تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه

رسالة

إعداد

حسنى فضيلة

٢٢٠٢٠٢٠٣١

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٦ م/١٤٤٧ هـ

رسالة

تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه

تمّت الموافقة على هذه الرسالة وتقديمها في جلست المناقشة، وذلك استكمالا لمطلبات نيل درجة البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

حسنى فضيلة

٢٢٠٢٠٢٠٣١

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

المشرفة

فضيلة الماجستير

١٩٧٥٠٢١٦٢٠٠٧٠١٢٠١٤

بمعرفة رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور ترميذي تينورلني الماجستير

١٩٧٩٠٨١٩٢٠٠٦٠٤١٠٠٣

تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع
لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه

رسالة

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام لجنة المناقشة العلمية بكلية التربية وتأهيل المعلمين
جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، وذلك استيفاءً لأحد الشروط الأكاديمية
لنيل درجة البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

وتمت المناقشة يوم الجمعة، التاريخ: ٩ يناير ٢٠٢٦ م
٢٠ رجب ١٤٤٧ هـ

أعضاء لجنة المناقشة

الرئيسة	السكرتيرة
فضيلة الماجستير	أنا صوفيا جهاد الماجستير
١٩٧٥٠٢١٦٢٠٠٧٠١٢٠١٤	١٩٨٧٠٨٣٠٢٠٢٥٢١٢٠٠٢
المناقش الأول	المناقش الثاني
عبد الرزاق الماجستير	الدكتور بدر الزمان الماجستير
١٩٧١٠٦١٩١٩٩٩٠٥١٠٠١	١٩٨٢٠٢٠٣٢٠١١٠١١٠٠٤

عميدة كلية التربية وتأهيل المعلمين
جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

الأستاذة الدكتور أمير الملك الماجستير
١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧١٢٢٠٠٣

إقرار أصالة البحث العلمي

أنا الطالبة الموقعة أدناه :

الاسم الكامل : حسنى فضيلة

رقم القيد : ٢٢٠٢٠٢٠٣١

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : بكلية التربية وتأهيل المعلمين

عنوان الرسالة : تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه

أقر وأتعهد ما يلي:

١- أن هذا العمل لم يقتبس أو ينسخ من أي مصدر دون الإشارة إليه بطريقة علمية موثوقة ومناسبة.

٢- أنني لم ألجأ إلى أي شكل من أشكال السرقة العلمية أو الانتحال أو التزوير أو التحريف في أي جزء من هذا العمل.

٣- أن كافة المصادر والمراجع المستخدمة قد تم توثيقها حسب الأصول العلمية.

٤- أنني أتحمل كامل المسؤولية القانونية والأكاديمية والأخلاقية عن كل ما ورد في هذا العمل.

وإقرارًا مني بما سبق،أُدرك تمامًا أن أي مخالفة لهذه التعهدات تُعرّضني للمساءلة التأديبية، والتي قد تشمل سحب الدرجة الأكاديمية أو إلغاء نتائج التقييم، وذلك وفقًا للأنظمة واللوائح المعمول بها في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه.

بندا أتشيه، ٥ ديسمبير ٢٠٢٥

صاحبة الإقرار

حسنى فضيلة

رقم القيد ٢٢٠٢٠٢٠٣٢

إستهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

﴿سورة المجادلة: ١١﴾

صَدَقَ اللهُ العَظِيم

وقال النبي ﷺ:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الجَنَّةِ

(رواه مسلم: ٢٦٩٩)

الإهداء

أهدي هذه الرسالة إلى جميع الذين احبوني وجهوني في جميع أنشطتي، وإلى الذين علموني معارف مفيدة، وهم:

١. إلى أبي المحبوب شمس البحر، منبع قوتي في كل انكسار. فمن نظرتك تعلمت الصمود، ومن خطاك تعلمت الكفاح، ومن دعائك وجدت معالم الطريق لأمضي وإن ثقلت الدنيا علي. وإلى أمي المحبوبة، سيتي أنيسة، بيتي الأسكن الذي تعود إليه كل همومي لتجد سكينتها. في كل عناق منك تعلمت معنى الإخلاص، وفي كل دعاء منك أشعر بقرب الله إلي. وعسى الله أن يبارك فيهما، وأن يحفظهما في سلامة الدين والدنيا والآخرة.

٢. إخوتي الأربعة الأعزاء، زافيرا عقيلة، نزوة نبيلة، فازيا سايرا، ومحمد عرشا عطا الله، أنتم مصدر ابتسامتي الدائمة ودافعي. طوال هذه الرحلة الطويلة، كنتم النور الذي يلهمني لأكون أفضل نسخة من نفسي.

٣. وإلى الأساتيذ والأساتذة في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، خصوصا إلى الأساتيذ والأساتذة في قسم تعليم اللغة العربية الذين علموني علوما مفيدة، عسى الله أن يرحمهم في الدنيا والآخرة. ولا سيما لمشرفتي الكريمة فضيلة الماجستير التي قد بذلت أوقاتها وأفكارها في إشراف الباحثة على إعداد هذه الرسالة إعدادا جيدا، عسى الله أن يباركها ويجربها خير الجزاء.

٤. وإلى المعلمين بـ MTsS Darul Ulum Banda Aceh والطلاب في الصف السابع (٧-٢)، أقول شكرا جزيلا على مساعدتهم وتعاونهم في نيل وإتمام البيانات التي أحتاجها لإتقان هذه الرسالة.

٥. إلى صديقات الكفاح، اللواتي كن سندا في هذه المسيرة. وعلى وجه الخصوص، بتري واهيو نغسيه، وأنديني نور حناني، اللتين شهدتا كل مرحلة، وكل دمعة، وكل بسمة، وكل ليلة طويلة مرت بها الباحثة. شكراً لكونهما ملجأً ألوذ به حين يثقل الفكر ويتعب القلب

شكرا وتقديرا

بِسْـــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

الحمد لله رب العالمين الذي أنزل على رسوله الكريم قرآنا عربيا هدى للمتقين والصلاة والسلام على سيدنا محمد ﷺ وعلى آله وأصحابه أجمعين ومن تبعه بهدايته وإحسانه إلى يوم الدين.

فقد تم بإذن الله وتوفيقه تأليف هذه الرسالة التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد التي يتعلمها الطلاب وتختص الرسالة تحت الموضوع **"تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه"**

وفي هذه الفرصة تقدم الباحثة بالشكر الجزيل والديها المحبين اللذين ربياها تربية حسنة، هما أبي اسمه شمس البحر وأمي اسمها سيتي أنيسة، عسى الله يجزيهما أحسن الجزاء في الدنيا والآخرة.

وقد تمت كتابة هذه الرسالة إشراف المشرفة الكريمة فضيلة الماجستير، فتقدم الباحثة بأفضل الشكر لها إذ قد بذلت أوقاتها وتوجيها ومساعدتها في إشراف هذه الرسالة إشرافا جيدا كاملا من أولها إلى آخرها، عسى الله أن يباركها ويعطيها جزاء كبيرا. وتقدم الباحثة بالشكر لمدير جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية وجميع الأساتذة في جامعة الرانيري العاملين فيها وباركهم الله في الدنيا والآخرة.

وتقدم الباحثة بالشكر لمدير MTsS Darul Ulum Banda Aceh وهو مهدي، S.Ag. وللمعلمين والطلاب فيها الذين قد ساعدوها لجمع البيانات المحتاجة عند عملية البحث. وأخيرا، ترجو الباحثة أن تكون هذه الرسالة نافعة لنفسها خاصة ولقارئين. آمين يارب العالمين.

بندا أتشيه، ٥ ديسمبير ٢٠٢٥

الباحثة

حسنى فضيلة

رقم القيد ٢٢٠٢٠٢٠٣٢

قائمة المحتويات

موافقة المشرفة ..... **ب**

موافقة لجنة المناقشة ..... **ج**

إفرار أصالة البحث العلمي ..... **د**

ألإستهلال ..... **هـ**

الإهداء ..... **و**

شكرا وتقديرا ..... **ز**

قائمة المحتويات ..... **ح**

قائمة الجداول ..... **ك**

قائمة الملحقات ..... **ل**

مستخلص البحث باللغة العربية ..... **م**

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... **ن**

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... **س**

الفصل الاول: أساسة البحث **١**

أ. مشكلة البحث ١

ب. سؤالا البحث ٣

ج. هدفا البحث ٤

د. أهمية البحث ٤

هـ. إفتراضات البحث وفروضة ٤

و. حدود البحث ٥

ز. معاني المصطلحات ٥

ح. الدراسات السابقة ٧

ط. طريقة كتابة البحث ١٠

الفصل الثاني: ألإطار النظري **١١**

أ. *GBL* ١١

١) مفهوم *GBL* ١١
٢) أهميات تطبيق *GBL* ١١
ب. *Quizalize* ١٣
١) مفهوم *Quizalize* ١٣
٢) مزايا *Quizalize* ١٣
٣) عيوب *Quizalize* ١٤
٤) كيفية تنزيل *Quizalize* ١٥
٥) البرنامج التعليمي باستخدام *Quizalize* على المواقع ١٦
٦) السؤال جعل البرنامج التعليمي *Quizalize* ١٦
٧) كيفية نشر سؤال ١٧
ج. مهارة الاستماع ١٧
١) مفهوم مهارة الاستماع ١٧
٢) الهداف تعليم مهارة الاستماع ١٨
٣) أنواع الاستماع ١٩
٤) مستوى في مهارة الاستماع ٢٠
د. صلة بين *GBL* و *Quizalize* ومهارة الاستماع ٢٠
١) صلة *GBL* بتنمية مهارة الاستماع ٢٠
٢) دور *Quizalize* بوصفها تطبيقا *GBL* ٢١
٣) أثر *Quizalize* في مهارة الاستماع ٢١
الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلي ٢٢
أ. منهج البحث ٢٢
ب. مجتمع وعينة البحث ٢٤
ج. أدوات البحث ٢٤
د. طريقة تحليل البيانات ٢٥
الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها ٢٨
أ. عرض البيانات ٢٨

١) لمحة في ميدان البحث باستخدام *Quizalize* في تدريس الاستماع ٢٨
٢) تطبيق *GBL* باستخدام *Quizalize* في تدريس الاستماع ٣١
ب. تحليل البيانات ٣٣
١) تحليل بيانات الاختبار ٣٣
٢) تحليل بيانات الاستبانة ٣٧
ج. المناقشة ٤٢
د. تحقيق الفروض ٤٢
الفصل الخامس: الخاتمة **٤٤**
أ. نتائج البحث ٤٤
ب. المفترحات ٤٤
المراجع **٤٥**
المراجع العربية **٤٥**
المراجع الإندونيسية **٤٦**

قائمة الجداول

جدول ٣–١ المقياس *Likert* ٢٧

جدول ٤–١ عدد الطلاب ٢٩

جدول ٤–٢ عدد المعلمين في اللغة العربية ٢٩

جدول ٤–٣ المباني والمرافق الدراسة ٣٠

جدول ٤–٤ التوقيت في العملية التجربية ٣١

جدول ٤–٥ أنشطة المعلمة والطلاب ٣٢

جدول ٤–٦ نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي ٣٣

جدول ٤–٧ نتيجة الاختبار الطبعي ٣٦

جدول ٤–٨ نتيجة الاختبار *Wilcoxon Sign Rank Test* ٣٦

جدول ٤–٩ تصريح استجابة الطلاب ٣٧

جدول ٤–١٠ نتيجة استجابة الطلاب ٣٨

قائمةالملحقات

١) إفادة عميد كلية التربية وتأهيل الملمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على تعين المشرفة

٢) إفادة عميد كلية التربية وتأهيل الملمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على القيام بالبحث

٣) إفادة عميد وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية بندا أتشيه على القيام بالبحث

٤) إفادة رئيس MTs Darul Ulum Banda Aceh على إتمام البحث

٥) إفادة ورقة التصديق

٦) تخطيط عملية التدريس

٧) قائمة أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

٨) ورقة الإستبانة

٩) صور *Quizalize*

١٠) صور البحث

١١) سيرة الذاتية

مستخلص البحث

موضوع البحث : تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه

الإسم : حسنى فاضيلة

رقم القيد : ٢٢٠٢٠٢٠٣١

من خلال الملاحظة التي قامت الباحثة في MTsS Darul Ulum Banda Aceh، أن تعلم اللغة العربية يعتمد فقط على الكتب المدرسية كوسائل تعليمية، على الرغم من أن المدرسة تمتلك مرافق أخرى مثل مختبرات الحاسوب واللغات. في عملية التعلم، يستمع الطلاب فقط إلى صوت المعلم لتعلم مهارة الاستماع، مما يجعل من الصعوبة عليهم التمييز بين الحركات الطويلة والقصيرة والأصوات المتشابهة. ترغب الباحثة في تطبيق *Quizalize* لترقية قدرة الطلاب على مهارة الاستماع. الهدف من هذا البحث الى التعرف فعالية واستجابة الطلاب في استخدام تطبيق *Quizalize* في تعلم الاستماع.

كان مجتمع البحث فهو الطلاب في MTsS Darul Ulum Banda Aceh السنة الدراسة ٢٠٢٥/ ٢٠٢٦ م. عددهم ٢٥٢ طالبا. وعينة البحث فهو الطلاب الصف السابع (٧-٢) عددهم ٣٣ طالبا. وأستخدمت الباحثة في هذا البحث الطريقة التجريبية بتصميم *One Group Pre test Post-test Design* واستخدم الاختبار القبلي والاختبار البعدي واستبانة الاستجابة كأدوات البحث. وتطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* فعال لترقية قدرة الطلاب على مهارة الاستماع بـ MTsS Darul Ulum Banda Aceh. بالنتيجة الاختبار Wilcoxon Sign Rank Test التي تدل على مستوى الدلالة – ٢ (Sig tailed) ٠,٠٠٠ أقل من ٠,٠٥ مما يدل على قبول الفرض البديل (Ha) ورفض الفرض الصفري (H0). ونتائج الاستبيان ان نسبة الاستجابة الاجابية بتقدير "موافق جدا" بلغت ٨٦% وقعت ما بين حد ٨١-١٠٠ بتقدير "موافق جدا".

الكلمات الأساسية : التعلم القائم على الألعاب *(GBL)*، *Quizalize*، مهارة الاستماع.

ABSTRACK

Tesis Title **:** The Application of Game-Based Learning (GBL) Using Quizalize to Improve the Listening Skills of MTsS Darul Ulum Banda Aceh Students

Name **:** Husna Fadillah

NIM **:** 220202031

Based on the observation conducted by the researcher at MTsS Darul Ulum Banda Aceh, Arabic language learning relies solely on textbooks and PowerPoint as teaching media, even though the school has other facilities such as computer and language laboratories. During the learning process, students only listen to the teacher's voice to learn listening skills, which makes it difficult for them to distinguish between long and short vowels and similar sounds. The researcher intends to apply Quizalize to improve students' listening abilities. The purpose of this study is to identify the effectiveness of and students' responses to the use of Quizalize in learning listening skills.

The population in this study was students at MTsS Darul Ulum Banda Aceh for the 2025/2026 academic year, totaling 252 students. The research sample was seven grade (7-2) totaling 33 students. In this study, the researcher used an experimental method with a **One Group Pre-test Post-test Design**, administering a pre-test, a post-test, and a questionnaire as research instruments. The application of Game-Based Learning (GBL) using Quizalize proved effective in improving the listening skills of MTsS Darul Ulum Banda Aceh students. This is shown by the results of the **Wilcoxon Sign Rank Test**, which revealed a significance value (Sig. 2-tailed) of **0,000**, which is lower than the significance level of **0,05**, indicating that the alternative hypothesis (Ha) is accepted while the null hypothesis (H0) is rejected. Furthermore, the questionnaire results showed a "Strongly Agree" category, with a total score of **86%**, falling within the range of **81–100**, which indicates a very strong positive response.

Keywords: ***Game-Based Learning (GBL), Quizalize, Listening Skills.***

ABSTRAK

Judul Penelitian **:** Penerapan Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning/GBL) dengan Menggunakan Quizalize untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa MTsS Darul Ulum Banda Aceh

Nama **:** Husna Fadillah

NIM **:** 220202031

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di MTsS Darul Ulum Banda Aceh, pembelajaran bahasa Arab masih sangat bergantung pada buku teks dan media PowerPoint sebagai sarana pembelajaran, padahal sekolah memiliki fasilitas lain seperti laboratorium komputer dan laboratorium bahasa. Dalam proses pembelajaran, siswa hanya mendengarkan suara guru untuk mengembangkan keterampilan menyimak, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam membedakan bunyi-bunyi yang mirip serta panjang–pendeknya vokal. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan aplikasi Quizalize untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menyimak.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa MTsS Darul Ulum Banda Aceh tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 252 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas tujuh (7-2) yang berjumlah 33 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis game (GBL) dengan menggunakan Quizalize, serta untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Peneliti menggunakan metode **One-Group Pre-test Post-test Design**, dengan memberikan pre-test, post-test, dan angket respons sebagai instrumen penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game (GBL) dengan menggunakan Quizalize **efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa** di MTsS Darul Ulum Banda Aceh. Hal ini dibuktikan melalui hasil **uji Wilcoxon Signed Rank Test,** di mana nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar **0,000**, lebih kecil daripada taraf signifikansi **0,05**, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Selain itu, hasil angket menunjukkan respons positif yang sangat tinggi, dengan total skor **86%** yang berada pada rentang **81–100** dengan kategori “Sangat Setuju”.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis game (GBL), Quizalize, Maharah Istima’

الفصل الأول

أساسية البحث

أ. مشكلة البحث

الاستماع هو نشاط التقاط وفهم الكلمات في المحادثة أو الانتباه إلى شيء ما من خلال البيانات المباشرة أو من خلال الوسائل السمعية والبصرية، الاستماع هو جزء أساسي من مهارات اللغة، لأن هذه المهارة هي أساس إتقان اللغة. الاستماع هو عملية التقاط الرسائل أو الأفكار المقدمة من خلال الكلام. ولا يمكن يتم التواصل بسلاسة دون مهارة الاستماع.[١] مهارة الاستماع هي أحد الجوانب المهمة في تعلم اللغة العربية، خاصةً للطلاب في مرحلة المدرسة المتوسطة *(MTs)*.

هناك الكثير من العوامل التي تجعل من الصعوبة على الطلاب فهم وإتقان مهارة الاستماع هذه، والحقيقة التي تظهر في المدرسة أن تعليم الاستماع لا تزال غير متعلمة بشكل مثالي، بسبب المعلمين غالبًا ما يستخدمون طريقة المحاضرة، حيث يشعر الطلاب بصعوبة في فهم المادة، ولا تزال نتائج درجات التعلم بعيدة عن نقاط *KKM* القياسية[٢]. بالإضافة إلى ذلك، هناك بعض النقائص في تطبيق وتطوير مهارة الاستماع، منها أن الكثير من المدارس لا تزال تستخدم الكتب المدرسية فقط، على تكرار انشطة القراءة في الكتب المدرسي حتى يتمكن من الاستماع جيدًا، فيجد الطلاب صعوبة في تعلم مهارة الاستماع باللغة العربية. بذلك، يجب أن يتم التعلم بطريقة مختلفة.

وقد حدثت حالة مماثلة أيضا لطلاب في مدرسة دار العلوم، فبناء على معلومات المعلم وملاحظات الباحثة الأولية خلال مرحلة الإعداد للبحث، فإن تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة لا يزال يميل إلى طريقة الشرح الشفوي والتدريبات المحدودة. مع أن المدرسة تمتلك مرافق مثل المختبرات

---

[١] سلامي محمود، الإسلام والعدالة الاجتماعية والانتقالية *ARICIS II*، كوبيلما دار السلام، باندا آتشيه، إندونيسيا، (مطبعة الرانيري ٢٠١٩)، ص ٣٥٨-٣٦٠.

[2] Alvira Pranata,"Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Peserta Didik", *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Snpp)*, Vol.2, 2023, Hal.12-205. https://journal.ikippgriptk.ac.id/index.php/snpp/article/view/5134

الحاسوب، إلا أنها لم تستثمر بشكل أمثل في تعليم اللغة العربية. وبسبب ذلك، يصبح الطلاب غير فعالين، ويشعرون بالملل، ويفتقرون إلى الدافعية في تعلم مهارة الاستماع. بل إن بعضهم لا يزال يجهل المفاهيم الأساسية لهذه المهارة نفسها. وتدل هذه الحالة على ضرورة تجديد استراتيجيات التعليم بصور أكثر جذبا وتفاعلا، وأقرب إلى خصائص طلاب المدرسة المتوسطة

مع تطور الزمن وعصر العولمة الذي يتميز بالتقدم السريع في استخدام وتطوير تكنولوجيا المعلومات، أصبح مفهوم تنفيذ التعليم يتغير ليصبح تنفيذ التعليم الحديث. في عصر التعليم الحديث اليوم، أصبحت الطرق التعليمية النشطة والمبتكرة أكثر حاجة لترقية مشاركة الطلاب.[٣] لخلق تعليم نشط ومبتكر، من الضروري إنشاء تجربة تعلم مثيرة وممتعة لطلاب. إحدى الطرق لاستخدامها هي من خلال التكنولوجيا التفاعلية، مثل استخدام الألعاب المعمقة كأداة لتسهيل التعلم التعاوني والاستكشاف. يشجع هذا الطلاب على تجربة تقنيات مختلفة تدعم عملية التعلم. التعلم القائم على الألعاب (*GBL*) هو طريقة تعلم تستخدم تطبيقات الألعاب لتعليم المواد. وفقًا لاكي أدهي وسيسيليا إ. نوغراهيني في رسالة بحثية في أبتيكوم، التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يساعد المعلمين على تحقيق أهداف التعلم النشط وابتكار. التعلم القائم على الألعاب (*GBL*) هو طريقة تدريس تستخدم تطبيقات الألعاب المصممة خصيصًا لدعم عملية التعلم. كما تساعد طريقة التعلم القائم على الألعاب هذه المعلمين في تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.[٤] يمكن استنتاج أن التعلّم القائم على الألعاب هو نشاط تعليمي يتم تنفيذه من خلال اللعب باستخدام أدوات أو تطبيقات معينة تم تصميمها لدعم عملية تعلّم نشطة ومبتكرة.

هناك العديد من أدوات التعلم القائم على الألعاب أو مواقع الويب التي يمكن للمعلمين إدارتها استخدامها أثناء عملية التعلم. ومن بين هذه الأدوات التعليمية القائمة على الألعاب منصة تطبيق *Quizalize*. *Quizalize* هي منصة رقمية تساعد المعلمين في إنشاء فصول دراسية افتراضية ومواد تقييم للطلاب التي يمكن للمعلمين الوصول إليها من خلال أجهزة متعددة مثل الكمبيوتر، الجهاز اللوحي، أو الهاتف الذكي (واهيوني واخرون,٢٠٢٢). في *Quizalize*، يمكن للمعلمين الإعداد

---

[3] S.Erhel and Jamet, "Digital Game-Based Learning:Impact of Instructions and Feedback on Motivation and Learning Effectivennes", *Computers and Education*, Vol. 67, 2013, Hal.156-167. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.019

[4] Hanik Farida, Saida Ulfa, dedi Kuswandi,"Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar". *Edcometh:Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol.7, No.1, April 2022, Hal.38-50. http://dx.doi.org/10.17977/um039v7i12022p038

والاختيار من بين مجموعة متنوعة من الاختبارات والتمارين الموجودة (فاتوني وعينية، ٢٠٢٤). في هذه الوسائل يتمكن للمعلمين اختيار لغات مختلفة بخيارات لغوية متنوعة. وتماشيًا مع البحث الذي أجراه مكرومة (٢٠٢٢)، وجد البحث أن جعل الطلاب أكثر حماسًا ونشاطًا في الوسائل الرقمية القائمة على الألعاب، حيث يكون لوسائل *Quizalize* تأثير كبير في عملية التعلم.[٥] يحتوي *Quizalize* أيضًا على مزايا أخرى لتعزيز التعلم في شكل اختبارات بالصوت أو الفيديو، وحتى في شكل ألعاب يمكن استخدامها في الفصل الدراسي أو خارج الفصل الدراسي. باستخدام هذا التطبيق، يمكن للمعلمين مراقبة الطلاب ومساعدتهم في تحسين قدراتهم في الفصل الدراسي. أحدها مهارات الاستماع باللغة العربية مع عرض التقييمات بعد كل اختبار، مما يجعل عملية التعلم أكثر تشويقاً ومتعة.

بناء على تلك الأوصاف، تهتم الباحثة بإجراء بحث بعنوان "**تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه**"

ب. سؤالا البحث

أما سؤالا البحث في هذه الرسالة هي:

١) هل تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* فعال لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه؟

٢) كيف استجابة الطلاب عن تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه؟

[5] Monika Simare Mare, Henry Eryanto, Roni Faslah. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizalize pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK, *Syntac Admiration*, Vol.5, No.9, September 2024, Hal. 3690, https://doi.org/10.46799/jsa.v5i9.1518

ج. هدفا البحث

أما هدفا البحث في هذه الرسالة هي:

١) التعريف على فعالية تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه؟

٢) التعريف على استجابة الطلاب عن تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه؟

د. أهمية البحث

أما أهمية البحث في هذه الرسالة هي:

١) للطلاب: ومن المتوقع من خلال استخدام تطبيق *Quizalize*، سيختبر الطلاب تجربة إدخال بيئات ووسائل جديدة عند تعلم اللغة العربية. من خلال استخدام هذا التطبيق، من المأمول أن يتمكن الطلاب من ترقية قدرتهم على تعلم اللغة العربية في الفصل، خاصة في مهارة الاستماع، بحيث يمكن أن تزداد معرفة الطلاب وفهمهم للغة العربية.

٢) للمعلمن: ومن المتوقع أن يفيد هذا البحث المعلمين في فهم قدرات الطلاب في تعلم اللغة العربية من خلال استخدام تطبيق *Quizalize*، بالإضافة إلى تقييم أثره وفعاليته في ترقية مهارات الطلاب في اللغة العربية.

٣) للباحثة: من المتوقع أن يكون هذا البحث مادة ومصدرا لتطوير نفسها في مجال العلوم، ورؤية واسعة وكونة مادة معلوماتية في تعلم اللّغة العربية. وفي الوقت نفسه تصبح حكما عندما يشارك الباحثون في عالم التعليم.

هـ. افتراضات البحث وفروضه

أما الإفتراضات في هذا البحث فهي أن تطبيق *Quizalize* هي الوسائل المستخدمة في تعليم مهارة الاستماع.

وأما فروض البحث في هذه الرسالة، فهي كما يلي:

١) الفرض الصفري (H0): إن تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* غير فعال لترقية مهارة الاستماع

٢) الفرض البديل (Ha): إن تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* فعال لترقية مهارة الاستماع.

و. حدود البحث

حدود البحث في هذه الدراسة كما يلي:

١) الحد الموضوعي

تخصص الباحثة هذه الدراسية عن الموضوع تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه

٢) الحد المكاني

تبحث الباحثة بـ MTsS Darul Ulum Banda Aceh خاصة للصف السابع-٢ (VII-2)

٣) الحد الزماني

أجرت الباحثة هذا البحث للسنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦م.

ز. معاني المصطلحات

أما المصطلحات التي تحتوى علىها هذه الرسالة كما يلي:

١) التعلم القائم على الألعاب *(GBL)*

التعلم القائم على الألعاب هو نهج مبتكر في التعليم يستخدم عناصر الألعاب لترقية فهم الطلاب ومشاركتهم في عملية التعلم. في السياق التعليمي، يمكن أن يشمل التعلم القائم على الألعاب استخدام ألعاب الفيديو أو ألعاب المحاكاة أو الأنشطة القائمة على الألعاب المصممة لتحقيق أهداف تعليمية محددة. تظهر الأبحاث الحديثة أن التعلّم

القائم على الألعاب يمكن أن ترقية فهم المفاهيم ومهارات التفكير النقدي والتعاون بين الطلاب، بالإضافة إلى تحقيق تجربة تعليمية أكثر تفاعلية ومتعة.[٦]

٢) *Quizalize*

Quizalize هي منصة رقمية تسهل على المعلمين إنشاء فصول افتراضية ومواد تقييم افتراضية للمتعلمين، والتي يمكن الوصول إليها من خلال أجهزة مختلفة مثل أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة اللوحية أو الهواتف الذكية.[٧] كما يمكن لـ *Quizalize* أن تسهّل على المعلمين تقديم المواد، بالإضافة إلى مساعدة الطلاب على فهم الدروس بسهولة أكبر. تزود المنصة المعلمين بمجموعة من الخيارات اللغوية للاختيار من بينها وتهيئهم بمجموعة متنوعة من الاختبارات والتمارين. يحصل المتعلمون أيضاً على تعليقات فورية أثناء الاختبار أو بعد الانتهاء منه[٨].

٣) مهارة الاستماع

مهار ة الاستماع هي عملية الاستماع إلى الرموز الشفوية باهتمام كامل وفهم وتقدير وتفسير للحصول على المعلومات. والتقاط المحتوى وفهم معنى التواصل الذي لا ينقله المتحدث من خلال الكلام أو اللغة المنطوقة[٩].

---

[٦] تيو أنديكا, **فعالية وسيلة قويزا ليز (*Quizalize*) في تعليم مهارة الاستماع لدى طلبة الصف العاشر في مدرسة رحماء الثانوية الإسلامية المهنية تانجيرانج** (رسالة جامعة شريف هداية الله الإسلامية الحكومية جاكرتا,٢٠٢٤),ص.٨-١٠. نقل من https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/81688

[7] Erika Dwi Febriyanti, "Penggunaan Alat Evaluasi Quizalize sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta", *Jurnal Sastra Indonesia*,Vol.13, No.1, April 2024, Hal.333-344. https://doi.org/10.24114/sasindo.v13i1.55529

[8] Nurjannah dkk., "Pelatihan Pemanfaatan Quizalize dalam Pembelajaran Siswa di MAN 2 Sinjai", *Catimore:Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.2, No.1, 2023, Hal.1-7. https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i1.62

[٩] محمد عزام علوالدين الحملي, *"فعالية برمجة قويزالز في تعليم مهارة الاستماع بالمدرسة الابتدئية الإسلامية الواحدة مالنج"* (رسالة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالنج, ٢٠٢٣), ص١-٢٥.

ح. الدراسات السابقة

يتناول موضوع هذه الدراسة "**تطبيق التعلم القائم على الألعاب *(GBL)* باستخدام *Quizalize* فعال لترقية مهارة الاستماع لطلاب MTsS Darul Ulum بندا أتشيه**" يتعلق بالدراسة السابقة التي تؤدي مراجع الباحثة، وكذلك البحوث التي كانت سبق البحث عنها، و هي على الترتيب الآتي:

الدراسة الأولى: رسالة درة النفيسة "تأثير استخدام وسائل التعليم قويزاليز (*Quizalize*) في إتقان مفردات لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسالمية الحكومية ٥ كديري"[١٠]

أ) مشكلة البحث: ما زال العديد من الطلاب يواجهون صعوبة في حفظ وإتقان المفردات.

ب) هدف البحث: أهداف هذا البحث هي (١) لمعرفة ستخدام وسائل التعليم قويزاليز (*Quizalize*) لدى الطلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٥ كديري. (٢) لمعرفة تأثير وسائل التعليم قويزاليز (*Quizalize*) في إتقان مفردات لدى الطلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٥ كديري

ج) طريقة البحث : منهج الكمي مع النوع التجريبي

د) نتيجة البحث: ظهرت نتائج هذا البحث أن (١) استخدام وسائل تعليم قويزاليز (*Quizalize*) يوفر استجابة إيجابية. لأنه يظهر الطلاب اهتماما وحماسا حتى يمكن استخدامها لتحسني إتقان المفردات للطلاب. (٢) يمكن أن تطبيق وسائل التعليم تأثير في إتقان المفردات لدى الطلاب.

تتفق الدراسة السابقة مع البحث الحالية حول استخدام *Quizalize* وسيلة تعليمية مع وجود اختلافات في بعض الجوانب التي استخدمتها الباحثة، وتحديدًا في المتغيرات، فقد استخدمت الباحثة السابقة *Quizalize* كوسيلة تعليمية في تعليم المفردات، بينما تستخدم الباحثة الحالية طريقة *Quizalize* في تحسين مهارة الاستماع.

---

[١٠] درة النفيسة, *"تأثير استخدام وسائل التعليم قويزالز في إتقان مفرادت لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية ٥ كديري"* (رسالة جامعة الإسلامية الحكومية كديري, ٢٠٢٤), ص١-٥٨.

الدراسة الثانية: رسالة أكمل كورنياوان فاتوني "استخدام وسائل التعلم القائمة على منصة كويزالايز في تعلم اللغة العربية للطلاب في مدرسة ثانويّة الحكومية ٢ بولانغ مونغوندو"[١١]

أ) مشكلة البحث: طريقة التعلمة السائدة هي المناقشة والمحاضرة، دون استخدام الكثير من التكنولوجيا أو الوسائل الإعلامية. وهذا يجعل الطلاب يشعرون بحماسة أقل ويفتقرون إلى الدافعية في عملية التعلم.

ب) هدف البحث: تهدف هذه الدراسة إلى معرفة استخدام منصة *Quizalize* في تعليم اللغة العربية لطلاب مدرسة ثانويّة الحكومية ٢ بولانغ مونغوندو

ج) طريقة البحث : الطريقة الكمّيّ

د) نتيجة البحث: وتوصلت نتائج البحث إلى أن استخدام هذه المنصة الاختبارية مناسب لتعلم اللغة العربية، وذلك بناء على استبيان تم توزيعه على الطلاب، يفيد بموافقتهم على تطوير استخدام هذه المنصة من حيث (١) مناسبة للاستخدام في تعلم اللغة العربية، (٢) أكثر تشويقًا وغير مملة، (٣) مشجعة للحصول على أقصى نتائج للتعلم، (٤) جو تعليمي ممتع، (٥) تساعد على فهم تعلم اللغة العربية.

يتمتع الباحث "أكمال كورنياوان" بتشابه مع هذه الدراسة الحالية، وهو استخدام *Quizalize* كوسيلة تعليمية. ومع ذلك، هناك اختلاف حيث كان الباحث السابق يركز بشكل أكبر على استخدام كويزالايز في تعليم اللغة العربية بشكل عام، بينما لا يركز على تحسين مهارة الاستماع كما هو الحال في هذه الدراسة الحالية.

الدراسة الثالثة: رسالة فتح الله زبيدم ميصلح "فعالية استخدام كسيلة قويزيليز *(Quizalize)* في تعليم الدفردات لدى التلاميذ في الددرسة الثانوية الإسلاميية الحكومييية ١ لامينجان"[١٢]

---

[11] Akmal Kurniawan Fahoni, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platfrom Quizalize dalam Pembelajaran Bahasa Arab siswa di MTsN 2 Bolaang Mangondow", *Jurnal Al-Mashadir PBA IAIN Manado*, Vol. 4, No.1, (2024), Hal. 33-47. https://doi.org/10.30984/almashadir.v4i1.803.

[١٢] فتحالله زيد مصليح, فعالية استخدام وسيلة قويزليز في تعليم المفردات لدى التلاميذ في المدرسة الاسلمية الحكومية ١ لامينجان.(رسالة جامعة مولانا مالك ابراهيم الاسلمية الحكومية,٢٠٢٤) نقل من http://etheses.uin-malang.ac.id/54222

أ) مشكلة البحث: لا يزال هناك الكثير من الطلاب الذين يواجهون صعوبة في فهم ميعاني الكلمات وتكوين جمل باللغة العربية بسبب طرق التعلم المملة والاعتماد فقط على التحفيظ.

ب) هدف البحث: كانت أهداف هذا البحث المعرفة هناك (١) كيف استخدام وسيلة *Quizalize* في تعليم المفردات لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامينجان ؟ (٢) ما فعالية وسيلة *Quizalize* في تعليم المفردات لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامينجان ؟

ج) طريقة البحث : الطريقة الكمّيّ

د) نتيجة البحث: نتائج البحث في المدرسة الثانوية الحكومية ١ لامينجان تشير إلى: (١) استخدام وسيلة "*Quizalize*" في تعليم المفردات يتضمن التحضير قبل عملية التعليم. وعلاوة على ذلك، يشمل توزيع رميوز الاختبار النموذجي المتعلقة بالمادة التعليمية، ثم توضيح المفردات الموجودة في الصور وطرح الأسئلة حول المفردات التي لم يتعرف عليها الطلاب وتكرارها عدة ميرات. ويُختتم الجلسة التعليمية بالدعاء والتحية. (٢) وسيلة " *Quizalize* " فعّالة بما يكفي في تعلم اللغة العربية، حيث يشعر الطلاب بالحماسة والنشاط أكثر أثناء التعلم. تم الحصول على فعالية وسيلة "*Quizalize*" في تعزيز فهم الطلاب للمفردات.

إن البحث الذي أجراه ''فتح الله زبيدي مصلح'' له أوجه تشابه مع البحث الحالي حول استخدام *Quizalize* في التعلم، ولكن مع التركيز على متغيرات مختلفة. حيث يستخدم ''فتح الله زبيدي مصلح'' تطبيق *Quizalize* لتعليم المفردات، بينما يستخدم الباحث الحالي تطبيق *Quizalize* لتحسين مهارات الاستماع.

الدراسة الرابعة: مقالة نورفضيلة ونورفيا نا،"استخدام تطبيق *Quizalize* في تعليم الطلاب بمدرسة الثنوية ٢ سينجاي"[١٣]

أ) مشكلة البحث: أن قلة استخدام المعلمين لوسائط التعلم الرقمية في التعلم في الفصول الدراسية

ب) هدف البحث: لتعريف باستخدام تطبيق *Quizalize* واستخدامه كوسيلة تعليمية شيقة ومبتكرة.

ج) طريقة البحث : الطريقة الكيفية

د) نتيجة البحث: يسهل استخدام تطبيق *Quizalize* على المعلمين عملية التعلم. إنه وسيلة تعليمية تفاعلية تجذب انتباه الطلاب وتزيد من مشاركتهم في التعلم. المعلمون متحمسون جدًا لاستخدام هذا التطبيق لخلق تعلم فعال وإبداعي ومبتكر.

تشابه البحث الذي أجرته ''نورفاضلة'' مع هذا البحث الحالي، أي استخدام الكويزالايز كوسيلة للتعلم. ومع ذلك، هناك اختلافات، وهي أن الباحثة السابقة ركزت أكثر على التعلم بشكل عام بينما تركز الباحثة الحالية على تعلم اللغة العربية.

ط. طريقة كتابة البحث

تعتمد الباحثة في كتابة هذه الرسالة بالكتاب المعتمدة عند طريقة كتابة الرسالة من الجامعة الإسلامية الحكومية الرانيري بندا أتشية ٢٠٢٥.

[13] Nurfadhilah dkk, "Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizalize dalam Pembelajaran Siswa di MAN 2 Sinjai", *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.2 No.1, 2023, Hal 48-54. https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i1.62.