انتفاع لعبة *quizizz* في تعليم اللغة العربية

للصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى

بحث علمي

مقدم لتكملة الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية

إعداد:

زهرة العفيفة

رقم القيد: ١٧١١٠٢٠٠٤٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و التعليم

جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

انتفاع لعبة *quizizz* في تعليم اللغة العربية

للصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى

بحث علمي

مقدم لتكملة الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية

إعداد: زهرة العفيفة

رقم القيد: ١٧١١٠٢٠٠٤٦

المشرفة الأوّل :الدكتور رماضاني سغالا الماجستيرة

المشرف الثاني :السيد ميزان الخيري كيسوما الماجستير

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و التعليم

جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

ملخص

إنتفاع لعبة quizizz في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر

بمدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى

إعداد:

زهرة العفيفة

تم إجراء هذا البحث بناء على المشكلات الموجودة. وهي : لم يفهم معظم الطلاب المادة الأساسية للغة العربية المتعلقة بالإسم , الفعل , والحرف والموضوع, خلال فترة التعلم عبر الإنترنت ، كانت الوسائط المستخدمة عبارة عن تعليم إلكتروني فقط ولم تستخدم وسائط التعلم في شكل تطبيقات ألعاب و عدم اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية.صياغة المشكلة من هذا البحث هي :كيف تتم عملية تطوير المواد التعليمية بإنتفاع لعبة quizizz في تعلم اللغة العربية للفصل الحادي عشر المدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى ؟ , كيف استجابات الطلاب لاستخدام لعبة quizizz في تعلم اللغة العربية المدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى ؟ , وما هي مزايا ونقص من لعبة quizizz في تعلم اللغة العربية للفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى ؟

هذا البحث نوع من البحث التطوير .كانت أدوات جمع البيانات في هذه الدراسة هي المبادئ التوجيهية للمقابلات والاستبيانات والتوثيق .في هذه الدراسة ، تم تحليل البيانات في شكل اقتراحات ومدخلات نوعياً ، بينما تم تحليل بيانات تقييم الاستبيان من خبراء الإعلام وخبراء المواد ومعلمي اللغة العربية والطلاب بشكل كمي .لتحليل استبيانات التقييم من خبراء الإعلام وخبراء المواد ومعلمي المادة ، استخدم الباحثون مقياس ليكرت وتم تحليل استبيانات استجابة الطلاب باستخدام مقياس جولتمان.

نتائج هذه الدراسة عبارة عن مواد تعليمية إلكترونية تم تطويرها بإنتفاع لعبة quizizz .أما الأهداف من هذا البحث هي : لمعرفة كيفية عملية تطوير المواد التعليمية ,لمعرفة مزايا ونقص , و استجابات الطلاب, في إنتفاع لعبة quizizz في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى.

ينتج هذا البحث مواد تعليمية في شكل ألعاب quizzz الذي يتكون منه لعبة *quizizz* : منتج وسائط التعلم التفاعلي هذا في شكل روابط تفاعلية مجمعة في تطبيق لعبة يسمى *quizizz* . يتكون هذا المنتج من شريحة عنوان مادة واحدة وشريحة دليل مستخدم واحدة و ٧ شرائح مادية و ١٣ شريحة أسئلة. مادة في هذا المنتج المواد المستخدمة تتضمن المعلومات المقدمة الصور والنصوص والصوت المصاحب للمادة. المواد الواردة في هذه الوسائط يبلغ مجموعها ٧ شرائح. المواد المقدمة في شكل مفردات ونص قصة. صورة : هذا المنتج الإعلامي مصحوب بصور ثابتة. اختبار: هذا المنتج مصحوب باختبار في شكل أسئلة تتعلق بشرائح المواد ، بحيث يمكن استخدامه كأداة تقييم ذاتي للطالب لتحديد الفهم المتعلق بالمواد الموجودة..هذا المنتج حصل هذا التطور على درجة ٤.٤٥ من خبراء الإعلام وحصل على درجة ٤.٧٥ من خبراء المواد. كما أن ردود الطلاب على استخدام وسائط ألعاب المسابقات كمواد تعليمية جيدة جدًا أيضًا. والتي تعتمد على البيانات ، تحصل هذه لعبة الاختبار على درجة ٩٤.٤٪ وهي في فئة جيدة جدًا.

الكلمات المفتاحية: انتفاع لعبة quizizz, تعليم اللغة العربية

الشعار

إِنَ اللَّهَ لَا يُغَيِرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَى يُغَيِرُوْا مَا بِانْفُسِهِمْ (الرعد : ١١)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zahrotul Afifah
NPM : 1711020046
Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pemanfaatan Game *Quizizz* Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI MAN 1 Lampung Tengah"** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Juni 2021
Penulis,

Zahrotul Afifah
NPM. 1711020046

وزارة الشؤون الدينية
كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامفونج
العنوان : شارع لكحول اندونيسيا سوكارنو هتا لمفونج. رقم الخاص : (٠٧٢١) ٧٠٣٢٨٩

الموافقة

موضوع البحث	استخدام لعبة quizizz في تعليم اللغة العربية لتلاميذ الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى
اسم الباحثة	إيرما سلمية
رقم التسجيل	١٧١١٠٢٨٨٤٦
القسم	قسم تعليم اللغة العربية
الكلية	كلية التربية والتعليم بجامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج

وافقته اللجنة الإشرافية

قد قام مشرف بالتعديلات حسب الضرورة وتصحيحه حتى تمت موافقة للمناقشة في كلية التربية والتعليم بجامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج

المشرف الأول

الدكتورة رماضيل سعالا، الماجستير

الرقم التوظيف : ١٩٦٠٠٢٠٨١٩٨٦٠٣٢٠٠١

المشرف الثاني

ميزان الخيري كيسومو، الماجستير

الرقم التوظيف : ٢٠٠٧٠٣٩٠٠٢

رئيسة قسم اللغة العربية

الدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة

الرقم التوظيف : ١٩٧٢٠٥١٥١٩٩٧٠٣٢٠٠٠

زارة الشؤون الدينية
كلية التربية و التعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج
لعنوان : شارع لنكول إندرو سوراتمين سوكارامي باندا لامبونج ٣٥١٣١ , رقم الهاتف (٠٧٢١) ٧٠٣٢٦٠

تصديق لجنة المناقشة

تمّت المناقشة على البحث العلمي تحت الموضوع " **إنتفاع لعبة في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية لامبونج الوسطى** " التي كتبها اسم الطالبة:

إسم : زهرة العفيفة

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٤٦

القسم : اللغة العربية

الكلية : كلّية التّربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية و التعليم يوم الجمعة في التاريخ ٢٩ يونيو ٢٠٢١ م.

لجنة المناقشة

١ الرئيس : الدكتور ذوالحنان ، الماجستير (.....)

٢ السكرتير : الأستاذأحمد إقبال ، الماجستير (.....)

٣ المناقش الاول : الدكتور جونتور جاهيا كيسوما ، الماجستير (.....)

٤ المناقشة الثانية : الدكتورة روماضاني سغالى ، الماجستيرة (.....)

٥ المناقش الثالث : الأستاذ ميزان الخيري كيسوما، الماجستير (.....)

عميدة كلية التربية والتعليم

الأستاذة الدكتورة الحاجة نيرفا ديانا، الماجستيرة

رقم التوظيف: ١٩٦٤٠٨٢٨١٩٨٨٠٣٢٠٠٢

إهداء

الحمدلله رب العالمين مع روح النشاط وبعزيمة قوية، والدعاء، حصلت الباحثة على اتمام كتابة هذه الرسالة العلمية. عديد من العوائق والمصاعب ولكن الحمد لله بنعمته و هدايته تمّت الباحثة في كتابة هذه الرسالة العلمية، وهذه الأمور هي ذو قيمة لدي الباحثة، تجربة مدهشة بالنسبة للباحثة، لذلك قدّمت الباحثة هذه الرسالة العلمية إلى هؤلاء الذين يشجعون في كتابة هذه الرسالة العلمية.

١. والديا المحبوبين و المحترمين أبي السيد صبري و أمّي السيدة يولطيفة حيث قد ربياني و داعباني أرشداني و دعواني و شجيعاني في اتمام هذه الرسالة العلمية.قدمت هذه الرسالة العلمية عسى أن تكون الخطوة الأولى لسعاتكما.
٢. أخاني المحبوبان ذاكى مصطفى, و عبد العزيز ذو الفرقان الذي تدع تشجعني في اتمام هذه الرسالة العلمية و لنجاحي.
٣. بنات عمي فاديا التي قد أعطا الباحثة التسجيع في كتابة هذه الرسالة العلمية.
٤. جميع أعضاء أسرتي جدّي و جدّتي و أخواني قد أعطا الباحثة التسجيع في كتابة هذه الرسالة العلمية.
٥. زملائ الأعزائ جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج التي أصبحت مكانًا للتعلم والبحث عن الخبرة وتطوير القدرات.

ترجمة الباحثة

اسم الباحثة زهرة العفيفة هي البنت الأولى من المتزوج السيد صبري و السيدة يولطيفة. ولدت في قرية باندار ساكتي تروسان نونجي لامفونج الوسطى في التاريخ ١٢ أبريل ١٩٩٩.

بدأت تربية الباحثة من روضة الأطفال بستان العلوم لامبونج الوسطى و تخرّجت في السنة ٢٠٠٦. ثم استمرت دراستها في مدرسة الابتدائية الحكومية ٥ لمفوبانج بندار و تخرّجت في السنة ٢٠١٣، ثم هاجرت الباحثة بعيدًا عن والديها للدراسة في مدينة أخرى يعني معهد السلام الإسلامي بالمبانج و تخرّجت في السنة ٢٠١٥. ثم عادت الباحثة قريبا عن والديها يعني في مدرسة الثانوية الحكومية و تخرّجت في السنة ٢٠١٧.

و في السنة ٢٠١٧ ، استمرت الباحث دراستها إلى الجامعة الإسلامية الحكومية رادين انتان بندار لامبونج بكلية التربية و التعليم بقسم اللغة العربية. اشتكت الباحثة فرقة حفظ القرأن بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية بندار لامبونج. سوى ذلك يسعى الباحثة للحصول على الخبرة إضافية من خلال التدريس في العديد من المؤسسات التعليمية غير الرسمية . و بإذن الله , الان عملت الباحثة في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية نظيرة بندار لامبونج.

بندار لامفونج، ٢٩ يوني ٢٠٢١

الباحثة

زهرة العفيفة

كلمة الشكر و التقدير

الحمدلله رب العالمين و الشكر له الذي قد أعطاني نعمه و هدايته حتّى أقدر على إتمام كتابة هذه الرسالة العلمية البسيطة لإستيفاء بعض الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية و التعليم بقسم اللغة العربية بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج. و موضوع هذه الرسالة العلمية: " إنتفاع لعبة quizizz في تعليم اللغة العربية للصف الحادية عشر بمدرسة الثانوية الحكومية لامبونج الوسطى "

الصلاة و السلام على النبي المصطفى محمّد صلى الله عليه و السلم و آله و أصحابه الذي قد حمل رسالته للحياة الكاملة. و يفضل الناس لطلب العلم كزاد الحياة لنفعها في جميع جوانب الحياة.

و في كتابة هذه الرسالة العلمية وجد الباحثات المساعدات و المعاونات من جميع الأطراف, و من اللائق قدمت الباحثة جزيل الشكر و تقدير على جميع جهة الذين شجعوا و ساعدوا الباحث لكتابة بحثه، و بالخصوص إلى:

١. السيد الأستاذ الدكتور الحاج مُحَمَّد مكر، الماجستير كمدير جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٢. السيد الدكتور الحاج خير الأنوار، الماجستير كعميد كلية التربية بجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٣. السيدة الدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة كرئيسة قسم اللغة العربية جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٤. السيدة الأستاذة الدكتور رماضاني سغالا ، الماجستيرة كالمشرفة الأوّل و السيد ميزان الخيري كيسوما ، الماجستير كالمشرف الثاني الذان قد أعطا الباحثة التسجيع و الاقتراحات في كتابة هذه الرسالة العلمية
٥. المحاضرون و المحاضرات و جميع الموظفين بقسم تعليم اللغة العربية بالجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية بندار لامبونج، و قد أخلصوا في تقديم المعرفة للباحثة خصوص عن تربية اللغة العربية.
٦. السيد ويرتنو كرئيس مدرسة محمّديّة الثانوية ١ باغونج ريجو التي أعطت الباحثة الأذن لإجراء البحث في مدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى.
٧. السيدة دياه إستياتا كمدرسة اللغة العربية في الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى أصدقائ بقسم اللغة العربية مرحلة ٢٠١٧ الذين أعطوا الباحث المساعدة لإتمام هذه الرسالة العلمية.
٨. جميع الأطراف الذين قد اشتركوا في اتمام هذه الرسالة العلمية

و أدركت الباحثة أن هذه الرسالة العلمية عديد من العيوب، و بذلك طلبت الباحثة الانتقادات و الإرسادات لحسن هذه الرسالة العلمية. عسى الله أن يعطيهم بأحسن الجزاء. رجى الباحثة على أن ينفع بحثها لنفسها و نفس القارئين.

بندار لامفونج، ٢٩ يوني ٢٠٢١

الباحثة،

زهرة العفيفة

رقم التسجيل: ١٧١١٠٢٠٠٤٦

محتويات البحث

صفحة الموضوع ..... ا

ملخص ..... ب

موافقة ..... ج

تصديق لجنة المناقشة ..... د

شعار ..... هـ

إهداء ..... و

ترجمة الباحثة ..... ز

كلمة الشكر والتقدير ..... ح

محتويات البحث ..... ي

الباب الأول. المقدمة

أ. تأكيد الموضوع ١

ب. خلفية البحث ١

ج. تعيين المشكلة ٥

د. صياغة المشكلة ٥

هـ. تحديد المشكلة ٦

و. أهداف البحث ٦

ز.فوائد البحث ٦

ح. دراسات السابقة ٧

الباب الثاني. إطار النظري

أ. إنتفاع لعبة quizizzz ١٥

١. لعبة quizizz ١٠
٢ وسائط التعلم الرقمي ١١
٣. وسائل التعليم ١٢
٤. وحدة تعلم التفاعلي ١٨
٥. نموذج ASSURE ٢١
ب. تعليم اللغة العربية ٢٣
١.عناصر تعلم اللغة العربية ٢٥
٢ مشاكل تعلم اللغة العربية ٢٦
٣. أهمية تعلم اللغة العربية ٢٧
٤. أهداف تعلم اللغة العربية ٢٨
االباب الثالث. منهج البحث
أ. مكان وزمان البحث ٢٩
ب. الملف الشخصي للمدرسة ٢٩
ج. خصائص أهداف البحث ٣١
د. نوع البحث ٣١
هـ. تصميم تطوير النموذج ٣١
و. إجراءات تطوير البحث ٣٣
ز. أداة البحث ٣٤
ح. تجربة المنتج ٣٧
ط. تقنيات جمع البيانات ٣٨
ي. تحليل البيانات ٣٩

ك. السكان والعينة ٤٠

ل. تعريف المتغيرات التشغيلية ٤٠

الباب الرابع

أ. وصف نتائج البحث التنموي ٤١

ب. وصف وتحليل بيانات نتائج الإختبار ٤٦

ج. مراجعة المنتج النهائي ٥٦

الباب الخامس

أ. الإستنتاج ٥٨

ب. الإقتراحات ٥٩

المراجع

الملاحق

الباب الأول

المقدمة

أ. تأكيد الموضوع

موضوع هذا البحث هو "انتفاع لعبة quizizz في تعليم اللغة العربية للصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى".

حسب القاموس الإندونيسي العام ، الإنتفاع شيء طريقة عمل ، نتيجة عمل في استخدام شيء مفيد.[1] لعبة quizizz هي أداة تعليمية تفاعلية أو وسائط يُعتقد أنها قادرة على تحفيز الطلاب على التعلم بميزات مثيرة للاهتمام. quizizz هو تطبيق يمكن استخدامه لإنشاء اختبارات تفاعلية متعددة اللاعبين يمكن الوصول إليها عبر أجهزة مثل أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحية لإكمال الاختبار[2].

انتفع الباحثون لعبة quizizz كوسائل للتعلم من خلال تطوير مواد تدريس اللغة العربية التي تم تنفيذها لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية لامبونج الوسطى.

ب. خلفية البحث

العالم حاليًا من تفشي فيروس كورونا. فيروس كورونا هو فيروس يسبب مرضًا يتراوح من أعراض خفيفة إلى شديدة. هناك نوعان على الأقل من فيروسات كورونا المعروف أنها تسبب المرض الذي يمكن أن يسبب أعراضًا شديدة. أمراض فيروس كورونا ٢٠١٩ (COVID١٩) هي نوع جديد من الأمراض لم يتم التعرف عليه من قبل لدى البشر. في ٣٠ يناير ٢٠٢٠ ، أعلنت منظمة الصحة العالمية أنها حالة طوارئ صحية عامة تثير قلق العالم. في ٢ مارس ٢٠٢٠ ، أبلغت إندونيسيا عن حالتي إصابة مؤكدة بـ COVID-١٩. يؤثر فيروس COVID-١٩ الحالي في إندونيسيا على المجتمع بأكمله.[3]

كان لهذا الوباء تأثير كبير على عالم التعليم. بالطبع ، لا يمكن إجراء التعلم وجهاً لوجه. يجب أن يتم التعلم عبر الإنترنت (على شبكة) ، مما يؤدي إلى عدم قدرة المعلمين على مساعدة الطلاب بشكل مباشر في عملية التعلم.

---

[1] Fitriana , *Pemanfaatan sumber daya air oleh masyarakat bantaran : Studi di banyu bening winongo yogyakarta*, (Skripsi,UIN Sunan Kalijaga, 2019) , 1

[2] Mohammad Syaifulloh, Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negri 7 Malang (Skripsi,UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020), 36

[3] Wahyu Aji Fatma Dewi. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar (Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 2 No 1 April 2020 P-Issn 2656-8063 E-Issn 2656-8071, Universitas Kristen Satya Wacana) hal. 56

غالبًا ما يشتكي الآباء من الظروف الحالية. عندما يتطلب التعلم عبر الإنترنت الذي يتطلب مساعدة الوالدين ، في بعض الأحيان لا يستطيع بعض الآباء مرافقة أطفالهم أثناء عملية التعلم. ومع ذلك ، غالبًا ما يسيء الأطفال استخدام أجهزتهم إذا لم يتم الإشراف عليهم.

في هذا العصر الرقمي ، هناك العديد من الألعاب الحديثة على شكل ألعاب عبر الإنترنت والتي تحظى بشعبية كبيرة لدى الأطفال والكبار. غالبًا ما تؤدي هذه الألعاب عبر الإنترنت إلى إهمال التزامات التعلم ، خاصة بين الطلاب. يمكن أن يحدث هذا بسبب نقص وعي الطلاب لتحديد أولويات التزامات التعلم الخاصة بهم.

بالإضافة إلى ذلك ، فإن التأثير السلبي لهذه اللعبة على الإنترنت هو أن العلاقة مع البيئة والأسرة تصبح ضعيفة لأن وقتهم معًا يتضاءل. ما يجعل المدمنين أيضًا معزولين عن الأصدقاء وعن البيئة الاجتماعية الحقيقية. يتم أيضًا تقليل المهارات الاجتماعية بحيث يصبح من الصعب بشكل متزايد الاختلاط مع الآخرين.

ومع ذلك ، ليس لجميع الألعاب عبر الإنترنت تأثير سلبي على المستخدمين. يمكن أن تكون الألعاب عبر الإنترنت أيضًا وسيلة تعليمية جيدة ومثيرة للاهتمام للطلاب ، لأن اللعب أثناء التعلم هو بالفعل أمر مثير للغاية ويمكن أن يكون الإستراتيجية الصحيحة لتطبيقها على أنشطة التدريس والتعلم.

ذكر سينجر ، مقتبسًا من فوفونج و أنيك ، أن اللعب يمكن للأطفال استخدامه لاستكشاف عالمهم وتطوير الكفاءة في محاولة للتغلب على عالمهم وتطوير إبداع الأطفال. من خلال لعب الأطفال لديهم القدرة على فهم المفاهيم علميًا دون إكراه. يمكن للأطفال تعلم العديد من المفاهيم الأساسية من خلال اللعب.[٤]

التعلم شيء معقد. التعلم هو أحد العناصر المهمة في الأنشطة التعليمية. التعلم هو عملية يقوم بها فرد يحاول تحقيق أهداف التعلم أو ما يسمى بنتائج التعلم ، وهو شكل من أشكال التغيير السلوكي الدائم نسبيًا.[٥] يعتمد نجاح تحقيق الأهداف التعليمية على عملية التعلم التي يمر بها الطلاب ، سواء في المدرسة أو خارج المدرسة. في التعلم ، يتم إنتاج أنواع مختلفة من السلوك ، مثل المعرفة والمواقف والمهارات والقدرات والمعلومات والقيم.[٦]

[4] Pupung puspa & anik lestariningrum, *Bermain& permainan Anak usia dini*, (Nganjuk : CV.Adjie Media Nusantara,2018), 4.

[5] Abdurrahman, mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta,2010), 28

[6] Raswan. *Pengaruh Metode Pembelajaran Eklektik Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa* Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasa Araban, Vol.5 No.1, (2018) 125.

أهمية دور الوالدين الذين يجب عليهم تقديم التوجيه والمشورة. من خلال توفير الحدود والقواعد في كل شيء. لا يحتاج الكبار فقط إلى فهم السلوك والأخلاق الحميدة ، بل يحتاج الأطفال أيضًا إلى فهم ذلك ، وفهم ما يريده الآباء منهم.[٧]

ليس الآباء فقط ، بل يلعب المعلمون أيضًا دورًا مهمًا في توفير التوجيه والمشورة للطلاب. يجب أن يكون المعلمون أيضًا قادرين على إنشاء تعلم مبتكر للطلاب وفقًا للعصر الحالي. كما قال علي بن أبي طالب: علموا أولادكم على أوقاتهم لا أوقاتكم. حقًا لقد خُلقوا لوقتهم ، بينما أنت مخلوق لوقتك. "

يتطلب العصر الحالي أن يكون المعلمون دائمًا مبتكرين في عملية التعلم ، حيث يمكن للمدرسين الاستفادة من الوسائط الموجودة في عملية التعلم. هناك أنواع مختلفة من وسائط التعلم ، التقليدية والرقمية.قيل في سورة الرعدو الآية ١١ :

اِنَّ الله لَا يغيرمابقوم حتى يغيروا ما بِاَنْفُسِهِمْ واِذَآ اَرَادَ الله بقوم سوء ا فلَا مرد لَهٗ ومالَهُمْ من دونه من والٍ

من الآثار الإيجابية لاستخدام الألعاب أنها يمكن أن تكون وسيلة تعليمية مثيرة للاهتمام ، خاصة للطلاب.من بينها تطبيق لعبة quizizz. يشتمل تطبيق quizizz على وسائط تعليمية رقمية تعتمد على تطبيق لعبة يحتوي على تعلم ومعبأ بطريقة جذابة في شكل لعبة مسابقة عبر الإنترنت.

لعبة quizizz هو تطبيق للألعاب عبر الإنترنت يحتوي على تعلُّم مُعبَّأ بطريقة جذابة في شكل لعبة مسابقة عبر الإنترنت. لعبة quizizz هي مزيج من شيئين ، وهما التعلم واللعب. يعتبر تطبيق اللعبة هذا قادرًا على زيادة اهتمام الطلاب بعملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك, يعتبر هذا التطبيق أيضًا قادرًا على التعامل مع المشكلات التي يواجهها العديد من أولياء الأمور والمعلمين. وهي إساءة استخدام الطلاب للهواتف المحمولة بسبب ظهور الألعاب عبر الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي التي يتم تطويرها حاليًا.

يساعد استخدام الاختبارات القصيرة المعلمين في إجراء التقييمات دون التقيد بالمكان ، كما أن المظهر الجذاب وإعدادات الوقت المنظمة ترشد تركيز الطلاب[٨]يسمح quizizz للطلاب أيضًا بالتنافس مع بعضهم البعض ويحفزهم على التعلم حتى تتحسن نتائج التعلم. يأخذ الطلاب الاختبارات في نفس الوقت في الفصل ويرون ترتيبهم المباشر على لوحة المتصدرين. يمكن للمدرسين أو المدرسين مراقبة العملية وتنزيل النتائج عند انتهاء الاختبار لتقييم أداء الطالب.

[7] Abu Sa'ad, Musthafa, *Positive Parenting*, (Sukoharjo : Kiswah Media, 2019), 105

[8] Susi Sulastri,M.Iqbal Akbar dkk, *Pengaplikasian Quizizz Pada Pembelajaran Laps-Talk-Ball Dalam Melatih Kemampuan complex Problem Solving Siswa*, (Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat, 2019) pp.341-346, 341.

وبذلك ، إلى جانب المزايا ، فإن quizizz له أيضًا نقص ، وهو أنه لا يمكن الوصول إليه إلا باستخدام شبكة الإنترنت. وهذا بالطبع يعتمد على قوة الإشارة ويتطلب رسوم إنترنت بسيطة.

التعلم هو عملية تفاعل الطلاب مع المعلمين وموارد التعلم في تحقيق تغيير السلوك الذي يتضمن المعرفة والمهارات والمواقف. أدى التقدم التكنولوجي إلى جعل العالم أصغر ، مما يعني أن التفاعلات بين الدول أصبحت أكثر كثافة.[٩] وبالمثل في إندونيسيا ، فإن العولمة أمر لا مفر منه. لذلك فإن تعلم لغة أجنبية مهم جدا ، فتعلم اللغة له دور مهم جدا خاصة في مجال التعليم. يمكن إجراء تعلم اللغة الأجنبية في المؤسسات الرسمية,مثل المدارس.

وجود مدرسة مهم جدا. ومع ذلك ، لن تقدم المدارس على الإطلاق أي ضمان لنجاح الفرد عندما يقتصر على استخدامه كمكان لنقل المعرفة. في حين يجب أن تكون المدرسة مكانًا لتحفيز التفكير وصقل الإبداع وتزوير العقل.[١٠]

اللغة العربية لغة أجنبية لأنها ليست لغة الحياة اليومية. تُستخدم اللغة العربية بشكل شائع كأداة تمهيدية للتواصل اليومي ، ولها خصائص لا تمتلكها اللغات الأخرى في جوانب مختلفة.[١١]

تعتبر اللغة العربية لغة مقدسة لكل مسلم ، لأن اللغة العربية هي لغة القرآن الكريم والسنة الشريف.[١٢] حيث يقرأ كل مسلم القرآن ويفهمه كمرشد لتحقيق أوامر الله وتجنب نواهي الله. كما ورد في كلمة الله في سورة الشورى الآيات ١٩٢-١٩٥:

لَتَنزِيلُ الْعَالَمِينَ (١٩٢) لَ الرُّوحُ الأَمِينُ (١٩٣) لَى لْبِكَ لِتَكُونَ الْمُنْذِرِينَ (١٩٤) لِسَانٍ مُبِينٍ (١٩٥)

تتزايد الحاجة إلى اللغة العربية كل يوم. خاصة في عالم التعليم ، كما نعلم اليوم ، المزيد والمزيد من المدارس الإسلامية تطبق مناهج تعلم اللغة العربية.

المدرسة الثنوية الحكومية لامبونج الوسطى هي مؤسسة للتعليم الثانوي أو مستوى المدرسة الثانوية تحت رعاية وزارة الدين في مقاطعة لامبونج. مدرسة إسلامية تطبق منهجًا لتعليم اللغة العربية ، ومكانًا يجري فيه الباحثون أبحاثًا. استنادًا إلى نتائج المقابلات مع معلمي المادة ، يعد تعلم اللغة العربية في المدرسة الثنوية الحكومية لامبونج الوسطى أحد الموضوعات التي تعتبر غير سهلة وأقل جاذبية . معظم الطلاب ما زالوا كثيرين ممن لم يتمكنوا من إتقان المواد الأساسية للغة العربية مثل إسم ، فعل و حرف

[9] Siti Muyaroh,Mega fajartika. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash Professional CS6 Pada Mata Pelajaran Biologi*, Ijcet vol. 6, no.2 (2017): 81-82

[10] Budi, j.Ferdinand setia , *Berpikir Ala Einstein Bertindak Ala Gahndhi* , (Yogyakarta : Diva Press, 2016), 24.

[11] M.Khalilullah, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif (Kemahiran Qiroah dan Kitabah)* Jurnal Sosial Budaya, Vol.8. No.01 (2011), 152-167.

[12] Fathur Rohman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang:Madani Media, 2015), 16.

، مما تسبب في عدم فهم الطلاب للمواد الأخرى المتعلقة بحوار. خلال فترة التعلم عبر الإنترنت ، استخدم الطلاب التعلم الإلكتروني ولكنهم لم يستخدموا تطبيقات الألعاب كوسائط تعليمية.[١٣]

بناءً على الخلفية الموضحة أعلاه ، اختار الباحث " انتفاع لعبة quizizz في تعليم اللغة العربية المدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى" لموضوع البحث.

ج. تعيين المشكلة

١. لم يفهم معظم الطلاب المادة الأساسية للغة العربية المتعلقة بلإسم , الفعل , والحرف والموضوع.

٢. خلال فترة التعلم عبر الإنترنت ، كانت الوسائط المستخدمة عبارة عن تعليم إلكتروني فقط ولم تستخدم وسائط التعلم في شكل تطبيقات ألعاب

٣. عدم اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية

د. صياغة المشكلة

١. كيف تتم عملية تطوير المواد التعليمية بانتفاع لعبة quizizz في تعلم اللغة العربية للفصل الحادي عشر المدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى ؟

٢. كيف استجابات الطلاب لاستخدام لعبة quizizz في تعلم اللغة العربية المدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى ؟

٣. ما هي مزايا ونقص من لعبة quizizz في تعلم اللغة العربية للفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى ؟

[13] Diah Istiana, "*Media Pembelajaran Bahasa Arab*" , Wawancara, 24 september 2020.

هـ.تحديد المشكلة

بناءً على تعيين المشكلات أعلاه ، يقتصر هذا البحث على:

١. استخدام ألعاب الاختبار في تعلم اللغة العربية للفصل الحادي عشر الطبيعي الأولى في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى من خلال تطوير مواد التدريس.

٢. المادة التي سيتم تدريسها هي التسهيلة لعبادة الله.

و. أهداف البحث

١. لمعرفة كيفية عملية تطوير المواد التعليمية باستخدام لعبة quizizz في تعلم اللغة العربية للصف الحادي عشر المدرسة الثانوية الحكومية الأولى لامبونج الوسطى.

٢. لمعرفة استجابات الطلاب في إنتفاع لعبة quizzz في تعلم اللغة العربية الصف الحادي عشر في المرسة الثنوية الحكومية لامبونج الوسطى.

٣. لمعرفة مزايا وعيوب استخدام لعبة quizizz في تعلم اللغة العربية للفصل الحادي عشر في المرسة الثنوية الحكومية لامبونج الوسطى.

ز. فوائد البحث

هذا البحث له فوائد عديدة منها:

١. الفوائد النظرية

يمكن استخدام هذا البحث كمرجع لأبحاث تطوير الوسائط الأخرى ، لا سيما في مجال تعليم اللغة العربية ويمكن استخدامه لإضافة معرفة أوسع حول الوسائط التعليمية العربية ، وخاصة وسائط التعلم الرقمية في شكل ألعاب quizizz, خاصة للباحثين و القراء.

٢. فوائد عملية

أ. للطلاب

ألعاب quizizz يمكن أن تكون وسيلة تعليمية ممتعة وأكثر متعة في تعلم اللغة العربية. ويمكن أن تزيد من دافع التعلم وخاصة في المواد العربية

ب. للمعلمين

يمكن أن يوفر البحث في لعبة quizizz كوسيلة لتعلم اللغة العربية الابتكار وزيادة إبداع المعلم في إنشاء الوسائط التعليمية وتطويرها.

ج. للباحثين

من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة وسيلة لتطوير وتحسين معرفة الباحثين وإعداد أنفسهم ليصبحوا معلمين محتملين.

ح. دراسة السابقة

فيما يلي دراسة شبيهة بالبحث الذي سيجريها الباحث.

الجدول ١.١

بحوث المماثلة

رقم	اسم الكاتب	الموضوع	نتيجة البحث	مكان عام	سنة النشر
١	ميرا وسيهاب الدين ويايان نوربيان	تقييم تعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق Quizizz في عصر Pandemic ١٩-Covid	Quizizz هو تطبيق يمكن أن يسهل على المعلمين تقييم تعلم اللغة العربية ويمكن أن يزيد من اهتمام	IMLA إندونيسيا	٢٠٢٠

		الطلاب بتعلم اللغة العربية.	Era		
٢٠١٧	مجلة الدراسات العربية	تعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب التفاعلية له تأثير إيجابي في زيادة إتقان المفردات العربية	الاستفادة من وسائط تعلم الألعاب التفاعلية في تعلم المفردات العربية	مُحَمَّد لقمان حكيم ، أخيار ، عسروي	٢
٢٠١٩	مهارات	في هذه الدراسة ، تظهر تصورات الطلاب للامتحانات ، القادرة على زيادة حماس الطلاب وتحفيزهم في تعلم اللغة العربية.	تصورات الطلاب لاستخدام Quizizz كوسيلة لتعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الثامن في مدرسة المعلم المحمدية يوجياكارتا	زراعة إلهامي	٣
٢٠٢٠	مجلة دافينا	يمكن أن يزيد Quizizz من دافع التعلم لدى الطلاب ولا توجد عقبات في تطبيق الاختبار كوسيلة تعليمية	تطبيق وسائط quizizz لممارسة مهارات الاستماع باللغة الألمانية للفئة X MAN ١ Malang	أجونج بيردانا ساكتى وليليس عفيفة	٤
٢٠٢٠	سماستا	يعد استخدام وسائط quizizz فعالة للغاية في تحسين اهتمام الطلاب بمهارات التعلم في مهارات الكتابة الإندونيسية	إستراتيجية تعلم اللغة الإندونيسية باستخدام وسائط quizizz في تحسين مهارات الكتابة في طلاب الصف العاشر بالمدرسة الثانوية	روزيتا دوي أنجرايني وفطري نورجانه	٥

الباب الخامس

الإختتام

أ. استنتاج

ينتج هذا البحث منتجات مواد تعليمية يتم تعبئتها بشكل جذاب في شكل ألعاب مسابقات. يمكن استخدام هذا المنتج كبديل لتسهيل فهم الطلاب للمواد التعليمية وحفظ المفردات. يمكن لهذا المنتج أيضًا أن يسهل على المعلمين تبسيط التعلم وزيادة تحفيز الطلاب ، خاصة في تعلم اللغة العربية. تكون منتجات الوسائط التعليمية الناتجة في شكل شرائح مادية ومسابقات مزودة بأصوات وصور مثيرة للاهتمام. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن للطلاب أيضًا العثور على إجابات لأسئلة الاختبار المتاحة على الفور. تشمل المنتجات الإعلامية التي تم تطويرها ما يلي:

ت. لعبة *quizizz* : منتج وسائط التعلم التفاعلي هذا في شكل روابط تفاعلية مجمعة في تطبيق لعبة يسمى *quizizz* . يتكون هذا المنتج من شريحة عنوان مادة واحدة وشريحة دليل مستخدم واحدة و ٧ شرائح مادية و ١٣ شريحة أسئلة.

ث. مادة : في هذا المنتج المواد المستخدمة تتضمن المعلومات المقدمة الصور والنصوص والصوت المصاحب للمادة. المواد الواردة في هذه الوسائط يبلغ مجموعها ٧ شرائح. المواد المقدمة في شكل مفردات ونص قصة.

ح. صورة : هذا المنتج الإعلامي مصحوب بصور ثابتة.

د.اختبار : هذا المنتج مصحوب باختبار في شكل أسئلة تتعلق بشرائح المواد ، بحيث يمكن استخدامه كأداة تقييم ذاتي للطالب لتحديد الفهم المتعلق بالمواد الموجودة.

أدى استخدام وسائط ألعاب الاختبار في هذا البحث إلى مواد تعليمية تفاعلية في شكل وحدة التعليمية. ما هي المواد التعليمية التي تم تطويرها من قبل الباحثين باستخدام نموذج التطوير ASSURE الذي يحتوي على ست مراحل من التطوير ، وهي:

١. تحليل خصائص المتعلم(تحليل شخصية الطالب)

٢. أهداف الدولة(حقيقي الهدف الصحيح)

٣. حدد الأساليب والوسائط والمواد(اختر الطريقة والوسائط والمواد)

٤. استخدم الوسائط والمواد(استخدام الوسائط والمواد)

٥. تتطلب مشاركة المتعلم(طلب مشاركة الطالب)

٦. تقييم(تقييم)

بناءً على استبيان الإجابة الذي تم ملؤه من قبل الطلاب ، يمكن ملاحظة أن الطالب العادي يعطي استجابة إيجابية لكل مؤشر. متوسط الدرجة الإجمالية لجميع المؤشرات هي ٩١٪ .يجعل انتفاع لعبة *Quizizz* هذه تعلم اللغة العربية أكثر إثارة للاهتمام ، مما يسهل على الطلاب فهم المواد والقدرة على زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم. بالإضافة إلى ذلك ، فإن الوسائط سهلة الاستخدام ومثيرة للاهتمام.

استخدام وسائط ألعاب الاختبار كمواد تعليمية له مزايا وعيوب. مزايا وعيوب المواد التعليمية التي تم تطويرها باستخدام وسائط ألعاب الاختبار هذه هي كما يلي:

١. مزايا

أ. يصبح التعلم أكثر إثارة وكفاءة

ب. الطلاب قادرون على الدراسة بشكل مستقل

ت. زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم

٢. نقص

أ. قوة الإشارة لها تأثير كبير على عملية التصنيع والاستخدام.

ب. لا توجد خيارات تحرير ، لذا إذا كانت هناك أخطاء ، فعليك البدء من نقطة الصفر.

ت. لا يمكن صنع المواد التعليمية إلا باستخدام جهاز كمبيوتر ، ولا يمكن استخدام الهاتف المحمول.

ب. اقتراح

تلقى إنتفاع لعبة quizizz كمواد تعليمية استجابة جيدة جدًا ، ولكن في الواقع لم يكن تطوير هذه المادة التعليمية مثاليًا. بناءً على اقتراحات العديد من الخبراء واستجابات الطلاب ، يمكن استخدام هذه الاقتراحات من قبل الباحثين لتطوير المزيد من المواد التعليمية.

المراجع

Abdul Hamid., dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab;Pendekatan,Metode,Strategi,Materi,dan Media*, Malang;UIN Press, 2008

Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran,* Bandung: Rosdakarya, 2016.

Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press, 2009.

Abdurrahman, mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar,* Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010.

Abu Sa'ad, Musthafa, *Positive Parenting,* Sukoharjo : Kiswah Media, 2019

Ali, Muhammad , *Strategi Pembelajaran Bhasa Arab ,* Yogyakarta : basan publishing, 2010.

Al-Qur'anul Karim, *Al-akhyar Terjemah Tafsir Perkata* , Bandung : Institut Quantum Akhyar, 2007.

Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press, 2014.

Ardiansyah, Ivan. Eksplorasi Pola Komunikasi Dalam Diskusi Menggunakan Moddle Pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia, Jurnal Kependidikan, No.2 Vol 5, 2013.

Arikunto, *Prosedur Penelitian,* Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2013.

Arum oktalina sari , Guntur Cahya Kesuma, Dian Anggraini, *Google Slide Dan Quizizz Dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Matematika*, Jurnal AdmathEdu. Vol.9. No.2. 2019.

Asna Andriyani, Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab, IAIN Tulung Agung , Ta'allum,2015 vol.3 no.1.

Ayu, Widya, *Implementasi model pembelajaran ASSURE dalam meningkatkan hasil belajar PAI di SMA Negri Kalianda,* Lampung : UIN Raden Intan Lampung, 2019.

Benny A Pribadi, Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses. Jakarta: PT Dian Rakyat, 2011

Budi, j.Ferdinand setia , *Berpikir Ala Einstein Bertindak Ala Gahndhi* , Yogyakarta : Diva Press, 2016.

Cece Wijaya, *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1992

Chandrawati, Sri Rahayu. Pemanfaatan E-learning Dalam Pembelajaran, No.2 Vol. 8. 2010. http://jurnal.untan.ac.id/

Darmawati, Ambo, *Aplikasi pembelajaran bahasa arab di Era Digital* , Sul-Sel : kaaffah learning Center, 2019.

Daryanto. *Menyusun modul, bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar.* Yogyakara: Penerbit Gava Media,2013

Diah Istiana, "*Media Pembelajaran Bahasa Arab"* , Wawancara, 24 september 2020.

Dzaki, Nur, Fitriyanti , *Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,* Seminar Nasional Matematika. Vol.1 . No.1 2020

Fathur Rohman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab,* Malang:Madani Media, 2015.

Fitra Kurniawati, Penerapan langkah-langkah model ASSURE dalam pemilihan media mata pelajaran IPA oleh guru SD Negri Kelas rendah se kecamatan seyegan.

Fitriana , *Pemanfaatan sumber daya air oleh masyarakat bantaran : Studi di banyu bening winongo yogyakarta,* Skripsi,UIN Sunan Kalijaga, 2019.

Guido. Evauation of a modular teaching approach in materials science and engineering. *American Journal of Educational Research,* 2(11), 1126-1130

Hadi, Sutrisno , *Metodologi Research* ,Yogyakarta : Andi Offset, 2004.

Hasan, Iqbal , *Metodologi penelitian,* Bogor : Ghalia Indonesia, 2002.

Hasyim, Adelina, Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah, Yogyakarta : Media Akademi, 2016.

Ikhwan Nugraha, Ardi Budiman, *Maharati Al 'Arabiyah,* Karawang : Yayasan Pusat Study Maharah, 2020.

Imam, Asrori dkk, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab* , Malang : MISYKAT Indonesia, 2012.

Imelda, *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD* ,Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED Vol.4 , No.2 , 2020.

Juwairiyah Dahlan, Metode Belajar Mengajar Bahasa Arab, Surabaya: Usaha Nasional, 1992

Kesuma, Mezan el khaeri, "*Pengembangan Modul Sharaf dengan Pendekatan Deduktif di pondok modern Madinah Lampung"* Studi Arab, vol. 11, no.11, (2020) : 31 , https ://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab.

Lasia Agustina, Indra Martha Rusmana, Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz, Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 2019.

Lasmiyati & Harta, I. (2014). Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP. *Jurnal pendidikanMatematika.* 9(2), 161-174.

M.Khalilullah, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif (Kemahiran Qiroah dan Kitabah)* Jurnal Sosial Budaya, Vol.8. No.01, 2011.

Mohammad Syaifulloh, Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negri 7 Malang , Skripsi,UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020.

Muhammad lukman hakim, Akhyar, Asrowi, *Pemanfaatan media pembelajaran game interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa arab,* Jurnal of arabic studies, Vol.2, No.2 , 2017.

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2012

Nasution. *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara, 2011

Nunuk Suryani, Achmad setiawan, dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* , Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2018.

Nurhairunnisah, Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sma Kelas X (Tesis : Universitas Negri Yogyakarta, 2015**.**

Prastowo, A. *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif: Menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.* Yogyakarta: DIVA Press,2012.

Pribadi, Beni , *Model-Model Desain sistem Pembelajaran,* Jakarta : Universitas Negri jakarta, 2009.

Pupung puspa & anik lestariningrum, *Bermain& permainan Anak usia dini,* Nganjuk : CV.Adjie Media Nusantara,2018.

Raswan. *Pengaruh Metode Pembelajaran Eklektik Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa* Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasa Araban, Vol.5 No.1, 2018.

Rusydi Ahmad Thu'aimah, Ta'lim al-Lughoh li-Aghrodh Khosoh: Mafahimah wa Manhajiyah

S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Radar Jaya Offset, 1992.

S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 1997

Sagala, Rumadani, *Balaghah* , Bandar Lampung : CV. Anugrah Utama Raharja, 2016.

Sar'an, Problematika Pembeajaran Bahasa Arab dan Solusinya, STAI YAPTIP : At- Tasiri'iy, 2019, vol.2 no.2.

Siti Muyaroh,Mega fajartika. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash Professional CS6 Pada Mata Pelajaran Biologi,* Ijcet vol. 6, no.2 , 2017.

Siyoto, Ali *Dasar Metodologi Penelitian* , Yogyakarta : Literasi Media Publishing, 2015.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* , Bandung : Alfabeta 2013.

Susi Sulastri,M.Iqbal Akbar dkk, *Pengaplikasian Quizizz Pada Pembelajaran Laps-Talk-Ball Dalam Melatih Kemampuan complex Problem Solving Siswa*, Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat, 2019 , pp.341-346.

Syahril, Pengembangan desain pembelajaran model ASSURE Pada Pembelajaran IPS SD/ MI, jurnal tarbiyah al-awlad, 2018 no.1 vol.8.

Syaifulloh, Mohammad *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negri 7 Malang* , Skripsi,UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020.

Unik Hanifah Salsabila, dkk *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*, Jurnal IlmiahIilmu Terapan universitas Jambi, Vol.4, No.2 , 2020.

Wahyu Aji Fatma Dewi. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar (Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 2 No 1 April 2020 P-Issn 2656-8063 E-Issn 2656-8071, Universitas Kristen Satya Wacana.

Warsita, *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya* , Jakarta : Rineka Cipta , 2008.

Yoselia, Alvi Kusuma, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring (online) fisikapada materi usaha dan energi kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus TP. 2019/2020* Skripsi, Universitas Sanatha DharmaYogyakarta, 2020.

Yulia Isratul Aini, Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu, Jurnal Kependidikan, Vol. 2, No. 25,2019.