تأثير اللّعبة التّعليميّة قويز وزّير (*Quiz Whizzer*) على استيعاب المفردات لدى طلّاب المدرسة الأهليّة المتوسّطة التّربية الإسلاميّة باسر

Naufal Anafi[1], Hurriyatus Sa'adiyah[2], Eka Rizal[3]
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
[1]naufalnafi030@gmail.com, [2] hurriyatussaadiyah@uinbukittinggi.ac.id,
[3]ekarizal@uinbukittinggi.ac.id

مستخلص البحث

تستند هذه الدراسة إلى ضعف إتقان طلاب الصف السابع في مدرسة إسلامية خاصة باسم ''باسار'' لمفردات اللغة العربية، والذي يعزى إلى استخدام أساليب التدريس التقليدية دون الاستفادة من تقنيات التعلم التفاعلية. في هذا السياق، يُقترح استخدام لعبة *Quiz Whizzer* التعليمية كحل لزيادة تحفيز الطلاب وفهمهم للمفردات بشكل أكثر فعالية ومتعة.

الهدف من هذا البحث هو معرفة كيفية استخدام *Quiz Whizzer* في تدريس مفردات اللغة العربية وتحليل تأثيره على مستوى فهم الطلاب للمفردات. يركز نطاق البحث على طلاب الصف السابع في المدرسة المذكورة، خاصة في جانب فهم المفردات وإتقانها من خلال وسائل الألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا.الطريقة المستخدمة هي الطريقة الكمية مع نهج شبه تجريبي (تصميم شبه تجريبي). العينة تتكون من 56 طالبًا تم اختيارهم عشوائيًا من إجمالي 114 طالبًا. تقنيات جمع البيانات تشمل الملاحظة والاختبار (اختبار قبل وبعد) والتوثيق. تم تحليل البيانات من خلال اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار الفرضية (اختبارt). نتائج البحث تظهر أن استخدام *Quiz Whizzer* له تأثير كبير على تحسين إتقان الطلاب للمفردات. وهذا ما أثبته اختبار الفرضية الذي أظهر قيمة دلالة أقل من 0.05 وقيمة t المحسوبة أكبر من t الجدول، مما يشير إلى وجود فرق كبير بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

في الختام، تعتبر لعبة *Quiz Whizzer* التعليمية وسيلة تعليمية فعالة لتحسين فهم الطلاب لمفردات اللغة العربية، لأنها قادرة على خلق جو تعليمي أكثر جاذبية وتفاعلية، وتشجع على التعلم .المساهمة العلمية لهذه الدراسة هي إثراء الأدبيات والممارسات التعليمية للغة العربية القائمة على التكنولوجيا من خلال وسائل الألعاب. كما تقدم الدراسة بديلاً ممتعاً لطلاب لتقييم المفردات. بالنسبة للبحوث اللاحقة، يُنصح بتطوير نموذج تعليمي قائم على *Quiz Whizzer* في مهارات اللغة العربية الأخرى مثل الاستماع والتحدث والكتابة، وكذلك في مستويات تعليمية أعلى.

الكلمات المفتاحية: *Quiz Whizzer*، ألعاب تعليمية، إتقان المفردات، اللغة العربي

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of Arabic vocabulary mastery among seventh-grade students at Basar Islamic Private Middle School, which was caused by conventional teaching methods that did not utilize interactive learning technology. In this context, the educational game Quiz Whizzer was proposed as a solution to increase student motivation and vocabulary comprehension in a more effective and enjoyable way. The purpose of this study is to determine how the use of Quiz Whizzer in Arabic vocabulary teaching affects students' vocabulary comprehension levels. The scope of the study is focused on seventh-grade students at the aforementioned school, particularly in terms of vocabulary comprehension and mastery through technology-based educational games. The method used is a

quantitative method with a quasi-experimental design. The sample consists of 56 students randomly selected from a population of 114 students. Data collection techniques include observation, tests (pre-test and post-test), and documentation. Data analysis was conducted through normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests (t-tests). The results of the study indicate that the use of Quiz Whizzer has a significant effect on improving students' vocabulary mastery. This is evidenced by the results of the hypothesis test, which show a significance value of < 0.05 and a calculated t-value greater than the table t-value, indicating a significant difference between the experimental group and the control group. In conclusion, the educational game Quiz Whizzer is an effective learning medium for improving students' understanding of Arabic vocabulary, as it creates a more engaging, interactive learning environment and fosters a spirit of learning. The scientific contribution of this study is to enrich the literature and practice of technology-based Arabic language teaching through game-based media. This study also provides an alternative method of vocabulary assessment that is enjoyable for students. For future research, it is recommended to develop a Quiz Whizzer-based learning model for other Arabic language skills such as listening, speaking, or writing, as well as at higher education levels.

Keywords: Quiz Whizzer, educational games, vocabulary mastery, Arabic language.

المقدمة

إتقان المفردات هو جانب حاسم في تعلم اللغة العربية، لأنه يشكل الأساس لبناء المهارات اللغوية بشكل شامل، سواء في الاستماع أو التحدث أو القراءة أو الكتابة. للأسف، في ممارسة تعليم اللغة العربية في العديد من المدارس الثانوية، لا يزال إتقان المفردات لدى الطلاب منخفضًا (عبد المطلب, 2017). هذه المشكلة لا تخلو من تأثير أساليب التعليم التقليدية التي تركز على المعلم، فضلاً عن قلة استخدام الوسائط التفاعلية القائمة على التكنولوجيا (Nakhla & Abdel-Wahhab 2023) .

في حين أن الطلاب اليوم هم جيل رقمي أكثر استجابة لنهج تعليمي تفاعلي ومرئي وقائم على التكنولوجيا. بناءً على هذه الظروف، تستند هذه الدراسة إلى أهمية ابتكار وسائل تعليمية لتحسين فعالية وجاذبية عملية تعلم مفردات اللغة العربية. إحدى الوسائل المحتملة لمواجهة هذا التحدي هي لعبة تعليمية على شبكة الإنترنت تسمى *Quiz Whizzer*. تتيح هذه الوسيلة للطلاب التعلم من خلال لعبة مسابقة تفاعلية جذابة وممتعة وتنافسية (Taouririt & Chacha, 2023).

الهدف من هذا البحث هو معرفة تأثير استخدام وسيلة التفاعلية *Quiz Whizzer* على فهم

عبر الإنترنت. حليمة (2022) أثبتت أن الوسائط التفاعلية القائمة على الألعاب فعالة في تحسين الاهتمام وإتقان مفردات اللغة العربية في المدارس. في الوقت نفسه، أكد إبراهيم وسالم (2019) على ضرورة استخدام التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية للتكيف مع متطلبات العصر الرقمي. لم تستخدم هذه الأبحاث الخمسة *Quiz Whizzer* بشكل خاص، لذا تقدم هذه الدراسة نهجًا جديدًا وتثري المراجع العلمية في مجال الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على الألعاب.

من الناحية النظرية، تستند هذه الدراسة إلى نهج الكوجنيتيفي الذي يركز على أهمية المشاركة النشطة للطلاب في عملية التعلم، بما في ذلك من خلال الأنشطة اللعبية والتفكير والتفاعل. هذه النظرية ذات صلة بخصائص *Quiz Whizzer* التي تجمع بين عناصر التقييم واللعب والمنافسة في منصة واحدة (Hidayah & Widiastuty, 2023) . هذا البحث ذو صلة من الناحية العملية لأنه يلبي احتياجات المعلمين والمدارس في توفير وسائط تعليمية قادرة على سد الفجوة بين الأساليب التقليدية وتفضيلات التعلم الرقمي للطلاب. تركز مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في المدارس الثانوية (سالسابيل, 2024). كما تهدف هذه الدراسة إلى إثبات فعالية هذه الوسيلة بشكل تجريبي في دعم نتائج تعلم الطلاب، خاصة في جوانب الذاكرة وإتقان معاني المفردات. وتكمن خصوصية هذه الدراسة في التطبيق المباشر لـ *Quiz Whizzer* في تعليم مفردات اللغة العربية، وهو ما لم يتم تناوله بشكل كبير في الدراسات السابقة. في حين أن العديد من الدراسات قد بحثت في استخدام وسائل مثل *Kahoot!* و *Quizizz* في تعليم اللغات الأجنبية، فإن استخدام *Quiz Whizzer* بشكل خاص في سياق تعليم اللغة العربية يمثل تجديدًا يضيف قيمة خاصة، لا سيما بسبب ميزاته التي تدعم التقييم التفاعلي والأجواء التنافسية التي تحفز دافع الطلاب للتعلم (حافظ، 2022)

للمقارنة، هناك بعض الدراسات السابقة ذات الصلة. أظهرت دراسة ساري (2021) أن استخدام *Kahoot!* في تعليم اللغة العربية يمكن أن يزيد من مشاركة الطلاب وفهمهم للمواد الدراسية. كما وجدت فيترياني (2020) في دراستها حول *Quizizz* في تعليم مفردات اللغة الإنجليزية زيادة في احتفاظ الطلاب بالمفردات. واهونيونغسيه (2021) ذكرت أن الألعاب التعليمية الرقمية بشكل عام قادرة على تحسين دافع الطلاب للتعلم خلال التعلم

1. اللعبة التعليمية

اللعبة التعليمية هي نشاط تربوي يتم بأسلوب التعلّم باللعب، حيث تُقدَّم المادة التعليمية في صورة ممتعة ومحفزة. وتهدف إلى تحفيز الطلاب وزيادة تفاعلهم، ومساعدتهم على فهم المفاهيم بطريقة غير مباشرة. وتتميز الألعاب التعليمية بعدة خصائص، منها: وجود أهداف واضحة، وإثارة الدافعية، وإشراك الحواس، والتحدي، والمنافسة. ومن فوائدها أنها تساعد في التركيز، وزيادة الفهم، وتقوية الذاكرة، وخلق بيئة تعليمية ممتعة وغير مملة.

2. *Quiz Whizzer*

Quiz Whizzer هو موقع إلكتروني تعليمي يستخدم لإنشاء ألعاب تعليمية تفاعلية على شكل سباق بين الطلاب، يشبه في تصميمه "لعبة الثعابين والسلالم". يُستخدم هذا التطبيق كوسيلة تقنية تساعد على تقديم التمارين أو الاختبارات بطريقة ممتعة. يسمح المعلم بطرح أسئلة متعددة الخيارات ضمن سياق مرئي ممتع، ويمكن تشغيل اللعبة بشكل مباشر داخل الصف أو على شكل واجب منزلي(Ilhami & Najar 2022). ومن مزاياه: تعزيز التفاعل، تنمية التفكير النقدي، تحفيز الطلاب، هذه الدراسة على قياس تأثير استخدام وسيلة *Quiz Whizzer*على إتقان طلاب الصف السابع لمفردات اللغة العربية (Thiagarajah & Maniam, 2022). بناءً على هذه الخلفية، تمت صياغة هذه الدراسة في شكل سؤالين: (1) كيف يتم استخدام *Quiz Whizzer*في تعليم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف السابع؟ و (2) هل هناك تأثير كبير لاستخدام *Quiz Whizzer* على إتقان الطلاب للمفردات مقارنة بالطرق التقليدية للتعليم؟ للإجابة على هذين السؤالين، تم طرح فرضيتين) H_0 :لا يوجد تأثير كبير لاستخدام *Quiz Whizzer* على إتقان الطلاب للمفردات (و) H_1 يوجد تأثير كبير لاستخدام *Quiz Whizzer* على إتقان الطلاب للمفردات .(ومن المتوقع أن يقدم هذا البحث مساهمة عملية للمعلمين والمؤسسات التعليمية في تطوير استراتيجيات تعليم اللغة العربية أكثر ابتكارًا وفعالية.

إطار النظر

وتحفيزهم على حفظ المفردات وفهم معانيها بطريقة ممتعة وغير تقليدية.

نظريات جزء الباب

أ. اللعبة التعليمية

اللعبة التعليمية هي أحد أساليب التعليم الحديثة التي تستخدم النشاطات الترفيهية التي تحتوي على محتوى علمي بهدف تسهيل عملية التعليم وجعلها أكثر جذبًا للمتعلمين. تُستخدم الألعاب التعليمية كوسيلة تعليمية تفاعلية تهدف إلى تنمية مهارات التفكير، وزيادة دافعية الطلاب، وتعزيز الفهم من خلال التفاعل المباشر والممتع. تشمل خصائص الألعاب التعليمية ما يلي: (١) وجود هدف تعليمي محدد، (٢) وجود قواعد منظمة، (٣) إثارة التحدي والدافعية، (٤) التفاعل الحسي والعقلي، و(٥) تغذية راجعة فورية. وتُعد الألعاب وسيلة فعالة لدعم تعليم المفردات، حيث تساعد المتعلّم على الربط بين الكلمة والمعنى بطريقة غير تقليدية.

ب. تطبيق *Quiz Whizzer* كوسيلة تعليمية

Quiz Whizzer هو تطبيق إلكتروني تعليمي عبر الإنترنت، يُستخدم لإنشاء اختبارات تفاعلية على شكل لعبة سباق بين الطلاب داخل الصف أو عن بُعد. تعتمد اللعبة على نظام مشابه للعبة وتسهيل عملية التقييم. أما عن عيوبه، فقد تواجه بعض التحديات مثل ضعف الاتصال بالإنترنت أو إمكانية الغش إذا لم تتم مراقبته.

3. استيعاب المفردات

استيعاب المفردات يعني قدرة الطالب على فهم المفردة من حيث معناها، ونطقها، وكتابتها، واستخدامها في السياق المناسب (Fithriani, 2021). تُعدّ المفردات من العناصر الأساسية في تعلم اللغة العربية، لأنها تشكل اللبنات الأولى لفهم النصوص والتواصل الشفوي والكتابي (Ghufron, & Aziz 2023). وقد أشار العلماء إلى أن إتقان المفردات ينقسم إلى قسمين: المفردات النشطة (الإنتاجية) والمفردات المستقبلة (الاستقبالية) (Tekeli, 2020). وتتجلى مؤشرات استيعاب المفردات في: الترجمة من العربية إلى الإندونيسية والعكس، مطابقة الكلمات مع الصور، إكمال الجمل الناقصة، واستخدام المفردات في سياق صحيح (اسم, 2021).

4. العلاقة بين المتغيرات

يُفترض في هذا البحث أن استخدام اللعبة التعليمية *Quiz Whizzer* له تأثير إيجابي على استيعاب المفردات لدى الطلاب. حيث أن دمج المحتوى التعليمي في سياق تفاعلي وتنافسي من خلال هذه اللعبة يسهم في زيادة تركيز الطلاب

فقط.

تشمل مؤشرات استيعاب المفردات في هذا البحث: (١) ترجمة الكلمات من العربية إلى الإندونيسية وبالعكس، (٢) مطابقة الكلمات مع الصور، (٣) إكمال الجمل أو الحوارات، و(٤) استخدام الكلمات في سياقات مناسبة.

د. العلاقة بين *Quiz Whizzer* واستيعاب المفردات

يرتكز هذا البحث على نظرية التعلم المعرفية *(Cognitivism)*التي تؤكد على أهمية التفاعل العقلي في عملية التعليم. فالتعلم الذي يتضمن أنشطة مشوقة ومحفزة يُسهم في ترسيخ المعلومات في الذاكرة طويلة المدى، وبالتالي يعزز نتائج التعلم. تُساعد لعبة *Quiz Whizzer* على توفير بيئة تعليمية ممتعة وتفاعلية تسهم في تحسين استيعاب المفردات لدى الطلاب من خلال تكرار المفردات، التعزيز الفوري، وتحفيز المنافسة الإيجابية. ومن هذا المنطلق، يُتوقع أن يكون لاستخدام *Quiz Whizzer* تأثير إيجابي وفعّال على زيادة حفظ المفردات وفهمها مقارنة بالطرق التقليدية.

طريقة البحث

أما منهج البحث التي يستعملها الباحث في هذا البحث فهو البحث الكمي وفقًا لسوجيونو، الثعابين والسلالم، حيث يتحرك اللاعبون على لوحة إلكترونية بحسب إجاباتهم على الأسئلة المطروحة. يتميّز هذا التطبيق بقدرته على دمج المتعة والتعلّم، ويُعتبر وسيلة فعّالة في جعل الطلاب يشاركون بنشاط ويتفاعلون بشكل إيجابي مع المادة التعليمية. كما يسمح للمعلمين بمتابعة تقدم الطلاب وتقويم أدائهم بطريقة سهلة وسريعة. تشمل مميزات *Quiz Whizzer*:التحفيز، المنافسة، الطابع البصري الجذاب، وسهولة الاستخدام. رغم ذلك، قد تواجه اللعبة بعض العقبات مثل ضعف الاتصال بالإنترنت أو استخدام الطلاب للتقنيات بغرض الغش أثناء اللعب.

ج. استيعاب المفردات

استيعاب المفردات يعني قدرة الطالب على فهم الكلمة من حيث معناها ونطقها وكتابتها واستخدامها في السياق اللغوي السليم. وتُعد المفردات من العناصر الأساسية في تعلّم اللغة العربية (فوربا, 2019)، إذ لا يمكن تحقيق المهارات اللغوية الأربع (الاستماع، الكلام، القراءة، الكتابة) دون امتلاك رصيد كافٍ من المفردات. تتكوّن المفردات من نوعين: (١) المفردات النشطة: التي يستخدمها المتعلّم في التعبير الشفهي والكتابي، و (٢) المفردات السلبية: التي يفهمها المتعلّم عند السماع أو القراءة

كانت العينة المستخدم في هذا البحث هو طلاب الصّفّ السّابع ب كالصّفّ التجريبي يبلغ عددهم 29 طالبا، والصّفّ الصّفّ السّابع د كالصّفّ الضابط يبلغ عددهم 27 طالبا.

أدوات البحث هي الوسائل التي يستخدمها الباحثون في جمع بيانات أبحاثهم. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الاختبار والملاحظة والتوثيق. قبل اختبار تحليل البيانات، تم أولاً إجراء اختبار مسبق للتحليل، وهو اختبار الطّبيعي والتجانس والفرضيات.

نتيجة البحث

أما منهج البحث التي يستعملها الباحث في هذا البحث فهو البحث الكمي.[1] وفقًا لسوجيونو، تُسمى طرق البحث الكمي أيضًا الأساليب التقليدية والإيجابية والعلمية والاكتشاف. تسمى الطريقة الكمية بالطريقة التقليدية لان هذه الطريقة تُسمى طرق البحث الكمي أيضًا الأساليب التقليدية والإيجابية والعلمية والاكتشاف (Royani, 2023). تسمى الطريقة الكمية بالطريقة التقليدية لان هذه الطريقة مستخدمة لفترة طويلة لذلك أصبحت تقليدا للبحث.

نوع البحث المستخدم بحث تجريبي. التصميم التّجريبي المستخدم هو Quasi Eksperimental Design. شكل التصميم المستخدم هو Nonequivalent Control Group Design. سيكون المجتمع في هذه الدراسة جميع طلّاب الصفّ السّابع من المدرسة المتوسّطة الأهلية التربية الاسلامية باسر، بمجموع 115 طالبًا يتكون من 4 فصول.

العينة هي جزء من عدد مجتمع وخصائصهم التي تمتلكها. وتستخدم الباحثة العينة على عينية عشوائية (Simple Random Sampling) واختار العينة باستخدام منتقى عشوائي (Random Picker) من خلال النظر في نوع البحث المستخدم والذي يحتاج على الصّفّ الضابط والصّفّ التجريبي.

[1] (Saebani, 2017) h. 211

29 طالبا، والصّفّ الصّفّ السّابع د كالصّفّ الضابط يبلغ عددهم 27 طالبا.

أدوات البحث هي الوسائل التي يستخدمها الباحثون في جمع بيانات أبحاثهم. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الاختبار والملاحظة والتوثيق. قبل اختبار تحليل البيانات، تم أولاً إجراء اختبار مسبق للتحليل، وهو اختبار الطّبيعي والتجانس والفرضيات" .

1. الإختبار الطّبيعي

اختبار الحالة الطّبيعيّة هو اختبار يتم إجراؤه لمعرفة ما إذا كانت البيانات التي يتم تحليلها موزعة بشكل طبيعي أم لا. إذا تم توزيع البيانات بشكل طبيعي، فيمكن معالجة هذه البيانات باستخدام إحصاء اختبار t. يستخدم اختبار الحالة الطّبيعيّة صيغة Kolmogorov-Smirnov بمساعدة برنامج SPSS 25. لمعرفة ما إذا كانت الحالة طبيعية إذا كانت sig > 0.05 فهذا أمر طبيعي وإذا كانت sig < 0.05 يمكن القول أنها غير طبيعية.

2. اختبار التجانس

بعد معرفة المستوى الطبيعي للبيانات، يتم بعد ذلك إجراء اختبار التجانس. تم إجراء اختبار التجانس لتحديد مستوى تشابه التباين بين المجموعتين وهما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. لقبول أو رفض الفرضية عن طريق مستخدمة لفترة طويلة لذلك أصبحت تقليدا للبحث.[2]

نوع البحث المستخدم بحث تجريبي.[3] التصميم التّجريبي المستخدم هو Quasi Eksperimental Design. شكل التصميم المستخدم هو Nonequivalent Control Group Design. سيكون المجتمع في هذه الدراسة جميع طلّاب الصفّ السّابع من المدرسة المتوسّطة الأهلية التربية الاسلامية باسر، بمجموع 115 طالبًا يتكون من 4 فصول.

العينة هي جزء من عدد مجتمع وخصائصهم التي تمتلكها. وتستخدم الباحثة العينة على عينية عشوائية (Simple Random Sampling) واختار العينة باستخدام منتقى عشوائي (Random Picker) من خلال النظر في نوع البحث المستخدم والذي يحتاج على الصّفّ الضابط والصّفّ التجريبي. كانت العينة المستخدم في هذا البحث هو طلاب الصّفّ السّابع ب كالصّفّ التجريبي يبلغ عددهم

[2] (Sugiyono, 2012) h. 7

[3] (Sukiati, 2016) h. 56

قبل بدء العلاج، يتمّ أوّلاً إعطاء الطّلّاب Pretest لتحديد القدرات الأوّليّة للطلّاب بناءً على فهم مادة المتعلّم، تمّ إعطاء هذا الإختبار لمجموعة التّجريبية ومجموعة الضّابطة، حيث العلاج لهاتين الفئتين هو نفس الشّكل والجودة.

من الجدول السّابق، يمكن ملاحظة أنّه بالنسبة لنتيجة الاختبار القبلي، لا يزال هناك العديد من درجات الطّلّاب الّتي تقل عن الحدّ الأدنى لمعايير الإنجاز (KKM) بنتيجة 75، من بين طلّاب الصّف التّجريبي البالغ عددهم 29 طالبا، هناك 26 طالبا مع درجات لا تزال أقلّ من الحدّ الأدنى لمعايير الإنجاز. ثمّ من بين طلّاب الصّف الضّابط البالغ عددهم 27 طالبا، هناك 24 طالبا مع درجات لا تزال أقلّ من الحدّ الأدنى لمعايير الإنجاز.

2. العلاج

بعد إعطاء المجموعتين pretest واعتبارهما متكافئًا، كانت الخطوة التّالية هي تنفيذ العلاج. استخدم العلاج في الصّف التّجريبيّ اللّعبة التّعليمية قويز وزّير، بينما استخدمت المجموعة الضّابطة التّقليديّ كالمعتاد. في هذا البحث، تمّ إجراء النّشط 6 مرّات، أي 3 مرّات في المجموعة التّجريبية و 3 مرّات في المجموعة الضّابطة. تمّ تنفيذ كلّ العلاج في غضون 1 × 40 دقيقة.

3. نتائج الاختبار البعديّ

مقارنة قيمة sig في إحصائية Levene مع sig > 0.05.

3. اختبار الفرضيات

بعد استيفاء الاختبارات المطلوبة، فإن الخطوة التالية هي اختبار فرضية البحث، أي بالنسبة للبيانات الموزعة بشكل طبيعي، ويستخدم اختبار البيانات صيغة اختبار t وبالنسبة للبيانات التي لا يتم توزيعها بشكل طبيعي، فإن اختبار Kolmogrov-Smirnov المكون من عينتين هو مستخدم. تم إجراء اختبار t للفئة الضابطة واختبار t للمجموعة التجريبية لمعرفة مدى زيادة نتائج التعلم للطلاب بعد استخدام لعبة التّعليميّة قويز وزّير. فيما يلي نتائج حسابات اختبار t للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. هناك أمران سيتم اختبارهما عند اختبار الفرضيات، هما اختبار-t Pretest posttest مجموعة التجريبية و اختبار-t posttest مجموعة التجريبية و posttest مجموعة الضابطة.

معايير قبول أو رفض الفرضية هي كما يلي:

1) إذا كانت قيمة Sig (2-tailed) < 0.05 أو t hitung > t tabel، فسيتم رفض H_0 ويتم قبول H_a.
2) إذا كانت قيمة Sig (2-tailed) > 0.05 أو t hitung > t tabel، فسيتم قبول H_0 ويتم رفض H_a

تقديم البحث

1. نتائج الاختبار القبلي

بناءً على نتائج اختبار الحالة الطّبيعيّة باستخدام SPSS، يمكن ملاحظة أنّ قيمة الأهميّة (sig) لجميع البيانات في اختبار Kolmogorov-Smirnov > 0.05، يمكن استنتاج أنّ بيانات البحث يتمّ توزيعها بشكل طبيعيّ.

ب. اختبار التّجانس

بعد معرفة المستوى الطّبيعي للبيانات، يتمّ بعد ذلك إجراء اختبار التّجانس. تمّ إجراء اختبار التّجانس لتحديد مستوى تشابه التّباين بين المجموعتين وهما المجموعة التّجريبية والمجموعة الضّابطة. لقبول أو رفض الفرضيّة عن طريق مقارنة قيمة sig في إحصائية Levene مع sig > 0.05. يمكن رؤية نتائج اختبار التّجانس في الجدول التّالي:

اختبار التّجانس

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3.284	1	54	.076
Based on Median	3.621	1	54	.062
Based on Median and with adjusted df	3.621	1	51.639	.063
Based on trimmed mean	3.597	1	54	.063
Based on Mean	13.327	1	54	.001
Based on Median	11.918	1	54	.001
Based on Median and with adjusted df	11.918	1	32.694	.002
Based on trimmed mean	12.980	1	54	.001

بناءً على الجدول السّابق، تم الحصول أنّ البيانات في الاختبار القبليّ متجانسة وأنّ البيانات في الاختبار البعدي غير متجانسة. لذلك، يمكن استنتاج أنّ البيانات في هذا البحث ذات لها تباين غير متجانس.

الخطوة الرّابعة والأخيرة هي إعطاء أسئلة Posttest للمجموعة التّجريبيّة ومجموعة الضّابطة. شكل أسئلة Posttest يساوي السّؤال المقدّم في Pretest. تكون النّتيجة في شكل بيانات القدرة النّهائيّة للطّلّاب والّذين يستخدمون لتحديد التّأثير النّتيجة عن العلاج المعطى.

من الجدول أعلاه، يمكن ملاحظة أن درجات طلّاب الصّف التّجريبيّ أعلى من درجات الحدّ الأدنى لمعايير الإنجاز (KKM). من البيانات الواردة السّابقة، يمكن الاستنتاج أنه يمكن القول أنّ نتيجة تعليم الطّلّاب تزداد بعد تلقي العلاج.

4. تحليل نتائج البيانات

أ. الإختبار الطّبيعي

يستخدم اختبار الحالة الطّبيعيّة صيغة Kolmogorov-Smirnov بمساعدة برنامج SPSS 25. لمعرفة ما إذا كانت الحالة طبيعية إذا كانت sig > 0.05 فهذا أمر طبيعيّ وإذا كانت sig < 0.05 يمكن القول أنّها غير طبيعيّة. يمكن الحصول على نتائج الحساب على النّحو التّالي.

ملخص الإختبار الطّبيعيّ

Tests of Normality

	kelas	Kolmogorov-Smirnov[a] Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
pretest	kontrol	.159	27	.078	.950	27	.220
	eksperimen	.157	29	.067	.946	29	.147
posttetst	kontrol	.112	27	.200*	.946	27	.175
	eksperimen	.155	29	.071	.935	29	.075

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

ج. اختبار الفرضيّات

تمّ إجراء اختبار t للفئة الضّابطة واختبار t للمجموعة التّجريبيّة لمعرفة مدى زيادة نتائج التّعليم للطّلّاب بعد استخدام لعبة التّعليميّة قويز وزّير. فيما يلي نتائج حسابات اختبار t للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. التحليل المستخدم هو اختبار t بمساعدة SPSS 25 على النحو التالي:

1) اختبار–t *Pretest posttest* مجموعة التجريبية

يهدف الاختباران pretest و posttest للفصل التجريبي إلى تحديد ما إذا كانت هناك زيادة في مخرجات تعليم اللغة العربية لدى الطلاب. يُذكر أن استنتاج البحث مهم إذا كان t hitung > t tabel عند أهمية 5% وقيمة Sig < 0.05 بطريقة Paired Samples Test.

يظهر في الجدول التالي ملخص الاختبارين Pretest Posttest للفئة التجريبية:

اختبار–t Pretest Posttest مجموعة التجريبية

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	sebelum diberi perlakuan - setelah diberi perlakuan	-19.22222	23.81715	4.58361	-28.64397	-9.80047	-4.194	26	.000

بناءً على نتائج اختبار t فمن المعروف أن متوسط الإختبار القبلي كان 30،27 بعد العلاج ثم زاد الاختبار البعدي إلى 86 بحيث كانت الزيادة 55،73. علاوة على ذلك، بناءً على اختبار t، تم الحصول على عدد t يبلغ 4،194 مع دلالة 0،000. قيمة t tabel عند df 26 بمستوى دلالة 5% هي 2،055. لذا فإن t hitung > t tabel (4،194 > 2،055) وقيمة الأهمية أقل من 0,05 (0,000 < 0,05 = Sig). من البيانات أعلاه يمكن الاستنتاج أن H_0 مرفوض وقبول H_a أو أن هناك تأثير كبير على استيعاب المفردات لدى طلّاب في الصّفّ التّجريبيّ بعد تنفيذ التعليم

ملخص اختبار–t Posttest المعروف أن متوسط نتائج التعليم لطلاب في الفصل التجريبي كان 86 ومتوسط نتائج التعليم لطلاب في الفصل الضابط 65،59، لذلك يمكن استنتاج أن متوسط نتائج التعليم لطلاب في الفصل التجريبي كان أكبر بـ 20،41 مقارنة بفصل الضابط. من الجدول، من المعروف أن عدد t يبلغ 6،700 مع دلالة 0،000. تم الحصول على جدول t من 54 df عند مستوى أهمية 5% هو 2،005. لذا فإن t hitung > t tabel (6،700 > 2،005) وقيمة الأهمية أقل من 0,05 (Sig = 0،000 < 0,05). يمكن الاستنتاج أن H_0 مرفوض وقبول H_a أو أن هناك تأثير كبير على استيعاب المفردات لدى طلّاب في الصّفّ التّجريبيّ بعد تنفيذ التعليم باستخدام لعبة التّعليميّة قويز وزّير (*Quiz Whizzer*).

الخلاصة

من خلال نتائج البحث وتحليلها في استخدام اللّعبة التّعليمية قويز وزّير (QuizWhizzer) على استيعاب المفردات لدى طلّاب في هذه المدرسة استنتج الباحث أن: (1) في تعليم المفردات، يُستخدم في تعليم المفردات أسلوب المسابقات عن طريق الانتباه باستخدام لعبة التّعليميّة قويز وزّير (*Quiz Whizzer*).

2) اختبار–t posttest مجموعة التجريبية و posttest مجموعة الضابطة

يهدف التحليل المستقل لعينة t–test على الفئة التجريبية الإختبار البعدي للفئة الضابطة إلى تحديد ما إذا كان هناك تأثير معنوي بين الفئة التجريبية والفئة الضابطة. تم التأكيد على أن خاتمة البحث تكون مهمة إذا كان *t hitung > t tabel* عند مستوى معنوي قدره 5% وقيمة Sig < 0,05 بطريقة *Independent Samples Test*.

يظهر ملخص الاختبار البعدي للفئة التجريبية وفئة التحكم في الجدول التالي:

اختبار–t posttest صفّ التّجريبي و posttest صفّ الضّابط

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
hasilbelajar	Equal variances assumed	13.327	.001	-6.700	54	.000	-20.407	3.046	-26.514	-14.301
	Equal variances not assumed			-6.637	33.752	.000	-20.407	3.127	-26.763	-14.051

مناسب (د) يمكن أن تتمثّل العقبات أو المشاكل في انضمام الطّلّاب في وقت متأخّر.

المراجع

Fithriani, R. (2021). The utilization of mobile-assisted gamification for vocabulary learning: Its efficacy and perceived benefits. *Call-Ej*, *22*(3), 146–163.

Ghufron, B., Muassomah, M., Sholeh, M. F., & Aziz, M. F. A. (2023). Istikhdāmu Lu'bati Charades li Ta'līmi al-Mufradāti fī Firqati al-Lughati al-'Arabiyyati. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, *6*(1), 46–60. https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v6i1.53723

Hafiz, A. (2022). *فعالية تعليم المفردات باستخدام وسيلة كويزز في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بمدينة باتو*. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.

Hidayah, N., Sabarun, S., & Widiastuty, H. (2023). the Implementation of Game Based Learning (Gbl) Method To Improve Efl Students' Vocabulary Mastery. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *11*(2), 557–569. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i2.1078

Ilhami, R., Wargadinata, W., Hasan, N., Ikhlas, M., & Najar, S. A. (2022). Quizizz As an Arabic Vocabulary Media Learning in Digitalization Era: Process, Weakness and Strengths. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, *10*(1), 13–24. https://doi.org/10.23971/altarib.v10i1.3787

Nakhla, S. A. A., Ali, S. by: P. D. A. F., & Abdel-Wahhab, A. P. D. Z. B. (2023). The Effectiveness of Using Educational Games Strategy in Enhancing The Quality of Classroom Life and Cognitive Achievement in Teaching Psychology For Secondary Stage Students. *Educational*

إلى المفردات وصورها التي يعرضها المعلّم ثمّ قم بتنظيم اللّعبة التّعليمية باستخدام وسائل قويز وزّير (*Quiz Whizzer*) لتقييم نتائج المفردات لديّ الطّلّاب باتّباع خطوات اللّعبة المحدّدة. (2) استنادًا إلى نتائج الإختبار الطّبيعي واختبار التّجانس واختبار الفرضيّات، يمكن استنتاج وجود تأثير لاستخدام اللّعبة التعليمية قويز وزّير (*Quiz Whizzer*) على استيعاب المفردات. من الجدول، من المعروف أن عدد t يبلغ 6،700 مع دلالة 0،000. تم الحصول على جدول t من df 54 عند مستوى أهمية 5% هو 2،005. لذا فإن t hitung > t tabel (6،700 > 2،005) وقيمة الأهمية أقل من 0,05 (Sig = 0,05 < 0،00). يمكن الاستنتاج أن H0 مرفوض وقبول Ha أو أن هناك تأثير كبير على استيعاب المفردات لدى الطّلّاب. يمكن لهذه اللعبة التّعليميّة أن تخلق بيئة تعليمية ممتعة ومليئة بالتحديات، والتي من المتوقع أن تزيد من دافعية الطّلّاب لحفظ المفردات العربيّة. من خلال هذه اللعبة التعليمية، يمكن أن تحفز الطّلّاب على التحفيز على حفظ المفردات. لأنّه عندما يتم إعطاء الطّلّاب لعبة ما، يتم تحفيزهم على التّعلّم. عيوب وسائل قويز وزّير (*Quiz Whizzer*) بما في ذلك هو (أ) يمكن أن تؤدّي مشاكل الشّبكة أو عدم استقرار الإنترنت إلى إعاقة التّعلّم. (ب) عند العمل، يمكن للطّلّاب فتح علامة تبويب جديدة للبحث عن إجابات على الإنترنت (ج) قد يواجه الطّلّاب انخفاضًا في الرّتبة بسبب عدم القدرة على استغلال الوقت بشكل

Research and Innovation Journal, *3*(11), 223–242. https://doi.org/10.21608/erji.2023.311764

Royani, E. (2023). Buku Ajar Bahasa Indonesia. Yogyakarta., 205. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=4COwEAAAQBAJ

Saebani, B. A. (2017). *Pedoman Aplikatif Metode Penelitian Dalam Penyusunan Karya Tulis Ilmiah, Skripsi, Thesis dan Disertasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiati. (2016). *Metodologi Penelitian : Sebuah Pengantar*. Medan: CV Manhaji.

Taouririt, H. E., & Chacha, I. (2023). Language Games: Concept, Types and Its Role For Enhancing The Linguistic Ability Of Young Learners. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, *6*(1), 217–232. https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v6i1.17420

TEKELİ, . Öğr. Üyesi Mariam. (2020). مدى أهمية أاللعاب اللغوية في زيادة تحصيل المفردات لدى طالب اللغة العربية للناطقين بغيرها, 260–245.

Thiagarajah, K., Ng, M. M., Benjamin Jeyaraja, S. S., Gunasehgaran, V., & Maniam, M. (2022). Effectiveness of Gamification Tool in Teaching Vocabulary. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, *12*(9). https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i9/14604

Wahyuningsih, F., Dyah Woroharsi, R. P., Saksono, L., & Imam Samsul, S. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *International Joint Conference on Science and Engineering*, *20*(9), 151. Retrieved from www.quizwhizzer.com,

اسم, ن. (2021). *ستخدام لعبة طرح املفردات لرتقية قدرة الطلبة على تركيب اجلمل االمسية ب MTsS Durian Kawan Aceh Selatan) جتريبية دراسة).*

سالسابيل, ر. ا. (2024). *عالية استخدام وسيلة لعبة ختمني الكلمة يف تعليم املفردات لطالب الصف السابع مبدرسة املتوسطة اإلسالمية احلكومية ١ سيدوارجو. موالان مالك إبراهيم اإلسالمية احلكومية ماالنج.*

عبد المطلب. (2017). نموذج تعليم المفردات باستخدام لعبة القاموس التعليمية والترفيهية علي أساس الروبوت في المدارس الابتدائية. *العربية: مجلة تعليم اللغة العربية*, *3*(2), 1–22.

فوربا, ص. (2019). *تطبيق طريقة لعبة تخمين الكلمة لترقية المفردات العربية لدى طالب الصف السابع بالمدرسة الثانوية زيا سلسبيال بندار ستيا. الجامعة اإلسالمية الحكومية سومطرة الشمالية ميدانميدان.*