Dzihni: journal on Arabic Education, Linguistics, and Literary Studies
Vol. 4, No. 01, 2026
ISSN: 2987-8268
https://ejournal.idia.ac.id/index.php/dzihni/index

The role of using Kahoot application as a platform for learning Arabic to improve student's motivation at Islamic high schools "Arriyadlah" paiton probolinggo

دور استخدام تطبيق كاهوت (Kahoot) كوسيلة تعليم اللغة العربية لتحسين دافعية الطلاب في المدرسة الثانوية "الرياضة" بيطان بروبولنجو

[1] Firda Safira, [2] Muhammad Sugianto, [3]Shobirin
[1,2,3]Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo
*Corresponding E-mail: firdasafira654@gmail.com

Abstract

This study is motivated by the low motivation of students to learn Arabic, which stems from some teachers' reliance on traditional methods and the limited use of technology-based teaching tools. The aim of this study is to investigate how the Kahoot app can be used as a teaching tool in Arabic language instruction and to demonstrate The role of using Kahoot application as a platform for learning Arabic to improve student's motivation at Islamic high schools "Arriyadlah" paiton probolinggo. The study relied on the theoretical framework related to teaching methods, the Kahoot app as an interactive teaching tool, and learning motivation theory. The study employed a qualitative, descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation, with the school principal, the Arabic language teacher, and the students serving as the primary sources of information. Data analysis was conducted through data reduction, presentation, and the derivation of results, with their validity verified using the triangulation method across sources and methods. The study's results showed that the use of Kahoot! in Arabic language instruction requires the availability of appropriate facilities such as computers, internet access, and a projector, in addition to thorough preparation by the teacher and the selection of questions appropriate to the instructional material. The results also indicated that the use of Kahoot! contributes to increasing students' activity, enthusiasm, and participation in the learning process, thereby enhancing their motivation to learn Arabic.

Keywords: Kahoot app, digital educational media, Arabic language learning, student motivation.

ملخص البحث

تنطلق هذه الدراسة من انخفاض دافعية الطلبة في تعلم اللغة العربية نتيجة اعتماد بعض المعلمين على الأساليب التقليدية وقلة استخدام الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا. وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة كيفية استخدام تطبيق كاهوت كوسيلة تعليمية في تعلم اللغة العربية، وبيان دور استخدام تطبيق كاهوت (KAHOOT) كوسيلة تعليم اللغة العربية لتحسين دافعية الطلاب في المدرسة الثانوية "الرياضة" بيطان بروبولنجو. اعتمدت الدراسة على الإطار النظري المتعلق بوسائل التعليم، وتطبيق كاهوت بوصفه وسيلة تعليمية تفاعلية، إضافة إلى نظرية دافعية التعلم. استخدمت الدراسة المنهج الكيفي بنوعه الوصفي. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة والتوثيق مع مدير المدرسة ومعلم اللغة العربية والطلبة كمصادر رئيسة للمعلومات. أما تحليل البيانات فتم من خلال تقليل البيانات وعرضها واستخلاص النتائج، مع التحقق من صحتها باستخدام أسلوب التثليث في المصادر والطرق. وأظهرت نتائج الدراسة أن تطبيق كاهوت في تعليم اللغة العربية يتطلب توفر مرافق مناسبة مثل الحاسوب والإنترنت وجهاز العرض، إضافة إلى إعداد جيد من قبل المعلم واختيار أسئلة تتناسب مع المادة التعليمية. كما بينت النتائج أن استخدام كاهوت يسهم في زيادة نشاط الطلبة وحماسهم ومشاركتهم في عملية التعلم، مما يؤدي إلى تعزيز دافعيتهم في تعلم اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: تطبيق كاهوت، الوسائط التعليمية الرقمية، تعلم اللغة العربية، دافعية الطلاب.

المقدمة

تُعدّ التكنولوجيا نتاجًا لإبداع الإنسان ووسيلة أساسية يستخدمها لتلبية مختلف احتياجات الحياة. فهي لا تقتصر على كونها أداة عملية فحسب، بل تعكس أيضًا تطور التفكير والمنطق البشري. إن استخدام التكنولوجيا في مختلف الأنشطة الإنسانية يدل على تطور العقلانية البشرية وقدرتها على الابتكار وإيجاد الحلول للمشكلات التي تواجهها في الحياة اليومية (Balya, 2023) .

تلعب التكنولوجيا دورًا مهمًا في نقل المعرفة وتبادلها بين الأفراد والمجتمعات. وفي مجال التعليم على وجه الخصوص، أصبحت التكنولوجيا عنصرًا أساسيًا يدعم تحقيق أهداف التعلم. إذ تتيح للطلاب فرصة توسيع معارفهم وآفاقهم الفكرية من خلال الوصول إلى مصادر متنوعة للمعلومات. كما تساعد التكنولوجيا المعلمين في تنظيم عملية

التدريس وتقديم المواد التعليمية بطرق أكثر فعالية وسهولة، إضافة إلى تسهيل عملية تقييم نتائج تعلم الطلاب (Lailan, 2024).

إن التقدم التكنولوجي ظاهرة مستمرة لا يمكن تجنبها، حيث تظهر الابتكارات الجديدة مع مرور الوقت. ويرتبط هذا التطور ارتباطًا وثيقًا بمجال التعليم، لأن التعليم يُعدّ أحد العوامل الرئيسة التي تدفع عجلة التطور التكنولوجي(Shobirin et al., 2025). ومن خلال استخدام التكنولوجيا في التعليم، يمكن للمعلمين الوصول إلى مصادر معرفية واسعة والبحث عن المعلومات المتعلقة بالمواد الدراسية بسهولة. كما يشجع ذلك المعلمين على الإبداع في استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية والجذابة التي تساعد الطلاب على فهم الدروس بشكل أفضل .

و تشير الملاحظات الأولية التي أجرتها الباحثة في المدرسة الثانوية "الرياضة" بيطان بروبولنجو إلى أن عدداً من الطلاب يُظهرون انخفاضاً في دافعية تعلم اللغة العربية داخل الفصل الدراسي. ويتضح ذلك من خلال ضعف مشاركة بعض الطلاب أثناء الدرس، وقلة التفاعل عند طرح الأسئلة، إضافة إلى شعور عدد منهم بالملل أثناء عملية التعلم. كما بيّنت نتائج المقابلات الأولية مع معلم اللغة العربية أن بعض الطلاب يواجهون صعوبة في فهم المفردات والتراكيب العربية بسبب اختلافها عن لغتهم اليومية، الأمر الذي يجعلهم أقل اهتماماً بالمادة الدراسية (Siregar & Nasution, 2020)أن الدافعية تُعد من أهم العوامل المؤثرة في نجاح تعلم اللغة العربية، لأن ضعف الدافعية يؤدي إلى انخفاض اهتمام الطلاب ومشاركتهم في عملية التعلم.

ومن ناحية أخرى، لا يزال استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية في تعليم اللغة العربية محدوداً، حيث يعتمد بعض المعلمين على أساليب تقليدية تركز على الشرح المباشر وحفظ المفردات، دون توظيف الوسائط الرقمية التي تتناسب مع اهتمامات الطلاب في العصر الحالي. وقد أدى ذلك إلى ضعف الحماس لدى بعض الطلاب أثناء عملية التعلم، خاصة في الصفوف التي تحتاج إلى أنشطة تعليمية مشوقة وتفاعلية. ويؤكد (Hindi, 2020) أن استخدام الألعاب التحفيزية والوسائط الرقمية التفاعلية في تعليم اللغة العربية يسهم في زيادة دافعية الطلاب ويجعل عملية التعلم أكثر جذباً ومتعة، لما تحتويه من عناصر المنافسة والتفاعل المباشر.

وتزداد هذه المشكلة مع كثرة استخدام الطلاب للهواتف الذكية ووسائل التواصل الاجتماعي في حياتهم اليومية، مما يجعلهم أكثر ميلاً إلى الوسائط الرقمية التفاعلية مقارنة بطرائق التعلم التقليدية. ولذلك، أصبحت الحاجة ملحّة إلى استخدام وسائل تعليمية حديثة قادرة على جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم على المشاركة الفعالة في تعلم اللغة العربية.

وفي هذا السياق، يُعد تطبيق كاهوت من الوسائل التعليمية القائمة على التعلّم التفاعلي والتلعيب (Gamification)، حيث يوفّر بيئة تعليمية تجمع بين المنافسة والمتعة والتفاعل المباشر. ومن هنا، ترى الباحثة أن استخدام تطبيق كاهوت يمكن أن يسهم في خلق جوّ تعليمي أكثر نشاطاً وحماساً داخل صفوف اللغة العربية في المدرسة الثانوية "الرياضة" بيطان بروبولنجو.

إضافة إلى ذلك، أظهرت العديد من الدراسات أن استخدام تطبيق كاهوت يُعد وسيلة تعليمية فعّالة في تحسين عملية التعليم والتعلّم داخل الفصل الدراسي. فقد بيّن (Owen & Licorish, 2020) أن كاهوت يساعد على تقليل عوامل التشتت لدى الطلاب، ويزيد من تركيزهم ومشاركتهم أثناء عملية التعلم مقارنة بالأساليب التقليدية. كما أن استخدامه يخلق بيئة تعليمية تفاعلية تعتمد على المنافسة والتغذية الراجعة الفورية، مما يسهم في رفع دافعية الطلاب للتعلّم. ولذلك، تسعى هذه الدراسة إلى إثبات أن استخدام تطبيق كاهوت في تعليم اللغة العربية يمكن أن يكون أداة فعّالة في تعزيز حماس الطلاب وتشجيعهم على المشاركة النشطة داخل الصف الدراسي.

وتُعد اللغة العربية لغة ذات مكانة خاصة في العالم الإسلامي، لأنها لغة القرآن الكريم والحديث النبوي الشريف، كما أنها وسيلة لفهم مصادر الشريعة الإسلامية والتواصل بين المسلمين. وقد قال الله سبحانه وتعالى في القرآن الكريم: ﴿إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ﴾. ومن هنا، فإن تحسين جودة تعليم اللغة العربية يُعد أمراً مهماً، خاصة في ظل وجود بعض الصعوبات التي يواجهها الطلاب في تعلمها، مما يستدعي تطوير طرائق التدريس والوسائل التعليمية بما يتناسب مع حاجات المتعلمين(Hanum, 2017) . وبناءً على ذلك، ترى الباحثة أن استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية مثل تطبيق كاهوت يمكن أن يثبت فاعليته في جعل تعلم اللغة العربية أكثر جذباً ومتعة، وبالتالي زيادة دافعية الطلاب نحو تعلمها.

ومع ذلك، يواجه بعض الطلاب صعوبات في تعلم اللغة العربية، لأنها تُعد لغة أجنبية بالنسبة لهم وتتميز بتراكيب لغوية وقواعد مختلفة عن لغتهم الأم. كما أن اعتماد بعض المعلمين على أساليب التدريس التقليدية مثل أسلوب المحاضرة، مع قلة استخدام الوسائل التعليمية، قد يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل وانخفاض دافعيتهم للتعلم. لذلك من الضروري دمج الوسائط التعليمية الترفيهية والتفاعلية في عملية التعليم، سواء كانت عبر الإنترنت أو دون اتصال بالإنترنت (Iftanti et al., 2025).

وفي هذا السياق، تعد المدرسة الثانوية "الرياضة" مثالًا على المؤسسات التعليمية التي تسعى إلى تطوير عملية التعليم. فقد تأسست هذه المدرسة عام 1997 ويقودها الدكتور مُحَمَّد كمدير للمدرسة، ويعمل فيها نحو ثلاثين معلمًا متخصصين في مجالاتهم المختلفة. تقع المدرسة في قرية باندیان بمنطقة بايتون في مقاطعة بروبولينغو. وتعتمد المدرسة المنهج المستقل في التعليم، كما تقدم ثلاثة برامج تعليمية رئيسة، وهي برنامج العلوم الطبيعية، وبرنامج العلوم الاجتماعية، والبرنامج الديني. إضافة إلى المواد العامة، يتضمن المنهج الدراسي في هذه المدرسة مواد إضافية مثل اللغة العربية واللغة العربية التخصصية. ويهدف إدخال مادة اللغة العربية التخصصية إلى تشجيع الطلاب على تنمية اهتمامهم وشغفهم بتعلم اللغة العربية.

ومع ذلك، أظهرت بعض الملاحظات أن عددًا من الطلاب في هذه المدرسة يعانون من انخفاض الدافعية لتعلم اللغة العربية. ويرجع ذلك إلى عدة عوامل، من بينها انشغال الطلاب باستخدام الأجهزة الإلكترونية لفترات طويلة، والمشكلات الأسرية، وصعوبة فهم اللغة العربية لأنها ليست لغتهم الأم، إضافة إلى الصعوبات التي يواجهها بعض الطلاب في قراءة الكلمات العربية.

وبالنظر إلى هذه التحديات، أصبح من الضروري البحث عن طرق تعليمية مبتكرة يمكن أن تساعد على زيادة دافعية الطلاب وتحسين نتائج تعلمهم. ولهذا بدأ معلمو اللغة العربية في المدرسة الثانوية "الرياضة" في استخدام وسائل تعليمية تفاعلية تعتمد على التكنولوجيا. ومن بين هذه الوسائل تطبيق كاهوت الذي يُستخدم كمنصة تعليمية قائمة على الألعاب بهدف زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم وتحفيزهم على دراسة اللغة العربية بحماس أكبر، حيث تؤكد الدراسة أن الألعاب التعليمية تسهم في رفع الدافعية وتحسين التفاعل داخل الصف الدراسي.

ومن خلال استخدام هذا التطبيق، يمكن للطلاب المشاركة في أنشطة تعليمية ممتعة وتنافسية، مما يساعد على تعزيز اهتمامهم بالمادة الدراسية ويجعل عملية التعلم أكثر تفاعلية وجاذبية. وبالتالي، يمكن القول إن دمج التكنولوجيا، وخاصة التطبيقات التعليمية التفاعلية مثل كاهوت ، يمثل خطوة مهمة في تطوير تعليم اللغة العربية وتحسين دافعية الطلاب للتعلم.

منهجية البحث

استخدمت هذه الدراسة المنهج النوعي الوصفي، لأنه يُعد من المناهج المناسبة لفهم الظواهر التربوية في سياقها الطبيعي، خاصة ما يتعلق باستخدام تطبيق كاهوت (Kahoot) في تعليم اللغة العربية ودوره في تعزيز دافعية الطلاب للتعلم. ويعتمد هذا المنهج على المدخل التفسيري (Interpretive Approach) الذي يهدف إلى فهم الظواهر من خلال وصفها وتحليلها بصورة عميقة ومنظمة (Sugiyono, 2018). وقد أشارت دراسة (Shobirin et al., 2025)إلى أن استخدام الوسائط الرقمية التفاعلية في تعليم اللغة العربية يساعد الباحثين والمعلمين على فهم سلوك المتعلمين ودوافعهم داخل البيئة التعليمية بصورة أكثر عمقًا.

أُجريت هذه الدراسة في المدرسة الثانوية "الرياضة" بيطان بروبولنجو، وتركزت على عملية استخدام تطبيق كاهوت في تعليم اللغة العربية. وتُعد الباحثة الأداة الرئيسة في جمع البيانات وتحليلها، حيث قامت بالنزول المباشر إلى الميدان لمتابعة عملية التعلم وملاحظة التفاعل بين المعلم والطلاب أثناء استخدام التطبيق. وقد أوضح (Hindi, 2020)أن دراسة استخدام التطبيقات التعليمية التفاعلية في تعليم اللغة العربية تتطلب ملاحظة مباشرة لسلوك الطلاب أثناء التعلم للكشف عن أثرها في زيادة الدافعية والمشاركة الصفية.

وقد مرّت إجراءات البحث بعدة مراحل منظمة، بدأت بالملاحظة الأولية لتحديد المشكلات المتعلقة بانخفاض دافعية الطلاب في تعلم اللغة العربية، ثم قامت الباحثة بمراجعة الدراسات السابقة والأدبيات المتعلقة بالتعلم التفاعلي واستخدام كاهوت في التعليم. بعد ذلك، تم إعداد أدوات البحث وتحديد مصادر البيانات وتقنيات جمعها.

اعتمدت الدراسة على نوعين من مصادر البيانات، وهما:

1. البيانات الأولية

وهي البيانات التي حصلت عليها الباحثة مباشرة من الميدان من خلال الملاحظة والمقابلات. وشملت هذه البيانات مدير المدرسة، ومعلم اللغة العربية، وعددًا من طلاب المدرسة الثانوية "الرياضة" بيطان بروبولنجو.

2. البيانات الثانوية

وهي البيانات التي تم الحصول عليها من الوثائق والمصادر المكتوبة، مثل الكتب العلمية، والمقالات البحثية، وخطط الدروس، والصور، والسجلات المدرسية المتعلقة بعملية تعلم اللغة العربية.

أما تقنيات جمع البيانات.

استخدمت الباحثة الملاحظة التشاركية من خلال حضور عملية التعلم داخل الفصل الدراسي لمتابعة كيفية استخدام تطبيق كاهوت، وملاحظة تفاعل الطلاب ودافعيتهم أثناء التعلم .كما أن الملاحظة المباشرة تُعد من أكثر الأساليب فاعلية في دراسة دافعية الطلاب داخل بيئات التعلم التفاعلية، حيث اعتمدت العديد من الدراسات على بطاقات الملاحظة للكشف عن مستوى الدافعية والانخراط لدى المتعلمين في البيئات التعليمية الحديثة(Yusuf, 2025) . أجرت الباحثة مقابلات شبه منظمة مع مدير المدرسة ومعلم اللغة العربية وبعض الطلاب بهدف الحصول على معلومات أكثر عمقًا حول استخدام تطبيق كاهوت ودوره في تعزيز دافعية التعلم. وقد أشارت دراسة (Siregar & Nasution, 2020)إلى أن المقابلات تساعد في الكشف عن العوامل النفسية والتعليمية التي تؤثر في دافعية تعلم اللغة العربية لدى الطلاب.

استُخدمت الوثائق بوصفها بيانات داعمة، مثل خطط التدريس، والصور، ونتائج الأنشطة التعليمية، وبعض السجلات المتعلقة بعملية التعلم. وفي تحليل البيانات، استخدمت الدراسة (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024)

وللتأكد من مصداقية البيانات، استخدمت الدراسة أسلوب التثليث (Triangulation)، من خلال مقارنة البيانات المستقاة من الملاحظة والمقابلات والوثائق، إضافة إلى مقارنة المعلومات بين المصادر المختلفة، بهدف ضمان صحة النتائج واتساقها. وترى الدراسات الحديثة في مجال البحث النوعي أن التثليث يُسهم في رفع مستوى الموثوقية وتقوية نتائج الدراسات التربوية، خاصة في الأبحاث المتعلقة بالتعلم الرقمي والتفاعلي.

نتيجة البحث ومناقشتها

يتبين من نتائج الملاحظات والمقابلات والوثائق المتعلقة بتطبيق كاهوت كوسيلة لتعليم اللغة العربية في مدرسة الثانوية "الرياضة" بيطان بروبولنجو أن هناك عدة أمور أساسية يجب إعدادها قبل استخدامه في عملية التعلم.

أولاً، يُعد توفر المرافق المناسبة شرطًا مهمًا لتطبيق كاهوت، لأنه منصة تعليمية تعتمد على التكنولوجيا والإنترنت. لذلك يحتاج المعلمون والطلاب إلى أجهزة مثل الحواسيب المحمولة أو أجهزة Chromebook ، وأجهزة العرض، وشبكة الإنترنت(Wi-Fi)، ومكبرات الصوت. وقد أوضح مدير المدرسة في المقابلة أن المدرسة تمتلك مرافق كافية مثل السبورات والكتب وأجهزة Chromebook والإنترنت وأجهزة العرض. كما أكدت الملاحظات الميدانية للباحثة أن هذه الموارد التكنولوجية متوفرة في المدرسة وتساعد على جعل التعلم أكثر نشاطًا وتمكن المعلمين من الاستفادة من التطورات التكنولوجية في التعليم. ويتفق ذلك مع ما أشار إليه (Biyaumi, U'thfi, 2019)من أن نجاح استخدام الألعاب التحفيزية في تعليم اللغة العربية يعتمد على توفر بيئة تعليمية رقمية مناسبة تدعم التفاعل والمشاركة داخل الصف الدراسي، حيث تشير الدراسات إلى أن البيئات التعليمية الرقمية التفاعلية تسهم في رفع الدافعية وتحسين اندماج الطلاب في عملية التعلم.

ثانيًا، يُعد التحضير الشامل قبل استخدام كاهوت خطوة مهمة لضمان نجاح عملية التعلم. إذ يجب على المعلم إعداد جميع الأدوات والوسائل اللازمة قبل بدء الدرس، مثل الحواسيب وأجهزة العرض والاتصال بالإنترنت. وأوضح مدرس اللغة العربية الأستاذ أحمد قصييري أن استخدام كاهوت يتطلب تحضيرًا جيدًا لأنه يعتمد على أسئلة قصيرة ويستخدم غالبًا كوسيلة لتقييم فهم الطلاب بعد فترة من التعلم. ويرى أن استخدامه مرة واحدة على الأقل في الشهر يمكن أن يساعد على تعزيز ذاكرة الطلاب وفهمهم للمواد الدراسية. ويتوافق ذلك مع نظرية التعلم البنائي التي ترى أن التعلم يصبح أكثر فاعلية عندما يشارك الطلاب بصورة نشطة في عملية التعلم، وليس فقط من خلال التلقي السلبي للمعلومات. كما أشار(Alsubhi, 2025).إلى أن التخطيط الجيد لاستخدام الوسائط التعليمية الرقمية يساعد المعلم على تحقيق أهداف التعلم بطريقة أكثر تفاعلية وجذبًا للطلاب، حيث تؤكد الدراسات أن الوسائط المتعددة التفاعلية تسهم في تحسين التفاعل والدافعية داخل بيئات التعلم الرقمية.

ثالثًا، تُعد دقة إعداد المواد والأسئلة عنصرًا مهمًا في استخدام كاهوت. حيث يوفر التطبيق أنواعًا مختلفة من الأسئلة مثل الاختيار من متعدد وأسئلة الصواب والخطأ، ويمكن للمعلمين تعديل هذه الأسئلة وفقًا لمستوى الطلاب والمواد التعليمية. وأكد الأستاذ أحمد قصييري أن نجاح دور استخدام كاهوت يعتمد على مدى ملاءمة الأسئلة لقدرات الطلاب. كما أشار أحد الطلاب، مُحَمَّد هاشم، إلى أن استخدام كاهوت في مادة اللغة العربية يجعل عملية الإجابة أسهل وأكثر متعة. ويرى (Al'athi, 2022)أن تنوع الأنشطة والأسئلة التعليمية يسهم في زيادة دافعية الطلاب، لأن الطلاب يشعرون بالحماس عندما تكون عملية التعلم متنوعة وتفاعلية، حيث تؤكد الدراسات أن الأنشطة التفاعلية المتنوعة تساعد على رفع مستوى المشاركة والانخراط في التعلم.

كما أظهرت الملاحظات أن المعلم استخدم كاهوت بعد شرح المادة الدراسية للطلاب كوسيلة لتقييم فهمهم من خلال أسئلة الاختيار من متعدد والصواب والخطأ. وخلال التطبيق شاركت الباحثة أيضًا في الإجابة على الأسئلة مع الطلاب بهدف فهم التحديات التي قد يواجهها المعلمون والطلاب أثناء استخدام التطبيق. ويؤكد ذلك ما ذكره (Mahmud, 2021)أن استخدام التقنيات التعليمية الحديثة يساعد على خلق بيئة تعليمية تشجع الطلاب على المشاركة والتفاعل بصورة أكبر مقارنة بالطرائق التقليدية، حيث تؤكد الدراسات أن هذه التقنيات تتيح للمتعلمين الوصول إلى موارد تعليمية غنية، وتسهم في تعزيز المشاركة الفعالة والتعلم الذاتي المستمر.

أما فيما يتعلق بمناقشة نتائج البحث، فقد تبين (Afifah & Jannah, 2024) أن دور استخدام كاهوت كوسيلة تعليمية له تأثير إيجابي في زيادة دافعية الطلاب للتعلم، إذ يوفر التطبيق ميزات تفاعلية متعددة مثل الألعاب والاختبارات والمناقشات والاستطلاعات، مما يجعل عملية التعلم أكثر متعة وتفاعلًا، وقد أكدت الدراسات أن كاهوت يسهم في تعزيز المشاركة والاهتمام والدافعية لدى متعلمي اللغة العربية. كما تتضمن ميزاته عرض الأسئلة مع الصور أو الفيديوهات، والإجابات الملونة، وتحديد الوقت للإجابة، وحساب النقاط، وعرض قائمة المتصدرين، إضافة إلى الموسيقى المصاحبة أثناء اللعب. ويتفق ذلك مع نظرية الدافعية في التعلم التي تؤكد أن وجود التعزيز الفوري والتفاعل والمنافسة يسهم في رفع اهتمام الطلاب بالتعلم. كما أوضح (Abuabat, 2022) أن استخدام الألعاب التحفيزية الرقمية في تعليم اللغة العربية يساعد على زيادة الحماس والمشاركة الصفية، لأن الطلاب يشعرون بالمتعة والتحدي أثناء التعلم، مما يؤدي إلى

تحسين دافعيتهم نحو تعلم اللغة العربية، حيث تؤكد الدراسات أن الألعاب التعليمية الرقمية تسهم في رفع مستوى التفاعل والدافعية لدى الطلاب.

وبفضل هذه الميزات التفاعلية، أصبح تطبيق كاهوت وسيلة تعليمية جذابة يمكن أن تسهم في تعزيز اهتمام الطلاب وحماسهم لتعلم اللغة العربية في مدرسة الثانوية "الرياضة" بيطان بروبولنجو. وهذا يتماشى مع نتائج المقابلات التي أجريت مع الطلاب، كما هو موضح أدناه:

السؤال: هل يمكن لتطبيق كاهوت أن يزيد من دافعيتك للتعلم؟ حاول أن تشرح ما الذي يجعل دافعيتك للتعلم يزداد عند استخدام كاهوت؟

أظهرت نتائج المقابلات مع عدد من الطلاب أن استخدام تطبيق كاهوت في تعلم اللغة العربية أسهم في زيادة دافعيتهم وحماسهم أثناء عملية التعلم. وقد عبّر الطلاب عن شعورهم بالمتعة والتفاعل عند استخدام التطبيق داخل الفصل الدراسي، بسبب ما يحتويه من ميزات تفاعلية متنوعة. وأوضح مُحَمَّد هاشم أن كاهوت يُعد وسيلة ممتعة للتعلم، لأن التطبيق يعرض الأسئلة بطريقة جذابة تتضمن الصور والإجابات الملونة، إضافة إلى لوحة ترتيب المتصدرين التي تزيد من روح المنافسة بين الطلاب.

كما أشار حسبي الله إلى أن دافعيته للتعلم ازدادت عند استخدام كاهوت، لأن التطبيق يجمع بين التعلم والترفيه في الوقت نفسه، من خلال الموسيقى والعروض الرسومية التي تجعل جو التعلم أكثر متعة وحيوية. وهذا يدل على أن العناصر الترفيهية داخل التطبيق تساعد على تقليل شعور الطلاب بالملل أثناء تعلم اللغة العربية.

ومن جهة أخرى، أوضحت راني ساسميتا أن استخدام ميزة الصواب والخطأ داخل كاهوت يجعل عملية الإجابة أكثر سهولة وإثارة، خاصة مع وجود الموسيقى والتصميم التفاعلي الذي يجذب انتباه الطلاب. كما بينت أنداه موليدا أن الإجابة باستخدام النقر على الخيارات أسهل من الكتابة التقليدية، مما يساعد الطلاب على التفاعل بصورة أسرع وأكثر راحة أثناء التعلم. وأضافت أن الألوان والموسيقى ولوحة المتصدرين تجعل التعلم أكثر تشويقًا.

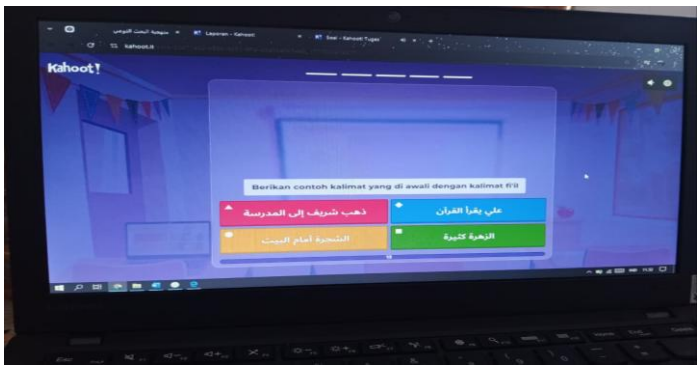
وتشير هذه النتائج إلى أن دور استخدام كاهوت يسهم في خلق بيئة تعليمية تفاعلية قائمة على المنافسة والمتعة، الأمر الذي يؤدي إلى زيادة مشاركة الطلاب داخل الصف ورفع مستوى دافعيتهم لتعلم اللغة العربية، حيث تؤكد الدراسة

(Asmawatika, 2024) أن استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية يسهم في جذب اهتمام الطلاب وتحفيزهم على المشاركة الفعالة في عملية التعلم. ويتفق ذلك مع ما أشار إليه (Hindi, 2020) من أن دور استخدام الألعاب التحفيزية الرقمية يساعد على جعل عملية التعلم أكثر جذبًا للطلاب، لأن عناصر التفاعل والتحدي والتغذية الراجعة الفورية تعزز اهتمامهم بالمادة التعليمية. كما تؤكد هذه النتائج نظرية الدافعية في التعلم التي ترى أن توفير بيئة تعليمية ممتعة وتفاعلية يسهم في تحسين رغبة الطلاب في المشاركة والاستمرار في التعلم.

بناءً على نتائج المقابلات مع طلاب الصف العاشر، يتبين أن دور استخدام تطبيق كاهوت في دروس اللغة العربية ساهم في زيادة دافعيتهم للتعلم، وذلك بسبب الميزات المتنوعة والمثيرة للاهتمام التي يوفرها التطبيق. فقد أشار الطلاب إلى أن عناصر مثل عرض الأسئلة، والإجابات الملونة، والموسيقى المشوقة، ولوحة المتصدرين، والصور أو مقاطع الفيديو الجذابة، تجعل عملية التعلم أكثر متعة وتشويقًا. كما أكدت ملاحظات الباحثة أن الطلاب يظهرون حماسًا كبيرًا عند الإجابة على الأسئلة باستخدام كاهوت، حيث ينتظرون بشغف معرفة صحة إجاباتهم، ويزداد دافعهم للمشاركة بفضل المنافسة التي تخلقها لوحة المتصدرين والموسيقى المصاحبة، مما يدفعهم للسعي للحصول على أعلى الدرجات.

دور كاهوت في تحسين دافعية الطلاب للتعلم يرجع إلى الميزات المتنوعة التي تجذب الانتباه، مما يولد شعوراً بالمتعة تجاه تعلم اللغة العربية ويحفز مشاركة الطلاب الفعالة في عملية التعلم. وفي هذا الصدد، هناك بعض الميزات الجذابة في كاهوت التي يمكن وصفها على النحو التالي:

الصورة ١.١: عرض السؤال على شاشة الكمبيوتر



الصورة أعلاه تُظهر السؤال المعروض على شاشة الكمبيوتر المحمول الخاص بالمعلم، والذي يتم عرضه أثناء الدرس. وتظهر في الصورة أسئلة متعددة الخيارات مصحوبة بتصميم جذاب.

أظهرت الدراسة أن استخدام كاهوت كوسيلة لتعليم اللغة العربية قادر على تحسين دافعية الطلاب للتعلم، وبالتالي يمكن القول بأن الفرضية الأولية قد تم تأكيدها. ويظهر هذا التحسن من خلال حماس الطلاب ومشاركتهم وانخراطهم، والتي تتأثر بعناصر التلعيب مثل المنافسة والمرئيات الجذابة ونظام النقاط. ومن الناحية النظرية، تؤكد هذه النتائج أن دافع التعلم يتأثر بعوامل داخلية وخارجية، حيث تلعب الوسائط التفاعلية مثل كاهوت دور المحفز الفعال.

ومع ذلك، تعتمد فعالية كاهوت على توفر المرافق، واستعداد المعلم، وملاءمة المواد (Owen & Licorish, 2020). ولذلك، من الناحية العملية، ينبغي استخدام كاهوت بشكل استراتيجي كوسيلة داعمة للتعلم، وليس كطريقة وحيدة، حتى تكون نتائج التعلم أكثر فعالية.

من الناحية النظرية، تدعم نتائج هذه الدراسة العديد من الأبحاث الحديثة التي تشير إلى أن استخدام كاهوت كوسيلة تعليمية قائمة على التلعيب قادر على تعزيز دافع الطلاب ومشاركتهم. أظهرت دراسة أجراها Agustin (Aibar, yolanda, 2024) أن كاهوت يعزز انتباه الطلاب ومشاركتهم النشطة في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، وجد (Rayan & Watted, 2024) أن كاهوت يخلق بيئة تعليمية تفاعلية مما يؤثر إيجابياً على الدافع ونتائج التعلم. علاوة على ذلك، أظهرت دراسات أخرى أيضاً أن كاهوت يؤثر على زيادة الثقة بالنفس والتفوق الأكاديمي للطلاب. في سياق تعلم اللغات، أثبتت كاهوت قدرتها على زيادة المشاركة والتحفيز في التعلم بشكل ملحوظ (Rojabi et al., 2022). بل إن نتائج التحليل التلوي الأحدث تؤكد أن كاهوت لها تأثير كبير على تحسين التحفيز، واستبقاء المعرفة، والأداء الأكاديمي للطلاب(Özdemir, 2025).

الملخص

بناءً على نتائج البحث من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق حول دور استخدام تطبيق كاهوت كوسيلة تعليم اللغة العربية لتحسين دافعية الطلاب في مدرسة الثانوية "الرياضة" بيطان بروبولنجو، تبيّن أن هناك يؤثر إيجابياً على

تعزيز دافعية الطلاب للتعلم. ويتجلى ذلك من خلال زيادة حماس الطلاب ونشاطهم ومشاركتهم في عملية التعلم. وبالتالي، فإن فرضية البحث التي تنص على أن دور استخدام كاهوت يمكن أن يحسن دافعية الطلاب للتعلم تُعتبر مقبولة.

ومع ذلك، فإن دور استخدام تطبيق كاهوت لا تنفصل عن العوامل الداعمة، مثل توفر المرافق والمعدات، واستعداد المعلم في تصميم الدروس، وملاءمة المواد الدراسية لقدرات الطلاب. ولذلك، فإن دور استخدام تطبيق كاهوت يكون أكثر ملاءمة كوسيلة داعمة للتعلم يتم دمجها بشكل استراتيجي في عملية التعليم والتعلم.

ومن المتوقع أن يقوم الباحثون في المستقبل بتطوير هذا البحث من خلال دراسة دور استخدام كاهوت على نتائج التعلم أو المهارات اللغوية بشكل أكثر تحديدًا، وكذلك استخدام مناهج أو أساليب بحثية مختلفة للحصول على نتائج أكثر شمولية.

المصادر والمراجع

Abuabat, D. A. (2022). *Electronic Educational Games and Its Relationship to Learning Motivation for Elementary School Students in E-Learning Platforms from Teachers' Point of View: al-Al'āb al-Ta'līmiyyah al-Iliktrūniyyah wa-'Alāqatuhā bi-Dāfi'iyyat al-Ta'allum Ladā Ṭullāb al-Marḥalah al-Ibtidā'iyyah fī Manṣṣāt al-Ta'allum al-Iliktrūnī min Wajhat Naẓar al-Mu'allimāt*. 01(6), 58–80.

Afifah, N., & Jannah, R. (2024). *Students' Perceptions of Using Kahoot in Arabic Language Learning*. *3*(1), 61–77.

Agustin Aibar, yolanda, yulieth dan ana maria. (2024). *Gamification in the classroom : Kahoot ! As a tool for university teaching innovation*. *March*, 1–8. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084

Al-'Āṭī, B. Muḥammad 'Abd. (2022). Athar Takāmul Namaṭ al-Anshiṭah (al-Murtabiṭah/Ghayr al-Murtabiṭah) bi-al-Muḥtawā al-Ta'līmī fī Bī'ah Ta'allum Iliktrūnī Muta'addid al-Fawāṣil Qā'imah 'alā Muḥaffizāt al-Al'āb 'alā Tanmiyat Mahārāt Taṭwīr Bī'āt al-Ta'allum al-Shakhṣiyyah wa-al-Dāfi'iyyah li-al-Injāz wa-Khafḍ al-'Ib' al-Ma'rifī Ladā al-Ṭullāb al-Mu'allimīn. *Teknūlūjiyā al-Ta'līm: Silsilat Dirāsāt wa-Buḥūth*, 32(3), 91–115.

Muḥammad Aḥmad al-Ṣubḥī. (2025). Namūdhaj IMDE al-Muqtaraḥ li-Taṣmīm wa-Taqyīm al-Wasā'iṭ al-Muta'addidah al-Tafā'uliyyah fī Ḍaw' Anmāṭ al-Ibḥār al-

Raqmiyyah fī al-Ta‘līm. *Journal of Educational and Human Sciences*, (47), 187–200.

Agustin Aibar, yolanda, yulieth dan ana maria. (2024). *Gamification in the classroom : Kahoot ! As a tool for university teaching innovation*. *March*, 1–8. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084

Muḥammad Rāfi‘ī, & Asmāwtīkā Sārī. (2024, September). *The Effect of Using Arabic Cartoon Media to Increase Motivation in Arabic Language Learning: Ta’thīr Istikhdām al-Wasā’iṭ al-Kartūniyyah al-‘Arabiyyah li-Ziyādat al-Dāfi‘iyyah fī Ta‘allum al-Lughah al-‘Arabiyyah.* In Proceeding of International Conference for Postgraduate Students in Teaching Arabic Language, Literature and Linguistics, 2(1), 38–50.

Balya, M. D. (2023). KEMAJUAN iTEKNOLOGI iDAN iPOLA iHIDUP iMANUSIA i DALAM iPERSPEKTIF iSOSIAL iBUDAYA. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, *1*(3), 274–301.

Biyaumī, U‘ṭfī, I. (2019). Athar Uslūb ‘Arḍ al-Ma‘lūmāt (al-Kullī wa-al-Taḥlīlī) bi-Istikhdām al-Wāqi‘ al-Mu‘azzaz wa-Uslūb al-Ta‘allum fī Bī’ah Wāqi‘ Mu‘azzaz Qā’imah ‘alā al-Al‘āb al-Taḥfīziyyah li-Tanmiyat Mahārāt al-Tawāṣul al-Ijtimā‘ī wa-al-Dāfi‘iyyah Ladā Ṭullāb Teknūlūjiyā al-Ta‘līm. *Teknūlūjiyā al-Ta‘līm: Silsilat Dirāsāt wa-Buḥūth*, 29(11), 289–427.

Hanum, M. (2017). *Taṭbīq Ta‘līm al-Lughah al-‘Arabiyyah fī al-Madāris al-Ibtidā’iyyah (SD IT) bi-Manṭiqat Malāng ‘alā Asās Kafā’ah al-Mu‘allim fī Taṭbīq Ta‘līm al-Lughah al-‘Arabiyyah fī al-Madāris al-Ibtidā’iyyah: Mi‘yār Rushdī Aḥmad Ṭu‘aymah*. Risālat al-Mājistīr.

Hindī, & D./Usāmah Muḥsin. (2020). Tawẓīf al-Al‘āb al-Taḥfīziyyah (Gamification) fī Ta‘līm al-Lughah al-‘Arabiyyah li-al-Nāṭiqīn bi-Ghayrihā wa-Atharuhu ‘alā Ziyādat Dāfi‘iyyat al-Ta‘allum Ladayhim. Teknūlūjiyā al-Tarbiyah Dirāsāt wa-Buḥūth, 44(3), 1–42.

Iftanti, E., Madayani, N. S., Budhi, A. S., Program, E. E., Java, E., Program, E. E., & Java, E. (2025). *(Journal of English Education and Linguistics Studies) P-ISSN: 2407-2575 E-ISSN: 2503-2194 https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/jeels*. *12*, 109–140.

Lailan, A. (2024). SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah. *Nusantaraglobal*, *3*(7), 3257–3262.

Mahmūd, K. (2021). al-Tafā‘ul Bayna Namaṭ al-Ta‘allum al-Tashārukī wa-al-Uslūb al-Ma‘rifī bi-Bī’at Shabakāt al-Wīb al-Ijtimā‘iyyah wa-Atharuhu fī Tanmiyat Mahārāt Intāj al-Mawāqi‘ al-Ta‘līmiyyah wa-al-Wa‘y al-Tiknūlūjī li-al-Ṭullāb al-Mu‘allimīn. *Majallat al-Baḥth al-‘Ilmī fī al-Tarbiyah*, 22(3), 166–260.

Owen, H. E., & Licorish, S. A. (2020). *T HE E FFECTIVENESS OF K AHOOT ! ON J UNIOR AND S ENIOR I NFORMATION S CIENCE S TUDENTS ’ L EARNING*. *4608*, 511–553.

Hindī, & D./Usāmah Muḥsin. (2020). Tawẓīf al-Al‘āb al-Taḥfīziyyah (Gamification) fī Ta‘līm al-Lughah al-‘Arabiyyah li-al-Nāṭiqīn bi-Ghayrihā wa-Atharuhu ‘alā Ziyādat Dāfi‘iyyat al-Ta‘allum Ladayhim. Teknūlūjiyā al-Tarbiyah Dirāsāt wa-Buḥūth, 44(3), 1–42.

Özdemir, O. (2025). *Kahoot ! Game-based digital learning platform : A comprehensive meta-analysis*. *11*(June 2024), 1–24. https://doi.org/10.1111/jcal.13084

Qomaruddin, Q., & Sa’diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, *1*(2), 77–84.

Rayan, B., & Watted, A. (2024). *education sciences Enhancing Education in Elementary Schools through Gamified Learning : Exploring the Impact of Kahoot ! on the Learning Process*. *14*, 277.

Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., & Hayuningtyas, N. (2022). *Kahoot , is it fun or unfun ? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores , engagement , and motivation*. *10*(September), 1–11. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.939884

Owen, H. E., & Licorish, S. A. (2020). *T HE E FFECTIVENESS OF K AHOOT ! ON J UNIOR AND S ENIOR I NFORMATION S CIENCE S TUDENTS ’ L EARNING*. *4608*, 511–553.

Shobirin, S., Holimi, M., Ishlahuddin, I., & Shomad, A. (2025). Dirāsah Nintunūghrāfiyyah Ḥawla Ta‘līm al-Lughah al-‘Arabiyyah ‘Abra Wasā’il al-Tawāṣul al-Ijtimā‘ī Yūtūb. *Lugawiyyat*, 7(2), 108–119.

Siregar, R. H., & Nasution, J. F. (2020). al-Dāfi‘ fī Ta‘allum al-Lughah al-‘Arabiyyah. *Tharīqah ‘Ilmiyyah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan & Bahasa Arab*, 8(1), 83–98.

SUGIYONO, M. R. (2018). *METODE PENELITIAN KUALITATIF. Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif. Cocok Untuk: 1. Mahasiswa SI, S2, S3. 2. Dosen dan peneliti Ed. 3 Cet. 2 Thn. 2018*.

Yusuf, Y. dām M. (2025). Fa‘āliyyat Istikhdām al-Sabbūrah al-Tafā‘uliyyah fī Tanmiyat al-Dāfi‘iyyah li-al-Ta‘allum wa-‘Alāqatuhā bi-Mustawayāt al-Fahm al-Qirā’ī min Wajhat Naẓar Ṭalabat al-Ṣaff al-Khāmis al-Ibtidā’ī bi-Muḥāfaẓat Masqaṭ bi-Sulṭanat ‘Umān. 5(1), 433–471.