

ملخص البحث

ألفان أولوي: مقارنة بين استخدام وسيلة تطبيق كاهوت (KAHOOT) وتطبيق كويزليت (QUIZLET) لترقية إتقان الطلاب للمفردات العربية (دراسة شبه تجريبية في المدرسة المتوسطة الأهلية Intan as-Sali باندوغ)

يُعدّ إتقان المفردات جانباً أساسياً من جوانب تعليم اللغة العربية، إذ يُشكّل أساساً لمهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. ومع ذلك، في الواقع العملي، وخاصةً في المدرسة المتوسطة الأهلية إنتان السالي باندوغ، لا يزال إتقان الطلاب للمفردات العربية منخفضاً. تشير الملاحظات الأولية إلى أن الطلاب يجدون صعوبة في تذكر المفردات واستخدامها بشكل صحيح بسبب محدودية أساليب التعليم التقليدية ونقص الحافز للتعلم. مع تطور التكنولوجيا الرقمية، تُستخدم تطبيقات تفاعلية متنوعة مثل Kahoot و Quizlet على نطاق واسع في تعلم اللغة العربية. وقد أظهرت الأبحاث السابقة فعالية كلا التطبيقين في تحسين إتقان المفردات، ولكن حتى الآن، لم تُجرَ سوى دراسات قليلة تُقارن بينهما بشكل مباشر لتحديد أيهما أكثر فعالية.

تهدف هذه الرسالة إلى معرفة فروق فعالية استخدام تطبيقي Kahoot و Quizlet في ترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الأهلية إنتان السالي باندوغ. كما تهدف إلى وصف حالة إتقان الطلاب للمفردات قبل وبعد التطبيق، وتقييم كيفية تطبيق التطبيقين في عملية التعليم من خلال ملاحظات المعلمين والطلاب. ومن المتوقع أن تقدم هذه الدراسة نظرة عامة عملية على وسائل التعليم الرقمية الأكثر فعالية، وأن تكون مرجعاً للمعلمين في اختيار الاستراتيجيات المناسبة لترقية جودة تعلم اللغة العربية.

استخدمت هذه الرسالة تصميمًا شبه تجريبي (*quasi experimental design*) مع تصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة (*nonequivalent control group design*). تألفت العينة من فصلين: فصل Kahoot (٢١ طالباً) وفصل Quizlet (٢٠ طالباً). وتضمنت أساليب جمع البيانات اختبارات (قبلية وبعديّة) لقياس إتقان الطلاب للمفردات، وملاحظات لتقييم عملية التعلم باستخدام تطبيقي Kahoot و Quizlet، وتوثيقاً لدعم بيانات البحث.

أظهرت النتائج أن متوسط درجات الاختبار البعدي لفئة كاهوت كان ٧٢,٦٢، بينما كان متوسط درجات فئة كويزليت أعلى، حيث بلغ ٧٨,٧٥. وحصل اختبار *t* للعينات المستقلة (*independent samples t-test*) على قيمة دلالة إحصائية $0.000 < 0.05$ ، مما يشير إلى وجود فرق جوهري بين المجموعتين. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن تطبيق كويزليت أكثر فعالية من كاهوت في تحسين إتقان الطلاب لمفردات اللغة العربية.

Abstract

Alfan Aulawi: Comparison of the use of Kahoot and Quizlet applications in improving students' mastery of Arabic vocabulary (quasi-experimental study at SMP Plus Intan as-Sali Bandung)

Vocabulary mastery is a fundamental aspect of Arabic language learning, as it forms the foundation for listening, speaking, reading, and writing skills. However, in practice, particularly at Intan As-Sali Plus Junior High School, students' Arabic vocabulary mastery remains low. Initial observations indicate that students struggle to remember and use vocabulary appropriately due to the limitations of conventional learning methods and a lack of motivation to learn. With the advancement of digital technology, various interactive applications such as Kahoot and Quizlet are widely used in Arabic language learning. Previous research has shown that both applications are effective in improving vocabulary mastery, but so far there have been few studies directly comparing the two to determine which application is more effective.

This study aims to determine the differences in effectiveness of using the Kahoot and Quizlet applications in improving Arabic vocabulary mastery of seventh-grade students at SMP Plus Intan As-Sali. Furthermore, this study also aims to describe the condition of students' vocabulary mastery before and after the treatment, and assess how the two applications are implemented in the learning process through teacher and student observations. Thus, this study is expected to provide an empirical overview of more effective digital learning media, as well as serve as a reference for teachers in selecting appropriate strategies to improve the quality of Arabic language learning.

The study used a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The sample consisted of two classes: a Kahoot class (21 students) and a Quizlet class (20 students). Data collection techniques included tests (pretest and posttest) to measure students' vocabulary mastery, observations to assess the learning process using the Kahoot and Quizlet applications, and documentation to support the research data.

The results showed that the average posttest score for the Kahoot class was 72.62, while the Quizlet class was higher at 78.75. The independent samples t-test obtained a significance value of $0.036 < 0.05$, indicating a significant difference between the groups. Therefore, it can be concluded that the Quizlet application is more effective than Kahoot in improving students' Arabic vocabulary mastery.

Abstrak

Alfan Aulawi: perbandingan penggunaan media aplikasi kahoot dan aplikasi quizlet dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa (studi kuasi eksperimen di SMP Plus Intan as-Sali Bandung)

Penguasaan kosakata merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab, karena kosakata menjadi dasar dalam keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, realitas di lapangan khususnya di SMP Plus Intan As-Sali, penguasaan kosakata bahasa Arab siswa masih rendah. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa siswa kesulitan mengingat dan menggunakan kosakata secara tepat karena keterbatasan metode pembelajaran yang cenderung konvensional serta minimnya motivasi belajar. Seiring perkembangan teknologi digital, berbagai aplikasi interaktif seperti Kahoot dan Quizlet banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kedua aplikasi ini efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata, namun sejauh ini belum banyak kajian yang membandingkan keduanya secara langsung untuk mengetahui aplikasi mana yang lebih efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizlet dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII SMP Plus Intan As-Sali. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta menilai bagaimana penerapan kedua aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran melalui hasil observasi guru dan siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai media pembelajaran digital yang lebih efektif, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam memilih strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan model *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas: kelas Kahoot (21 siswa) dan kelas Quizlet (20 siswa). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes (pretest dan posttest) untuk mengukur penguasaan kosakata siswa, observasi untuk menilai proses penerapan pembelajaran dengan aplikasi Kahoot dan Quizlet, serta dokumentasi untuk mendukung data penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest siswa kelas Kahoot adalah 72,62, sedangkan kelas Quizlet lebih tinggi yaitu 78,75. Uji *independent samples t-test* memperoleh nilai signifikansi $0,036 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antar kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizlet lebih efektif dibandingkan Kahoot dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.