج البحث تظهر وجود فرق معنوي في متوسط درجات الطلاب قبل وبعد تطبيق المنتج الناتج عن التطوير.

التشابهات: تتضمن الدراسة جوانب متشابهة وهي (١) تطبيق كويزيز (Quizizz)، (٢) مادة اللغة العربية، (٣) المتغير التابع هو تحسين مهارات المفردات والقواعد.

الاختلافات: تكمن الاختلافات في (١) موقع البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كيديري، (٢) منهج البحث هو البحث والتطوير (R&D)، (٣) موضوع البحث هو الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كيديري.

٥. البحث الذي أجراه زكية المباركة في عام ٢٠٢١ بعنوان "أثر استخدام وسيلة التعلم كويزيز (Quizizz) على إتقان مفردات مادة الأسرة في البيت لمادة اللغة العربية للصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية نور الهدى كارنجاوين للعام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١". المنهج المستخدم في هذا البحث هو منهج كمي، مع تصميم شبه تجريبي (*Quasi Experimental Design*) واستخدام نوع مجموعة التحكم غير المتكافئة (*Nonequivalent Control Group Design*). نتج عن هذا البحث أن إتقان المفردات في مادة الأسرة في البيت في المجموعة التجريبية التي استخدمت وسيلة التعلم كويزيز (Quizizz) كان له تأثير أكبر من متوسط درجات الاختبار النهائي دون استخدام وسيلة التعلم كويزيز (Quizizz).

التشابهات: تتضمن الدراسة جوانب متشابهة وهي (١) تطبيق كويزيز (Quizizz)، (٢) مادة اللغة العربية، (٣) منهج البحث هو المنهج الكمي.

الاختلافات: تكمن الاختلافات في (١) موقع البحث في المدرسة الابتدائية الإسلامية نور الهدى كارنجاوين، (٢) موضوع البحث هو الصف الرابع

في المدرسة الابتدائية الإسلامية نور الهدى كارنجاوين، (٣) المتغير التابع هو إتقان المفردات.

٦. البحث الذي أجراه جيان أغوستيا عفيفة في عام ٢٠٢٢ بعنوان "أثر وسيلة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية كويزيز (Quizizz) على تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة الفقه للصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ترينغالك". المنهج المستخدم في هذا البحث هو منهج كمي مع تصميم تجريبي حقيقي (True Experimental Design). نتج عن هذا البحث أن استخدام وسيلة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية كويزيز (Quizizz) له تأثير على تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة الفقه للصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ترينغالك.

التشابهات: تتضمن الدراسة جوانب متشابهة وهي (١) تطبيق كويزيز (Quizizz)، (٢) منهج البحث هو المنهج الكمي.

الاختلافات: تكمن الاختلافات في (١) موقع البحث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ترينغالك، (٢) موضوع البحث هو الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ترينغالك، (٣) المادة الدراسية هي الفقه، (٤) المتغير التابع هو تحسين نتائج تعلم الطلاب.

٧. البحث الذي أجراه ألفية نورابني في عام ٢٠٢٣ بعنوان "استخدام وسيلة لعبة كويزيز (Quizizz) في زيادة دافع التعلم لدى الطلاب في مادة التربية الإسلامية للصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية ١ نغونتورونادي وونوغيري". المنهج المستخدم في هذا البحث هو منهج نوعي. نتج عن هذا البحث أن استخدام وسيلة كويزيز (Quizizz) قادر على زيادة دافع التعلم لدى الطلاب لأنه يحتوي على أشكال تحفيزية تؤثر في التعلم مثل: إعطاء النقاط، المنافسة، عرض النتائج، إعطاء اختبارات، المديح، والرغبة في التعلم.

التشابهات: تتضمن الدراسة جوانب متشابهة وهي استخدام تطبيق

كوييز (Quizizz) .

الاختلافات: تكمن الاختلافات في (١) موقع البحث في المدرسة الثانوية

الحكومية ١ نغونتورونادي وونوغيري ، (٢) موضوع البحث هو الصف الحادي

عشر في المدرسة الثانوية الحكومية ١ نغونتورونادي وونوغيري، (٣) المادة الدراسية

هي التربية الإسلامية، (٤) المتغير التابع هو تحسين دافعية تعلم الطلاب، (٥)

منهج البحث هو المنهج النوعي.