

## تصورات الطلاب عن استخدام كاهوت في تعلم اللغة العربية

# Students' Perceptions of Using Kahoot in Arabic Language Learning

<sup>1\*</sup>Niswatul Afifah <sup>2</sup>Rauzatul Jannah

<sup>1</sup> Buhairah Al-Aziziyah Islamic Institution, Lhokseumawe, Indonesia

<sup>2</sup> Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Muslimun, Lhoksukon, Indonesia

### ABSTRACT

✉ **Corresponding author:**  
[tizulaikha@gmail.com](mailto:tizulaikha@gmail.com)

**Received:** 30<sup>th</sup> August 2024

**Revised:** 1<sup>st</sup> October 2024

**Accepted:** 20<sup>th</sup> December 2024

**Published:** 31<sup>st</sup> December 2024

As technology continues to advance and integrate into education, the Kahoot application has emerged as a valuable tool for technology-based learning. Hence, this study explores the perceptions of Arabic language education students at IAIN Lhokseumawe regarding the use of Kahoot in their learning process. The research aims to assess students' responses to Kahoot in Arabic language learning to determine whether their perception is positive or negative. This study follows a descriptive quantitative approach, using questionnaires as the primary data collection method. The research population includes all Arabic language education students at IAIN Lhokseumawe, with a sample of 61 students selected based on the Slovin formula. The findings indicate that students hold a highly positive perception of Kahoot in Arabic language learning, with an overall approval rating of 92% and an average score of 4.61. This result is based on five key perception indicators which are student engagement: 93% (average score: 4.68), effectiveness: 92% (average score: 4.60), interest in the application: 93% (average score: 4.69), student learning interest: 92% (average score: 4.62) and student motivation: 90% (average score: 4.52). These results suggest that Kahoot is well-received and contributes positively to students' learning experiences in Arabic language education at IAIN Lhokseumawe. The findings imply that Kahoot effectively enhances student engagement, motivation, and interest in Arabic language learning, suggesting that technology-based tools should be more widely integrated into language education.



**Keywords:** *Perception, Kahoot Application, Arabic Language Learning, Language Enhancement, Quantitative.*

doi: <https://doi.org/10.47766/almihwar.v3i1.3445>

© Niswatul Afifah & Rauzatul Jannah (2024)

## ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan merambah ke dunia pendidikan, aplikasi Kahoot menjadi salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab di IAIN Lhokseumawe terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab yang telah mereka ikuti. Penelitian ini menganalisis respons mahasiswa terhadap aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk menilai apakah persepsi mereka bersifat positif atau negatif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui angket. Populasi penelitian mencakup seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab di IAIN Lhokseumawe, dengan sampel sebanyak 61 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik Slovin. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab di IAIN Lhokseumawe memiliki persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil akhir menunjukkan persentase sebesar 92% dengan rata-rata skor 4,61. Penilaian ini diperoleh dari lima indikator persepsi berikut: keaktifan siswa 93% (rata-rata skor 4,68), keefektifan 92% (rata-rata skor 4,60), ketertarikan terhadap aplikasi 93% (rata-rata skor 4,69), minat belajar siswa 92% (rata-rata skor 4,62), motivasi siswa 90% (rata-rata skor 4,52). Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa Kahoot diterima dengan sangat baik dan berkontribusi positif terhadap pembelajaran bahasa Arab bagi mahasiswa di IAIN Lhokseumawe. Temuan tersebut menyiratkan bahwa Kahoot secara efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, yang menunjukkan bahwa alat berbasis teknologi harus diintegrasikan secara lebih luas ke dalam pendidikan bahasa.

**Keywords:** *Persepsi, Aplikasi Kahoot, Pembelajaran Bahasa Arab, Pemantapan Bahasa, Kuantitatif.*

## مقدمة

لا يمكن تجاهل الحاجة إلى التكنولوجيا في هذا عصر العولمة، وقد أصبحت حاجة مهمة للغاية. ليس هذا فحسب بل لقد أصبح إتقان التكنولوجيا "غذاء أساسيا" بالنسبة لمعظم الناس، وخاصة لدى جيل الشباب. ومع تحول العصر من العالم التقليدي إلى العالم الرقمي، اخترقت تطورات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أيضًا إلى عالم

التعليم (Irwan et al, 2019). كما تطور تكنولوجيا التعليم في إندونيسيا تطوراً سريعاً في السنوات الأخيرة، ويوفر وصولاً سهلاً للغاية للأشخاص في البيئة التعليمية (Yoga, 2019:29). ويعد تكنولوجيا التعليم مجالاً يسهل التعلم البشري من خلال التحديد والتطوير والتنظيم والاستخدام المنهجي لجميع مصادر التعلم (فرماتاسارى، 11: 2020).

وفي أكتوبر ٢٠١٠، ظهر اتجاه مبتكر لوسائل التعلم على الإنترنت يهدف إلى زيادة مشاركة الطلاب في الفصل أثناء التعلم، وهو ما يسمى "التلعيب" أو باللغة الإنجليزية "Gamification" (Bicen, 2018). ومن هذه الابتكارات التعليمية تطبيق كاهوت (Kahoot) وهو عبارة عن وسيلة تعليمية تفاعلية يمكن استخدامها لجعل عملية التعلم أكثر متعة وأقل مللاً لكل من الطلاب والمعلمين لأن تطبيق كاهوت يؤكد على أسلوب التعلم الذي يتضمن المشاركة النشطة للطلاب وزملائهم بطريقة تنافسية تجاه التعلم الحالي أو دراستها (Correia & Santos, 2017).

ورغم أن استخدام تطبيق كاهوت في التعلم يعد جهداً لخلق جو صفحي نشط وزيادة حماس الطلاب، إلا أن هناك عدة عقبات أو مشاكل يواجهها الطلاب عند استخدامه مثل عدم توفر الإنترنت. لذلك يحتاجون إلى شبكة مستقرة عند استخدامه، إذا تدهورت الشبكة أثناء عملية الإجابة عن السؤال، فلن يكون من الممكن الوصول إلى السؤال التالي، مما يتطلب من الطلاب التوقف عن الإجابة عن السؤال. بالنسبة للطلاب الذين لم يتقنوا اللغة العربية، فإن سرعة الوقت المحدد عند الإجابة عن الأسئلة لها أيضاً تأثير كبير، لأن سرعة التفكير تعتمد على مستوى الطلاب للغة العربية، لذلك يجب على الطلاب البطيئين قراءة الأسئلة المقدمة عدة مرات. فبناءً على خلفية المشكلات المذكورة،

تريد الباحثان معرفة تصورات طلاب قسم تدريس اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية لهؤسماري حول استخدام كاهوت في تعلم اللغة العربية.

تم الاطلاع على العديد من الدراسات السابقة التي تناولت هذا الموضوع، ومن أبرزها دراسة رافع (Rafiud, 2023) التي تناولت تصورات طلاب التربية الدينية الإسلامية حول استخدام تطبيق "كاهوت" كأداة للاختبار. وقد أظهرت نتائج الدراسة أن تصورات الطلاب كانت إيجابية للغاية بناءً على ثلاثة مؤشرات رئيسية: سهولة فهم آلية عمل التطبيق، قدرته على إشراك المشاركين، وأهمية الاختبارات في دعم عملية التعلم. كما تناولت دراسة أخرى (Nadhira, 2021) تطوير تطبيق "كاهوت" كوسيلة لتقييم نتائج تعلم الطلاب. وأظهرت نتائج البحث أن التطبيق يُعد وسيلة جذابة وفعالة في التقييم، حيث بلغت نسبة التحقق من فاعليته ٨٠٪، بينما وصلت استجابة الطلاب الإيجابية إلى ٩٠٪، مما يعكس مدى تناسبه الكبير لاستخدامه في عملية التعلم.

وبناء على ما سبق بيانه، من المهم إجراء هذا البحث لأن نتائج البحث يمكن أن تحدد ما إذا كان كاهوت مناسبًا للاستخدام كوسيلة لتعلم اللغة العربية أم لا لدى طلاب قسم تدريس اللغة العربية الجامعة الإسلامية الحكومية لهؤسماري. وصياغة المشكلة التي ستم مناقشتها هي ما تصورات الطلاب حول استخدام تطبيق كاهوت في تعلم اللغة العربية.

## تصورات

يأتي مصطلح التصورات من الكلمة اللاتينية "Perceptio" وهي عملية تجميع المعلومات الحسية والتعرف عليها وتفسيرها حتى تتمكن من تقديم صورة وفهم للبيئة (Alzamar & Couto 2016:14). ووفقًا للقاموس الإندونيسي الكبير (٢٠١٢) إن التصورات هي استجابة مباشرة لحدث أو عملية معرفة لعدة أشياء من خلال حواسهم الخمس (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>). إذن، من بعض التعريفات السابقة يمكن استنتاج أن التصورات هي قدرة الإنسان على فهم الحدث وتفسيره وتركيز العقل على الشيء لتفسيره (Alzamar & Couto 2016:15).

أما مؤشرات التصورات فهي الشيء الذي يصبح مرجعًا في التصورات. ويمكن قياس تصورات الطلاب باستخدام خمسة مؤشرات، وهي: نشاط الطلاب، وفعالية، واهتمام الطلاب، والاهتمام بكاهوت، وادافع الطلاب لاستخدام كاهوت في أنشطة التعلم (Artika,2024).

## تطبيق كاهوت

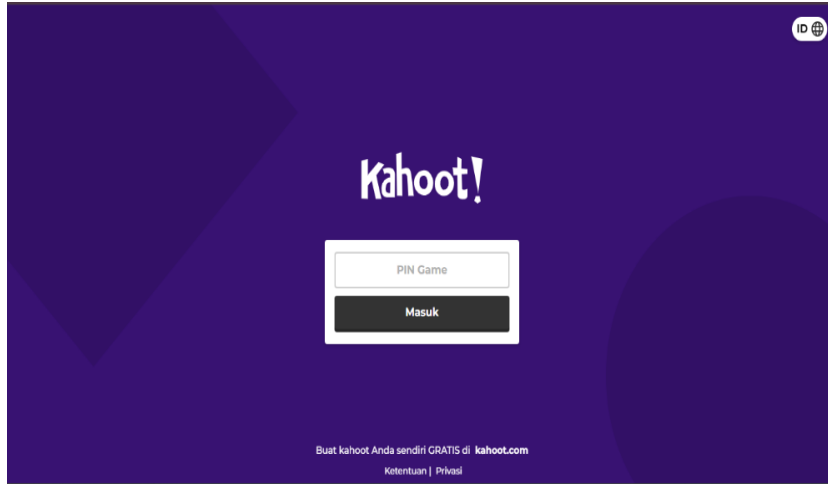
تطبيق كاهوت كان في الأصل مشروع مشترك بين الفريق المكون من (جوهان براند)، (جيمي بروكر) و (مورتن فيرسفيك) من الجامعة النرويجية للتكنولوجيا والعلوم مارس في سنة ٢٠١٣ (Rofiyati & Sari, 2017). وفي الشهر سبتمبر ٢٠١٣ تم فتح كاهوت للجمهور. بعد عام واحد لديه بالفعل أكثر من ١.٥ مليون معلم مسجل و ٤٩ مليون طالب مسجل كالمستخدم (Martono et al. 2020:209).

تطبيق كاهوت! هو نظام الاستجابة القائم على الألعاب يلعبه الفصل بأكمله في الوقت الفعلي أو في الوقت المباشر (Nadarajan, 2020:19). كاهوت هو نوع من أنواع التعلم القائم على الألعاب الذي يسهل إنشاؤه وتوزيعه ولعبه في أي مكان وفي أي وقت، وتعتبر هذه اللعبة من تقنيات التعلم المفتوح، لأنه يمكن لعبها بشكل مستقل أو مع أشخاص عاديين، ويهدف هذا إلى مساعدة الطلاب على إتقان المواد التعليمية (Baszuk & Heath, 2020:548).

يوفر تطبيق كاهوت لمستخدمه صفحاتين مختلفتين. يمكن للمدرسين الذين سيقدمون التقييمات الوصول إلى <https://kahoot.com> بينما يمكن للطلاب كمشاركين الوصول إلى <https://kahoot.it>. من خلال صفحة <https://kahoot.com>، سيقوم المعلمون بالتسجيل أولاً، وبعد ذلك يمكن للمعلم البدء في إنشاء الاختبارات عن طريق إدخال قائمة الأسئلة، تليها الإجابات، والفترة الزمنية للإجابات، والدرجة لكل إجابة صحيحة. يمكن حفظ قائمة الأسئلة التي تم إنشاؤها وتغييرها وإضافتها واستخدامها في عملية التقييم بشكل متكرر. تحتوي كل مجموعة من الأسئلة على رمز اللعبة الذي سيدخله الطلاب عند إجراء التقييم. بعد انتهاء اللعبة كاهوت! سيتم عرض النتائج تلقائيًا لجميع المشاركين (Samuel et.al, 2022: 254).

في الوقت نفسه، يمكن للطلاب الوصول إلى <https://kahoot.it> عبر الهاتف المحمول أو الكمبيوتر، وما يظهر على شاشة الطالب هو طلب لإدخال رمز اللعبة والاسم. رمز اللعبة هو نوع من رموز الأسئلة على شكل رقم مكون من 6 أرقام يمكن الحصول عليه من المعلم، متبوعًا بملء اسم كل مشارك. ثم يواجه الطلاب على الفور الأسئلة ويجيبون عن كل سؤال معروض على شاشة الكمبيوتر أو جهاز العرض الخاص بالمعلم (Samuel, 2022:254).

## صورة ١. تسجيل الدخول لتطبيق كاهوت للطلاب



### تعلم اللغة العربية

التعلم هو عملية التفاعل بين الطلاب والمعلم ومصادر التعلم، أو يمكن تفسيره على أنه مساعدة يقدمها المعلم في شكل معرفة، وتكوين اتجاهات ومعتقدات للطلاب في عملية اكتساب المعرفة أو عملية التعلم (Suardi, 2015:7). وفي الوقت نفسه، للغة تعريفات كثيرة، لا محل لإسهاب القول فيها. إلا أن تعريف اللغة هو أنها مجموعة من الرموز الصوتية التي يحكمها نظام معين والتي يتعارف أفراد مجتمع ذي ثقافة معينة على دلالاتها، من أجل تحقيق الاتصال بين بعضهم.

وفي هذا البحث، التعلم خاص بمجال تعلم اللغة العربية (سيد المناع وآخرون، ٢٠٠١:٢٧). تعلم اللغة العربية هو عملية نقل اللغة العربية ومعرفة المعلم إلى أذهان الطلاب بالطريقة الصحيحة، من خلال أربع مهارات لغوية مع مفاهيم وأساليب مختلفة للتعلم. المهارات اللغوية الأربع التي يستخدمها المعلمون هي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة (الشاكور، ٢٠٢١).

## منهج البحث

المجتمع في هذا البحث طلاب قسم تدريس اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية لهوسماوي للعام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤، وعددهم ١٥٦ طالب. وكان عدد العينات ٦١ من هؤلاء المبحوثين سيقومون بملء الاستبيان الموزع. وطريقة جمع البيانات في هذا البحث هي الاستبيان وجمع البيانات في هذا البحث، تم استخدام تقنيات وصفية كمية.

## النتائج والمناقشة

اعتمدت الباحثتان على الاستبيانات كأداة رئيسية لجمع البيانات حول تصورات الطلاب تجاه استخدام تطبيق كاهوت في تعلم اللغة العربية. واستهدفت الدراسة ٦١ طالبًا من قسم تدريس اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية لهوسماوي. كما قامت بتحليل إجابات أفراد العينة باستخدام التوزيع التكراري ومتوسط القيمة، بهدف تبسيط عرض البيانات لتسهيل قراءتها وفهمها. وفيما يلي نتائج التوزيع التكراري ومتوسط القيمة، التي تم تحليلها باستخدام برنامج Microsoft Excel :

جدول ١: نتائج إحصائية للاستبيان

متوسط القيمة	موافق بشدة		موافق		حيادي		غير موافق		غير موافق بشدة		بيان الاستبيان
	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	
٤,٧٩	٨٣,٦١%	٥١	١١,٤٨%	٧	٤,٩٢%	٣	٠,٠٠%	٠	٠,٠٠%	٠	استخدام كاهوت يجعلني أكثر نشاطًا في عملية التعلم
٤,٥٦	١٨,٠٣%	٤٢	١٨,٠٣%	١١	١٣,١١%	٨	٠,٠٠%	٠	٠,٠٠%	٠	يمكن أن يؤدي

										استخدام كاهوت إلى تحسين مهاراتي في المناقشة في عملية التعلم
٤٤٥٩	%٦٧,٢١	٤١	%٢٤,٥٩	١٥	%٨,٢٠	٥	%٠,٤٠٠	٠	%٠,٤٠٠	إن استخدام كاهوت يمكن أن يبيني شجاعي للمشاركة في أنشطة التعلم
٤٤٧٧	%٧٧,٠٥	٤٧	%٢٢,٩٥	١٤	%٠,٤٠٠	٠	%٠,٤٠٠	٠	%٠,٤٠٠	يمكن أن يؤدي استخدام كاهوت إلى تحسين قدرتي على التفكير بسرعة
٤٤٦٨	متوسط القيمة لكل مؤشر									
٤٤٧٠	%٧٣,٧٧	٤٥	%٢٢,٩٥	١٤	%٣,٢٨	٢	%٠,٤٠٠	٠	%٠,٤٠٠	إن استخدام كاهوت يمكن أن يجعل عملية التعلم أسهل بالنسبة لي
٤٤٨٤	%٨٥,٢٥	٥٢	%١٣,١١	٨	%١٤,٦٤	١	%٠,٤٠٠	٠	%٠,٤٠٠	يصبح التعلم أكثر متعة وأقل رتابة
٤٤٦٧	%٧٢,١٣	٤٤	%٢٤,٥٩	١٥	%١٤,٦٤	١	١٤,٦٤ %	١	%٠,٤٠٠	من استخدام كاهوت يمكن أن أكتسب خبرات جديدة في عملية التعلم
٤٤٥٤	%٦٢,٣٠	٥٨	%٣١,١٥	١٩	%٤,٩٢	٣	١٤,٦٤	١	%٠,٤٠٠	يمكن أن يؤدي

							%			استخدام كاهوت إلى تحسين قدرتي على العمل مع الفريق
٤٤٥١	%٥٧,٣٨	٣٥	%٣٦,٠٧	٢٢	%٦٢,٣٠	٤	%٠,٤٠٠	٠	%٠,٤٠٠	عملية الوصول إلى كاهوت سهلة للغاية بالنسبة للطلاب
٤٤٣٤	%٤٤,٢٦	٢٧	%٤٥,٩٠	٢٨	%٩,٨٤	٦	%٠,٤٠٠	٠	%٠,٤٠٠	الوقت المخصص لإجابة عن الأسئلة كافي
٤٤٦٠	متوسط القيمة لكل مؤشر									
٤٤٧٥	%٨٠,٣٣	٤٩	%١٤,٧٥	٩	%٤,٩٢	٣	%٠,٤٠٠	٠	%٠,٤٠٠	تعتبر عملية التعلم التي يتم إجراؤها باستخدام كاهوت أكثر إثارة للاهتمام
٤٤٦٤	%٦٥,٥٧	٤٠	%٣٢,٧٩	٢٠	%١,٦٤	١	%٠,٤٠٠	٠	%٠,٤٠٠	يعد استخدام اختلافات الألوان في كاهوت أمرًا مثيرًا للاهتمام
٤٤٦٧	%٧٥,٤١	٤٦	%١٦,٣٩	١٠	%٨,٢٠	٥	%٠,٤٠٠	٠	%٠,٤٠٠	التصميم والصوت الخلفي وميزات تطبيق كاهوت جذابة للغاية
٤٤٦٩	متوسط القيمة لكل مؤشر									
٤٤٦٦	%٧٣,٧٧	٤٥	%١٨,٠٣	١١	%٨,٢٠	٥	%٠,٤٠٠	٠	%٠,٤٠٠	استخدام كاهوت يمكن أن يزيد من اهتمامي بالتعلم

٤٤٥٩	٦٧,٢١	٤١	%٢٤,٥٩	١٥	%٨,٢٠	٥	%٠,٠٠	٠	%٠,٠٠	٠	يساعدني كاهوت على زيادة اهتمامي بتعلم المواد المدروسة
٤٤٦٢	متوسط القيمة لكل مؤشر										
٤٤٦١	%٧٣,٧٧	٤٥	%١٤,٧٥	٩	%٩,٨٤	٦	١,٦٤ %	١	%٠,٠٠	٠	نظام التصنيف في كاهوت يمكن أن يزيد من حماسي لأصبح ضمن الخمسة الأوائل
٤٤٧٠	%٧٧,٠٥	٤٧	%١٦,٣٩	١٠	%٦,٥٦	٤	%٠,٠٠	٠	%٠,٠٠	٠	يمكن أن يكون لاستخدام كاهوت تأثير إيجابي على عملية التعلم
٤٤٥٧	%٦٨,٨٥	٤٢	%١٩,٦٧	١٢	%١١,٤٨	٧	%٠,٠٠	٠	%٠,٠٠	٠	أنا متحمس جدًا لحل المشكلة باستخدام وسائط كاهوت
٤٤٤٣	%٦٠,٦٦	٣ ٧	%٢١,٣١	١٣	%١٨,٠٣	١١	%٠,٠٠	٠	%٠,٠٠	٠	أجد حماسا في تحليل الأسئلة بسرعة حتى أتمكن من الإجابة عليها قبل الزملاء الآخرين
٤٤٣٠	%٥٠,٨٢	٣١	%٢٧,٨٧	١٧	%٢١,٣١	١٣	%٠,٠٠	٠	%٠,٠٠	٠	المهام المقدمة على كاهوت لا تستغرق وقتًا طويلاً لإكمالها وتجعلني

										أكثر حماسًا للقيام بها
٤,٥٢	متوسط القيمة لكل مؤشر									
٤,٦١	متوسط القيمة لإجابات المستجيبين									

بيّن جدول ١ نتائج إحصائية للاستبيان، وأظهرت نتائج الدراسة أن تصورات الطلاب لاستخدام تطبيق كاهوت في عملية التعلم بلغت ٩٣٪ بمتوسط قيمة ٤.٦٧، مما يشير إلى أن إجابات الطلاب تتراوح بين "موافق" و"موافق بشدة". تعكس هذه النتائج أن كاهوت يعزز النشاط لدى الطلاب، ويسهم في تنمية مهارات المناقشة، والشجاعة، والتفكير السريع. وهذا يتماشى مع دراسة أرتيكا، التي أظهرت أن ٧٩٪ من الطلاب يشعرون بالنشاط عند استخدام كاهوت، كما أنه يعزز ثقتهم في المشاركة بالاختبارات ويحسن قدرتهم على التفكير السريع عند الإجابة (Artika, 2024).

أما من حيث فعالية تطبيق كاهوت في التعلم، فقد بلغ المؤشر ٩٢٪ بمتوسط ٤.٦٠، مما يدل على أن التطبيق يجعل عملية التعلم أكثر تشويقًا ويقلل من الرتابة. بالإضافة إلى ذلك، يعزز كاهوت العمل الجماعي بين الطلاب، حيث يوفر وقتًا مناسبًا للإجابة على الأسئلة. وتتوافق هذه النتائج مع دراسة سوكماواتي، التي أشارت إلى أن اللعب بوضع الفريق في كاهوت يعزز التعاون بين الطلاب، حيث تتم مناقشة الإجابات قبل تقديمها، مما يرفع من مستوى الفهم الجماعي (Sukmawati et al. 2022:776).

فيما يتعلق باهتمام الطلاب بتطبيق كاهوت، فقد سجل ٩٣٪ بمتوسط ٤.٦٩، مما يشير إلى أن التصميمات المتنوعة والصوت الخلفي والميزات التفاعلية في كاهوت تزيد من تحفيز الطلاب. وتؤكد دراسة نتاليا أن كاهوت، باعتباره لعبة تعليمية عبر الإنترنت، يتيح

تحديثات مستمرة للميزات، مما يعزز اهتمام الطلاب ويزيد من تفاعلهم أثناء الاختبارات.

(Natalia, 2019:5)

أما رغبة الطلاب في التعلم باستخدام كاهوت، فقد بلغت ٩٢٪ بمتوسط ٤.٦٢، مما

يشير إلى أن التطبيق يرفع مستوى الاهتمام بالتعلم ويساعد الطلاب على مراجعة المواد

السابقة. وتدعم هذه النتيجة دراسة سيناغا، التي توضح أن استخدام المعلمين للمواد

السابقة في الأسئلة يساعد الطلاب على تذكرها بسهولة عند الامتحانات (Sinaga et.al,

2022:60).

بالنسبة لمؤشر التحفيز، فقد حصل على ٩٠٪ بمتوسط ٤.٥٢، مما يعكس ارتفاع

حماسة الطلاب وزيادة روح المنافسة لديهم. كما أن نظام التقييم في كاهوت يعد عنصرًا

مشوقًا يعزز التفاعل بين الطلاب. وتدعم دراسة سوكماواتي هذا الاستنتاج، حيث أشارت

إلى أن عرض درجات التحصيل على الشاشة يحفز الطلاب على التنافس، بينما يسهم

الجانب العاطفي في تعزيز الثقة بالنفس والانضباط الذاتي لديهم

. (Sukmawati et al. 2022:776)

## صورة ١: مخطط جودة البحث العلمي



يقدم هذا المخطط إطاراً لجدة بحثية حول تصورات طلاب اللغة العربية تجاه تطبيق "كاهوت"، حيث يحقق الجدة من خلال تركيزه على السياق الإسلامي الأكاديمي، واستخدامه المنهج الكمي الوصفي بأساليب إحصائية متخصصة. ويسهم البحث في تقديم إطار نظري متطور ومنهجية مبتكرة، مدعومة بنتائج كمية أظهرت تقييمات إيجابية عالية من الطلاب عبر محاور متعددة.

## خاتمة

استنادًا إلى تحليل البيانات، يمكن الاستنتاج أن تصورات الطلاب حول استخدام كاهوت في تعلم اللغة العربية كانت إيجابية للغاية، حيث حصل التطبيق على تقييم "جيد جدًا" بنسبة ٩٢٪ بمتوسط قيمة ٤.٦١، مما يدل على أن الطلاب استجابوا بشكل إيجابي للغاية لاستخدام كاهوت في العملية التعليمية. وتشير النتائج إلى أن كاهوت يعزز بشكل فعال مشاركة الطلاب وتحفيزهم واهتمامهم بتعلم اللغة العربية، مما يشير إلى أنه ينبغي دمج الأدوات القائمة على التكنولوجيا على نطاق أوسع في تعليم اللغة.

## المصادر والمراجع

- الشاكور، عبد وعبد الوهاب. ٢٠٢١. "المدخل في تعليم اللغة العربية". إجراء AEC. المجلد ١ عدد ١.
- سيد المناع، محمد ورشد احمد طميعة. ٢٠٠١. *تدريس اللغة العربية في العام*. القاهرة: دار الفكر العربي.
- فرماتاسارى، رزقي وولان. ٢٠٢٠. *تجربة تطبيقات كاهوت لتعليم مهارة الكلام*. مالانج: جامعة مولنا مالك ابراهم الإسلامية الحكومية.
- Alzamar d& N.Couto. (2016). *Psikologi Persepsi Dan Desain Informasi*. Yogyakarta: Media Kami.
- Anwar dkk. (2023). Development of al-Qawaid an-Nahwiyah Learning Module Based on Qiyasiyah Method for Arabic Language Education Department Students. *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language*,3(1).12. <https://doi.org/10.25217/mantiquatayr.v3i1.2830>.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Artika, A., Mahartika, I. and Irdamisraini, I. (2024). Kahoot: Alternatif Media Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kimia Pada Materi Koloid. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. 4(2).2582. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9766>.
- Baszuk, B.A. and M. L. Heath. (2020). Using Kahoot! To Increase Exam Scores and Engagement. *Journal of Education for Business*. 95(8). 548. <https://doi.org/10.1080/08832323.2019.1707752>.
- Bicen, H. & Kocakoyun, S., (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 13 (2). <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>.
- Correia, M. and Santos, R. (2017), November. Game-based learning: The use of Kahoot in Teacher Education. In 2017 International Symposium on Computers in Education (SIIE). *IEEE*. 1-4. [10.1109/SIIE.2017.8259670](https://doi.org/10.1109/SIIE.2017.8259670).
- Firdiansyah, Yhadi dan Heni Purwa Pamungkas. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 4(1). 1-7. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>.
- Irwan, I., Luthfi, Z.F. and Waldi, A.. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*. 8(1). 95-104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.
- Kaur, P. and Nadarajan, R.. (2020). Language Learning and Teaching Using Kahoot. *International Journal of Modern Education*. 2(5). 19-28. <http://dx.doi.org/10.35631/IJMOE.25003>.
- Kurniawan dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kosa Kata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5 (1). <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i1.226>.
- Ma`arif, Muhammad Anas. (2016). Pendidikan Islam Dan Tantangan Modernitas. *Jurnal managemen pendidikan islam*, 1(2). 56.<https://doi.org/10.31538/ndh.v1i2.1>
- Martono, et.al. (2020). Integrasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Google Classroom Dan Kahoot Sebagai Implementasi Pembelajaran Motivasi Model Arcs. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*. 9(3). 209–216.
- Nadhira. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>.
- Natalia, et.al. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. CV Jejak.

- Rahman, Fathur. (2014). Strategi Pengelolaan Komponen Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Arabic education and Arabic studies*. 1(1). 66. <https://doi.org/10.15408/a.v1i1.1131>.
- Rafiud, I,. (2023). The Perception of Islamic Religious Education Students on Kahoot! As a Quiz. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*. 7(1). <https://doi.org/10.24071/ijiet.v7i1.5522>.
- Rofiyati, F. and Sari, A.Y. (2017). Penggunaan Platform 'Kahoot!' Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*. Jilid 3. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v3i3b.1066>.
- Salfadilah, Fatonah Dkk. (2023). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis Hots di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 6(1). 41. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.9791>.
- Samuel et.al. (2022). The Effect of Kahoot! Learning Media on Learning Outcomes of German Language Students. *Journal of Education and Learning* . 16(2). 254. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20458>.
- Sinaga, I.T.D., Rahan, N.W. and Azahari, A.R.. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1). 55-61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>.
- Suardi, M. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sukmawati, et.al. (2022). Pemanfaatan Media ICT 'Kahoot' Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Kewarganegaraan*. 6(1). 776.
- Supryadi, P. E., Jampel, I. N., & Riastini, P. N. (2013). Penerapan Media Video Pembelajaran sebagai Aplikasi Pendekatan Kontekstual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*. 1(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v1i1.1492>.
- Wang, Alf Inge. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers and Education*. V,82. 217-227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>.
- Yoga, S. (2019). Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Dan Perkembangan Teknologi Komunikasi. *Jurnal Al-Bayan*. 24(1). 29-46. <http://dx.doi.org/10.22373/albayan.v24i1.3175>.