Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language
Available online at:
http://journal2.um.ac.id/index.php/alarabi/index
P-ISSN: 1693-3257, E-ISSN: 2541-1500
Vol 5(1) (2021) 28-50

تطوير المواد الإضافية ببرنامج كاهوت واستخدامها لتعليم مهارة القراءة

The Development of Additional Materials in Kahoot! and the Use to Teach Reading Skill

Achmad Ivan Bahalwan [a] *, Putri Kurnia Wahidah [b]

[a] *Department of Arabic, Faculty of Letters, Universitas Negeri Malang, Indonesia*
[b] *MTs Negeri 1 Indragiri Hulu, Riau, Indonesia*

Submitted: December 16, 2020; Accepted: June 30, 2021; Published: June 30, 2021

ABSTRACT

The purpose of this research is to: (1) describe how to develop additional material using the Kahoot application and its use in learning reading proficiency for beginners, and (2) describe the level of effectiveness of additional material using the Kahoot application and its use in learning reading proficiency for beginners. This research uses Reiser and Mollenda's ADDIE development method, namely analysis, preparation, development, application, and evaluation. The results of this study are (1) Additional material using the Kahoot media consists of ten texts. The researcher developed 20 questions for each theme in multiple-choice form and based on three basic abilities, namely reading comprehension, vocabulary comprehension, and grammar comprehension. (2) The results of the field test show that this media is not yet effective for use in reading learning activities due to limitations in the application of the media due to the corona outbreak.

KEYWORDS: Additional Material; Developing; Kahoot; Reading

مستخلص البحث

الملخص: يهدف هذا البحث إلى: (١) وصف كيفية تطوير المواد الإضافية ببرنامج كاهوت لتعليم مهارة القراءة لدى المبتدئين، و(٢) وصف مدى فعالية المواد الإضافية ببرنامج كاهوت واستخدامها لتعليم مهارة القراءة لدى المبتدئين. واستخدم هذا البحث منهج التطوير ADDIE عند Reiser و Mollenda وهي التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم. ونتيجة هذا التطوير هي (١) تتكون هذه المواد الإضافية ببرنامج كاهوت من عشرة نصوص المختارة. وطور الباحث ٢٠ سؤالا لكل الموضوع على شكل الاختيار من متعدد ومتعلقة بثلاث الكفاءات الأساسية وهي فهم المقروء، وفهم المفردات، وفهم التراكيب. و(٢) نتيجة التجربة الميدانية من هذا المنتج تدل على أنه لم يكن فعاليا لتعليم مهارة القراءة بسبب وجود القصور في أداء تطبيقه بسبب Corona.

الكلمات الرئيسية: المواد الإضافية؛ التطوير؛ كاهوت؛ القراءة

APA 7th Citation:
Bahalwan, A. I., & Wahidah, P. K. (2021). The Development Additional Materials in Kahoot! and Their Use to Teach Reading Skill. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, *5*(1), 28-50
DOI: http://dx.doi.org/10.17977/um056v5i1p28-50

* Corresponding author
E-mail address: *bahalwangroup@gmail.com*

المقدمة

التعليم مهم لكل الإنسان و ويمكن أن يتم التعليم بشكل رسمي في المدرسة أو الكلية أو غير رسمي كالتعليم في المنزل وغير ذلك. وبالتعليم، يرجى أن يتطور كل الناس وأن يكون نافعا لدى غيره. وبدخول القرن ٢١ يتطور التكنولوجيا عن المعلومات والاتصالات سريعا. واحدى المجالات التي كانت لها تأثير كبير هي مجال التعليم. رأى Baglama et al (2018, p. 670) أن تطور الزمان قد يسبب إلى ظهور كثرة الأراء عن كيفية عملية التعليم.

وعند تطور العلوم والتكنولوجيا، يكون التعليم من أهم العوامل لتحسين نوعية وقدرة الناس، و أما دور التعليم هو تنمية وتطوير الإمكانات الموجودة لدى الناس من خلال أنشطة التعليم والتعلم. وبوجود التعليم، من المتوقع أن يتمكن الناس من تعزيز المواقف والسلوكيات المبتكرة والإبداعية ويمكن أن يتغيروا كل من معارفهم وسلوكهم ومهاراتهم، من أجل تحقيق الموارد البشرية الجيدة. وهذا وفقًا لقانون جمهورية إندونيسيا رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣ عن نظام التعليم الوطني:

> *"التعليم جهد واع ومخطط له لجعل البيئة للتعلم وعملية التعلم حتى يتمكن الطلاب من تطوير إمكانياتهم بنشاط ليكون لديهم القوة الروحية الدينية، والتحكم في الذات، والشخصية، والذكاء، والشخصية الجيدة، والمهارات التي يحتاجونها لأنفسهم، والمجتمع، والأمة، والبلد".*

وعند عملية تعليم وتعلم اللغة، على المدرس لأن يهتم بالمهارات اللغوية الأربع وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. وأن يتمكن كل الطلاب هذه المهارات اللغوية لتكون كفاءتهم اللغوية جيدة. واحدى من هذه المهارات المهمة هي القراءة، وتعد القراءة من احدى المهارات اللغوية التي لابد من توافرها لدى كل دارسي اللغة. ومهارة القراءة هي مهارة اكتسابية كمهارة الاستماع، وأما مهارة الكلام ومهارة الكتابة فهما مهارتان انتاجيتان. إن استراتيجية التعلم الفاعلة تقوم على مجموعة من العمليات أو الخطوات التي تسهل للمتعلم التعرف على المعلومات واستخدامها (Wahdah, 2017, p. 5). اللغة هي نظام من الرموز التقليدية المنطوقة أو المكتوبة عن طريق ما يفعله البشر ، كأعضاء في فئة اجتماعية ومشاركين في ثقافتها (Yeaqub, 2018). وهناك مشكلات لغوية في تعليم اللغة العربية وتعلمها مثل مشكلات الأصوات، مشكلات النحو، المشكلات غير اللغوية في الطريقة التعليمية والوسائل التعليمية وغيرها من المشاكل (Layyinah, 2019) في تعليم اللغة العربية في معاهد سلفية أو حديثة أو مدارس حكومية أو أهلية (Syarof, 2019).

ورأى Al-Wahab et al (2014, p. 41) أن القراءة تقع في قلب كل عمل نقوم به، لأنها أساس كل تقدم بشري في الماضي والحاضر، وترتبط ارتباطا مباشرا بالكتابة والكتب والمكتبات، أي أن القراءة هي الوجه الآخر للتواصل الكتابي. ورأى Al-Wahab et al (2014, p. 42) أن القراءة هدف رئيس من أهداف

المنهج المدرسي، وهي في الوقت ذاته وسيلة لا غنى عنها من وسائل تحقيق المنهج ذاته، والقراءة هي الوسيلة الأكثر أهمية وضرورة للحصول على المعلومات والمعارف، والتمكن من التحصيل العلمي، ومن تعلم بقية المواد الدراسية بنجاح واتقان. ونظرة هنا عرفنا أن التمكن على القراءة هي مهمة جدا لدى دارسي اللغة.

ولمعرفة مدى كفاءة أو معرفة الطلاب عن علوم ما أم مهارة ما، على المدرس لأن يقوم بأداء التقويم. ورأى al-Hariri (2007, p. 18) أن التقويم هو عملية إصدار حكم على أهمية شيء ما من حيث التكاليف الملائمة من حيث الفعالية ويكون مقارنا أو نسبيا يتم في ضوء معايير متفق عليها أو محاكات اختيارية. ورأى يونس في Khoula (2015, p. 18) أن التقويم هو العملية المنهجية التي تتضمن جمع المعلومات عن سمة معينة بالقياس الكمي أو غيره وباستخدام المعلومات في إصدار الحكم على هذه السمة في ضوء أهداف محددة سلفا لمعرفة مدى كفاءتها. إذن التقويم له دور مهم في عملية التعليم والتعلم لمعرفة كفاءة الطلاب عن المواد المدروسة كتقويم مهارة القراءة.

ومن الطريقة لتقويم التعليم هي استخدام الوسائل. ورأى Clark et al (2003)، أن استخدام الوسائل المتعددة له حساسية تجاه العمليات المعرفية للطلاب أثناء التعلم. هذا يدل على أن الوسائط المتعددة يمكن أن تؤثر على طريقة تفكير الطلاب حتى يتمكن الطلاب من معالجة التفكير الجيد. وهذا دليل على أن الوسائل لها درر مهم في عملية وتقويم التعليم. وفي الحاضر كانت وسائل التعليم قد تطورت تطورا سريعا حتى نجد كثيرا الوسائل الإيلكترونية، وهذه الوسائل الإيلكترونية قد ساعدت وسهلت المدرس في عملية التعليم.

وأحد تطبيقات التعلم التي يمكن استخدامها في التعلم هو تطبيق كاهوت. وبرنامج كاهوت واحد من وسائل التعليم القائمة على الألعاب وتطبيقات الوسائط للطلاب والمعلمين في إجراء عملية التعليم الممتعة. ورأى Byrne في (Damara, 2016, pp. 5-6) أن برنامج كاهوت مستخدمة لجعل المراحل التعليمية على أساس اللعبة كالاستعراض والمناقشة والاختبار. وبرنامج كاهوت لديه المنافع الكثيرة في عملية التعليم لأنه من وسائل التعليم المرئية والمسموعة، وهذا سيسهل في فهم المعلومات كما رأى Kemp و Dayton في (Arsyad, 2009, p. 21) أن وسائل التعليم المرئية والمسموعة من وسائل التعليم المهمة لإيصال المعلومات من المعلمين إلى المتعلمين.

وقد قام كثير من الباحثين بتطوير أو بتطيق هذا البرنامج في عملية التعليم ومنها البحث الذي قام به Rafnis (2018) بموضوع "استخدام برنامج كاهوت كوسيلة تعليمية تفاعلية". وهو استنبط من بحثه أن استخدام برنامج كاهوت كوسيلة تعليمية مثير وفعال وسيزيد تحفيز الطلبة في عملية التعليم. وهذا الاستنباط دليل على أن استخدام برنامج كاهوت له أثر جيد في عملية التعليم. والبحث الآخر عن استخدام برنامج كاهوت في عملية التعليم هو "دراسة تطبيق الوسائل التفاعلية القائمة على أساس الاختبار ببرنامج كاهوت على نتائج تعلم الطلبة" (Ningrum, 2018)، ووجدت الباحثة في هذا البحث أن الطلبة الذين استخدموا وسائل كاهوت في عملية التعليم والتعلم حصلوا على الدرجات أو نتائج التعلم أعلى من الطلبة الذين اسنخدموا الوسائل الأخرى.

وكذالك قام Ilmiyah و Sumbawati (2019) ببحثهما حول "تأثير وسيلة كاهوت والدوافع التعليمية بالتحصيل الدراسي لدى الطلبة". وفي هذا البحث قسم الباحثتان الطلبة إلى فصلين، منهم من استخدم وسيلة كاهوت في عملية التعليم ومنهم من استخدم وسيلة فوير فوئين في عملية التعليم. فوجدا أن استخدام وسيلة كاهوت قد زاد الدوافع التعليمية أكثر من استخدام وسيلة فوير فوئين. ولكن لا يوجد الاختلاف في التحصيل الدراسي بين الفصل الذي استخدم وسيلة كاهوت وسيلة فوير فوئين في عملية التعليم. وكذلك قام Rofiyarti و Sari (2017) ببحثهما حول "استخدام كاهوت لتنمية الروح التنافسية والتعاونية لدى الأطفال". فوجدا أن استختدام الوسيلة التعليمية الإيلكترونية مثل كاهوت لها أثر كبير في تنمية الروح التنافسية والتعاونية لدى الأطفال، لأن برنامج كاهوت له الخصائص متعددة اللاعبين وجعل تفاعل الأطفال مع البيئة الاجتماعية في الفصول الدراسية.

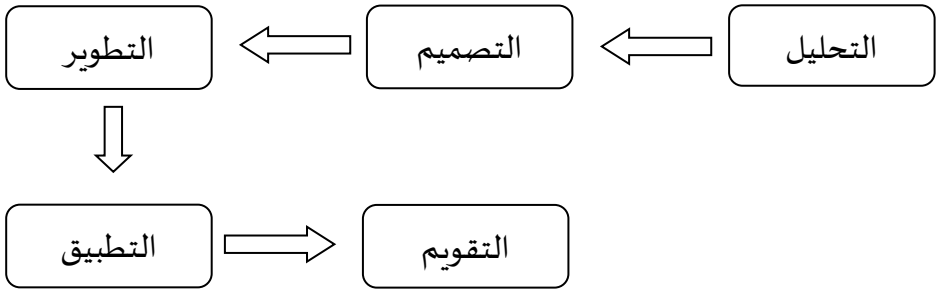
ثم قام Setiyawati et al (2018) ببحثهن حول "تأثير برنامج كاهوت بالتحصيل الدراسي لدى طلبة الفصل الثاني في المدرسة العالية الحكومية الأولى باليتار". فوجدن أن استخدام برنامج كاهوت لها أثر كبير لزيادة التحصيل الدراسي لدى طلبة. وكذالك قامت Hidayah (2020) ببحثها "تطبيق برنامج كاهوت لرفع رغبة تعلم اللغة العربية لدى طلبة فصل الثاني في المدرسة العالية الإمداد بانتول" وحصلت علر أن استخدام برنامج كاهوت لتعليم اللغة العربية قد زاد الاهتمام والحماسة والدوافع ونتيجة الاختبار لدى الطلبة. وبرنامج كاهوت له المزايا في تعليم الأصوات والمفرادات والتراكيب كما قد وجدن Aflisia et al (2020) في بحثهن.

ومن هذه البحوث السابقة عرف أن استخدام برنامج كاهوت في عملية التعليم والتعلم قد أسعد الطلبة وزاد اهتمامهم حتى حصلوا على النتيجة الأعلى من الطلبة الذين لا يستخدمون برنامج كاهوت في عملية التعليم. ولكن على المدرس لأن يهتم بمستوى كفاءة الطلاب، لا سيما عند تصميم الأسئلة لأداء التقويم. ورأى al-Kurdi (2015) أن للمهارات العربية الأربع خمسة مستويات وهي: ١) المستوى الابتدائي، ٢) المستوى المتوسط، ٣) المستوى المتقدم، ٤) المستوى المتميز، ٥) المستوى الفائق.

ومن النظريات والواقعية التي وجدها الباحث أن الطلاب في جامعة مالانج الحكومية بقسم الأدب العربي تكونوا من الماهرين الذين قد تعلموا اللغة العربية من قبل، وهم استطاعوا متابعة المواد الدراسية في هذه الجامعة بسهولة، ولكن منهم من تعلموا اللغة العربية قليلا بل لم يتعلم من قبل حتى لم يستطيعوا متابعة المواد الدراسية. وكذالك أداء التعليم والتقويم للمهارات اللغوية في قسم الأدب العربي بجامعة مالانج الحكومية استخدم الورقة في تطبيقه ولم يستخدم الوسائل الإيلكترونية، وهذا الأداء قد يجعل بعض الطلاب من المملين. وهذه الواقعية قد جرت كل سنة، و لذا أراد الباحث تطوير المواد الإضافية في تعليم مهارة القراءة برنامج كاهوت لدى الطلبة الذين قد تعلموا اللغة العربية قليلا أم لدى الطلاب المبتدئين في تعلم اللغة العربية. ولذا قام الباحث بتطوير هذا المنتج لوصف كيفية تطوير المواد الإضافية ببرنامج كاهوت لتعليم مهارة القراءة لدى المبتدئين، ووصف مدى فعالية المواد الإضافية ببرنامج كاهوت واستخدامها لتعليم مهارة القراءة لدى المبتدئين.

طريقة البحث

استخدم الباحث منهج التطوير ADDIE عند Reiser و Mollenda في Irawan (٢٠١٤: ٣٢) الذي يتكون من خمس خطوات كما يلي:



صورة ١ منهج التطوير ADDIE

ثم قام الباحث بالتجربة للحصول على المعلومات والبيانات التي سوف تكون أساسا لتصحيح المنتج. وأما الخطوات في عملية التجربة كما يلي: (١) تصديق المنتج عند خبير المادة، و(٢) تصديق المنتج عند خبير الوسائل، و(٣) التجربة الميدانية. وعينات هذا البحث هي طلبة قسم الأدب العربي بجامعة مالانج الحكومية من السنة الدراسية الأولى في الفصل "د" كالمجموعة التجريبية، زطلبة قسم الأدب العربي بجامعة مالانج الحكومية من السنة الدراسية الأولى في الفصل "ج" كالمجموعة الضابطة. والبيانات في هذا البحث نوعان هما البيانات الكمية والبيانات الكيفية، وطريقة جمعها هي المقابلة والاستبانة والاختبار. ثم قام الباحث بتحليلها وإحصائها إلى النسبة المئوية لمعرفة مدى صلاحية المنتج، وأخيرا قام الباحث بتصحيح الأخطاء والنقائص في المواد والوسائل المطورة.

النتائج والمناقشة

قام الباحث بالدراسة المكتبية والدراسة الميدانية لمعرفة ولتحليل احتياجات الطلبة قبل أداء تطوير المواد الإضافية ببرنامج كاهوت واستخدامها لتعليم مهارة القراءة لدى المبتدئين. قام الباحث بالمقابلة مع طلبة قسم الأدب العربي بجامعة مالانج الحكومية من السنة الدراسية الأولى في الفصل "د" الذين يدرسون القراءة الابتدائية عن حال عملية تعليم اللغة العربية في جامعة مالانج الحكومية وخصوصا في تعليم مهارة القراءة من ناحية الكتب المستخدمة والمواد المدروسة وكذالك الصعوبة في مشاركة أداء عملية تعليم اللغة العربية وخصوصا في تعليم مهارة القراءة. وأجاب الطلبة، أنهم فرحون في عملية تعليم اللغة العربية في جامعة مالانج الحكومية وخصوصا في تعليم مهارة القراءة. ولكن معظمهم شعرو بالصعوبة في مشاركة عملية التعليم لأن معظمهم من المبتدئين في اللغة العربية، منهم قد تعلموا اللغة العربية قليلا ومنهم لم يتعلموا اللغة العربية من قبل.

وهذا سبب لصعوبة مشاركتهم في عملية تعليم اللغة العربية وخصوصا في تعليم مهارة القراءة. وأجاب أيضا أنهم يحتاجون إلى المواد الإضافية أو عملية التدريس الإضافية لترقية كفاءتهم اللغوية. وهم يشعرون بالسعادة لأن في جامعة مالانج الحكومية هناك المواد الإضافية من طلاب مرحلة الماجستير لترقية كفاءتهم اللغوية ولكن مازالت هذه المواد الإضافية أو عملية التدريس الإضافية من طلاب مرحلة الماجستير ناقصة كفاءتهم اللغوية.

واستنبط الباحث من هذه المقابلة أن أداء عملية تعليم تعليم مهارة القراءة في جامعة مالانج الحكومية قد ساعد الطلبة في مشاركتها ولكنهم مازال يحتاجون إلى المواد الإضافية أو عملية التدريس الإضافية لترقية كفاءتهم اللغوية لأن معظمهم من المبتدئين في اللغة العربية، منهم قد تعلموا اللغة العربية قليلا ومنهم لم يتعلموا اللغة العربية من قبل.

بعد أن انتهت الدراسة المكتبية ومعرفة احتياجات الطلبة في عملية تعليم اللغة العربية وخصوصا في مهارة القراءة، بدأ الباحث تصميم المواد لتعليم مهارة القراءة. اختار الباحث النصوص أو الموضوعات من الكتاب "سلسلة تعليم اللغة العربية – المستوى الثاني والثالث – لمادة القراءة" سنة ٢٠٠٤ الذي طبعته جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية – معهد تعليم اللغة العربية. واختار الباحث النصوص أو الموضوعات من هذا الكتاب لأن اللغة المستخدمة أو المكتوبة في هذا الكتاب سهلة وهذا مناسب بكفاءة الطلاب المبتدئين في اللغة العربية خصوصا في مهارة القراءة.

أخذ الباحث عشرة نصوص من هذا الكتاب. اختار الباحث تسعة نصوص من الكتاب الجزء الثاني وهي: ١) سليمان يدرس في معهد تعليم اللغة العربية، و٢) عند الطبيب، و٣) في السوق، و٤) رحلة قصيرة، و٥) يوم في حياة الطالب، و٦) قيمة العمل، و٧) حديقة الحيوانات، و٨) الرياضة للروح والبدن، و٩) الوقاية خير من العلاج. وأخذ من الكتاب الجزء الثالث نص واحد وهو "وسائل السفر". وجميع النصوص في هذا الكتاب باللغة العربية.

وقام الباحث بالدراسة المكتبية، بحث الباحث عن الكتاب المقرر والمستخدم في جامعة مالانج الحكومية لعملية تعليم اللغة العربية وخصوصا في تعليم مهارة القراءة هو الكتاب "العربية بين يديك" الجزء الأول بقلم الدكتور عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان وغيره سنة ٢٠٠٣.

وكذلك يعرف أن الأهداف العامة لتعليم القراءة لطلبة قسم الأدب العربي بجامعة مالانج الحكومية من السنة الدراسية الأولى هي أن يكون الطلاب قادرين على: ١) قراءة القرآن الكريم للجزء ٣٠ بالفصيحة، و٢) قراءة النص العربي البسيط بالفصيحة، و٣) شرح معاني المفردات، و٤) شرح معاني أنماط الجمل، و٥) استخدام أنماط الجمل في المحادثة والكتابة، و٦) اختيار الفكرة الرئيسة لكل الفقرة، و٧) معرفة معاني النص. وهذه الأهداف العامة لتعليم لمهارة القراءة متساوية لمن قد كان ماهرين وقد تعلم كثيرا في اللغة العربية ولمن تعلم اللغة العربية قليلا أو لم يتعلم اللغة العربية من قبل.

وأما المواد أو الموضوعات لعملية تعليم القراءة في جامعة مالانج الحكومية من السنة الدراسية الأولى هي: ١) السكن، و٢) الحياة اليومية، و٣) الطعام والشراب، و٤) الصلاة، و٥) الدراسة، و٦) العمل،

و٧) التسوق، و٨) الجوّ، و٩) الهوايات، و١٠) السفر، و١١) الحج والعمرة، و١٢) الصحة. وهذه البيات الموجودة ستكون أساسا لدى الباحث في عملية تطوير المواد الإضافية ببرنامج كاهوت واستخدامها لتعليم مهارة القراءة لدى المبتدئين.

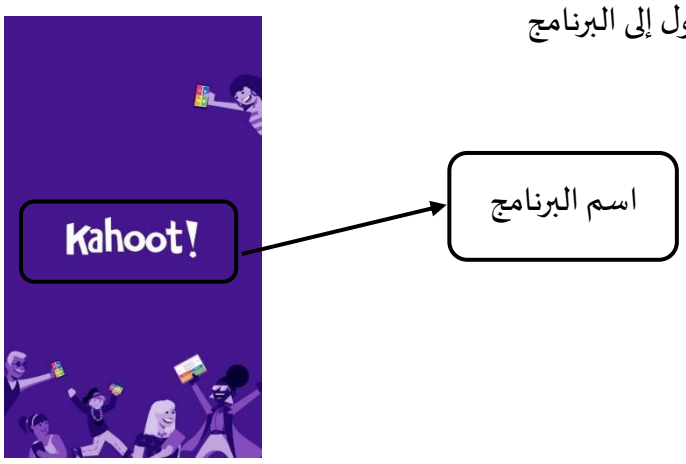
وأما المنتج المطور في هذا البحث هو المواد الإضافية على النصوص والأسئلة. وكتب الباحث هذه النصوص المختارة على الشكل *pdf* لأن هذا البرنامج لم يمكن إدخال أو كتابة الكلمات الكثيرة فيه. ثم قام الباحث بتطوير بنود الأسئلة وإدخالها في برنامج كاهوت. وطور الباحث ٢٠ سؤالا لكل الموضوع. والأسئلة لكل الموضوع متعلقة بثلاث الكفائة الأساسية وهي فهم المقروء، وفهم المفردات، وفهم التراكيب. ولكل السؤال في هذا البرنامج حدود الوقت للعمل يعني ٢٠ دقيقة لكل السؤال. والأسئلة المطورة في هذا البرنامج على شكل الاختيار من متعدد.

والإخراج من هذا البحث هو المواد الإضافية التي أدخلها الباحث إلى برنامج كاهوت. اختار الباحث تطوير المواد الإضافية ببرنامج كاهوت، لأن برنامج كاهوت هو إحدى البرامج أو الوسائل التعليمية التي سهلت استخدامها، وبرنامج كاهوت هو الوسيلة التعليمية المثيرة والفعالة وسيزيد تحفيز الطلبة في عملية التعليم، وهذا البرنامج هو البرنامج على أساس اللعبة التعليمية الإيلكترونية. وهذا البرنامج هو البرنامج الذي حرّه استخدامه في الشبكة الدولية وكذالك نستطيع تحميله في أندرويد. ودليل استخدام هذا المنتج كما يلي:

١. تحميل هذا المنتج أو البرنامج من *Play store*

صورة ٢ تحميل البرنامج من *Play store*

٢. دخول إلى البرنامج



صورة ٣ الصفحة الرئيسية

في هذه الصفحة الرئيسية توجد اسم البرنامج وهو كاهوت. وهذا البرنامج هو إحدى البرامج أو الوسائل التعليمية التي سهلت استخدامها، وهذا البرنامج هو البرنامج على أساس اللعبة التعليمية الإيلكترونية وحرّه استخدامه.

صورة ٤ الصفحة الرئيسية

وبعد الدخول إلى هذا اليرنامج وجدت الأيقونات في الصفحة الرئيسية. وهذه الأيقونات هي الأيقونات الرئيسية لعمل هذا البرنامج وهي: الصفحة الرئيسية (*home*)، والبحث (*search*) فيه نستطيع أن نبحث المواد أو الألعاب أو الأسئلة التي أردنا ها بكتابة الكلمات المفتاحية في البحث، وإدخال الرمز السري (*enter pin*) لإدخال الرمز السري إذا أردنا أن نقوم بإجابة الأسئلة أو المواد في هذا البرنامج مع أصدقائنا جماعيا ومباشرة (*live*)، والجعل (*create*) لإدخال أو للكتابة الأسئلة أو المواد المطورة وكذالك إجابتها، وألعابي (*my games*) مكان لمجموعة الأسئلة أو المواد التي قد طورنا في هذا البرنامج.

٣. تسجيل *Account* إلى البرنامج بوسيلة *Email*

٤. بحث المواد أو الأسئلة التي أردنا عملها بإدخال الكلمة المفتاحية في صفحة *search*

صورة ٥

إذا دخل المستخدم إلى أيقونة *search* وجدت هذه الصفحة. وهذه الصفحة هي الصفحة لبحث المواد أو الألعاب أو الأسئلة التي أرادها المستخدم بكتابة الكلمات المفتاحية في البحث. وبعد كتب المستخدم الكلمة المفتاحية فسوف يجد المستخدم المواد.

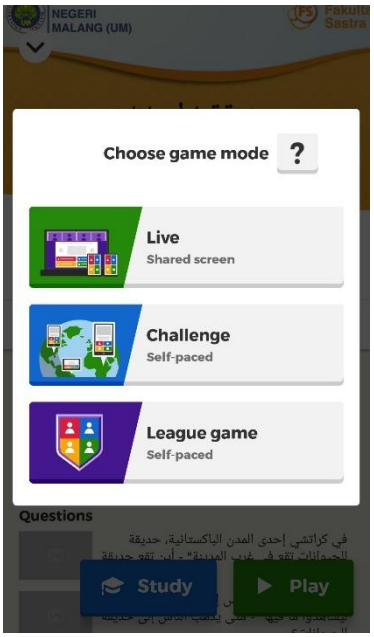
٥. اختيار طريقة عمل التدريبات في هذا البرنامج، ووجدت طرقتان لعمل التدريبات في هذا البرنامج وهما *Play* و *Study*

صورة ٦ صفحة اختيار طريقة عمل التدريبات

بعد اختيار المواد فسوف يدخل المستخدم إلى هذه الصفحة، في هذه الصفحة وجدت صورة المواد المختارة، واسم المواد المختارة، والكلمات المفتاحية، والأيقونة لاختيار طريقة عمل التدريبات وهي *Play* و *Study*. والبيان منهما كما يلي:

أ. طريقة عمل التدريبات *Play*

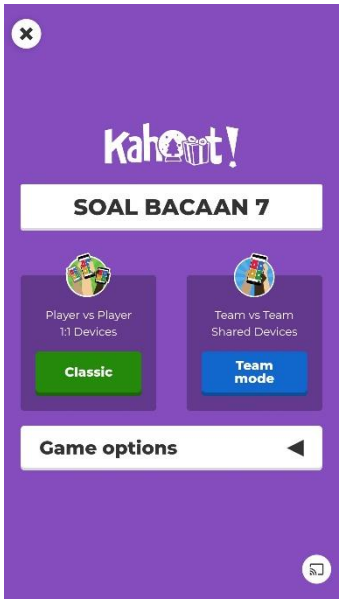
طريقة عمل التدريبات *Play* تتكون من ثلاث طرائق وهي *Live* و *Challenge* و *League game*. وصورةها كما يلي:



صورة ٧ طريقة عمل التدريبات في أيقونة *Play*

١) طريقة عمل *Live*

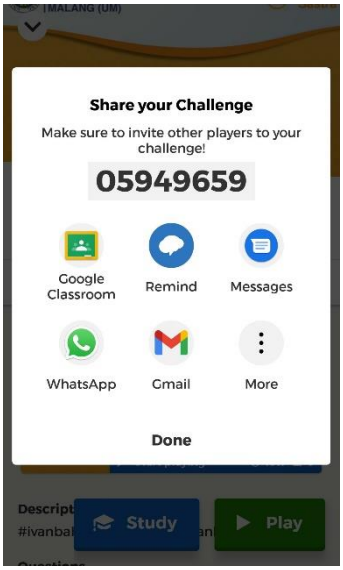
هذه الطريقة مستخدمة لعمل التدريبات مع أصدقائنا جماعيا ومباشرة. وهذه الطريقة لها تتكون من طريقتي العمل وهما *Classic* و *Team mode*. وطريقة *Classic* مستخدمة لعمل التدريبات جماعيا ومباشرة بين اللاعب ضد اللاعب الآخر في مكان واحد. وأما طريقة *Team mode* مستخدمة لعمل التدريبات جماعيا ومباشرة بين الفرقة ضد الفرقة الأخرى أو بين الفرقة ضد اللاعب في مكان واحد. وصورتها كما يلي:



صورة ٨ طريقة عمل *Live*

٢) طريقة عمل *Challenge*

هذه الطريقة مستخدمة إذا أراد المستخدم اللعب ضد الآخرين بطريقة إرسال الرمز السري إليهم. وصورها كما يلي:



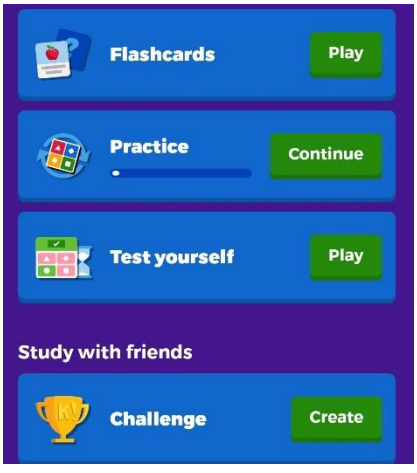
صورة ٩ طريقة عمل *Challenge*

٣)وأما طريقة عمل *League game*

هذه الطريقة مستخدمة لعمل التدريبات ضد اللاعبين من الأماكن أو البلدان الآخر.

ب. طريقة عمل التدريبات *Study*

طريقة عمل التدريبات *Study* تتكون من أربع طرائق وهي *Flashcards* و *Practice* و *Test yourself* و *Challenge*. وصورةها كما يلي:



صورة ١٠ طريقة عمل التدريبات في أيقونة *Study*

١) طريقة عمل *Flashcards*

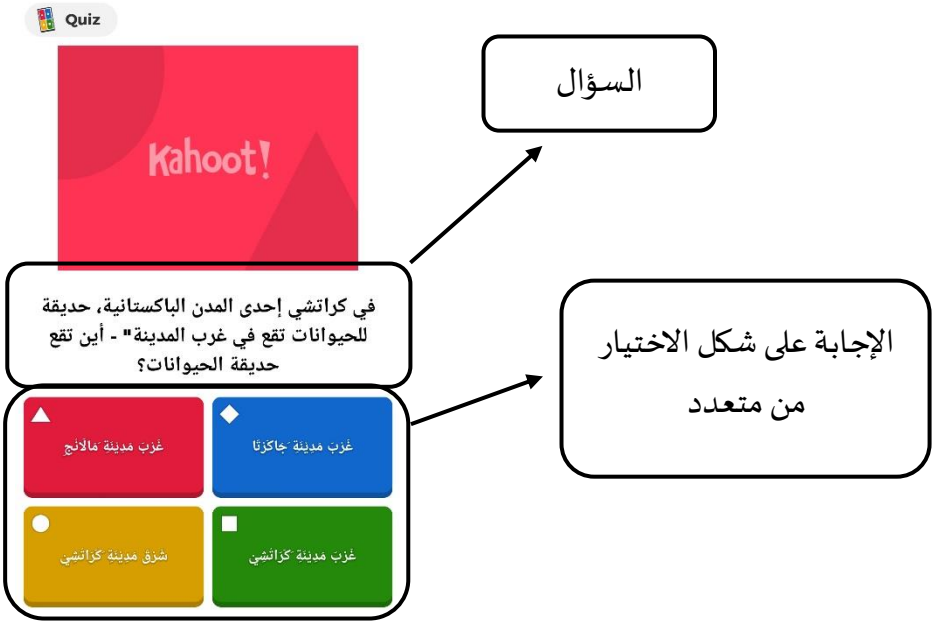
هذه الطريقة مستخدمة للتعلم الذاتي عن التدريبات، وشكل هذه الطريقة كالبطاقة. وصورتها كما يلي:

صورة ١١ بطاقة السؤال في طريقة عمل *Flashcards*

صورة ١٢ بطاقة الإجابة في طريقة عمل *Flashcards*

٢) طريقة عمل *Practice*

هذه الطريقة مستخدمة للتعلم الذاتي عن التدريبات ولعمل التدريبات بوقت غير محدود. وصورتها كما يلي:



صورة ١٣ صفحة الأسئلة في طريقة عمل *Practice*

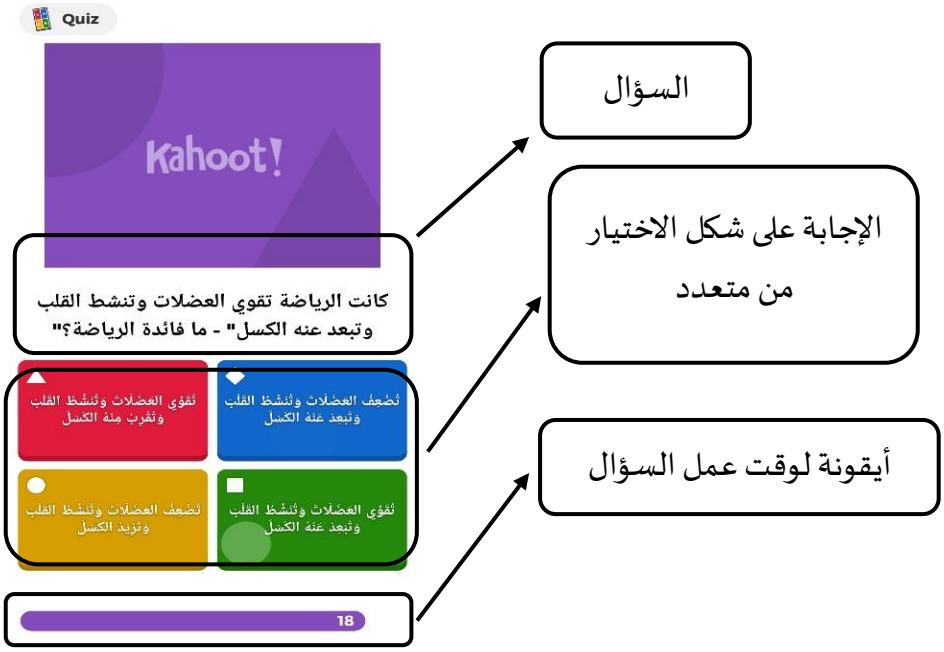
وفي هذه طريقة العمل وجدت صفحة الاستجابة من الإجابة الصحيحة والإجابة الخاطئة. وصورتها كما يلي:

صورة ١٤ الاستجابة من الإجابة الصحيحة

صورة ١٥ الاستجابة من الإجابة الخاطئة

٣) طريقة عمل *Test yourself*

هذه الطريقة مستخدمة للتعلم الذاتي عن التدريبات ولعمل التدريبات متنافشة مع كمبيوتر وبوقت محدود. وصورتها كما يلي:



صورة ١٦ صفحة الأسئلة في طريقة عمل *Test yourself*

وفي هذه طريقة العمل وجدت صفحة الاستجابة من الإجابة الصحيحة والإجابة الخاطئة. وصورتها كما يلي:

صورة ١٧ الاستجابة من الإجابة الصحيحة

صورة ١٨ الاستجابة من الإجابة الخاطئة

وفي طريقة عمل *Test yourself* وجدت قائمة النتيجة لعمل التدريبات. وصورتها كما يلي:

صورة ١٩ قائمة النتيجة

٤) طريقة عمل *Challenge*

هذه الطريقة مستخدمة إذا أراد المستخدم اللعب ضد الآخرين بطريقة إرسال الرمز السري إليهم كما ذكر في طريقة عمل *Challenge* في طريقة عمل التدريبات *Play*.

ولبحث عن المواد أو الأسئلة في برنامج كاهوت علينا أن نكتب الكلمة المفتاحية لهذه المواد المطورة. وأما الكلمة المفتاحية العامة للمواد التي قد طورها الباحث في هذا البرنامج هي #ivanbahalwan وأما الكلمات المفتاحية الخاصة لكل المواد أو الأسئلة كما يلي:

جدول ١ قائمة الكلمات المفتاحية للمواد في كاهوت

الرقم	المواد	الكلمة المفتاحية
١	التدريب الأول	#ivanbahalwansatu
٢	التدريب الثاني	#ivanbahalwandua
٣	التدريب الثالث	#ivanbahalwantiga
٤	التدريب الرابع	#ivanbahalwanempat
٥	التدريب الخامس	#ivanabahalwanlima
٦	التدريب السادس	#ivanbahalwanenam
٧	التدريب السابع	#ivanbahalwantujuh
٨	التدريب الثامن	#ivanbahalwandelapan
٩	التدريب التاسع	#ivanbahalwansembilan
١٠	التدريب العاشر	#ivanbahalwansepuluh

جدول ١ يبين قائمة الكلمات المفتاحية للمواد كاهوت. وتتكون المواد من ١٠ تدريبات. في إعداد المواد التعليمية وتعلم اللغة العربية ، هناك أساسيات يجب مراعاتها عند تجميع المواد التعليمية وكيفية إعدادها كي تناسب بأحوال الطلبة ، وهي: ١) الأساس النفسي ، ٢) الأساس الاجتماعي والثقافي ، ٣) أساس اللغة والتعليم (Fauzi & Anindiati, 2020, p. 49). وأما المواد والأسئلة التي قد طورها الباحث لهذا المنتج نستطيع تحميلها من المواقع الإيلكترونية في الشبكة الدولية، وقائمتها كما يلي:

جدول ٢ قائمة المواقع الإيلكترونية للمواد المطورة

الرقم	المواد	الموقع الإيلكتروني
١	الموضوع الأول: سليمان يدرس في معهد تعليم اللغة العربية	https://bit.ly/TEKSSATU
٢	الموضوع الثاني: عند الطبيب	https://bit.ly/TEKSDUA
٣	الموضوع الثالث: في السوق	https://bit.ly/TEKSTIGA
٤	الموضوع الرابع: رحلة قصيرة	https://bit.ly/TEKSEMPAT
٥	الموضوع الخامس: يوم في حياة الطالب	https://bit.ly/TEKSLIMA
٦	الموضوع السادس: قيمة العمل	https://bit.ly/TEKSENAM
٧	الموضوع السابع: حديقة الحيوانات	https://bit.ly/TEKSTUJUH
٨	الموضوع الثامن: الرياضة للروح والبدن	https://bit.ly/TEKSDELAPAN
٩	الموضوع التاسع: وسائل السفر	https://bit.ly/TEKSSEMBILAN
١٠	الموضوع العاشر: الوقاية خير من العلاج	https://bit.ly/TEKSSEPULUH

وأما المواقع الإيلكترونية للأسئلة منها كما يلي:

جدول ٣ قائمة المواقع الإيلكترونية للأسئلة المطورة

الرقم	المواد	الموقع الإيلكتروني
١	الأسئلة للموضوع الأول	https://bit.ly/TADRIBSATU
٢	الأسئلة للموضوع الثاني	https://bit.ly/TADRIBDUA
٣	الأسئلة للموضوع الثالث	https://bit.ly/TADRIBTIGA
٤	الأسئلة للموضوع الرابع	https://bit.ly/TADRIBEMPAT
٥	الأسئلة للموضوع الخامس	https://bit.ly/TADRIBLIMA
٦	الأسئلة للموضوع السادس	https://bit.ly/TADRIBENAM
٧	الأسئلة للموضوع السابع	https://bit.ly/TADRIBTUJUH
٨	الأسئلة للموضوع الثامن	https://bit.ly/TADRIBDELAPAN
٩	الأسئلة للموضوع التاسع	https://bit.ly/TADRIBSEMBILAN
١٠	الأسئلة للموضوع العاشر	https://bit.ly/TADRIBSEPULUH

والمنتج المطور في هذا البحث هو مستخدم للمواد الإضافية في تعليم مهارة القراءة كما قال الطلبة أنهم يحتاجون إلى المواد الإضافية أو عملية التدريس لترقية كفاءتهم اللغوية. ورأى Awak (٢٠١٧) أن التعلم الإضافي أي المواد الإضافية هي البرنامج التعليمي الذي تم تنفيذه خارج البرنامج داخل المدرسة. أي تم تنفيذ أنشطة تعليمية إضافية بعد انتهاء برنامج التعلم المنتظم في المدرسة. إذن قام الباحث تطبيق هذا المنتج المطور لدى الطلبة خارج الفصل.

وهذا المنتج المطور هو المواد الإضافية ببرنامج كاهوت، وهذا البرنامج من وسائل التعليم الإيلكترونية. واستخدام الوسائل عند عملية التعليم مهم، ورأى Hamalik في Arsyad (٢٠١٤: ١٩) أن استخدام وسائل التعليم ترقي الولوع والتشجيعات والحماسة في عملية التعليم والتعلم وتأثر شخصية التلاميذ. ومع مرور الزمان فقد طورت الوسائل التعليمية. ورأى Buchori في Sutirna (٢٠١٨: ٣) أن التعليم اليوم يعتبر نشاطًا استباقيًا، أي توفير أنشطة لمواجهة التطورات المحسوبة يحدث في المستقبل. ومن هذه النظرية عرفنا أن استخدام الوسائل الإيلكترونية لعملية التعليم مناسب في هذا الزمان. وبرنامج كاهوت هو البرناج الإيلكتروني على أساس اللعبة التعليمية. ورأى Ismail (٢٠٠٦: ٤) أن اللعبة التعليمية هي نشاط ممتع للغاية ويمكن أن يكون وسيلة تعليمية أو أداة تعليمية. ولذا هذا البرنامج مناسب ليكون وسيلة التعليم الجيد. واختار الباحث تطوير المواد الإضافية ببرنامج كاهوت، لأن برنامج كاهوت هو إحدى البرامج أو الوسائل التعليمية التي سهلت استخدامها، وبرنامج كاهوت هو الوسيلة التعليمية المثيرة والفعالة وسيزيد تحفيز الطلبة في عملية التعليم، وهذا البرنامج هو البرنامج على أساس اللعبة التعليمية الإيلكترونية. وهذا البرنامج هو البرنامج الذي حرّه استخدامه في الشبكة الدولية وكذالك نستطيع تحميله في أندرويد.

وبعد إتمام تطوير هذه المواد الإضافية ببرنامج كاهوت، قام الباحث بالتحقيق من الخبيرن وهما خبيرة المادة التعليمية وخبير الوسائل التعليمية. وحصل الباحث على نتيجة التحقيق ٩٥٪ من خبيرة المادة التعليمية، و ٨٢،٥٪ من خبير الوسائل التعليمية. وأما نتائج التحقيق من الخبيرين لهذه المواد التعليمية ببرنامج كاهوت بالتقدير جيد جدا أي معناها لا يحتاج الباجث إلى تعديلها نظرا إلى النظرية. بل ما زال هذا المنتج يحتاج إلى التعديل في بعض الأشياء كالاقتراحات التي قدمتها خبيرة المادة التعليمية لأن تكون النصوص في هذا المنتج أكثر تنوعة ولأن تكون الأسئلة المطورة في هذا المنتج على مستوى التفكير الإبداعي وليست على مستوى الذاكرة فحسب.

وقد حصل الباحث على نتيجة ٧٩،٤٪ عند أداء التجربة الميدانية لهذا المنتج لدى طلبة قسم الأدب العربي بجامعة مالانج الحكومية من السنة الدراسية الأولى في الفصل "د" الذين يدرسون القراءة الابتدائية. والتقدير هذه النتيجة هو جيد جدا أي معناه لا يحتاج الباجث إلى تعديلها نظرا إلى النظرية وتكون تجربة المنتج صلاحية. ثم قام الباحث بالاختيار لوصف المقارنة بين النتيجة من المجموعة التجريبة والمجموعة الضابطة. ولتحليل النتيجة من هذا الاختبار قام الباجث باختبار t لمعرفة نتيجة -t

hitung و t-tabel. وبعد ما قام الباحث باختبار t حصل على أن نتيجة t-hitung (١،٥٢٧٧) وهذه النتيجة أصغر من نتيجة t-tabel (٢،٠٥٥٣). وهذه النتيجة تدل على قبول الفرضية الصفرية (Ho) وامتناع فرضية البديل (Ha). واستنتج الباحث أن الفرضية الصفرية وهي "استخدام المواد الإضافية ببرنامج كاهوت لتعليم مهارة القراءة ليس له أثر كبير لترقية نتيجية الطلبة" مقبولة. وسبب من هذه النتيجة لأن قد وجد الباجث القصور في أداء تطبيق هذا المنتج بسبب وجود وباء *Corona*. وبسبب وجود وباء *Corona* فلا يمكن للباحث أداء عملية التعليم بهذا البرنامج في الفصل، ولذا أمر الباحث الطلبة بعمل التدريبات أو المواد التي قد طورها الباحث في هذا المنتج خارج الفصل. وهذا يسبب إلى نقصان حماسة الطلبة في عمل وفهم المواد أو التدريبات في هذا البرنامج.

كان برنامج كاهوت له المزايا لرفع حماسة الطلبة في عمل التدريبات إذا قمنا بتطبيقه مباشرة وجماعة في الفصل. وكذالك وجدت النقصان لهذا البرنامج وهو وجوب الاتصال بالشبكة الدولية طول استخدامه وهذا سيسبب إلى صعوبة استخدامه لبعض المستخدمين، وكذالك لم يمكن كتابة الكلمات أو النصوص الكثيرة في هذا البرنامج ولذا كتب الباحث المواد أو النصوص المطورة على شكل *pdf* وهذا يسبب إلى نقصان هذا المنتج لتعليم مهارة القراءة.

يمكن إجراء تقييم التعلم بمساعدة أجهزة الكمبيوتر والإنترنت بحيث تصبح إدارة نتائج التعلم أسهل وأسرع وفي الوقت الفعلي. من المتوقع أن يكون التقييم القائم على الكمبيوتر قادرًا على تقديم نتائج تقييم دقيقة وسريعة. يمكن استخدام التكاليف والوقت لإعداد الاختبار وتنفيذه بأكبر قدر ممكن من الكفاءة والفعالية (Fauzi et al., 2020, p. 174). في تعليم اللغة الأجنبية، خاصة في تعليم اللغة العربية لا يكفي استخدام كتاب واحد كوسيلة التعليم، بل بحاجة إلى كتاب مصاحب أو كتاب إضافي كوسيلة التعليم الداعمة مثل المعجم لمعرفة معاني المفردات وفهمها (Madaniah et al., 2020, p. 184).

الألعاب هي أحد الأنشطة التي تساعد الطلاب على تطوير مهاراتهم في اللغة العربية الأربع. نظرًا لخصائصها ، يجب على المعلم استخدام الطريقة والوسائل التعليمية التي تتوافق مع خصائصها في عملية التدريس (Hidayati, 2020). كان استخدام الوسائل في عملية التعليم له دور مهم في لتحقيق أهداف التعليم ولتشجيع الطلاب (Ariyanti, 2020). إن إتقان اللغة لا يعني معرفة المفردات فقط ، حتى أنها من الأشياء الأساسية للغة الثانية بطلاقة (L2) ، ولكن كل الأشياء الموجودة على مستوى اللغة. بحيث يتم نقل المعنى وفق السياق المطلوب للنص (Fitriyah & Fauzi, 2020).

الخلاصة

تتكون هذه المواد الإضافية ببرنامج كاهوت من عشرة نصوص ولكل نصوص عشرون سؤالا على شكل الاختيار من متعدد ومنها السؤال بقطعة قصيرة من النص ومنها السؤال بالصورة الملونة. أخد الباحث المواد المطورة من الكتاب "سلسلة تعليم اللغة العربية – المستوى الثاني والثالث – لمادة القراءة"

سنة ٢٠٠٤ الذي طبعته جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية – معهد تعليم اللغة العربية. وأما المنتج المطور في هذا البحث هو المواد الإضافية على النصوص والأسئلة. وكتب الباحث هذه النصوص المختارة على الشكل *pdf* لأن هذا البرنامج لم يمكن إدخال أو كتابة الكلمات الكثيرة فيه. ثم قام الباحث بتطوير بنود الأسئلة وإدخالها في برنامج كاهوت. وطور الباحث ٢٠ سؤالا لكل الموضوع. والأسئلة لكل الموضوع متعلقة بثلاث الكفائة الأساسية وهي فهم المقروء، وفهم المفردات، وفهم التراكيب. ولكل السؤال في هذا البرنامج حدود الوقت للعمل يعني ٢٠ دقيقة لكل السؤال. والأسئلة المطورة في هذا البرنامج على شكل الاختيار من متعدد . وبعد إتمام تطوير هذه المواد الإضافية ببرنامج كاهوت، قام الباحث بالتحقيق من الخبيرن وهما خبيرة المادة التعليمية وخبير الوسائل التعليمية. وحصل الباحث على نتيجة التحقيق ٩٥٪ من خبيرة المادة التعليمية، و ٨٢،٥٪ من خبير الوسائل التعليمية. وقد حصل الباحث على نتيجة ٧٩،٤٪ عند أداء التجربة الميدانية لهذا المنتج لدى طلبة قسم الأدب العربي بجامعة مالانج الحكومية من السنة الدراسية الأولى في الفصل "د" الذين يدرسون القراءة الابتدائية. والتقدير هذه النتيجة هو جيد جدا أي معناه لا يحتاج الباجث إلى تعديلها نظرا إلى النظرية وتكون تجربة المنتج صلاحية. وبعد ما قام الباحث باختبار t حصل على أن نتيجة t-hitung (١،٥٢٧٧) وهذه النتيجة أصغر من نتيجة t-tabel (٢،٠٥٥٣). وهذه النتيجة تدل على قبول الفرضية الصفرية (Ho) وامتناع فرضية البديل (Ha). واستنتج الباحث أن الفرضية الصفرية وهي "استخدام المواد الإضافية ببرنامج كاهوت لتعليم مهارة القراءة ليس له أثر كبير لترقية نتيجية الطلبة" مقبولة. وسبب من هذه النتيجة لأن قد وجد الباجث القصور في أداء تطبيق هذا المنتج بسبب وجود وباء *Corona*. رجاءا أن يستفيد القارءون من هذا البحث ناحية كثيرة من محتوياته ومواده وغير ذلك. ولذا قدم الباحث الاقتراحات للاستفادة من هذا البحث إلى: لأن يستفيد دارسو اللغة العربية هذه المواد الإضافية ببرنامج كاهوت كوسيلة التعلم الإضافية الممتعة لمهارة القراءة في قاعات الدراسة أو خارج قاعات الدراسة، ولزيادة استيعابهم في المفردات والتراكيب اللغوية وفهم المقروء. ولأن يستفيد مدرسو اللغة العربية هذا المنتج كالمواد الإضافية في أداء عملية تعليم اللغة العربية وخصوصا في تعليم مهارة القراءة. ولأن يطور الباحثين أو المطورين اللاحقين النصوص أو المواد في هذا المنتج أكثر تنوعة، ولأن يصمم الأسئلة المطورة في هذا المنتج على مستوى التفكير الإبداعي وليست على مستوى الذاكرة فحسب ليكون هذا المنتج أكثر فعالا لعملية تعليم اللغة العربية وخصوصا لتعليم مهارة القراءة.

المراجع

Aflisia, N., Karolina, A., & Yanuarti, E. (2020). Pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan penguasaan unsur bahasa Arab. *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)*, *1*(1), 1-17. http://prosiding.iaincurup.ac.id/index.php/musla/article/view/8

Ariyanti, N. (2020). Web-based crossword development to improve vocabulary mastery of madrasah ibtidaiyah Islamiyah Sidoarjo students/ تطوير الكلمات المتقاطعة على أساس ويب لترقية كفائة المفردات لدى طلبة المدرسة الابتدائية الإسلامية بسيدوارجو. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, *4*(2), 232-244. http://dx.doi.org/10.17977/um056v4i2p232-244

Arsyad, A. (2014). Media pembelajaran. Rajawali Pers.

Awak, U. (2017). Tujuan dan Manfaat Belajar Tambahan Bagi Siswa, https://www.matrapendidikan.com/2017/01/tujuan-dan-manfaat-belajar-tambahan.html, 25 Februari 2020

Baglama, B., Yucesoy, Y., & Yikmis, A. (2018). Using animation as a means of enhancing learning of individuals with special needs. *TEM Journal*, *7*(3), 670. https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=691066

Clark, D. M., Ehlers, A., McManus, F., Hackmann, A., Fennell, M., Campbell, H., ... & Louis, B. (2003). Cognitive therapy versus fluoxetine in generalized social phobia: a randomized placebo-controlled trial. *Journal of consulting and clinical psychology*, *71*(6), 1058–1067. https://doi.org/10.1037/0022-006X.71.6.1058

Damara, G. (2016). *Students' Perception on the Use of Kahoot! as an Ice Breaker in Movie Interpretation Class* (Doctoral dissertation, Doctoral dissertation, Sanata Dharma University).

Fauzi, M. F., & Anindiati, I. (2020). E-learning pembelajaran bahasa Arab. UMM Press.

Fauzi, M. F., Fatoni, A., & Anindiati, I. (2020). Pelatihan peningkatan kualitas evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis information dan communication technology (ICT) untuk pengajar bahasa Arab. *Jurnal Terapan Abdimas*, *5*(2), 173-181. http://doi.org/10.25273/jta.v5i2.5620

Fauzi, M., Murdiono, M., Anindiati, I., Nada, A. L. I., Khakim, R. R., Mauludiyah, L., & Thoifah, I. (2020). Developing Arabic language instructional content in Canvas LMS for the era and post Covid-19 pandemic. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, *3*(3), 161-180. https://doi.org/10.22219/jiz.v3i3.15017

Fitriyah, T., & Fauzi, M. F. (2020). Improving quality of Arabic translation course through jigsaw cooperative learning. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, *3*(1), 17-30. https://doi.org/10.22219/jiz.v3i1.11033

al-Hariri, R. U. (2007). *At-taqwim asy-syamil li al-mu`assasah al-madrasiyyah*. Dar al-Fikr

Hidayah, N. (2020). Implementasi aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas XI di MA Al Imdad Bantul. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Hidayati, N. (2020). Designing the Arabic crossword puzzles for the first, second, and third grade of the "Mambaul Ulum" Islamic elementary school Malang. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, *4*(2), 245-258. http://dx.doi.org/10.17977/um056v4i2p245-258

Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, *3*(1), 46-50. http://dx.doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p[46-50

Irawan, R. Y. (2014). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Mobile Learning untuk pembelajaran artikel dan nomina kelompok peminatan bahasa Jerman kelas X SMAN 1 Lawang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

Ismail, A. (2006). Education games. Pilar Media.

Khoula, I. (2015). Asalib at-taqwim wa 'alaqatuha bi at-tachshil ad-dirasi lada talamidz al-marchalah al-ibtida`iyyah min wijhati an-nazhri al-azatidzah: Dirasah maidaniyyah bi al-madaris al-ibtida`iyyah li madinati Ain Fakroun. Thesis. Oum El-Bouaghi: Larbi Ben M'hidi University

Layyinah, M. (2019). Musykil âti ta'lim al-lughahi al-Arabiyyati f î madrasati Eakkapapsasanawich al-Islamiyyati biThailand wakhiyârâti al-hululi'alaiha. *Al-Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya*, *3*(1), 70-82. http://dx.doi.org/10.17977/um056v3i1p70-82

Al-Kurdi, A. R. (2015). Nahwa tachqiq al-ma'ayir al-'alamiyyah li al-manahij ad-dirasiyyah li ta'lim al-lughah al-'arabiyyah li an-nathiqina bi ghairiha. *Majmu'ah Buchuts al-Lughah al-'Arabiyyah 'ala Asas at-Tsaqafah al-Insaniyyah (IMLA)*. Universitas Negeri Malang

Madaniah, M., Murtadho, N., & Nurhidayati, N. (2020). Developing the digital and non-digital (Arabic-Indonesian) bilingual dictionary to improve the vocabulary proficiency of Islamic elementary school students/ تطوير المعجم ثنائي اللغة (عربية–إندونيسية) الرقمي وغير الرقمي لتلاميذ المدرسة الابتدائية. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, *4*(2), 182-202. http://dx.doi.org/10.17977/um056v4i2p182-202

Ningrum, G. D. K. (2018). Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *9*(1), 22-27. https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32

Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, *6*(2). 1-9 https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101336

Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK untuk Aud: Penggunaan platform "Kahoot!" dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(3b). http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v3i3b.1066

Setiawati, H. D., Sihkabuden, S., & Adi, E. P. (2019). Pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(4), 273-278. http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/5816

Sutirna, S. (2018). Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam tahap apersepsi proses belajara mengajar. Program Studi Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singapebangsa Karawang.

Syarof, Z. N. (2019). 'Anâshiru ta'lîmi al-lughati al-arabiyyati fî al-marhalati al-mutawashshithati al-tsalits bi muassasati santitam al-Islamiyyati di Nakhon Si Thammarat. *Al-Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya*, *3*(1), 34-52. http://dx.doi.org/10.17977/um056v3i1p34-52

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf, 2 Desember 2019.

Wahdah, N. (2017). Istiratijiyatu ta'allum al-lughah al-Arabiyyah biwasfiha lughah ajnabiyah'inda al-talamidz fi al-madrasah al-tsanawiyah al-islamiyah al-hukumiyyah 1 Banjar'abra ikhtilaafi al-jinsi wa al-syu'bah. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, *1*(2), 3-15. http://dx.doi.org/10.17977/um056v1i2p3-15

Yeaqub, M. D. (2018). Similarities and dissimilarities of English and Arabic Alphabets in phonetic and phonology: A comparative study. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, *2*(2), 94-105. http://dx.doi.org/10.17977/um056v2i2p94-105

al-Wahab, S. A. (2014). *Ta'lim al-qira`ah wa al-kitabah fi al-marhalah al-ibtida`iyyah (ru`yatu at-tarbiyyah)*. Maktabah 'Ashriyyah