Borneo Journal of Language and Education
Volume 5 No 2, Agustus 2025
E-ISSN: 2775-4790, P-ISSN: 3032-4572

The Effectiveness of Quizwhizzer to Learning Qira'ah Students' at Islamic High School Abadiyah Pati

***Angelina Shondaqh**
Institut Agama Islam Negeri Kudus
Azwar Annas
Institut Agama Islam Negeri Kudus

Correspondence :** ***angelinashondaqh@gmail.com

Chicago Manual of 17th edition (full note) Style Citation:
Angelina Shondaqh and Azwar Annas., "The Effectiveness of Quizwhizzer to Learning Qira'ah Students' at Islamic High School Abadiyah Pati". *BENJOLE*, *5(2)*, 231-252.

Abstract

Learning media is important to meet the needs of students in the learning process in order to achieve a learning goal. This study aims to determine students' perceptions of the use of quizwhizzer media in learning maharah qira'ah, to determine the maharah qira'ah ability of students before and after using quizwhizzer platform media, and to test and prove the effectiveness of quizwhizzer platform media used in learning maharah qira'ah. This research uses a pre-experimental quantitative approach with a one group pretest-posttest research design. The data collection methods used in this study were questionnaires and tests. The data analysis technique used in this research is descriptive statistical analysis and interferential statistical analysis including data normality test, t test (paired sample t test), N-Gain test (effectiveness). The findings of this study state that there is a difference between pretest scores smaller than posttest scores with an average of 30.97 <83.27. These results are also said to have increased by looking at the level of significance through the paired sample t test (sig 0.000 <0.05, then Ha is accepted). The percentage obtained from the N-Gain test shows 75.49% through the basis of decision making categorized as "quite effective". It can be concluded that the use of quizwhizzer platform media in learning maharah qira'ah is proven to be able to improve maharah qira'ah. And the quizwhizzer media platform is "quite effective" to be used as a medium or evaluation of maharah qira'ah learning. Learning using gamification-based media such as QuizWhizzer makes a positive contribution to learning by creating a more interesting and interactive learning experience. This has an impact on the achievement of more optimal learning objectives. Therefore, QuizWhizzer can be used as an effective learning or evaluation media in teaching maharah qira'ah.

Keywords : learning media, quizwhizzer platfrom, reading skills

أ. المقدمة

في العصر الحالي، إن تعليم اللغة العربية كعملية تعليمية يهدف إلى تطوير وتحسين المهارات اللغوية بشقيها الإيجابي والسلبي.[١] فأصبح تعليم اللغة العربية أمرا مهماً ليس باعتبارها لغة في الدين فقط ، بل ليصبح الطلاب متمكنين ومتقنين منها.[٢] أما جوانب المهارات في تعلم اللغة العربية فأربع مهارات لغوية أساسية : الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة.[٣] وترتبط هذه المهارات الأربع ارتباطا وثيقا بعضها البعض. إحدى هذه المهارة هي القراءة، وتعتبر المهارة استقبالية. وذلك لأنها من مهارات الاستيعاب أو الاكتساب.[٤] والقراءة هي إحدى المهارات اللغوية التي تعتبر أساسية في عملية تعلم اللغات الأجنبية.[٥] وتهدف مهارات القراءة إلى تدريب الطلاب الذين هم بارعون في قراءة النصوص العربية ،سواء كانت دينية أو علمية ، وفهم محتواها.[٦] وتظهر ومؤشرات إجادة القراءة، تظهر من خلال قدرة الطلاب على قراءة النصوص العربية بدقة، مع مراعاة مخارج الحروف والتجويد، وقواعد اللغة العربية. بالإضافة إلى قدرتهم على الفهم والتحليل والعرض المناسب لما تمت قراءته.[٧]

تعلم اللغة العربية، وخاصة مهارة القراءة، لغير الناطقين بها، ليس أمرًا سهلا. فهذا يتطلب طريقة فعالة لدعم النجاح في التعلم. يعد المعلمون ميسرين ومسؤولين عن تحقيق هذا النجاح من خلال تطبيق ابتكارات التعليم، ومن بينها استخدام الوسائل التعليمية.[٨].في منهج

---

[1] Aufa Alfian Musthofa et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Pemb Kotak Otak Kartu Misterius (KoKaMi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Muthola Muthola ' Ah," *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language* 4, no. 2 (2024).

2 Ambo Pera Aprizal, "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam," Jurnal Pendidikan Guru 2, no. 2 (2021): 181–191; D K Wardani et al., "Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Wordwall Dalam Meningkatkan Antusiasme Dan Pemahaman Siswa MA Al-Bairuny," El-Syaker: Samarinda ... (2025), https://journalweb.org/ojs/index.php/El-Syaker/article/view/508.

[3] Andry Eka Setiyawan, Akla, and Walfajri, "Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah," *El-Jaudah : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 2, no. 1 (2021): 1–18.

[4] Atiqoh Farhatul and Universitas Negeri Malang, "TEKNIK MAUDHU' USBU'IY SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KETERAMPILAN RESEPTIF DAN PRODUKTIF BAHASA ARAB," *Pembelajaran Bahasa, Sastra dan Budaya Arab di Indonesia* (2018): 197–212.

[5] Ainur Rofiq and Azwar Annas, " فعالية استراتيجية التعليم التعاوني باستخدام أسلوب إرسال الرسالة وإلقاء الأسئلة في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة القرأة," *Arabia:Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 1 (2020): 172–88.

[6] Ummu Khairin Nisa et al., "Implementasi Metode Qira ' Ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Benjole : Borneo Journal of Language and Educationorneo Journal of* 2, no. 2 (2022): 109–121.

[7] Najih Anwar and Dzikrul Amirullah, "Improving Maharah Qira ' Ah in Arabic Through SQ3R Method Meningkatkan Maharah Qira ' Ah Dalam Bahasa Arab Melalui Pendahuluan" 6, no. 2 (2024): 1–12.

[8] Halimatus Sa`diyah, "Upaya Peningkatan Pemahaman Teks Arab Pada Pembelajaran Maharah Al-Qiroah Melalui Media Quizizz," *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2023): 91–99.

مرديكا الحالي، يُمنح المعلمون فرصا للإبداع والابتكار في إعداد الوسائل، والمواد، والتقييمات الجذابة المستخدمة في التعليم.[٩] لكن في الواقع، لا يزال تعلّم اللغة العربية وخاصةً في مهارة القرأة يواجه العديد من العقبات، أحدها محدودية استخدام الوسائل التعليمية المتنوعة والمشوقة كعانل مساعد لتحسين أتقان مهارات اللغة العربية.[١٠] استنادًا إلى البيانات المتوفرة، تظهر مشكلات في مهارة القراءة ناتجة من عوامل متعددة. فمن العوامل الداخلية، أن الطلاب لا يزالون غير متقنين لقراءة النصوص العربية وفهمها، ويُعزى ذلك إلى خلفياتهم اللغوية. أما العوامل الخارجية، فإن معظم المعلمين لا يزالون يعتمدون على الكتب المدرسية فقط، مع اتباع النهج الكلاسيكي في التعلم، دون استغلال فعال لاستخدام التكنولوجيا. وهذا يؤدي إلى تعلم يفتقر إلى الحيوية ويسوده الملل مماتؤثر على اهتمام الطلاب بالقراءة. وفي سياق تعلم اللغة العربية، يعد استخدام وسائل التعليمية الفعالة والمبتكرة وسيلة لمساعدة الطلاب على تحسين إتقانهم لهذه اللغة،[١١] وتصبح المادة التي يقدمها المعلم أكثر تشويقًا وأسهل للفهم.[١٢] ولذلك، وللتغلب على هذه المشاكل، يعد استخدام الوسائل مثل المنصة التفاعلية للتعليم حلا فعالا لتغيير طريقة تعليم الطلاب اللغة العربية والمساعدتهم على فهم النصوص العربية بشكل أفضل.[١٣]

بهدف كذا تعلم اللغة العربية على النحو الأمثل، يجب على المعلمين الاهتمام باختيار الوسائل التعليمية المناسبة التي تتوافق مع احتياجات التعليم وأهدافه.[١٤] يمكن

[9] dkk Ainun Mawaddah, Nasiruddin, "Utilizing Wordwall Interactive Games for Evaluating Arabic Language Learning in Madrasah Tarbiyah Islamiah Bayur West Sumatra," *Borneo Journal of Language and Education* 4, no. 2 (2024): 372–384.

[10] Meladia Aqidatul Izzah and Ali Ma'sum, "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 8 (2021): 1081–1094.

[11] E Purnama et al., "The Effect of Picture Media on The Mastering Arabic Vocabulary in The 2nd Grade of Islamic Primary School Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang," *... : Samarinda International ...* (2024), https://journalweb.org/ojs/index.php/El-Syaker/article/view/282.

[12] Dinda Ramdani, Eka Rizal, and Zulkifli Zulkifli, "Pemanfaatan Game Educandy Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi," *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 11, no. 1 (2023): 152–168.

[13] Muhammad Azhar et al., "Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023): 3160–3164.

[14] Euis Sholihah, Adi Supardi, and Irpan Hilmi, "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Keislaman dan Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 12–15; Salma Nazhimah and Muhammad Ihsanuddin Masdar, "The Effectiveness of Sparkol Videoscribe Learning Media in Improving Arabic Vocabulary for Elementary School Students at Islamic Centre Samarinda," *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies* 1, no. 1 (2024): 1–14.

للوسائل التعليمية المناسبة أن تجذب انتباه الطلاب إلى المادة التعليمية وتزيد من دافعيتهم إذا إذا تم استخدامها بطريقة فعالة.[١٥] يعد اختيار وسائل التعليم واستخدامها أمرًا بالغ الأهمية لما له أثر كبير في الرباط بين أهداف المادة و مستوى التحصيل العلمي. وبالتالي، فإن ذلك قد يؤثر بشكل مباشر في نجاح عملية تعليم اللغة العربية أو فشله.[١٦] توجد العديد من الوسائل التعليمية المعتمدة على المنصات، مثل duolingo، kahoot، wordwall، quiziz، educaplay، وغيرها.[١٧] ومن بين هذه الوسائل، يُعتبر كويزويزر من الوسائل التعليمية التي تُستخدم لتحسين جودة ونتائجه في مهارة القراءة باللغة العربية.[١٨] تعرف الوسائل *Quizwhizzer* بأنها منصة تعليمية مزودة بخصائص التلعيب، وتقدم أنشطة تقييمية تفاعلية على شكل ألعاب تعليمية.[١٩] يعد *Quizwhizzer* مناسبًا جدًا للاستخدام لأنه يمكن للمعلمين تقديم محتوى مادة اللغة العربية القائم على الاختبارات بطريقة ممتعة. ويسهل على الطلاب فهم النصوص العربية من خلال الأسئلة التي يصوغها بما يتناسب مع محتوى الدرس.[٢٠]

وفقًا لنتائج الأبحاث السابقة أولا: في البحث الذي أجراه لفيرديواوان إيكابوترا، ذكر في بحثه أن استخدام وسائل التعليم المعتمدة على منصات *Quizwhizzer* كان قادرًا على زيادة فهم المادة، مما يسهم بشكل فعال في تقليل فقدان التعلم أثناء التعليمية العملية.[٢١] ثانيا: في البحث آخر أجراه واوان سوماندیا وكاديك جيتا ساراسواندیوي، تبين أن استخدام *Quizwhizzer* فعال في تحسين نتائج تعلم مادة الرياضيات. فمن خلال هذه الوسيلة، يحصل

[15] Indah Rahmayanti and Munirul Abidin, "Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Kota Batu," *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 349–358.

[16] Sahrul Muhamad, Alfarizi Farhan Mokoagow, and Munirul Abidin, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa," *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2023): 159–174.

[17] Ahmad Nawirul Huda, "Implementation of Use the Digital Platforms in Arabic Language Learning," *Konasbara Arabic Departemen* 2022 (2022): 1–14.

[18] Siti Suhaliah, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI QUIZWHIZZER YANG BERORIENTASI PADA MOTIVASI DAN KOGNITIF SISWA TEMA TANAH DAN KEHIDUPAN," *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 3, no. 2006 (2024): 1176–1846.

[19] Juhaeni Juhaeni et al., "Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 2 (2023): 58–66.

[20] Sri Dinda Lestari Ismail, Abdul Haris Odja, and Linda Suronoto, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Alat Optik," *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (2023): 140–146.

[21] Firdiawan Ekaputra, "Pembelajaran Menggunakan Model Project Based Learning Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Potensi Learning Loss Mahasiswa," *Jurnal Pendidikan Kimia Unkhair (JPKU)* 3, no. 2 (2023): 1–5.

الطلاب على تجربة غنية في التدرب على أنواع مختلفة من الأسئلة.[٢٢] ثالثا: في البحث الذي أجراه فرديوان إكابوترا، تبين أن استخدام الوسائل التعليمية المبنية على الألعاب، مثل تطبيق *Quizwhizzer* يمكن أن يزيد دافعية التعلم. فهذا التطبيق قادر على تقديم تقييمات تفاعلية من خلال الأسئلة ضمن العملية التعليمية، ويساهم في خلق جو تعليمي ممتع يزيد دافعية الطلاب على التعلم.[٢٣] ربعا: في البحث أجرتهه ديفينتا أغوس سوتانتو و أديتيا إيسمايا، ذكر أن استخدام الوسائل التعليمية، مثل منصة *Quizwhizzer* في مادة الدراسات الاجتماعية، يجعل الطلاب أكثر حماسًا، ويُغيّر من نظرتهم إلى هذه المادة على أنها لم تعُد مملّة.[٢٤]

في الأبحاث السابقة، تبين وجود شمول عام حول الوسائل التعليمية *Quizwhizzer*. إلا أن هذا البحث يختلف عنها في عدة جوانب، مثل تعليم اللغة العربية في مهارة القراءة ، ومحتوى المادة والسياق المقدم، في الوسائل التعليمية المتعلقة بنصوص القرائية، بالإضافة إلى موقع البحث، والمستواه وعينته. ويتميز هذا البحث بعنصر الحداثة، حيث يُعد من الأبحاث القليلة التي تستخدم منصة *Quizwhizzer* وهي إحدى أدوات الألعاب التعليمية في تعليم مهارة القراءة باللغة العربية، وهو مجال لم يُتناول بشكل مباشر في الدراسات السابقة. ولذلك، تسعى الباحثة الى إجراء البحث من خلال استخدام منصة *Quizwhizzer* في تعليم المهارة القراءة، مما توفر سياقًا جديدًا من خلال دمج التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية أبدية. أنّ المدرسة الثانويّة أبديّة هي إحدى المدارس التي تدمج التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية. ومع ذلك، كانت قيود في استخدام المنصات التعليمية التفاعلية في تعلم اللغة العربية. استخدام الوسائل *Quizwhizzer* في المدرسة الثانوية أبدية لديه إمكانات كبيرة لتشجيع المشاركة الفعالة في عملية تعليم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، تدعم مرونة في تعليم الطلاب ويحسّن مهاراتهم الرقمية. لذلك، يُتوقع هذه التجربة باستخدام منصة *Quizwhizzer* ان تخلق تعليماً متحركاً في المدرسة الثانوية أبدية.

---

[22] I Wayan Sumandya and Kadek Gita Saraswandewi, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* 14, no. 1 (2023): 26139677.

[23] Firdiawan Ekaputra, "Optimalisasi Aplikasi Quizwhizzer Dalam Kegiatan Perkuliahan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies* 1, no. 2 (2023): 62–68.

[24] Devinta Agung Susanto and Erik Aditia Ismaya, "Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko," *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2022): 104–110.

يهدف هذا البحث إلى: التعرفة على تصورات الطلاب حول استخدام منصة *Quizwhizzer*، وقياس مدى تمكنهم من مهارة القراءة، وثم اختبار فعالية الوسيلة القائمة على الألعاب في تعزيز مهارة القراءة لدى لطلاب في المدرسة الثانوية أبدية. في هذه البحث، حظي استخدام وسيلة *Quizwhizzer* باستجابة إيجابية من الطلاب في المدرسة الثانوية أبديّة، و قد لوحظ تحسن ملحوظ ومختلف في فهم المقروء، في تعلم اللغة العربية، مقارنة بالتعلم السابق الذي لم يعتمد على الوسائل التفاعلية (الطرق التقليدية). وقد تبين أن هذه الوسيلة تستخدم بفعالية كبيرة سواء في تعلم اللغة العربية أو في تقييم العملية التعلمية.

ب. الطريقة

أجري هذا البحث في المدرسة الثانوية أبديّة. يتكون مجتمع هذا البحث من جميع الطلاب الصف العاشر، عددهم ١٣٣ طالبًا. وتعتمد هذه الدراسة على بيانات كمية مرتبطة بنتائج الاختبار القبلي والبعدي لمهارة القراءة في اللغة العربية. مصدر البيانات أو أدوات البحث تم أخذهما من العينة المختارة. تتكون عينة هذا البحث من ٢٦ طالبًا من الصف العاشر شعبة ج.[٢٥] وتم اختيارهم باستخدام العينة القصدية أو المعتمدة وهي طريقة في اختيار العينة تستند إلى معايير واعتبارات معيّنة، بحيث تكون العينة المختارة مناسبة لأهداف البحث.

في هذا البحث، تم جمع البينات مباسرة من الميدان (بحث الميداني). وقد استخدام فيه منهج البحث شبه تجريبي (*pre-eksperimental*) مع نموذج باختبار القبلي والبعدي (*one group pretest posttest design*) حيث تم استخدام فصل واحد كمجموعة تجريبية. في هذا النموذج، لا تستخدم مجموعة مقارنة، بل تخضع المجموعة التجريبية لاختبار قبلي في البداية، ثم يتم تقديم العلاج (التدخل التعليمي)، وفي النهاية يطبق الاختبار البعدي على نفس المجموعة. وبهذا الشكل، يمكن مقاونة النتائج بين المرحلتين (قبل وبعدي العلاج) للتعرف على مدى فعالية الوسيلة التعليمية المستخدمة.[٢٦] أما خطة البحث المعتمدة في هذه الدراسة فهي كما اليالي:

[25]MA Abadiyah, "MA ABADIYAH PATI," *Sekolahku.Web*.
[26] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2014.

الجدول ١. خطة مجموعة واحد اختبار القبلي او البعدي

One group pretest posttest design		
O1	X	O2

البينات:

O1 :اختيار القبلي

X :العلاج

O2 :اختبار البعدي

طريقة جمع البيانات في هذا البحث، استخدمت الباحثة أداتين رئيسيين لجمع البيانات، وهما: الإستبيان والإختبار، ويتكون الاختبار من اختبار قبلي وبعدي. واستخدم الاستبيان لجمع بيانات حول استجابات الطلاب بشأن استخدام منصة *Quizwhizzer*. تم إعداد أسئلة الاستبيان إستنادًا إلى مقياس التصنيف. حيث يبدأ التقييم بصيغة رقمية، ثم توصف كل درجة أو رقم من خلال بيان وصفي نوعي يوضح مضمون الاختيار. أما الإختبار فيهدف إلى جمع البيانات الكمية المتعلقة بتحسن درجات الطلاب في مهارة القراءة باللغة العربية، مما يسمح للباحثة بتحديد مدى فعالية استخدام *Quizwhizzer* في تحسين أداء الطلاب.

أما طريقة التحليل البيانات في هذا البحث، استخدمت الباحثة أسلوبين من التحليل الإحصائي وهما: الإحصاء الوصفي (statistik deskriptif) والإحصاء الإستدلالي (statistik interferensial). الإحصاء الوصفي، لتحليل البينات من خلال المتوسطات الحسابية والنسبة المئوية، وذلك من أجل وصف نتائج تعلم اللغة العربية (مهارة القراءة) بناء على البيانات التي تم جمعها. وأما الإحصاء الإستدلالي، فيستخدم لتحليل واستخلاص النتائج العامة باستخدام صيغ ونماذج إحصائية، بهدف اختبار الفرضيات وتعميم النتائج على مجتمع البحث.[٢٧] وقد تم تحليل البيانات الخاصة بالاختبار القبلي والبعدي لمهارة القراءة في اللغة العربية بعد استخدام منصة Quizwhizzer وذلك بمساعدة برنامج *IBM SPSS* ٢٧. في هذا البحث, يتضمن تحليل البينات ما يلي:

[27] Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah dan Ummul Aiman et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*, 2022.

ما يلي:

١) اختبار التوازيع الطبيعي, استخدمت الباحثة اختبار سوي (*uji normalitas*) لتحديد ما إذا كانت البينات تتبع توزيعا طبيعيا.

٢) اختبار الفرضيات (*Paired Sample t-Test*) ، استخدمت الباحثة لقياس الفرق بين نتائج الإختبار القبلي والبعدي، وذلك من أجل تحديد ما إذا كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية في أداء الطلاب بعد استخدام منصة*Quizwhizzer* . إما صياغة الفرضيات على النحو التالي:

- **الفرضية الصفرية** :(**Ho**) لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسط قيمة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي.
- **الفرضية البديلة** :(**Ha**) يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسط قيمة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي

٣) اختبار الفعالية (N-Gain): لتحديد فعالية عملية التعليم في تحسين نتائج تعلم الطلاب. ويعد هذا الاختبار أداة تحليلية لقياس مقدار التقدم الحاصل بين نتيجة الختبار القبلي والاختبار البعدي. ولا يقتصر اختبار الفعالية على قياس التحسّن الفردي فقط، بل يُعطي تصورًا شاملًا حول مدى فعالية الطريقة أو الوسيلة التعليمية المستخدمة في التعليم.[٢٨] ويتم حساب معامل الفعالية باستخدام الصيغة التالية:

الجدول ٢. معايير فعال الطبيعية

Sig N-Gain	
تفسير	**درجات الفعالية**
عليا	١،٠٠ ≥ غ ≥ ٠،٧٠
وسط	٠،٧٠ ≥ غ ≥ ٠،٣٠
رخيص	٠،٣٠ > غ > ٠،٠٠
مافيه تطور	غ = ٠،٠٠
هناك انخفاض	٠،٠٠ > غ ≥ -١،٠٠

[28] Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, 2024. Hlm, 9.

الجدول ٣. تحديد مستوى الفعالية

Presentase N-Gain	
تفسير	**نسبة مئوية(%)**
غير فعالية	٤٠>
أقل فعالية	٤٠ ـ ٥٥
فعالة كفية	٥٦ ـ ٧٥
فعالة جدا	٧٦ <

ج. النتائج والمناقشة

بعد حصول الباحثة على البيانات الكاملة، تم تنفيذ البحث باستخدام وسائل التعلم الحديثة، مع الأخذ في الاعتبار جاهزية البنية التحتية المدرسية. وخاصة من حيث توفر التكنولوجيا الرقمية، والتي تعد من العوامل الأساسية التي تؤثر بشكل مباشر في نتائج التعلم. تم تنفيذ البحث في المدرسة الثانوية أبدية على طلاب الصف العاشر في شعبة ج، حيث استخدمت الباحثة مجموعة تجريبية فئة واحدة فقط. وبدأت الباحثة بإجراء اختبار قبلي لقياس المستوى الأولى للطلاب في مهارة القراءة، ثم تلت ذلك أربع لقاءات تعليمية تم خلالها استخدام منصة *Quizwhizzer* كوسيلة تعليمية تفاعلية. وفي نهاية التجربة، تم إجراء اختبار بعدي لتحديد مدى التحسّن في نتائج الطلاب. ويتكون الاختبار القبلي من ٢٠ سؤالا ، تم تخصيص مع ٣٠ دقيقة للإجابة عليه.

قبل أن تعطي الباحثة الاختبارا البعدي، قامت بتطبيق الوسيلة *Quizwhizzer* في تعليم اللغة العربية (مهارة القراءة) من خلال لقاءين تعليميين وجها لوجه داخل الصف. وبعد الإنتهاء من اللقاءين, قامت الباحثة بإجراء الاختبار البعدي وتزويج الإستبيانات على الطلاب. أما خطواة استخدام منصة *Quizwhizzer* ففيما يلي:

١) تأكد من أن هاتفك/حاسوبك متصل بشبكة الإنترنيت، ثم قم بزيارة الموقع الويب https://quizhizzer.com/ للوصول إلى المنصة. وإذا لم يكن لديك حساب، يمكنك تسجيل الدخول أو إنشاء حساب جديد مجانا.

٢) بعد الدخول إلى لوحة معلومات المستخدم، يمكن إنشاء اختبار جديد بالضغط على "اختبارات"، ثم اختيار نوع الاختبار المناسب من بين الخيارات المتاحة. وبعد ذلك، يتم تحديد درجة الاختبار ومدة الوقت.

٣) بعد الانتهاء من إعداد الأسئلة، يمكن الضغط على "حفظ" أو "نشر"، ومن ثم يمكن بدء تنفيذ الاختبار عبر تحديد ميزة "تشغيل الاختبار".

٤) عند اختيار "وضع اللعب"، انقر فوق "متابعة" يقوم النظام تلقائيا بتفعيل إعداد "لعبة اللوحة". ثم اضغط على"حفظ"، سيظهر رمز الدخول، يمكن للطلاب استخدامه إلى اللعبة.

٥) بعد الانتهاء الطلاب من اللعبة و الإجابة على الأسئلة، ستظهر "عرض النتيجة" بشكل تلقائي.

٦) يمكن للمستخدمين عرض "جدول النتائج" الذي يتضمن أداء الطلاب ودرجاتهم في اللعبة التعليمية.

فيما يلي تعرض نتائج الاستبيان والاختبارات التي تم تنفيذها على طلاب الفصل العاشر شعبة ج وعددهم ٢٦ طالبا. وبناءً على نتائج الاستبيان، سيتم عرض البيانات وتحليلها في شكل مخططات ورسوم على النحو التالي:

الصورة ١. عناصر الألعاب الوسائل *Quizwhizzer*

بناء على الصورة أعلاه، يتضح النسبة الطلاب استخدام المنصة Quizwhizzer في تعلم مهارة القراءة كانت مرتفعة، حيث أبدى ٥٠ ٪ من الطلاب موافقون جدا ، و ٣٥ ٪ موافقون ، و ١٥ ٪ محايدة ، و ٠ ٪ ، وغير موافق ، و ٠ ٪ غير موافق جدا. يمكن تلخيص

هذه النتائج بأن العناصر التفاعلية والألعابية التي تحتويها منصة *Quizwhizzer* ساهمت بشكل كبير في جذب انتباه الطلاب وزيادة تحفيزهم أثناء تعلم مهارة القراءة.

الصورة ٢. عرض تصوير الوسائل *Quizwhizzer*

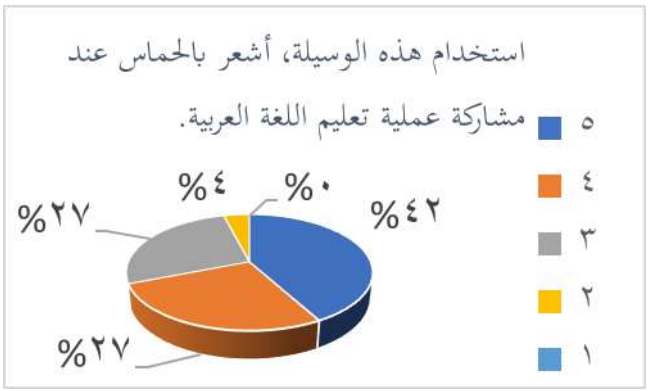
من المعروف على الصورة أعلاه، يتبين أن النسبة المئوية التي تم الحصول عليها تشير إلى أن ٥٠ ٪ متفق شديد، و ٥٠ ٪ موفق، حول عبارة تفيد بأن عرض المنصة كان ممتعا للغاية. وهذا يدل على أن تصميم الواجهة البصرية، سواء في تقديم الاختبارات أو في الميزات التفاعلية الأخرى داخل منصة *Quizwhizzer*, قد ساهم الطلاب في جذب اهتمام الطلاب.

الصورة ٣. إجابة الطلاب في الوسائل *Quizwhizzer*

يتضح من الصورة أعلاه، أن آراء الطلاب حول استخدام المنصة *Quizwhizzer* في التعلم توزعت على النحو التالي: ٣٨ ٪ أبدوا موافقة شديدة، ٣٥ ٪ موافقون، ٢٣ ٪ محايدون، ٤ ٪ غير موافقين و ٠ ٪ غير موافقين بشدة. تشير هذه النتائج إلى أن غالبية الطلاب شعروا بالتحفيز والانجذاب أثناء عملية التعلم عند استخدام منصة *Quizwhizzer*.

الصورة ٤. رغبة الطلا في استخدام الوسائل *Quizwhizzer*

أظهرت النتائج أن ٥٨ ٪ من الطلاب عبروا عن موافقة شديدة، و ٣٥ ٪ موافقة، ٨ ٪ أنهم محايدون، ٠ ٪ غير موافق، ٠ ٪ غير موافق تماما. وتشير هذه النسبة المرتفعة إلى أن الطلاب يفضلون استخدام المنصة *Quizwhizzer* في تعلم اللغة العربية، وخاصة في مهارة القراءة.كما عبّر عدد كبير منهم عن رغبتهم في توسيع استخدام هذه الوسيلة لتشمل مواد تعليمية أخرى غير اللغة العربية.



الصورة ٥. حماس الطلاب في استخدام الوسائل *Quizwhizzer*

أظهرت البيانات من الرسم البياني أن آراء الطلاب توزعت فيما يلي ٤٢ ٪ موافقون جدا، ٢٧ ٪ موافقون، ٢٧ ٪ محايدون، ٤ ٪ غير موافقين، ٠ ٪ غير موافقون جدا. وتشير هذه النتائج إلى أن الطلاب أبدوا حماسة واضحة أثناء مشاركتهم في العملية التعليمية استخدام منصة *Quizwhizzer*. من خلال هذه الوسيلة قد كانت ممتعة ومحببة لديهم، وساهمت في خلق بيئة تعلم تفاعلية ومشجعة.

الصورة ٦. أنشطة الطلاب في استخدام الوسائل *Quizwhizzer*

أظهرت النتائج أن ٤٢ ٪ من الطلاب كانوا موافقين بشدة، ٣٥ ٪ موافقين، ١٩ ٪ محايدين، ٤ ٪ غير موافقين، ٠ ٪ غير موافقين بشدة. وتشير هذه النتائج إلى أن الوسيلة التعليمية المستخدمة قد وفرت بيئة تعلم مختلفة ومفعمة بالحيوية، بسبب عنصر التحدي والمنافسة الذي تحتويه المنصة، والذي شجعهم على السعي للفوز في اللعبة التعليم ية.

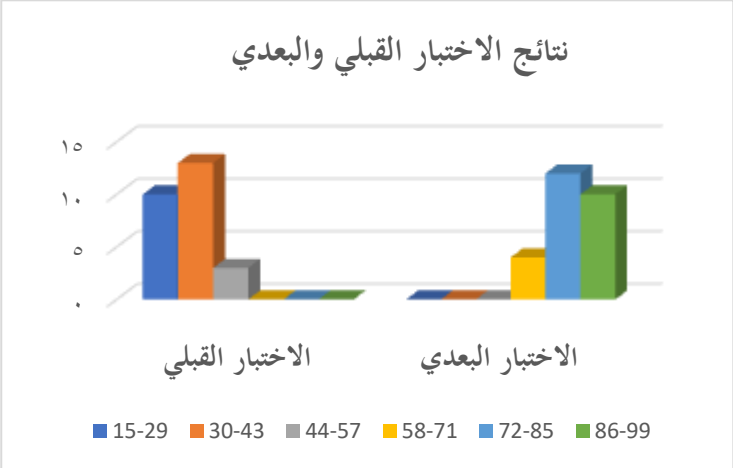
الصورة ٧. نتائج التعليم باستخدام الوسائل *Quizwhizzer*

أظهرت نتائج الصورة إلى أن ٣٩ ٪ من الطلاب أبدوا موافقة شديدة، ٣٥ ٪ و كانوا موافقين، ١٩ ٪ محايدين ، ٤ ٪ غير موافقين، ٤ ٪ غير موافقين بشدة. وتشير هذه النتائج أن عنصر التفاعل والألعاب ساعدهم على التركيز بشكل أفضل أثناء القراءة، مما مكنهم من الإجابة على الأسئلة بسرعة ودقة.

استنادًا إلى نتائج تحليل بيانات الاستبيان الذي وزع على طلاب الصف العاشر "شبعة ج"، يمكن الاستنتاج أن الطلاب بالسعادة، والراحة، والحماس عند استخدام الوسيلة *Quizwhizzer*. وقد أظهر الطلاب تفاعلًا إيجابيًا وحماسًا كبيرًا للمشاركة في التعلم باستخدام هذه الوسيلة، مما ساعد في خلق بيئة صفية تفاعلية وفعّالة. ووفقا لما ذكره كل من ميليني،

ساتريادي، أوكتافريندى، وأفريانتي، فإن الوسيلة التعليمية Quizwhizzer تعد من الوسائل التفاعلية التي تساعد المعلمين في تقديم المحتوى التعليمي بطريقة جذابة ومحفزة. كما هذه اللعبة تعزز من دافعية الطلاب وتجعلهم أكثر سعادة وحماسة للإجابة على الأسئلة التي بطرحها المعلم.[٢٩]

بالإضافة إلى البيانات من الاستبيان، استخدمت الباحثة اختبارات بهدف جمع البيانات المتعلقة بنتائج التعلم في مهارة القراءة. وتُعرض نتائج هذه الاختبارات في الشكل البياني التالي:



الصورة ٨. نتائج الاختبار القبلي والبعدي في الفصل العاشر ج

يتضح من الصورة أعلاه، أن نتائج تعلم اللغة العربية شهدت تحسنا ملحوظاً بعد استخدام وسيلة *Quizwhizzer*. ففي الاختبار القبلي، لم يتمكن أيٌّ من الطلاب من تحقيق درجة أعلى من ٧٥، مما يدل على تدنّي مستوى الفهم قبل استخدام الوسيلة. أما بعد استخدام منصة *Quizwhizzer* إثناء عملية التعلم، فقد أحرز غالبية الطلاب درجات تفوق ٧٥ في الاختبار البعدي، باستثناء أربعة طلاب فقط حصلوا على درجات أقل من ٧٥.

بعد الاطّلاع على بيانات نتائج الاختبار، قامت الباحثة بإجراء تحليل إحصائي لتفسير تلك البيانات بدقة .وقد استخدمت الباحثة مجموعة من الأساليب الإحصائية، وهي:

[29] Siti Rochmawati, "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Dengan Model Pembelajaran Game Based Learning 'Quizwhizzer' Pada Materi Rangkaian Listrik Di Uptd Sdn Durjan 3 Kokop Bangkalan," *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran* 1, no. 2 (2023): 54–64.

الاختبار الإحصائي الوصفي، واختبار السوى، واختبار العينة المزدوجة، واختبار N-Gain. إما نتائج الاختبارها فيما يلي:

١. الاختبار الإحصائي الوصفي

هذا الاختبار، سعت الباحثة إلى تحديد متوسط الدرجات، والقيمة القصوى، والقيمة الأدنى، والمدى درجات الطلاب في اختبار مهارة القراءة قبل وبعد استخدام وسيلة *Quizwhizzer*. تم أجراء الباحثة هذا التحليل بمساعدة برنامج IBM SPSS الإصدار ٢٧، وكانت نتائج اختبار التحليل الإحصائي الوصفي على النحو التالي:

الجدول ٤. نتائج الاختبار الاصائي الوصفي

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
NILAI PRETEST	26	40	15	55	30.96	9.901	98.038
NILAI POSTTEST	26	35	60	95	83.27	9.159	83.885
Valid N (listwise)	26						

استنادًا إلى الجدول أعلاه، أظهرت نتائج الاختبار القبلي أن: متوسط درجات بلغ ٣٠.٩٦، وأدنى درجة كانت ١٥، أعلى درجة وصلت إلى ٥٥، والمدى ٤٠. وأما نتائج الاختبار البعدي متوسط درجات ٨٣.٢٧ وأدنى درجة ٦٠، وأعلى درجة ٩٥، والمدى ٣٥. أما بالنسبة إلى الاختبار البعدي، فقد تحسنت النتائج بشكل ملحوظ، حيث بلغ متوسط درجات ٨٣.٢٧ وأدنى درجة كانت ٦٠، بينما أعلى درجة وصلت إلى ٩٥. بمقارنة نتائج الاختبارين، يُلاحظ وجود زيادة كبيرة في متوسط الدرجات بنسبة قدرها ٥٢,٣١ % نقطة.

٢. الاختبار السوى (*normalitas*)

يُستخدم هذا الاختبار، لتحديد ما إذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي (السوى) أم لا. فإذا ثبت أن البيانات موزعة توزيعًا طبيعيًا، يمكن استخدامها لتمثيل المجتمع الإحصائي بشكل موثوق في التحليل والاستنتاج.[٣٠] وذلك بمساعدة *IBM SPSS* الإصدار ٢٧، إما النتائج هذا التحليل فقد وردت في الجدول التالي:

[30] Siti Hajaroh, *STATISTIK PENDIDIKAN (Teori Dan Praktik)*, ed. Erlan Muliadi, *Sanabil*, (Mataram: Sanabil, 2021) hlm 96,.

الجدول ٥. نتائج الاختبار السوى

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI PRETEST	.149	26	.140	.955	26	.300
NILAI POSTTEST	.153	26	.118	.925	26	.060

a. Lilliefors Significance Correction

بناءً على نتائج الجدول اختبار شابيرو–ويلك، يستخدم لأن حجم العينة أقل من ٣٠ طالبًا، تبين أن قيمة دلالة الاختبار القبلي بلغت ٠.٣٠٠ > ٠.٠٠٥، وكذلك بلغت قيمة دلالة الاختبار البعدي ٠.٠٦٠ > ٠.٠٠٥. وبناء على ذلك، يمكن الإستنتاج أن بيانات كل من الاختبار القبلي والبعدي تتبع التوزيع الطبعي.

٣. الاختبار العينة المزدوجة (*paired sample t test*)

بعد التأكد أن البيانات موزعة توزيعا طبيعيا. قامت الباحثة بعد ذلك بتحليل البيانات لتحديد مدى قبول أو رفض الفرضيات المطروحة. ولتحديد الفروق بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي، استخدمت الباحثة التحليل الإحصائي من خلال اختبار العينة المزدوجة *paired sample t test*. وذلك بمساعدة برنامج IBM SPSS الإصدار ٢٧، وقد كانت نتائج التحليل موضحة في الجدول التلي:

الجدول ٦. نتائج الاختبار العينة المزدةجة

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	NILAI PRETEST	30.96	26	9.901	1.942
	NILAI POSTTEST	83.27	26	9.159	1.796

يوضيح الجدول أعلاه، أن متوسط درجة الإختبار القبلي بلغت ٣٠.٩٦٪، بينما بلغ متوسط درجة الاختبار البعدي ٨٣.٢٧ ٪. ويُشير هذا الفارق إلى وجود اختلاف وصفي واضح بين نتائج الاختبارين، مما يدل على تحسن ملحوظ في أداء الطلاب بعد استخدام وسيلة *Quizwhizzer* في تعليم مهارة القراءة. ولمعرفة ما إذا كان هذه الاختلافات معلقة أم لا، يمكن الاطلاع على نتائج هذا التحليل في الجدول فيما يلي:

الجدول ٧. نتائج الاختبار العينة المزدةجة

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	NILAI PRETEST & NILAI POSTTEST	26	.118	.565

يتضح من الجدول أعلاه، أن قيمة الارتباط بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي بلغت ٠.١١٨. بينما كانت قيمة الدلالة الإحصائية sig هي ٠,٥٦٥، وبما ان قيمة sig ٠,٥٦٥ > ٠,٠٥ فهذا يشير إلى عدم وجود علاقة ارتباط ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارين. ولمعرفة مقدار التأثير استخدام وسيلة، يمكن الاطلاع على نتائجه في الجدول التالي:

الجدول ٨. نتائج الاختبار العينة المزدةجة

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Cofidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST-POSTTEST	-52.308	12.667	2.484	-57.424	-47.191	21.056	25	.000

استنادا على نتائج الجدول أعلاه، تبين أن قيمة الدلالة الإحصائية sig بلغت ٠.٠٠٠ <٠.٠٥، مما يشير إلى وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسط درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وبناءً عليه، تُرفض الفرضية الصفرية (Ho) وتُقبل الفرضية البديلة (Ha). مما يعني أن هناك تأثيرًا إيجابيًا وفعّالًا لاستخدام وسيلة *Quizwhizzer* في تحسين مهارة القراءة لدى الطلاب. تتوافق هذه النتيجة مع ما توصل إليه بحث إيميلدا ميري ياني، وديان إرنانغسيه، وفطرية، أن تطبيق وسائل منصة يمكن أن يحسن نتائج التعلم لدى الطلاب في الصف الحادي عشر في مادة البيولوجيا.[٣١]

[31] Imelda Meri Yani, Dian Ernaningsih, and Fitriah, "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Sint. Gabriel Maumere," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 9, no. 2 (2023): 165–2035.

٤. اختبار N-Gain

بعد تحليل نتائج اختبار تحليل العينة المزدوجة، قامت الباحثة بإجراء اختبار N-Gain لقياس فعالية استخدام وسيلة *Quizwhizzer* في تحسين مهارة القراءة لدى طلاب الصف العاشر. وكانت نتائج كما يلي:

الجدول ٩. نتائج الاختبارN-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	26	.38	.93	.7549	.13348
NGain_persen	26	38.46	93.33	75.4855	13.34788
Valid N (listwise)	26				

بناء على نتائج جدول المخرجات، تبين أن متوسط قيمة N Gain بلغ ٧٥.٤٩، مما يشير إلى وجود فعالية، وقيمة N Gain Persen بلغت ٧٥.٤٨٥٥، مما يشير إلى وجود فعالية كافية في تحسين مهارة القراءة لدى طلاب الصف العاشر. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن *Quizwhizzer* تُعد وسيلة تعليمية فعّالة تُسهم في رفع مستوى الفهم القرائي، من خلال اعتمادها على التفاعل، والتحدي، والمنافسة. وهذا يتماشى مع نتائج دراسة عدن إمشيتا زمر الخلوق وعيني فريحات الفهيوني، والتي أظهرت أن استخدام وسائل الألعاب التعليمية يُسهم بشكل إيجابي في تحسين مهارات اللغة العربية لدى الطلاب.[٣٢]

يعد التعلم القائم على الألعاب هو أحد الاتجاهات التعليمية التي تهدف إلى إشراك الطلاب بفعالية في العملية التعليمية. إذ يُمكن لهذا النوع من التعلم أن يعزز من دافعية الطلاب، ويزيد من مشاركتهم من خلال دمج عناصر اللعب والتحدي والمنافسة.[٣٣] وخاصة في اللغة العربية، يؤثر تطبيق الألعاب التعليمية تأثيرًا إيجابيًا على الطلاب في تعزيز الاهتمام وفهم الطلاب في مهارة القراءة.[٣٤] إن *Quizwhizzer* وسيلة تعليمية تفاعلية تُوظف عناصر

[32] Eni Fariyatul Fahyuni Aden Imasitha Zamarul Khuluq, "PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN ULAR NAGA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SIDOARJO," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol. 09, no. 04 (2024): 701–12.

[33] Ahsan Hidayatulloh and Nur Rokhmatulloh, "PENGARUH GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS XII MA MIFTAHUL FALAH PURWODADI," *Lugatuna: Jurnal Pendidikan, Ilmu Bahasa Arab* 3, no. 2 (2024): 57–67.

[34] dkk. Siti Asiah Damawiyah, "PERSEPSI SISWA TERHADAP GAME BAAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB," *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak usia dini* 7, no. 2 (2025): 252–264.

الألعاب في التعليم، مما يُسهم في كسر رتابة التعلم التقليدي، ويُساعد على تقليل التوتر والضغط النفسي لدى الطلاب أثناء عملية التعليم.[٣٥]

استناد على نتائج البحث، تُظهر أن *Quizwhizzer* له تأثير إيجابي على فهم طلاب لمهارة القراءة. ويعود ذلك إلى استخدام *Quizwhizzer* الذي تم اختياره في تعليم اللغة العربية. تحتوي هذه الوسائل على مجموعة متنوعة من الميزات، وأيضا إلى عناصر التلعيب المثيرة، مما يساعد على تحسين فهم الطلاب لمهارة القراءة. يتبين من خلال نتائج البحث أن استخدام وسائل الألعاب يسهم بشكل فعال في زيادة اهتمام الطلاب وحماسهم في التعليم. لذلك، فإن دمج تعليم اللغة العربية مع وسائل تفاعلية حديثة يُعدّ خطوة ضرورية لتنويع طرائق التعليم وتحسين جودته. ولا يمكن إنكار الدور الكبير الذي تلعبه التكنولوجيا الحديثة في ابتكار وسائل تعليمية تتماشى مع متطلبات العصر الرقمي، مما يجعل عملية التعلّم أكثر جاذبية وفاعلية لدى الطلاب.

د. الخلاصة

استخدام *Quizwhizzer* له فعالية لدى الطلاب في تعليم اللغة العربية، خاصة في تحسين مهارة القراءة. يتضح هذا من نتائج التحليل الإحصائي والبيانات التي تم جمعها من خلال الاستبيانات والاختبارات القبلية والبعدية، يتبيّن أن استخدام منصة *Quizwhizzer* له إستجابة إيجابية واضحة لدى طلاب الصف العاشر شبعة ج كوسيلة تعليمية تفاعلية في تحسين مهارة القراءة. أظهرت نتائج اختبار العينة المزدوجة أن هناك فرقًا معنويًا بين متوسط نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، حيث بلغت قيمة الدلالة sig هي ٠.٠٠٠ أصغر من ٠.٠٠٥، ما يعني قبول الفرضية البديلة (Ha). وذلك تأثير فعّال في تحسين مستوى الطلاب. أظهرت نتائج اختبار الفعالية أن درجة التحسن بلغت ٧٥،٤٩، وهي تقع ضمن معيار "الفعالية الكافية"، مما يدل على أن استخدام *Quizwhizzer* له كفاءة جيدة في تحسين أداء الطلاب في مهارة القراءة. يمكن الاستنتاج النتائج باستخدام *Quizwhizzer* اصبحت الطلاب نشطين وقدرين على فهم المواد بسهولة، خاصة في تحسين مهاراتهم في القراءة. بناء على هذه نتائج

[35] Tri Pujiati, Febriana Mutiara Bintang, Viona Fira Dilla, "Ragam Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital," *Arabia: Jurnal Pendidikan BAhasa Arabhasa Arab* 15, no. 2 (2023): 231–46.

البحث، يُنصح المعلمون باستخدام المنصة التفاعلية ليصبح تعلم اللغة العربية جذابا وممتعا. ويكون الإعتبارا المدرسة في إكمل دمج التكنولوجي في تعليم اللغة العربية.

المراجع

Aden Imasitha Zamarul Khuluq, Eni Fariyatul Fahyuni. "PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN ULAR NAGA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SIDOARJO." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024): 701–712.

Ahmad Nawirul Huda. "Implementation of Use the Digital Platforms in Arabic Language Learning Implementasi Penggunaan Platform Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Konasbara arabic departemen* 2022 (2022): 1–14.

Ainun Mawaddah, Nasiruddin, dkk. "Utilizing Wordwall Interactive Games for Evaluating Arabic Language Learning in Madrasah Tarbiyah Islamiah Bayur West Sumatra." *Borneo Journal of Language and Education* 4, no. 2 (2024): 372–384.

Andry Eka Setiyawan, Akla, and Walfajri. "Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah." *El-Jaudah : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 2, no. 1 (2021): 1–18.

Anwar, Najih, and Dzikrul Amirullah. "Improving Maharah Qira ' Ah in Arabic Through SQ3R Method Meningkatkan Maharah Qira ' Ah Dalam Bahasa Arab Melalui Pendahuluan" 6, no. 2 (2024): 1–12.

Azhar, Muhammad, Hakmi Wahyudi, Promadi, and Masrun. "Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023): 3160–3164.

Ekaputra, Firdiawan. "Optimalisasi Aplikasi Quizwhizzer Dalam Kegiatan Perkuliahan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies* 1, no. 2 (2023): 62–68.

———. "Pembelajaran Menggunakan Model Project Based Learning Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Potensi Learning Loss Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan Kimia Unkhair (JPKU)* 3, no. 2 (2023): 1–5.

Farhatul, Atiqoh, and Universitas Negeri Malang. "TEKNIK MAUDHU' USBU'IY SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KETERAMPILAN RESEPTIF DAN PRODUKTIF BAHASA ARAB." *Pembelajaran Bahasa, Sastra dan Budaya Arab di Indonesia* (2018): 197–212.

Febriana Mutiara Bintang, Viona Fira Dilla, Tri Pujiati. "Ragam Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital." *Arabia: Jurnal Pendidikan BAhasa Arabhasa Arab* 15, no. 2 (2023): 231–246.

Hidayatullah, Ahsan, and Nur Rokhmatulloh. "PENGARUH GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS XII MA MIFTAHUL FALAH PURWODADI." *Lugatuna: Jurnal Pendidikan, Ilmu Bahasa Arab* 3, no. 2 (2024): 57–67.

Ismail, Sri Dinda Lestari, Abdul Haris Odja, and Linda Suronoto. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Konsep Alat Optik." *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (2023): 140–146.

Izzah, Meladia Aqidatul, and Ali Ma'sum. "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 8 (2021): 1081–1094.

Juhaeni, Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, and Safaruddin Safaruddin. "Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 2 (2023): 58–66.

MA Abadiyah. "MA ABADIYAH PATI." *Sekolahku.Web*.

Muhamad, Sahrul, Alfarizi Farhan Mokoagow, and Munirul Abidin. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa." *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2023): 159–174.

Musthofa, Aufa Alfian, Fera Favirotus Siyam, Alif Cahya Setiyadi, Yusvita Kusuma Wardani, and Siti Aisyah. "Efektivitas Media Pembelajaran Pemb Kotak Otak Kartu Misterius (K (KoKaMi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Muthola Muthola ' Ah." *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language* 4, no. 2 (2024).

Nazhimah, Salma, and Muhammad Ihsanuddin Masdar. "The Effectiveness of Sparkol Videoscribe Learning Media in Improving Arabic Vocabulary for Elementary School Students at Islamic Centre Samarinda." *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies* 1, no. 1 (2024): 1–14.

Nisa, Ummu Khairin, Ahmad Fadhel Syakir Hidayat, Muhammad Hammam Abdul Qoyim, Aidillah Suja, Siti Kholifah Tunaimah, Nela Putri Yulianti, Muhammad Yoga Ananta Firdaus, and edy r. "Implementasi Metode Qira ' Ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Benjole : Borneo Journal of Language and Educationorneo Journal of* 2, no. 2 (2022): 109–121.

Pera Aprizal, Ambo. "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Guru* 2, no. 2 (2021): 181–191.

Ph.D. Ummul Aiman, S.Pd. Dr. Karimuddin Abdullah S.HI. M.A. CIQnR Misbahul Jannah M.Pd., M.Pd. Zahara Fadilla Suryadin Hasda, M.Pd.I. Ns. Taqwin S.Kep. M.Kes. Masita, and M.Pd.Mat Ketut Ngurah Ardiawan M.Pd. Meilida Eka Sari. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*, 2022.

Purnama, E, F T Utama, A Jalili, and A Suja. "The Effect of Picture Media on The Mastering Arabic Vocabulary in The 2nd Grade of Islamic Primary School Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang." *... : Samarinda International ...* (2024). https://journalweb.org/ojs/index.php/El-Syaker/article/view/282.

Rahmayanti, Indah, and Munirul Abidin. "Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Kota Batu." *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 349–358.

Ramdani, Dinda, Eka Rizal, and Zulkifli Zulkifli. "Pemanfaatan Game Educandy Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi." *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 11, no. 1 (2023): 152–168.

Rochmawati, Siti. "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Dengan Model Pembelajaran Game Based Learning 'Quizwhizzer' Pada Materi Rangkaian Listrik Di Uptd Sdn Durjan 3 Kokop Bangkalan." *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran* 1, no. 2 (2023): 54–64.

Rofiq, Ainur, and Azwar Annas. " فعالية _استراتيجية _التعليم _التعاوني _باستخدام _أسلوب _إرسال _الرسالة _وإلقاء الأ_سئلة في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة القرأة." *Arabia:Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 1 (2020): 172–188.

Sa`diyah, Halimatus. "Upaya Peningkatan Pemahaman Teks Arab Pada Pembelajaran Maharah Al-Qiroah Melalui Media Quizizz." *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2023): 91–99.

Sholihah, Euis, Adi Supardi, and Irpan Hilmi. "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Keislaman dan Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 12–15.

Siti Asiah Damawiyah, dkk. "PERSEPSI SISWA TERHADAP GAME BAAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB." *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak usia dini* 7, no. 2 (2025): 252–264.

Siti Hajaroh. *STATISTIK PENDIDIKAN (Teori Dan Praktik)*. Edited by Erlan Muliadi. *Sanabil*. Vol. 11. Mataram: Sanabil, 2021.

Siti Suhaliah. "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI QUIZWHIZZER YANG BERORIENTASI PADA MOTIVASI DAN KOGNITIF SISWA TEMA TANAH DAN KEHIDUPAN." *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 3, no. 2006 (2024): 1176–1846.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2014.

Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*, 2024.

Susanto, Devinta Agung, and Erik Aditia Ismaya. "Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko." *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2022): 104–110.

Wardani, D K, A Aisa, M D Qoyyimah, and ... "Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Wordwall Dalam Meningkatkan Antusiasme Dan Pemahaman Siswa MA Al-Bairuny." *El-Syaker: Samarinda ...* (2025). https://journalweb.org/ojs/index.php/El-Syaker/article/view/508.

Wayan Sumandya, I, and Kadek Gita Saraswandewi. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* 14, no. 1 (2023): 26139677.

Yani, Imelda Meri, Dian Ernaningsih, and Fitriah. "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Sint. Gabriel Maumere." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 9, no. 2 : 165–2035.