Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban
Vol 8 No 1 April 2025
Page: 196-210
https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-miyar/index

Taṭwīr Ikhtibār Mahārah Al-Istimā' Bi Istikhdāmi Taṭbīq Kahoot

M. Syihabuddin[1], Zainul Abidin[2], Siti Khafifah[3]

Email: syihab.amt@gmail.com[1], zainulabidinmulya@gmail.com[2], khafifahsiti99@gmail.com[3]

[1,3] Sekolah Tinggi Ilmu Quran Amuntai, [2]Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

DOI: http://doi.org/10.35931/am.v8i1.4725

Article Info
Received: 24th January 2025
Revised: 6th March 2025
Accepted: 8th March 2025

Correspondence:
Phone: +6285380129029

Abstract: Listening skills play a crucial role in Arabic language acquisition. However, evaluating these skills remains a challenge due to the limited availability of structured and interactive assessment tools. Traditional assessments often lack engagement and fail to accurately measure students' listening comprehension. This study employs a research and development (R&D) approach using the 4D model, consisting of define, design, develop, and disseminate phases. The objective is to develop and validate a digital listening skills test using the Kahoot application. Data were collected through observation, interviews, and tests involving 20 female students at MA NIPI RAKHA Amuntai. The test was developed with 15 multiple-choice and true-or-false questions and was validated by three experts specializing in Arabic language teaching and educational assessment. The results indicate that the test achieved a high level of validity, with an overall expert rating of 4.65 on a five-point Likert scale, confirming its effectiveness as an evaluation tool. This study contributes to the development of digital assessment tools for Arabic listening skills by validating Kahoot as an interactive and structured evaluation method. Future research should explore its application in broader educational contexts and different proficiency levels, ensuring that such tools enhance the effectiveness of listening assessment in Arabic language education.
Keywords: *Evaluation, Listening Skills, Kahoot*

المقدمة

مصطلح تقييم التعلم غالبًا ما يتساوى في المعنى مع الاختبار. وعلى الرغم من وجود علاقة بينهما، إلا أنه لا يشمل المعنى الكامل للمصطلح الحقيقي. فالاختبارات اليومية التي يُجريها المعلمون في الصف أو حتى الاختبارات النهائية في المدرسة، لا يمكنها أن تصف جوهر تقييم التعلم. (Kurniawan, Febrianti, Hardianti, & Ichsan, 2022)

وفقا لفتاح ورحمن كما نقل عن المرادي، فإن معظم المعلمين لا يزالون يستخدمون التقييمات التقليدية باستخدام الورق. وهذا في الواقع له عدة عيوب، وهي أنه يتطلب الكثير من الوقت والمال، ويمكن نشر الأسئلة قبل اختبارها، ويمكن الخطأ عند التقييم. في هذا العصر، تتطور التكنولوجيا بشكل متزايد. ويؤثر هذا التطور على حياة الإنسان بكافة جوانبها، بما في ذلك التقييم. (مرادي, 2023) لذلك، يهدف هذا البحث إلى تطوير اختبار رقمي لمهارة الاستماع باستخدام تطبيق كاهوت، مع التركيز على تصميمه وفقًا لمبادئ التقويم الفعّال وتقييم صلاحيته من قبل الخبراء. يهدف هذا التطوير إلى توفير أداة تقييم أكثر تفاعلية ومرونة، تسهم في قياس مهارات الاستماع لدى الطالبات بشكل أكثر دقة وإنصافاً.

Copyright © 2025, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY-SA) License

بعض الابتكارات في اللعبةة تؤدي إلى فروق دقيقة جديدة في التعلم مثل الخيال، التحدي، والفضول، وكلها تؤدي إلى تفاعلات جيدة بين بعضها البعض من خلال اتباع قواعد مختلفة تم وضعها لتحقيق الهدف. بين لعبة التي يمكن للمدرسين استخدامها في تنفيذ أنشطة التقييم، بما في ذلك تقييم اللغة العربية، هو كاهوت (Kahoot). (Irwan, Luthfi, & Waldi, 2019)

استخدام كاهوت أحد الابتكارات التكنولوجية لجعل التعلم أكثر ملاءمة وتفاعلية وجذبًا، وكذلك لمساعدة المعلم في إجراء التقييمات والتقديرات للطلاب. (Hidayat, Supriani, Setiawan, & Lubis, 2023)

تطبيق كاهوت عبارة عن وسيلة تعليمية قائمة على التكنولوجيا قادرة على تكوين طلاب نشطين ومنتجين ومبتكرين. كاهوت هو تطبيق يستخدم في التعلم وهو مفيد لتقييم مدى فهم الطلاب للمواد المقدمة. يساعد التقييم باستخدام تطبيق كاهوت على تحفيز الحماس للتعلم من خلال تقييمات ليست رتيبة ولكنها مثيرة للاهتمام. مع تطبيق كاهوت، يشعر الطلاب بالسعادة عند المشاركة في التعلم. طريقة عمل هذا التطبيق هي التعلم القائم على اللعبةة. والمعنى هو إشراك الطلاب وشركائهم في التعلم من خلال المنافسة فيما يتعلق بالتعلم الحالي. (Fitryanisa & Azimah, 2019)

كاهوت هي وسيلة تعليمية تقوم بوظيفة الانتباه، لأنها تجذب الاهتمام وتتركز الاهتمام على

تستمر جودة التعليم في إندونيسيا الآن في التغير من وقت لآخر. يتمتع التعليم في إندونيسيا بجودة تتأثر بالعديد من العوامل مثل جودة أعضاء هيئة التدريس والطلاب والمناهج الدراسية ووسائل الإعلام والمرافق التعليمية والبنية التحتية. (Nurjamilah & Fahyuni, 2024). في عملية التعلم، لا يقتصر دور المعلمين على تزويد الطلاب بالمواد التعليمية والمعرفة فقط. فالمعلم ملزم ومسؤول عن نمو الطلاب من الناحية العاطفية والمعرفية والحركية النفسية. (N. & Ichsan, 2022). لتحقيق أهداف التعلم المحددة مسبقًا، يحتاج المعلمون إلى مستويات عالية من الإبداع والابتكار في استخدام استراتيجيات التعلم أو الوسائل، وخاصة لتطوير مهارة الاستماع. (Tini & Sidiq, 2023)

لا يُنظر إلى وسائل التعلم على أنها مجرد أداة للمعلمين في التدريس فحسب، بل كقناة للرسائل من مرسل الرسالة (المعلم) إلى متلقي الرسالة (الطلاب) (Mabruroh, Subakir, Nurlaila, & Syammary, 2021). إحدى الوسائل التعليمية المثيرة للاهتمام والتفاعلية والتي تعطي الأولوية للتعاون والتواصل هي لعبة. اللعبةة هي إحدى وسائل اكتساب المهارات الممتعة. اللعبةة هي وسيلة تعليمية تستخدم عادةً لجذب انتباه الطلاب ولها خاصية خلق الدافع في التعلم. وظيفة اللعبةة هي التعرف على البيئة وكذلك تعليم الطفل التعرف على قوته وضعفه. (Ningsih, 2018)

لأغراض التعلم. لذلك لا يمكنك حملها إلا في مواقف معينة، ليس كل يوم. تستخدم المدرّسة طريقة المحاضرة فقط في تدريس مهارة الاستماع، وهذا ما يجعل الطالبات يشعرن بالملل. الكتب الوحيدة المستخدمة هي LKS التي لم يجذب عرضها اهتمام الطالبات. لا يستمع المدرّسة إلى الاستماع للطالبات، بل تطلب من الطالبات أن ينظرن فقط إلى النص، والإجابة على الأسئلة حسب النص، وهذا ما يجعل تعلم الاستماع لا يحقق هدفه.

بينما الاستماع هو أحد فنون اللغة العربية الأربعة وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. (Fathoni, 2018) كما يفعل طفل صغير لأول مرة الاستماع. يتفاعل الطفل الصغير مع الأشياء من حوله من خلال الاستماع. ومن هنا الاستماع هو الفن الأولى أن يتم تعليمه قبل المهارات الأخرى. (Jauhari, 2018) مهارات الاستماع لها دور مهم في المهارات اللغوية لأنها وسيلة أولى لاكتساب اللغة لاحقًا. من الاستماع يمكننا التعبير عما سمعناه بالكلام والقراءة والكتابة. ومن الاستماع يمكننا أيضًا التعرف على المفردات والتراكيب لدعم المزيد من المهارات الأخرى. (Fathoni, 2018)

أداة اختبار يمكنها ربط مفاهيم الاستماع هو فيديو أو رسوم متحركة أو محاكاة للصور، ومن المأمول ألا يفهمه الطلاب لاحقًا فحسب، بل سيتمكنون من تطبيقه في الحياة اليومية. إحدى المنصات التفاعلية التي يمكن استخدامها هي كاهوت. (Zubaidi, 2019)

التركيز في الأنشطة التعليمية. كاهوت هي إحدى وسائل التعليم البصرية. ووسائل التعليم البصرية تحظى بشعبية كبيرة لدى الجيل الرقمي. كاهوت يمكن أن تلبي أسلوب تعلم الجيل الرقمي. (Mustikawati, 2019)

كاهوت كوسيلة تعليمية رقمية لها بعض المزايا، منها: (1) يمكن لكاهوت تحفيز اهتمام

صورة 1: كاهوت (https://kahoot.it/)

الطلاب. (2) يمكن لكاهوت مراقبة اهتمام الطلاب. (3) تجعل الأنشطة التعليمية أكثر جذبًا. (Permana, 2021)

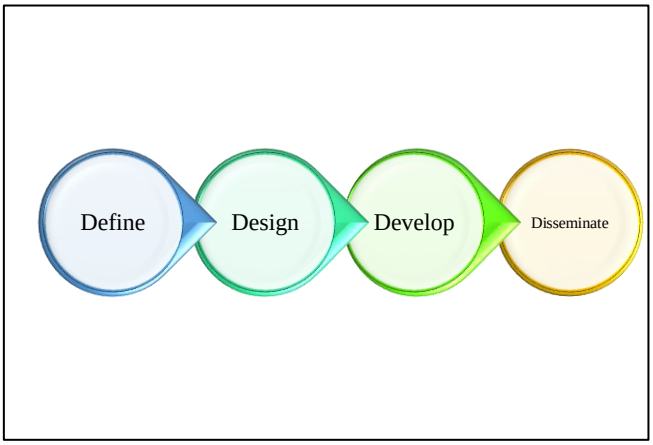
كانت المشكلات في تعلم الاستماع التي اكتشفها الباحثون في المدرسة الثانوية نورمال الإسلام للبنات بآمونتاي هي أن وجود التلفزيون فيها، لكنه لم يستخدم لتعلم اللغة العربية. كما يُمنع على الطالبات حمل الهواتف المحمولة إلى المدرسة، إلا إذا بادر مدرس كل مادة إلى حملها

في المدرسة الثانوية نورمال الإسلام للبنات باستخدام تطبيق كاهوت.

على الرغم من وجود العديد من الدراسات حول استخدام كاهوت في التعليم، إلا أن معظمها ركز على تأثيره على التحصيل الدراسي وليس على تطوير أدوات تقييمية خاصة بمهارة الاستماع. لذا، يهدف هذا البحث إلى سد هذه الفجوة من خلال تصميم اختبار رقمي لمهارة الاستماع والتحقق من صلاحيته بناءً على تقييم الخبراء

المنهجية

تعتمد هذه الدراسة على منهج البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج التطوير 4D. يتميز نموذج 4D بمرونته في تطوير الأدوات التقييمية، حيث يتيح دمج مراحل تحليل الاحتياجات، تصميم الاختبار، التحقق من صلاحيته، وتوزيعه بطريقة منظمة لضمان جودته وقابليته للتطبيق الفعلي في الفصول الدراسية. هناك أربع مراحل في نموذج تطوير 4D مع التفاصيل التالية: (Hanifah, Mustafa, Supadmi, Wibowo, & Budiyono, 2023)



صورة 2: نموذج تطوير 4D

هناك أربعة بحوث تتعلق بتطوير تقويم تعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق كاهوت في عدة مدارس. الأول، بحث أجرته (Sulistiawati, Mulyati, & Furnamasari, 2023)، والثاني (Rasydiana, Hanafi, & Huda, 2019). والثالث (Suharsono, Shodiq, & Muhtarom, 2023). تشير كل البحوث إلى أن نظام تقييم تعلم اللغة العربية المستخدم في المدارس لا يزال يستخدم الأساليب التقليدية في شكل اختبار الورق، مما يجعل العديد من الطلاب وخاصة أولئك الذين ليس لديهم فهم أساسي للغة العربية يواجهون صعوبات في فهم المفاهيم المختلفة وفي الإجابة على الأسئلة، لأن الأسئلة المقدمة تبدو رتيبة وغير متنوعة بحيث يصبح الطلاب غير متحمسين. باستخدام الوسائل عبر الإنترنت مثل كاهوت، يمكن للمدرسين اختيار العديد من المنصات التي توفر عناصر الوسائل مثل النصوص والصور والصوت والفيديو. بهذه الطريقة، يتمكن الطلاب من تشغيل الوسائل بشكل مستقل من خلال متابعة الدروس التي يقدمها المدرس وليس من الصعب جدًا على المدرس مرافقتهم بشكل مكثف. كما أن استخدام كاهوت يجعل الطلاب أكثر تركيزًا وتعاونًا وراحة في التعلم ويزيد من دافعية التعلم. بناءً على جميع البحوث المذكورة، يمكن الاستنتاج أن تطوير الاختبار باستخدام تطبيق كاهوت صالح وممكن وعملي للاستخدام في تعلم اللغة العربية. لذلك سيقوم الباحثون هنا أيضًا بتطوير تقييم لتعلم الاستماع

2- يستخدم المدرّسة طريقة المحاضرة فقط في تعليم مهارة الاستماع، ولا تستمع المدرّسة إلى الاستماع للطالبات، بل تطلب منهن أن ينظرن فقط إلى النص، والإجابة على الأسئلة وفقا للنص حتى لا يتحقق هدف مهارة الاستماع.
3- يُمنع الطالبات من حمل الهواتف المحمولة إلى المدرسة، باستثناء مدرسي كل مادة الذين يطلبون منهن حملها لصالح تعلمهن. لذلك يمكن تحقيق ذلك فقط في مواقف معينة، ليس كل يوم.
4- الكتب المستخدمة هي LKS التي مظهرها غير جذاب. في حين أن المدرسة ليس لديها مبادرة لتطوير ما هو موجود في الكتاب.

ومن هنا استنتج الباحثون أن الطالبات بحاجة إلى أنشطة تعليمية وتقييمية مثيرة للاهتمام يمكنها ترقية غيرتهن بالتعلم. وهنا قدم الباحثون تطبيقا يمكن أن يجذب اهتمام الطلاب بدراسة اللغة العربية وخاصة مهارة الاستماع وأيضا عند الإجابة على الأسئلة وهو تطبيق كاهوت. يمكن لهذا التطبيق أيضًا توفير قيم دقيقة تلقائيًا.

ب- التصميم

المرحلة الثانية هي التصميم. هناك 4 خطوات يجب اتباعها في هذه المرحلة، وهي:

(1) إعداد معايير الاختبار

أ- التعريف

هذه المرحلة هي مرحلة تحليل الاحتياجات. يمكن إجراء مرحلة تحليل الاحتياجات من خلال تحليل البحوث السابقة ودراسة الأدبيات. (Waruu, 2024)

يقوم الباحثون بتحليل الاحتياجات وجمع المعلومات أو البيانات المتعلقة بمتطلبات التنمية في شكل تحليل أولي، تحليل الطلاب، تحليل المفاهيم، صياغة أهداف التعلم.

تم إجراء تحليل الاحتياجات من خلال تحديد مشاكل تعلم الاستماع في الصف العاشر في المدرسة الثانوية نورمال الإسلام للبنات باستخدام تطبيق كاهوت. يتم تنفيذ هذا النشاط الرئيسي من خلال ملاحظة عملية تعليم اللغة العربية، وكذلك النظر في حالة (مرافق) الفصل. بناء على نتائج الملاحظة، وجد الباحثون المشاكل القائمة، وهي:

1- يوجد تلفزيون في الصف، لكنه لم يستخدم لتعلم اللغة العربية. في الواقع، جدول تعلم اللغة العربية هو في الساعة الأولى، وهي 7:30 إلى 8:50. كان الوقت لا يزال مبكرًا في الصباح، لكن المدرسة تركت الوسائل المتاحة وحدها ولم تستخدم. فما زالت تجعل الطالبات يشعرن بالنعاس.

(3) اختيار التنسيق

يهدف اختيار التنسيق في تطوير أدوات التعلم إلى صياغة تصميم الوسائط التعليمية، واختيار الاستراتيجيات، والمقاربات، والأساليب، ومصادر التعلم.

(4) التصميم المبدئي

التصميم المبدئي هو المخطط الشامل لأدوات التعلم التي يجب إعدادها قبل إجراء الاختبار التجريبي. يشمل هذا التصميم مختلف الأنشطة التعليمية المنظمة وممارسة مهارات التعلم المتنوعة من خلال التدريب على التدريس المصغر (Microteaching). (Maydiantoro, 2021)

يتضمن تصميم أدوات التعلم بناءً على تحليل الاحتياجات الذي تم إجراؤه في مرحلة التعريف في شكل إعداد معايير الاختبار واختيار الوسائط واختيار التنسيق والتصميم المبدئي.

صمم الباحثون تقييما باستخدام تطبيق كاهوت. هذا التطبيق قادر على جذب اهتمام الطالبات بتعلم اللغة العربية وخاصة مهارة الاستماع وأيضا عند الإجابة على الأسئلة. يمكن لهذا التطبيق أيضًا توفير قيم دقيقة تلقائيًا. وكانت الأسئلة التي وضعها الباحثون 15 سؤالا. مع نوعين من الأسئلة، وهما متعدد الخيارات والصحيح أو الخطأ، إعداد معايير الاختبار هو خطوة تربط بين مرحلة التعريف ومرحلة التصميم. ويعتمد إعداد معايير الاختبار على نتائج تحليل مواصفات الأهداف التعليمية وتحليل المتعلمين. ومن ذلك، يتم إعداد جدول المواصفات لاختبار التحصيل الدراسي. ويتم ضبط الاختبار وفقًا لقدرات المتعلمين الإدراكية، كما تُجرى عملية تصحيح الاختبار باستخدام دليل التقييم الذي يتضمن إرشادات التصحيح ومفتاح الإجابة.

(2) اختيار الوسائط

بشكل عام، يتم اختيار الوسائط لتحديد الوسائل التعليمية المناسبة مع خصائص المادة التعليمية. ويستند اختيار الوسائط إلى نتائج تحليل المفاهيم، وتحليل المهام، وخصائص المتعلمين كمستخدمين، بالإضافة إلى خطة التوزيع باستخدام تنوع في الوسائط. يجب أن يستند اختيار الوسائط إلى تحقيق أقصى استفادة من المواد التعليمية في عملية تطويرها واستخدامها خلال العملية التعليمية.

للمعايير المحددة. بعد جمع البيانات، تم تحليل المتوسط الحسابي لكل معيار لتحديد مدى قبول الاختبار كأداة تقييم مناسبة لمهارة الاستماع. وأظهرت النتائج أن الاختبار حصل على متوسط إجمالي قدره (4.65) مما يشير إلى أن الاختبار يتمتع بدرجة عالية من الصلاحية وفقًا لمعايير التقييم التربوي.

تم جمع بيانات التقييم من الخبراء وتحليلها باستخدام المتوسط الحسابي لكل معيار. يوضح الجدول التالي نتائج التقييم:

المعيار	الوصف	متوسط التقييم
صدق الاختبار	مدى ملاءمة الأسئلة لمهارة الاستماع	4.7
ثبات الاختبار	استقرار نتائج التقييم عند تكراره	4.6
ملاءمة المحتوى	توافق الأسئلة مع مستوى الطالبات	4.5
وضوح التعليمات والأسئلة	وضوح التوجيهات وصياغة الأسئلة	4.8
متوسط التقييم العام	-	4.65

جدول 1: نتائج التقييم

والتي تم تكييفها لتحقيق هدف مهارة الاستماع. هناك نوعان فقط من الأسئلة، لكن هذا يكفي لتوفير الخبرة للطالبات اللاتي لم يحاولن من قبل الإجابة على أسئلة اللغة العربية عبر تطبيق على الهاتف الذكي. يستخدم الباحثون مقطع فيديو على شكل محادثة بين طالبين وطالبتين حول التعارف، وهو الصوت المستخدم باللغة العربية الفصحى ليسهل سماعه على الطالبات. تم عمل هذا الفيديو باستخدام تطبيق Canva. يتم رفع الفيديو على يوتيوب، ثم يتم إدخاله إلى كاهوت مع الأسئلة التي تم إنشاؤها، وتحديد مدة وقت المعالجة.

لتحقق من صلاحية اختبار مهارة الاستماع باستخدام كاهوت، تم إجراء تقييم الخبراء وفق منهجية التحكيم العلمي، وتم التحقق من صلاحية اختبار مهارة الاستماع باستخدام كاهوت من خلال تقييم الخبراء وفق منهجية التحكيم العلمي. تم اختيار ثلاثة خبراء متخصصين في تعليم اللغة العربية وتقنيات التقييم التربوي، حيث تم تقييم الاختبار بناءً على المعايير التالية: (1) الصدق، (2) الثبات، (3) ملاءمة المحتوى، و(4) وضوح التعليمات والأسئلة.

استخدم الخبراء مقياس ليكرت المكون من خمس نقاط (1 = غير مناسب تمامًا، 5 = مناسب جدًا) لتحديد مدى تحقيق الاختبار

جامعيين ومتخصصين في تقنيات التعليم.

تجارب التطوير (اختبارات النمو): تجارب التطوير التي يتم إجراؤها للحصول على مدخلات مباشرة في شكل استجابات وردود أفعال وتعليقات من الطلاب والمراقبين على الأجهزة التي تم إعدادها (بشكل فعال).

تم اختبار هذا التطبيق على الطالبات، حيث شعرن أن الوقت المخصص للإجابة على كل سؤال قليل جدًا، وهو 20 ثانية، بالإضافة إلى أنه يتعين عليهن الاستماع إلى المادة الخاصة. لذا قام الباحثون هنا بإجراء تحسينات من خلال زيادة الوقت إلى دقيقة واحدة لكل الأسئلة. ثم أعاد الباحثون اختبار هذا التطبيق على الطالبات.

د- التوزيع

مرحلة التوزيع هي المرحلة الأخيرة في عملية تطوير الوسائط التعليمية. في هذه المرحلة، سيتم توزيع الوسائط التعليمية التي تم تطويرها إلى المستخدمين المستهدفين.(Johan, Iriani, & Maulana, 2023)

مرحلة نشر أدوات التعلم التي تم تطويرها. المراحل النهائية الأكثر أهمية ولكن غالبًا ما يتم تجاهلها وهي التعبئة النهائية والنشر والاعتماد. غالبًا ما يُعتبر نموذج

تشير النتائج إلى أن اختبار كاهوت يتمتع بدرجة عالية من الصلاحية، حيث حصل على متوسط تقييم عام قدره 4.65 من أصل 5، مما يدل على توافقه مع معايير التقويم الفعّال لمهارة الاستماع.

ج- التطوير

مرحلة التطوير هي المرحلة التي يتم فيها إنتاج المنتج التطويري. تتم هذه المرحلة من خلال خطوتين، هما: (1) تقييم الخبراء ثم يليه التعديل، (2) اختبار التطوير. (Mesra, Salem, & Polii, 2023)

مرحلة تطوير الأجهزة التعليمية وفق التصميم الذي تم إنشاؤه في المرحلة السابقة والتي تتكون من خطوتين وهما:

1- تقييم الخبراء: أسلوب للحصول على اقتراحات لتحسين المواد.

تم إجراء تقييمات الخبراء في هذا البحث من قبل محاضرة مواد تكنولوجيا تعلم اللغة العربية في جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية ببنجرماسين في الدراسات العليا، وهي الدكتورة رضا درمواتي، الماجستير، وكذلك المتخرجون فيها، وهم مفتاح الخير، الماجستير، وربيعة العدوية، الماجستير. وتم اختيار الخبراء بناءً على خبرتهم في تدريس اللغة العربية، حيث شمل التقييم أساتذة

الرئيسية في تقييم مهارة الاستماع، بما في ذلك:

1- عدم وجود وسائل تقييم تفاعلية

لا يزال معظم المعلمين يستخدمون أساليب التقييم التقليدية، مثل الأسئلة الكتابية النصية أو الاختبارات الشفهية التي يستغرق تنفيذها وقتًا طويلاً. في الواقع، وفقًا لبحث أجراه (Al-Munif & Al-Saif, 2023)، يمكن للتقييمات القائمة على التكنولوجيا أن تزيد من مشاركة الطلاب والدقة في قياس مهارة الاستماع.

2- انخفاض دافعية الطلاب في اختبار الاستماع

يميل الطلاب إلى أن يكونوا أقل حماسًا بشأن إجراء اختبار الاستماع لأنهم مملون. (Hussain, Yousef, & Ahmad, 2023) وجد أن اللعبة في التعلم، مثل استخدام كاهوت يمكن أن يزيد من تحفيز الطلاب واستبقائهم للمواد التي يتم اختبارها.

ب- مرحلة التصميم (تصميم اختبار مهارة الاستماع القائم على كاهوت)

في هذه المرحلة، يتم تطوير اختبار الاستماع من خلال الاهتمام بجوانب الصدق والثبات والتفاعلية.

التطوير رباعي الأبعاد أبسط مقارنةً بنماذج التطوير الأخرى. ومع ذلك، لا يزال هذا النموذج يتطلب التخطيط والتطوير الدقيق.

كانت عينة هذا البحث من الطالبات في الصف العاشر في المدرسة الثانوية نورمال الإسلام للبنات، بإجمالي 20 طالبة. تستخدم تقنيات جمع البيانات بالملاحظة والمقابلة والاختبارات. تم إجراء الملاحظة في 21 نوفمبر 2023 في الفصل العاشر. أجرى الباحثون مقابلة مع الطالبات بشأن المشكلات التي يواجهنها أثناء تعلم اللغة العربية.

نتائج البحث والمناقشة

نتائج البحث

يهدف هذا البحث إلى تطوير اختبار مهارة الاستماع القائم على كاهوت باستخدام نموذج تطوير 4D (التعريف، التصميم، التطوير، التوزيع). تنتج كل مرحلة في هذا النموذج نتائج تصبح الأساس لتطوير وتقييم اختبار مهارة الاستماع.

أ- مرحلة التعريف (تحديد الاحتياجات والتحليل المبدئي)

في هذه المرحلة، يتم إجراء تحليل الاحتياجات من خلال المقابلة مع معلمة اللغة العربية، والملاحظة الصفية، ودراسات الأدبيات المتعلقة بتقييم مهارة الاستماع. تظهر نتائج التحليل العديد من التحديات

إلى أن اختبار كاهوت لتقييم مهارة الاستماع يتمتع بصلاحية عالية بناءً على تقييم الخبراء، مما يجعله أداة موثوقة لقياس مهارات الاستماع بطريقة تفاعلية. وذكر (Rahman & Omar, 2022) أن الاختبارات الرقمية تساعد الطلاب على فهم المادة بسرعة أكبر من خلال التفاعل المباشر مع الأسئلة.

يضيف هذا البحث مساهمة جديدة في مجال تقويم اللغة العربية من خلال تطوير اختبار رقمي لمهارة الاستماع قائم على كاهوت، حيث تم التحقق من صلاحيته بناءً على تقييم الخبراء. ومن شأن هذا الاختبار أن يوفر بديلاً تفاعليًا وموثوقًا عن التقييمات التقليدية، مما يسهم في تحسين جودة عمليات التقويم التربوي في تعليم اللغة العربية.

2- رد الطالبات على كاهوت

وأظهرت نتائج الاستبيان أن 85% من الطالبات شعرن بتحفيز أكبر عند إجراء الاختبار الخاص القائم على نظام كاهوت مقارنة بالطرق التقليدية. العوامل الرئيسية التي تشجع حماس الطلاب هي عناصر اللعبةة، وأنظمة التسجيل في الوقت الحقيقي، والعروض المرئية

1- شكل الاختبار: يتكون الاختبار من 15 سؤالًا صوتيًا.

2- فئات الأسئلة: يتم تصنيف الأسئلة إلى فهم المعنى وهو تحديد معنى الكلمات والتعبيرات في سياق معين. وفهم الخطاب: التقاط الفكرة الرئيسية من محادثة.

تظهر نتائج التحقق أن 85% من الأسئلة تتمتع بمستوى عالٍ من الصلاحية، بينما خضعت البقية لتحسينات لزيادة سهولة القراءة ومستويات الصعوبة المناسبة. وأكد (Al-Harbi, 2021) أنه عند تطوير التقييمات الرقمية من المهم مراعاة مستوى صعوبة الأسئلة من أجل الحفاظ على فعالية التقييم.

ج- مرحلة التطوير (التطوير والاختبار والمراجعة)

وبعد الانتهاء من التصميم، تم تنفيذ الاختبار على 20 طالبة في الصف العاشر كتجربة أولية. وتظهر نتائج التحليل: تم تقييم اختبار مهارة الاستماع باستخدام كاهوت من قبل خبراء في مجال تعليم اللغة العربية، وقد تبين أن الاختبار يتمتع بدرجة عالية من الصلاحية بناءً على المعايير العلمية المعتمدة. كما تم تصميم الأسئلة بحيث تتماشى مع مستوى الطالبات وتوفر تقييماً متدرجاً لمهارات الاستماع وتشير هذه النتائج

كاهوت كان مفيداً جداً في تقييم قدرات الطالبات بشكل أكثر دقة وموضوعية.

يُظهر بحث (Hassan & Mohammed, 2024) أيضًا أن المنصات الرقمية قادرة على زيادة فعالية تقييم مهارة الاستماع باللغة العربية لأن عرض الأسئلة أكثر تفاعلية وإثارة للاهتمام.

المناقشة

بناءً على نتائج البحث، كان لتطوير اختبار مهارة الاستماع القائم على كاهوت تأثير كبير على فعالية التقييم ودافعية التعلم لدى الطالبات. لفهم أعمق، سيتم وصف المناقشة في الجوانب الرئيسية التالية:

أ- فعالية كاهوت في تحسين مهارة الاستماع

يعتمد نجاح تطوير اختبار مهارة الاستماع باستخدام كاهوت على مدى توافقه مع معايير التقييم الفعّال. وقد تم تصميم الاختبار ليشمل أسئلة متنوعة تناسب مختلف المستويات، بالإضافة إلى استخدام الوسائط التفاعلية التي تعزز استجابة الطالبات أثناء التقييم.

تم تصميم اختبار كاهوت وفقًا لمعايير التقويم الفعّال، حيث يشمل عناصر تفاعلية مثل الصور والنصوص والصوت لضمان تقييم شامل لمهارات الاستماع لدى الطالبات.

الجذابة، كما أكد ذلك بحث. (Hussain dkk., 2023)

3- التقييم من المعلمة

قدمت المعلمة ردود فعل إيجابية على هذا الاختبار، خاصة في جوانب سهولة الوصول، والتحليل التلقائي للنتائج، وكفاءة الوقت في إدارة الاختبار. تتضمن بعض اقتراحات التحسين المقدمة ما يلي:

أ) تعديل المدة الزمنية للإجابة على كل سؤال.

ب) إعداد الأسئلة بمستويات متدرجة من الصعوبة.

د- مرحلة التوزيع (التنفيذ على نطاق أوسع وتحليل الأثر)

وبعد التجارب المبدئية، تم تطبيق الاختبار على مجموعة أكبر من الطلاب، وهم 63 طالبة من فصلين مختلفين. النتيجة:

1- التأثير على مهارة الاستماع: أفادت المعلمة أن الطالبات يركزن أكثر عند الاستماع إلى الصوت باللغة العربية بسبب آلية التوقيت في كاهوت، مما يشجعهن على فهم المعلومات بسرعة أكبر.

2- سهولة قيام المعلمين بتحليل النتائج: أفادت المعلمة أن نظام التحليل الآلي في

الصحيحة على الفور وتحسين فهمهن على الفور.

وتتوافق هذه النتائج مع البحث الذي أجراه (Hussain dkk., 2023) والذي ينص على أن عناصر اللعبة في التقييم يمكن أن تزيد من دافعية التعلم بنسبة تصل إلى 45%، خاصة في المواد القائمة على المهارات مثل اللغات.

ج- سهولة الوصول ومرونة التقييم

إحدى مزايا كاهوت مقارنة بالطرق التقليدية هي إمكانية الوصول العالية. يمكن استخدام كاهوت عبر أجهزة مختلفة، مثل أجهزة الكمبيوتر المحمولة أو الأجهزة اللوحية أو الهواتف الذكية، دون الحاجة إلى معدات خاصة.

بناءً على استبيان تم تقديمه للمعلمين، ذكر 95% من المعلمين أنه كان من الأسهل عليهم تحليل نتائج الاختبار مقارنةً بالتقييمات التقليدية.

1- كفاءة الوقت: لا يحتاج المعلمون إلى تصحيح الإجابات يدويًا.
2- التحليل التلقائي: يمكن للمدرسين رؤية إحصائيات في الوقت الفعلي حول نتائج الطلاب، بما في ذلك توزيع الدرجات، والأسئلة ذات أعلى مستوى من

وقد أظهرت نتائج التقييم من قبل الخبراء أن هذا الاختبار يحقق التوازن بين الوضوح، الدقة، ومستوى الصعوبة المناسب.

تتوافق نتائج هذه الدراسة مع ما توصلت إليه دراسات سابقة حول فاعلية كاهوت كأداة تقييمية تفاعلية لمهارة الاستماع، حيث أظهرت تقييمات الخبراء أن الاختبار يتمتع بمعايير تقويم دقيقة ومتوافقة مع احتياجات الطالبات.

ب- دافعية التعلم واللعبة في تقييم الاستماع

زيادة تحفيز الطلاب هي أيضًا النتيجة الرئيسية في هذا البحث. شعر 85% من الطلاب بمزيد من الاهتمام والتحفيز عند إجراء الاختبارات الخاصة القائمة على نظام كاهوت مقارنة بالطرق التقليدية.

تشمل العوامل التي تدعم هذه الزيادة في التحفيز ما يلي:

1- عناصر اللعبة: يوفر كاهوت نظام النقاط ولوحات المتصدرين والحدود الزمنية التي تجعل الاختبار أكثر إثارة للاهتمام.
2- التفاعل المباشر: يمكن للطالبات رؤية النتائج في الوقت الفعلي، مما يوفر دفعة نفسية لتحسين أدائهم.
3- الاستجابة السريعة: مع ميزة التعليقات الفورية، يمكن للطلاب معرفة الإجابة

يتطلب استخدام كاهوت وصولاً مستقرًا إلى الإنترنت، مما قد يشكل عائقًا أمام المدارس ذات الموارد المحدودة أو التي تقع في مناطق تعاني من ضعف الوصول إلى الإنترنت.

3- التكيف ضروري للمعلمين الذين ليسوا على دراية بالتكنولوجيا بعد

ولا يزال بعض المعلمين يواجهون صعوبات في دمج التكنولوجيا في التقييمات، لذا هناك حاجة إلى مزيد من التدريب لتحسين كفاءتهم في استخدام المنصات الرقمية مثل كاهوت. (Al-Zahrani, 2023)

هـ- الآثار المترتبة على نتائج البحث

بناء على النتائج السابقة فإن لهذا البحث عدة مضامين مهمة:

1- للمعلمين: يمكن أن يكون استخدام كاهوت بديلاً فعالاً في تقييم المهارات الخاصة بطريقة أكثر جذابة وكفاءة.

2- للطلاب: يمكن للاختبارات القائمة على اللعبة أن تزيد من تحفيزهم وفهمهم للغة العربية بطريقة أكثر تفاعلية.

3- لمزيد من البحث: هناك حاجة إلى مزيد من الاستكشاف فيما يتعلق باستخدام الميزات الجديدة في كاهوت أو تطوير الصعوبة، والأخطاء الشائعة التي يرتكبها الطلاب.

3- مرونة الاستخدام: يمكن للطلاب إجراء الاختبارات في أي وقت دون الحاجة إلى التواجد في الفصل الدراسي الفعلي.

وقد توصل بحث (Hassan & Mohammed, 2024) إلى أن استخدام التكنولوجيا الرقمية في تقييم اللغة يمكن أن يوفر ما يصل إلى 60% من وقت المعلمين في عملية تصحيح النتائج وتحليلها، مما يسمح لهم بالتركيز أكثر على تطوير استراتيجيات التعلم.

د- التحديات والقيود في استخدام كاهوت

على الرغم من أن كاهوت أثبت فعاليته في تحسين مهارة الاستماع، إلا أن هناك العديد من التحديات التي يجب أخذها في الاعتبار عند تنفيذها:

1- القيود في الاختلافات في أنواع الأسئلة

حاليًا، يدعم كاهوت فقط تنسيقات الاختيار المتعدد والصحيح/الخطأ، والتي يمكن أن تحد من استكشاف مهارة الاستماع الأكثر تعقيدًا، مثل تحليل المعلومات الضمنية أو تلخيص المحتوى الصوتي.

2- مطلوب اتصال إنترنت مستقر

تطبيقات مماثلة أكثر تحديدًا لمهارة الاستماع.

الخلاصة

من التحليل الذي قدمه الباحثون خلص إلى أن إجراء التطوير في هذا البحث استخدم نوعاً من البحث والتطوير باستخدام نموذج 4D من خلال إنشاء 15 سؤالاً على شكل متعدد الاختيار وصحيح أو خطأ في تطبيق كاهوت. يتم إنشاء الأسئلة بناءً على المواد الموجودة في الكتاب والتي تم تطويرها من قبل الباحثون. تم تطوير اختبار مهارة الاستماع باستخدام كاهوت بناءً على نموذج التطوير 4D، حيث مر بمراحل التحديد، التصميم، التطوير، والتوزيع. وقد أظهرت نتائج تقييم الخبراء أن الاختبار يتمتع بمستوى عالٍ من الصلاحية، مما يجعله أداة مناسبة لقياس مهارة الاستماع لدى الطالبات بطريقة تفاعلية.

المراجع

Al-Harbi, S. (2021). Designing Effective Digital Listening Tests for Arabic Learners. *Journal of Arabic Linguistics*, *10*(1).

Al-Munif, R., & Al-Saif, F. (2023). Technology-Enhanced Assessment in Arabic Language Education. *International Journal of Language Studies*, *17*(3).

Al-Zahrani, M. (2023). Gamification and Listening Comprehension in Arabic Learning. *Journal of Applied Linguistics …*, *9*(4).

Fathoni, M. (2018). Pembelajaran Maharah Istima'. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, *1*(1).

Fitryanisa, & Azimah, S. M. (2019). *Media Pembelajaran Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. Dipresentasikan pada Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III. HMJ Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

Hanifah, D. P., Mustafa, Supadmi, Wibowo, S., & Budiyono, A. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.

Hassan, A., & Mohammed, R. (2024). Digital Assessment in Arabic Language Learning: A Case Study of Gamified Testing. *Journal of Educational Technology*, *15*(2).

Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal On Education*, *6*(1).

Hussain, M., Yousef, T., & Ahmad, N. (2023). The Role of Gamification in Enhancing Student Engagement in Language Learning. *International Journal of Education*, *14*(2).

Irwan, Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, *8*(1).

Jauhari, Q. A. (2018). Pembelajaran Maharah Istima' di Jurusan PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Jurnal Tarbiyatuna*, *3*(1).

Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(6).

Kurniawan, A., Febrianti, A. N., Hardianti, T., & Ichsan. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.

Mabruroh, H., Subakir, F., Nurlaila, R., & Syammary, N. A. (2021). Tajul Lughati: Desain Media Pembelajaran Online. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, *4*(2).

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*.

Mesra, R., Salem, V. E. T., & Polii, M. G. M. (2023). *Research & Development dalam Pendidikan*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.

Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*.

N., F., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, *3*(2).

Ningsih, T. (2018). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Istana Agency.

Nurjamilah, S., & Fahyuni, E. F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web "Genially" Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mufradat Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, *7*(2).

Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, *21*(2).

Rahman, A., & Omar, K. (2022). Assessing Arabic Listening Skills Using Digital Platforms. *International Journal of Arabic Studies*, *11*(2).

Rasydiana, Hanafi, Y., & Huda, I. S. (2019). Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V Malang*.

Suharsono, Shodiq, M. J., & Muhtarom, Y. (2023). Inovasi Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Games Kahoot Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Di Ma`Had IIT Rabbani Bengkulu. *Al Mahira : Journal Of Arabic Studies & Teaching*, *1*(2).

Sulistiawati, Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *1*(4).

Tini, C., & Sidiq, H. (2023). Implementasi Media Audio Visual Berbasis Animasi Bahasa Arab dalam Pembelajaran Maharah Istima'. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, *6*(2).

Waruu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2).

Zubaidi, A. (2019). *Pengembangan Instrumen Tes Maharah al-Istima' untuk Mahasiswa Bahasa Arab Berbasis Elektronik Menggunakan Aplikasi Kahoot di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* (Tesis). UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

مرادي, أ. (2023). استفادة الرقمنة في تقويم اللغة العربية. *اتحاد مدرسي اللغة العربية بإندونيسيا، جامعة متارام الإسلامية الحكومية*.