



The Effectiveness of Using the Quizalize Platform in Mastering Reading Comprehension among Ninth-Grade Students at Binjai Tigo Nagari Private Junior High School, Pasaman

فعالية استخدام منصة **Quizalize** في إتقان فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع في المدرسة المتوسطة الأهلية بنجاي تيجو ناجاري باسامان

Nursi Nuraini¹, Eka Rizal²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

E-mail: nursinuraini29@gmail.com¹, ekarizal@uinbukittinggi.ac.id²

Submission: 23-04-2026

Revised: 20-05-2026

Accepted: 06-06-2026

Published: 28-06-2026

Abstract

This study was motivated by the low reading comprehension ability of ninth-grade students at Binjai Tigo Nagari Private Junior High School, Pasaman, particularly due to difficulties in vocabulary mastery and low learning motivation caused by the limited use of interactive learning media and the lack of variation in teaching strategies for reading skills. This study aimed to investigate the effectiveness of the Quizalize platform in improving students' reading comprehension skills. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Non-equivalent Control Group Design. The population consisted of all 28 ninth-grade students, who were divided into an experimental group and a control group. Data were collected through observation, tests, and documentation, and were analyzed using the Independent Sample t-test with the assistance of IBM SPSS Statistics 25. The findings revealed a statistically significant difference between the two groups, as the mean score of the experimental group increased from 31.66 in the pre-test to 61.66 in the post-test. The significance value obtained was 0.015, which was lower than 0.05, indicating that the use of the Quizalize platform was effective in enhancing students' reading comprehension skills. Furthermore, the average N-Gain score of 0.43 indicated that the level of effectiveness was categorized as moderate. These findings highlight the importance of integrating interactive digital media into Arabic language learning, particularly in reading instruction, in order to improve students' motivation and learning outcomes.

Keywords: Quizalize platform, reading comprehension, reading skill.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan siswa kelas IX di Madrasah Tsanawiyah Swasta Binjai Tigo Nagari Pasaman dalam memahami teks bacaan bahasa Arab akibat kesulitan menguasai kosakata, serta rendahnya motivasi belajar yang disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan kurangnya variasi strategi pengajaran dalam keterampilan membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas



© 2026 by the authors; This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

penggunaan platform Quizalize dalam meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa kelas IX. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental tipe *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 28 orang dan terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-test* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok, di mana rata-rata nilai siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari 31,66 pada pre-test menjadi 61,66 pada post-test. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,015 lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizalize efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa. Selain itu, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,43 menunjukkan bahwa tingkat efektivitas penggunaan Quizalize berada pada kategori sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya pemanfaatan media digital interaktif dalam pengembangan keterampilan bahasa Arab, khususnya keterampilan membaca, guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Keterampilan membaca, pemahaman membaca, Quizalize

ملخص البحث

وجدت الباحثة أن مشكلة تعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف التاسع بالمدرسة المتوسطة الأهلية بنجاي تيجو ناجاري باسامان تتمثل في ضعف قدرتهم على فهم النصوص المقروءة نتيجة صعوبة استيعاب المفردات، وانخفاض دافعيتهم للتعلم بسبب قلة استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية وتنوع استراتيجيات التدريس في مهارة القراءة. ويهدف هذا البحث إلى الكشف عن فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية مهارة فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع. استخدمت الباحثة المنهج الكمي بالتصميم شبه التجريبي من نوع *Non-equivalent Control Group Design*، وتكون مجتمع البحث من جميع طلاب الصف التاسع البالغ عددهم ٢٨ طالباً، موزعين إلى مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة. وُجمعت البيانات من خلال الاختبار القبلي والبعدي، ثم حُللت باستخدام اختبار *(Independent Sample t-test)* بمساعدة برنامج IBM SPSS Statistics 25. وأظهرت نتائج البحث وجود فرق دال إحصائياً بين نتائج المجموعتين؛ حيث ارتفع متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية من ٣١,٦٦ في الاختبار القبلي إلى ٦١,٦٦ في الاختبار البعدي، بينما بلغ مستوى الدلالة الإحصائية (٠,٠١٥) وهي أقل من (٠,٠٥)، مما يدل على فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية فهم المقروء لدى الطلاب. كما بلغ متوسط الكسب المعدل (٠,٤٣) *(N-Gain)*، وهو ما يشير إلى أن مستوى الفعالية يقع ضمن الفئة المتوسطة. وتدل هذه النتائج على أهمية توظيف الوسائل الرقمية التفاعلية في تطوير مهارات اللغة العربية، خاصة مهارة القراءة، بما يسهم في زيادة دافعية الطلاب وتحسين نتائج تعلمهم.

الكلمات المفتاحية: فهم المقروء، مهارة القراءة، وسيلة Quizalize

المقدمة

تُعد مهارة القراءة إحدى المهارات الأساسية في تعليم اللغة العربية، إذ تمثل أداة رئيسة لاكتساب المعرفة وفهم النصوص وتحليلها. ولا يقتصر تعليم القراءة على قدرة الطلاب على نطق الكلمات والجمل نطقًا صحيحًا، بل يمتد إلى تمكينهم من فهم المعاني والأفكار الواردة في النصوص المقروءة وتفسيرها وربطها بالسياق اللغوي والمعرفي. ولذلك، فإن تنمية مهارة فهم المقروء تُعد من الأهداف الجوهرية في تعليم اللغة العربية، خاصة في المراحل التعليمية المتوسطة التي يبدأ فيها الطلاب بالتعامل مع نصوص أكثر تعقيدًا من الناحية اللغوية والدلالية (Abdiyah, Febrianta, Rizal, & Yusra, 2022).

Rizal, & Yusra, 2022)

ويُعرف فهم المقروء بأنه عملية عقلية تفاعلية تقوم على الربط بين القارئ والنص والسياق من أجل استخلاص المعنى وفهم المعلومات الواردة في النصوص المكتوبة. وتتطلب هذه العملية امتلاك الطالب لقدرات لغوية ومعرفية متعددة، مثل فهم المفردات، وتحليل التراكيب، والاستنتاج، والنقد، والتفسير (Al-Najjār, 2003). وقد أشارت دراسات عديدة إلى أن ضعف فهم المقروء لدى الطلاب يُعد من أبرز التحديات التي تواجه تعليم اللغة العربية، ويرتبط ذلك بعدة عوامل، من بينها محدودية المفردات، وضعف الدافعية للتعلم، وقلة استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية التي تساعد على تنشيط عملية التعلم وزيادة مشاركة الطلاب داخل الفصل الدراسي (Putri, 2017).

ومع التطور السريع في التكنولوجيا التعليمية، برزت أهمية توظيف الوسائل الرقمية التفاعلية في دعم عملية تعلم اللغات، لما توفره من بيئات تعليمية أكثر جذبًا وتحفيزًا للطلاب. ويُعد التعلم القائم على التلعيب (Gamification) من الاتجاهات الحديثة التي أثبتت فاعليتها في تحسين دافعية المتعلمين ورفع مستوى تفاعلهم مع المحتوى التعليمي، من خلال دمج عناصر الألعاب في العملية التعليمية. ويتمحور هذا حول النظرية السلوكية Behaviorisme التي تركز على العلاقة بين المثير والاستجابة، ولها إسهام كبير في تطوير تكنولوجيا التعليم. وتماشيا مع هذا التصور، يركز هدف التعليم وفقا للنظرية السلوكية على إضافة المعرفة. وفي هذه النظرية، ينظر إلى التعلم على أنه نشاط محاكياتي أو ذو طابع تقليدي، يتطلب من متعلم إعادة عرض المعرفة التي سبق تعلمها في شكل تقارير، أو اختبارات قصيرة، أو امتحانات. (Hamruni, Irza A. syahadda, Zakiah, 2021) هذا النهج، يُنظر إلى التعلم على أنه نتيجة للتكرار وتعزيز السلوك المرغوب فيه من خلال

تقديم تغذية راجعة واضحة. وتعمل تكنولوجيا التعليم على دمج هذا المبدأ من خلال تطبيقات متنوعة، مثل برمجيات التدريب والممارسة Drill and Practice، والاختبارات القصيرة التفاعلية، وأنظمة التعليم القائمة على التلعي Quizalize (Siti Khoiriyah et al., 2025). Gamification المستخدمة في هذا البحث. وفي سياق تعليم اللغة العربية، يمكن أن تسهم الوسائل الرقمية التفاعلية في تعزيز مهارات اللغة المختلفة، خاصة مهارة القراءة، عبر تقديم أنشطة تعليمية وتقييمية أكثر تشويقاً وتفاعلاً. أصبح استخدام تكنولوجيا المعلومات والإنترنت جانباً مهماً جداً من جوانب الحياة اليومية. (Pipit Muliayah et al., 2020) ومن أبرز أشكال هذا الاستخدام التي تزداد شعبيتها هو توظيف المنصات التفاعلية مثل الاختبارات القصيرة (Quiz). Quiz لا يقتصر على الترفيه فقط، بل يُوفر أيضاً فرصة للمستخدمين لاختبار معارفهم وتطويرها في مجالات مختلفة، بدءاً من المعلومات العامة إلى المواضيع المتخصصة.

ومن بين المنصات الرقمية التعليمية التي حظيت باهتمام في السنوات الأخيرة منصة Quizalize، وهي منصة إلكترونية تتيح للمعلمين إنشاء اختبارات وأنشطة تعليمية تفاعلية يمكن الوصول إليها عبر الحاسوب أو الأجهزة اللوحية أو الهواتف الذكية. وتكمن مزايا منصة Quizalize في عدة خصائص رئيسية ذات صلة بتنمية فهم المقروء. أولاً، تتيح التغذية الراجعة الفورية للمتعلم معرفة موضع خطأ وتصحيحه آنياً، مما يسرع عملية التعلم (Nurfadhilah, Nurfiana, Nurjannah, 2023). ثانياً، تسهم عناصر التلعيب مثل اكتساب النقاط والترتيب والمنافسة في تعزيز دافعة المتعلمين ومشاركتهم الفعالية. ثالثاً، تساعد خاصية متابعة تقدم المتعلمين آنياً المعلم على تقديم دعم تعليمي أكثر دقة.

وترتبط هذه الخصائص الثلاث نظرياً بتنمية فهم المقروء في اللغة العربية، فالتغذية الراجعة تساعد على تصحيح فهم المفردات والتراكيب، والتلعيب يزيد من كثافة قراءة النص، والمتابعة الآنية تمكن المعلم من التركيز على جوانب فهم المقروء الضعيفة كتحديد الفكرة الرئيسة. فقد أثبتت نتائج البحث في المدرسة العالية الحكومية الثامنة بجومبانج أن تطبيق كويزيليز كوسيلة للتقويم يؤثر تأثيراً ذا دلالة إحصائية في رفع حماس الطلاب للتعلم وكفاءة المعلم في تحليل تحصيل مهارة القراءة (Arsyad & Suhadi, 2025). وعلى المستوى الجامعي، توصلت دراسة حديثة إلى أن التعلم القائم على Quizalize فعال في تعزيز فهم المقروء لدى طلاب الفصل الدراسي الأول (Dani &

(Yuliasari, 2026). ويتطابق تحصيل مهارة القراءة وفهم المقروء المشار إليهما في الدراستين مفهوماً مع مؤشرات فهم المقروء المستهدف في هذا البحث. وتدعم الأدلة التجريبية أيضاً مزايا Quizalize كوسيلة للتقويم. فقد أظهرت نتائج البحث في المدرسة العالية الحكومية الثامنة بمجانب أن تطبيقه يؤثر تأثيراً ذا دلالة إحصائية في رفع حماس الطلاب للتعلم وكفاءة المعلم في تحليل تحصيل مهارة القراءة.

وتتسق هذه النتائج مع دراسات أخرى في السياق التربوي العام، وتمتاز هذه المنصة بقدرتها على تقديم تغذية راجعة فورية، وتعزيز مشاركة الطلاب، وخلق بيئة تعليمية قائمة على التفاعل والتنافس الإيجابي. (Lismawati, miatin rachmawati, eko susanto, 2024) كما أشارت بعض الدراسات السابقة إلى فعالية استخدام Quizalize في تحسين نتائج التعلم وزيادة دافعية الطلاب في بعض المواد الدراسية. فقد توصلت دراسة (Istianda, Efriani, Agustiani, Islam, & Raden, 2025) إلى أن استخدام Quizalize أسهم في تحسين نتائج تعلم الطلاب ضمن فئة فعالية متوسطة، كما أكدت دراسة (Setyabudi, 2025) أن هذه المنصة جعلت عملية التقويم أكثر جذباً وأسهمت في رفع تفاعل الطلاب أثناء التعلم. ورغم أن منصات أخرى مثل (Kahoot) و (Quizizz) تقدم أيضاً مفهوم التلعيب ذاته، إلا أن محدودية منصة (Kahoot) تكمن في ارتكانها بالشاشة الرئيسية، مما يتسبب غالباً في تأخر الاستجابة نتيجة تشتت انتباه الطلاب بين الشاشة المشتركة وأجهزتهم الخاصة. (España-Delgado, 2023) وعلى العكس من ذلك، تتميز منصتا (Quizizz) و (Quizalize) بآلية التعلم الذاتي الموجه التي تتيح للمتعلمين الإجابة وفقاً لسرعة قراءتهم الفردية، حيث تظهر الأسئلة وخيارات الإجابة مباشرة على شاشة كل طالب دون الحاجة للارتباط بالشاشة الرئيسية. (Faziah, Suhaimi, Frasischa, Kurniawan, & Kurniah, 2025)

وعلى الرغم من النتائج الإيجابية التي توصلت إليها الدراسات السابقة، فإن معظمها ركز على استخدام Quizalize في مواد تعليمية عامة أو في سياقات تعليمية مختلفة، في حين لا تزال الدراسات المتعلقة باستخدام هذه المنصة في تنمية قدرة فهم المقروء في تعليم اللغة العربية، خاصة لدى طلاب المرحلة المتوسطة، محدودة. ومن هنا تظهر الحاجة إلى إجراء دراسة تتناول فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع في المدارس المتوسطة.

وانطلاقاً من الدراسة التمهيدية التي أجرتها الباحثة في المدرسة المتوسطة الأهلية بنجاي تيجو ناجاري باسامان بتاريخ ٢٣ أغسطس ٢٠٢٥، تبين أن مستوى فهم المقروء لدى الطلاب لا يزال منخفضاً، حيث يواجه الطلاب صعوبة في فهم المفردات واستيعاب محتوى النصوص العربية، كما يلاحظ انخفاض دافعتهم وحماهم أثناء عملية التعلم نتيجة محدودية استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية واعتماد أساليب تدريس تقليدية في تعليم مهارة القراءة. وقد أظهرت نتائج الاختبار التمهيدي أن عدد الطلاب الذين حققوا الحد الأدنى للنجاح (٧٨) بلغ ٩ طلاب فقط من أصل ٢٨ طالباً، في حين لم يتمكن ١٩ طالباً من تحقيق هذا الحد.

وبناءً على هذه المشكلة، تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية مهارة فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع بالمدرسة المتوسطة الأهلية بنجاي تيجو ناجاري باسامان، وبيان مستوى فعالية استخدامها في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مهارة القراءة.

منهج البحث

اعتمدت الباحثة المنهج الكمي باستخدام التصميم شبه التجريبي (*Quasi-Experimental Design*) من نوع *Non-equivalent Control Group Design*، بهدف الكشف عن فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية مهارة فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع. ويُعد هذا التصميم من التصاميم المناسبة في البحوث التربوية التي يصعب فيها اختيار أفراد العينة بصورة عشوائية، حيث اشتمل البحث على مجموعتين: مجموعة تجريبية تم تدريسها باستخدام منصة Quizalize، ومجموعة ضابطة تم تدريسها بالطريقة التقليدية. وقد طُبّق الاختبار القبلي والاختبار البعدي على المجموعتين لقياس مدى التحسن في نتائج تعلم الطلاب بعد تنفيذ المعالجة التعليمية، وذلك اعتماداً على قدرة هذا التصميم في مقارنة أثر المعالجة التعليمية بين المجموعتين بصورة أكثر دقة. (Sugiyono, 2017)

تكوّن مجتمع البحث من جميع طلاب الصف التاسع بالمدرسة المتوسطة الأهلية بنجاي تيجو ناجاري باسامان، والبالغ عددهم ٢٨ طالباً، والموزعين إلى فصلين، هما الصف التاسع (أ) وعدد طلابه ١٥ طالباً، والصف التاسع (ب) وعدد طلابه ١٣ طالباً. واعتمدت الباحثة أسلوب *العينة القصدية (Purposive Sampling)* في اختيار العينة، حيث تم اختيار الصف التاسع (أ) بوصفه مجموعة تجريبية، والصف التاسع (ب) بوصفه مجموعة ضابطة، استناداً إلى ملائمة خصائص المجموعتين لأهداف البحث. وتم جمع البيانات باستخدام أداة الاختبار، والمتمثلة في الاختبار

القبلي (*Pre-test*) والاختبار البعدي (*Post-test*)، وذلك لقياس مستوى فهم المقروء لدى الطلاب قبل تنفيذ المعالجة التعليمية وبعدها. كما تم تحليل البيانات إحصائيًا باستخدام اختبار (*Independent Sample t-test*) للكشف عن الفروق بين نتائج المجموعتين، وذلك بمساعدة برنامج *IBM SPSS Statistics 25* وقبل إجراء اختبار الفرضية، أُجريت اختبارات التوزيع الطبيعي والتجانس للتأكد من استيفاء البيانات للشروط الإحصائية اللازمة لإجراء التحليل الإحصائي.

النتائج والمناقشة

أ. نتائج البحث

١. استخدام منصة Quizalize في إتقان فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع

قامت الباحثة بإجراء الاختبار القبلي قبل تنفيذ التجربة لقياس مستوى فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع. وبعد ذلك، قامت الباحثة بتنفيذ عملية التعليم باستخدام منصة Quizalize في الفصل التجريبي خلال أربع لقاءات تعليمية، وقد استخدمت الباحثة هذه المنصة في تقديم المواد التعليمية والتدريبات المتعلقة بفهم المقروء. أما في الفصل الضابط، فقد تم تنفيذ عملية التعليم بالطريقة التقليدية دون استخدام منصة Quizalize أو أي معاملة خاصة. وبعد انتهاء عملية التعليم في كلي الفصلين، أجرت الباحثة الاختبار البعدي لمعرفة مدى فعالية استخدام منصة Quizalize في إتقان فهم المقروء لدى الطلاب، وذلك من خلال مقارنة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل التجريبي والفصل الضابط.

وقد تم الحصول على البيانات من نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للفصل التجريبي كما يلي:

الجدول الأول

نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للفصل التجريبي

NO	NAMA SISWA	NILAI PRE-TEST	NILAI POST-TEST	KKM
1	Andre Suhendri	30	55	78
2	Assyifa Salsabila	30	85	78
3	Fariz Noval Afif	30	55	78
4	Fazli Erlangga	30	60	78
5	Hendra Saputra	35	60	78
6	Irfan Fadila	40	75	78
7	Kamelia Saputri	25	55	78
8	Kasih Permata Sari	35	70	78
9	M. Aimansyah	40	75	78
10	M. Faizi Mahendri	20	55	78
11	M. Rafli Dermizul	40	60	78
12	M. Sahadad	30	65	78
13	Marfel Fernando	30	60	78
14	Nabila	20	45	78
15	Sabrina Nurputri	40	50	78
	Jumlah Nilai	475	925	
	Rata-rata	٣١,٦٦	٦١,٦٦	

المصدر: نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لطلاب الفصل التجريبي، من إعداد الباحثة

يوضح الجدول الأول أن عدد الطلاب في الفصل التجريبي ١٥ طالباً، ومجموع درجات الطلاب في الاختبار القبلي بلغ ٤٧٥ بمتوسط ٣١,٦٦، مما يدل على انخفاض مستوى فهم المقروء لديهم قبل استخدام منصة Quizalize أما في الاختبار البعدي، فقد ارتفع مجموع الدرجات إلى ٩٢٥ بمتوسط ٦١,٦٦، وهذا يشير إلى وجود تحسن في نتائج الطلاب بعد تطبيق التعليم باستخدام منصة Quizalize، رغم أن بعض الطلاب لم يحققوا معيار الحد الأدنى للنجاح (KKM) المحدد بدرجة ٧٨.

أما نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للفصل الضابط كما يلي:

الجدول الثاني

نتائج الاختبار القبلي والبعدي للفصل الضابط

NO	NAMA SISWA	NILAI PRE TEST	NILAI POST TES	KKM
1	Ardan Saputra	15	45	78
2	Delpi Haidil Sukram Dani	20	45	78
3	Fazil Hendrika Putra	30	60	78
4	Ferdian Saputra	30	60	78
5	Gustian Alif	35	45	78
6	Inel Putri Cahyani	25	75	78
7	Kasih Nelda	20	40	78
8	M. Farhan	10	30	78
9	M. Randy andika Pratama	20	60	78
10	M. Razif Kamil	40	60	78
11	Marvel Iswandi	25	50	78
12	Nurdiati Permata Sari	20	35	78
13	Salsabela	35	50	78
	Jumlah Nilai	٣٢٥	655	
	Rata-rata	٢٥	٥٠,٣٨	

المصدر: نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لطلاب الفصل الضابط، من إعداد الباحثة

يوضح الجدول الثاني نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لطلاب الفصل الضابط. وتبين البيانات أن عدد الطلاب في الفصل الضابط ١٣ طالباً، ومجموع درجات الطلاب في الاختبار القبلي بلغ ٣٢٥ بمتوسط ٢٥، مما يدل على انخفاض مستوى فهم المقروء لدى الطلاب قبل تنفيذ عملية التعليم. أما في الاختبار البعدي، فقد ارتفع مجموع الدرجات إلى ٦٥٥ بمتوسط ٥٠,٣٨، وهذا يشير إلى وجود تحسن في نتائج الطلاب بعد عملية التعليم بالطريقة التقليدية. ومع ذلك، فإن متوسط درجات الطلاب في الفصل الضابط ما زال أقل من معيار الحد الأدنى للنجاح (KKM) المحدد بدرجة ٧٨، كما أن مستوى التحسن في الفصل الضابط أقل مقارنة بالفصل التجريبي.

٢. فعالية استخدام منصة Quizalize في إتقان فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع

يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام منصة Quizalize ومقدار فعاليتها في تنمية قدرة فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع. ولتحقيق هذا الهدف، وضعت الباحثة فرضيتين، وهما: الفرضية الصفريّة (H0) التي تنص على عدم وجود فعالية لاستخدام منصة Quizalize في تنمية فهم المقروء لدى

الطلاب، والفرضية البديلة (H_a) التي تنص على وجود فعالية لاستخدام منصة Quizalize في تنمية فهم المقروء لدى الطلاب.

وللوصول إلى الإجابة عن فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية قدرة فهم المقروء لدى الطلاب، قامت الباحثة بإجراء الاختبارين الشرطين، وهما اختبار الطبيعية (Normality Test) واختبار التجانس (Homogeneity Test)، وذلك للتأكد من أن البيانات تستوفي الشروط اللازمة قبل إجراء اختبار الفرضية وتحليل نتائج البحث.

يهدف اختبار الطبيعية إلى معرفة توزيع البيانات من حيث طبيعتها أو غير الطبيعية. استخدمت الباحثة اختبار Shapiro-Wilk لأنه مناسب لتحليل البيانات ذات العدد القليل من العينة. ويكون معيار الاختبار أن البيانات تُعدّ طبيعية إذا كانت قيمة الدلالة (Sig.) أكبر من ٠.٠٠٥، أما إذا كانت أقل من ٠.٠٠٥ فإن البيانات تُعدّ غير طبيعية. وقد استعانت الباحثة ببرنامج SPSS الإصدار ٢٥ لتحليل البيانات واستخراج نتائج اختبار الطبيعية. أما نتائج اختبار الطبيعية ما يلي:

الجدول الثالث

نتائج اختبار الطبيعية من نتائج اختبار القبلي والبعدي للفصلي التجريبي والضابط

Tests of Normality				
	kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Pretest	Kontrol	.962	13	.780
	Eksperimen	.883	15	.053
Posttest	Kontrol	.955	13	.678
	Eksperimen	.934	15	.318

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

المصدر: نتائج اختبار الطبيعية (Shapiro-Wilk) باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥، إعداد

الباحثة

يوضح الجدول السابق نتائج اختبار الطبيعية (Shapiro-Wilk) لبيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل الضابط والفصل التجريبي. وقد أظهرت النتائج أن قيمة الدلالة (Sig.) في الاختبار القبلي للفصل الضابط بلغت ٠.٠٧٨٠، وفي الفصل التجريبي بلغت ٠.٠٠٥٣، بينما بلغت قيمة الدلالة في الاختبار البعدي للفصل الضابط ٠.٦٧٨، وفي الفصل التجريبي ٠.٣١٨. وجميع هذه القيم أكبر من

٠.٠٠٥، وهذا يدل على أن البيانات في الاختبار القبلي والاختبار البعدي لكلي الفصلين تتوزع توزيعاً طبيعياً. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن بيانات البحث تستوفي شرط الطبيعية، ولذلك يمكن متابعة تحليل البيانات باستخدام الاختبارات الإحصائية اللاحقة.

بعد اختبار الطبيعية، قامت الباحثة بإجراء اختبار التجانس للتأكد من تساوي التباين بين المجموعتين قبل إجراء اختبار الفرضية. وفي هذا البحث، استخدمت الباحثة اختبار *Levene* لأنه يُعدّ من الاختبارات المناسبة لقياس تجانس البيانات بين مجموعتين. ويكون معيار الاختبار أن البيانات تُعدّ متجانسة إذا كانت قيمة الدلالة (Sig.) أكبر من ٠.٠٠٠٥، أما إذا كانت أقل من ٠.٠٠٥ فإن البيانات تُعدّ غير متجانسة. وقد استعانت الباحثة ببرنامج SPSS الإصدار ٢٥ لتحليل البيانات واستخراج نتائج اختبار التجانس. ونتائج اختبار التجانس ما يلي:

الجدول الرابع

نتائج اختبار التجانس من نتائج اختبار القبلي والبعدي للفصلي التجريبي والضابط

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.946	1	26	.340
	Based on Median	1.161	1	26	.291
	Based on Median and with adjusted df	1.161	1	25.964	.291
	Based on trimmed mean	.913	1	26	.348
Posttest	Based on Mean	.340	1	26	.565
	Based on Median	.503	1	26	.484
	Based on Median and with adjusted df	.503	1	25.997	.484
	Based on trimmed mean	.359	1	26	.554

المصدر: نتائج اختبار التجانس (Levene) باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥، إعداد الباحثة

يوضح الجدول الرابع نتائج اختبار التجانس (Levene Test) لبيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل التجريبي والفصل الضابط. وقد أظهرت النتائج أن قيمة الدلالة (Sig.) في الاختبار القبلي بناءً على المتوسط بلغت ٠.٣٤٠، بينما بلغت في الاختبار البعدي ٠.٠٥٦٥. وهاتان القيمتان

أكبر من ٠.٠٠٥، مما يدل على أن التباين بين بيانات الفصل التجريبي والفصل الضابط متجانس. كما أن نتائج الاختبار بناءً على الوسيط والمتوسط المعدل أظهرت كذلك قيم دلالة أكبر من ٠.٠٠٥، الأمر الذي يؤكد تجانس البيانات في كلي الفصلين. وبناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن بيانات البحث تستوفي شرط التجانس، ولذلك يمكن متابعة تحليل البيانات وإجراء اختبار الفرضية لمعرفة فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية فهم المقروء لدى الطلاب.

بعد أن تأكدت الباحثة من أن البيانات تتوزع توزيعًا طبيعيًا ومتجانسة، قامت بإجراء اختبار الفرضية لمعرفة فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية قدرة فهم المقروء لدى الطلاب. وفي هذا البحث، استخدمت الباحثة اختبار (Independent Sample T-Test) لأنه مناسب لمعرفة الفروق بين نتائج الفصل التجريبي والفصل الضابط. ويكون معيار الاختبار أن الفرضية البديلة (H_a) تُقبل إذا كانت قيمة الدلالة (Sig.) أقل من ٠.٠٠٥، بينما تُقبل الفرضية الصفرية (H_0) إذا كانت قيمة الدلالة (Sig.) أكبر من ٠.٠٠٥. وقد استعانت الباحثة ببرنامج SPSS الإصدار ٢٥ لتحليل البيانات واستخراج نتائج اختبار الفرضية، وكانت النتائج كما يلي:

الجدول الخامس نتيجة الاختبار الفرضية

Independent Samples Test			
		Hasil belajar maharah qira'ah siswa	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.340	
	Sig.	.565	
t-test for Equality of Means	T	2.601	2.573
	Df	26	23.938
	Sig. (2-tailed)	.015	.017
	Mean Difference	11.282	11.282
	Std. Error Difference	4.337	4.385
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	2.367
		Upper	20.333

المصدر: نتائج اختبار الفرضية (Independent Sample T-Test) باستخدام برنامج SPSS

الإصدار ٢٥، إعداد الباحثة

يوضح الجدول الخامس نتائج اختبار الفرضية باستخدام اختبار (Independent Sample T-Test) لمعرفة فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية مهارة القراءة لدى الطلاب. وقد أظهرت نتائج اختبار Levene أن قيمة الدلالة (Sig.) بلغت ٠.٠٥٦٥، وهي أكبر من ٠.٠٠٥، مما يدل على أن البيانات متجانسة، ولذلك تُستخدم نتائج صفّ (Equal variances assumed) في تفسير اختبار الفرضية. ومن نتائج اختبار (T-Test)، تبين أن قيمة الدلالة (Sig. 2-tailed) بلغت ٠.٠٠١٥، وهي أقل من ٠.٠٠٥. واستنادًا إلى معيار الاختبار الذي ينص على أن الفرضية البديلة (Ha) تُقبل إذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠.٠٠٥، بينما تُقبل الفرضية الصفرية (H0) إذا كانت أكبر من ٠.٠٠٥، فإن الفرضية البديلة (Ha) مقبولة والفرضية الصفرية (H0) مردودة. وهذا يدل على أن استخدام منصة Quizalize فعال في تنمية مهارة القراءة أو فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع. كما أظهرت النتائج أن متوسط الفرق بين الفصل التجريبي والفصل الضابط بلغ ١١.٢٨٢، مما يشير إلى وجود فرق ملحوظ في نتائج التعلم لصالح الفصل التجريبي.

٣. مستوى فعالية استخدام منصة Quizalize في إتقان فهم المقروء لدى الطلاب

بعد الحصول على نتائج فعالية استخدام منصة Quizalize في إتقان فهم المقروء لدى الطلاب، أرادت الباحثة معرفة مستوى هذه الفعالية بصورة أكثر تفصيلاً، ولذلك قامت بإجراء اختبار N-Gain. لقياس مقدار التحسن في نتائج الطلاب بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ومعرفة مستوى فعالية استخدام منصة Quizalize في عملية التعليم. ولمعرفة مستوى فعالية استخدام منصة Quizalize، يمكن الاستدلال عليه من خلال مقياس نتائج اختبار N-Gain الآتي:

الجدول السادس

معايير فعالية الكسب المعدل (*N-Gain*)

تفسير	قيمة النسبة المئوية
غير فعال	أقل من ٤٠
أقل فعالية	٤٠ - ٥٥
متوسط الفعالية	٥٦ - ٧٥
فعال	أكثر من ٧٩

المصدر: معايير فعالية الكسب المعدل *N-Gain* (Supriadi, 2021)

حصلت الباحثة على نتائج اختبار *N-Gain* باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥، وذلك لمعرفة مستوى فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية فهم المقروء لدى طلاب الفصل التجريبي، كما يلي:

الجدول السابع

نتيجة اختبار *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_score	15	.17	.79	.4398	.14514
NGain_persen	15	16.67	78.57	43.9792	14.51383
Valid N (listwise)	15				

المصدر: نتائج نتيجة اختبار *N-Gain* باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥، إعداد الباحثة

يوضح الجدول السابع نتائج اختبار *N-Gain* لطلاب الفصل التجريبي لمعرفة مستوى فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية فهم المقروء. وقد بلغ عدد البيانات (N) ١٥ طالبًا. وأظهرت النتائج أن أقل قيمة لـ *N-Gain Score* بلغت ٠.١٧، بينما بلغت أعلى قيمة ٠.٧٩، بمتوسط ٠.٤٣٩٨ وانحراف معياري ٠.١٤٥١٤. كما بلغت نسبة *N-Gain* المئوية ٤٣.٩٧٪. واستنادًا إلى مقياس تفسير نتائج *N-Gain*، فإن متوسط قيمة *N-Gain* البالغ ٠.٤٣٩٨ يقع بين ٠.٣٠ و ٠.٧٠، وهذا يدل على أن مستوى فعالية استخدام منصة Quizalize في تنمية فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع يقع في المستوى

المتوسط. وبذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام منصة Quizalize يُعدّ أقل فعالية في تحسين فهم المقروء لدى الطلاب.

ب. المناقشة

بناءً على نتائج اختبار ت، بلغت قيمة تاء الحساب ٢,٦٠١ وهي أكبر من قيمة تاء الجدول البالغة ٢,٥٥. وهذا يدل على وجود فرق جوهري ذي الأهمية إحصائية بين نتائج تعلم فهم المقروء لدى طلاب الفصل التجريبي وطلاب الفصل الدراسي الضابط. وعليه، يمكن الاستنتاج بأن استخدام وسيلة Quizalize فعال إحصائياً في تحسين إتقان فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع في المدرسة المتوسطة الأهلية بنجاي تيجو ناجاري باسامان.

وأظهرت نتائج اختبار *N-Gain* أن متوسط القيمة بلغ ٠,٤٣، وهي تندرج ضمن الفئة أقل فعالية. وهذا يشير إلى أنه على الرغم من أن استخدام وسيلة Quizalize قادر على تحسين استيعاب الطلاب للقراءة، إلا أن مستوى فعالية هذا التحسن لم يصل إلى الدرجة المثالية بعد. ويرجع ذلك إلى أن استخدام Quizalize اقتصر على كونه وسيلة مساندة للتقويم التكويني والتدريبات، وليس كطريقة تدريس أساسية.

تشير نتائج هذا البحث إلى أن استخدام وسيلة Quizalize في فهم المقروء لدى الطلاب لديه القدرة على تحسين نتائج التعلم، وإن كانت الزيادة لم تصل إلى الحد الأقصى من الناحية الإحصائية. وتتماشى هذه النتائج مع دراسة أوتشي إيستياند، ٢٠٢٥ التي وجدت أنه على الرغم من أن Quizalize يعطي تأثيراً إيجابياً بقيمة *N-Gain* بلغت ٠,٦٩، فئة متوسطة ويرفع متوسط درجات الطلاب من ٤٩,٠٤ إلى ٨٤,٢٨، إلا أن الزيادة ظلت في الفئة المتوسطة (Istianda et al., 2025).

وتماشياً مع تلك النتائج، ذكرت عابدة وسيتيابودي، ٢٠٢٥ أن استخدام برنامج Quizalize في تدريس فهم المقروء في المدرسة الثانوية الحكومية ٨ جومبانج يمكن أن يجعل عملية التقويم أكثر جذباً وغير رتيبة. وقد ثبتت فعالية Quizalize كأداة تقويم لتعليم فهم المقروء في تلك المدرسة؛ حيث إن استخدامها يمكن أن يحسن عملية ونتائج تعلم الطلاب لتصبح أكثر تشويقاً. (Setyabudi, 2025)

وتختلف نتائج هذا البحث عن دراسة أوتشي إيستياند، ٢٠٢٥، حيث يمكن أن يعزى الفرق في قيمة *N-Gain* (٠,٦٩) إلى اختلاف خصائص المادة الدراسية. فقد ركزت دراسة إيستياند على تعليم الرياضيات التي تعتمد على الجانب البصري والحسابي، بينما ركز هذا البحث على اللغة العربية التي تتطلب تحليلاً عميقاً لفهم النصوص. ومع ذلك، هناك تشابه في قيمة *N-Gain* التي تم الحصول عليها، وهي الوقوع في الفئة متوسط الفعالية، بينما كانت نتيجة النسبة المئوية *N-Gain* في هذا البحث في فئة "أقل فعالية". بالإضافة إلى ذلك، أكدت إيستياند أن فعالية هذه الوسيلة مدعومة بحماس الطلاب تجاه عناصر اللعبة، وهو أمر وجد أيضاً في هذا البحث. ومع ذلك، فإن استخدام وسيلة *Quizalize* جدير بالاهتمام كبديل لوسائل التقويم التعليمية التفاعلية في المدارس.

كما تختلف نتائج هذا البحث عن دراسة عابدة وسيتيابودي، ٢٠٢٥ التي حصلت على قيمة *N-Gain* بلغت ٧٢,٣٥٪ بفئة فعال. ويعود هذا الاختلاف إلى التباين في تصميم وسياق البحث، حيث استخدم *Quizalize* كواسطة تقويم أساسية وليس للتعليم فقط، بل لتقييم الطلاب مباشرة ودون وجود فصل ضابط فصل مقارنة. وبناءً على ذلك، فإن هذا البحث لا يتعارض مع الدراسات السابقة، بل يكملها من خلال إظهار أن فعالية *Quizalize* ذات طبيعة سياقية. ومن ثم، تظهر نتائج هذا البحث أن استخدام وسيلة *Quizalize* فعال إحصائياً، ولكن مستوى فعاليتها يعتمد بشكل كبير على كثافة الاستخدام واستراتيجيات التعلم المطبقة.

يمكن استنتاج أن استخدام منصة *Quizalize* في تعليم فهم المقروء لا يضمن تحقيق جميع الطلاب للحد الأدنى من معايير الكفاءة (KKM) بشكل فوري. ويعود إخفاق بعض الطلاب إلى التعارض بين متطلبات التركيز العالي أثناء قراءة النصوص وضغط الوقت في الاختبار الذي يدفعهم إلى التسرع. كما أن فاعلية هذه المنصة لا تزال تعتمد بشكل كبير على عوامل داخلية مثل مستوى استيعاب الطلاب للمفردات، وعوامل خارجية كاستقرار شبكة الإنترنت. وبناءً على ذلك، يُنصح المعلمون بتمديد المدة الزمنية المخصصة للأسئلة في *Quizalize* للحفاظ على موضوعية تقييم القراءة واستيعابها.

وبناءً على ذلك، إن فعالية Quizalize سياقية بطبيعتها، فقد ثبت أن هذه الوسيلة قادرة على تحسين نتائج التعلم، ولكن مستوى نجاحها يعتمد اعتماداً كبيراً على استراتيجيات التعلم المتبعة، وكثافة الاستخدام، بالإضافة إلى دعم المرافق والبنية التحتية في المدرسة. وتظل هذه الوسيلة جديرة جداً بالاعتبار كبديل للتقويم التعليمي التفاعلي.

خلاصة البحث

بناءً على نتائج تحليل البيانات والمناقشة، يمكن استخلاص النتائج التالية: (١) إن استخدام وسيلة Quizalize فعال في إتقان مهارة فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع في المدرسة المتوسطة الأهلية بنجاي تيجو ناجاري. ويتضح ذلك من وجود فرق جوهري بين نتائج الفصل التجريبي والفصل الضابط، حيث ارتفع متوسط درجات الفصل التجريبي من ٣١ إلى ٦١ بزيادة قدرها ٣٠ درجة، وهي نسبة أعلى مما حققه الفصل الضابط (٢) مستوى الفعالية أثبتت الاختبارات الإحصائية أن قيمة "ت" الحسابية (٢,٦٠١) أكبر من "ت" الجدولية (٢,٠٥٥) بمستوى دلالة ٠,٠١٥ أصغر من ٠,٠٥، مما يعني قبول الفرضية البديلة (Ha) وقد بلغت قيمة كسب النتائج (N-Gain) مقدارها (٠,٤٣) (٠,٤٣، ٩٪)، مما يدل على أن مستوى فعالية هذه الوسيلة يقع في الفئة أقل فعالية. ويُتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في أن تكون مرجعاً ومصدراً ملهماً للمعلمين والمدارس ومطوري الوسائل التعليمية في ابتكار أدوات تقويم أكثر تفاعلية وفاعلية تماشياً مع التطور الرقمي المعاصر. يقتصر هذا البحث على فعالية استخدام منصة Quizalize في إتقان فهم المقروء لدى طلاب الصف التاسع بالمدرسة المتوسطة الأهلية بنجاي تيجو ناجاري باسامان. ويؤمل أن تفتح نتائج هذا البحث آفاقاً لدراسات لاحقة لاستكشاف استخدام وسائل الألعاب التعليمية (Gamification) في مهارات لغوية أخرى أو في مستويات تعليمية مختلفة، بهدف الوصول إلى دراسة وتحليل أكثر عمقاً وشمولاً حول ابتكارات تعلم اللغة العربية.

المراجع

- Abdiyah, H., Febrianta, R., Rizal, E., & Yusra, O. (2022). Fa'āliyyah Istikhdām Lu'bah al-Awrāq al-Mumazzaqah li Tarqiyah Mahārah al-Qirā'ah ladā Thullāb fī al-Madrasah al-Islāmiyyah al-Syaikh Ibrāhīm Hārūn. *Arabiya: Jurnal Studi Bahasa Arab*, 11(02), 319-332., 4964, 319–332.
- Al-Najjār, H. S. wa Z. (2003). *Mu'jam al-Mushthalahāt al-Tarbawīyyah wa al-Nafsiyyah*. mesir: al-Dār al-Lubnāniyyah li al-Nasyr wa al-Tawzī.
- Arsyad, M. F., & Suhadi, I. (2025). The Effect of Using the Instagram Application on the Learning Outcomes of Aqidah Akhlak Subjects. *Palapa*, 13(2), 265–285. <https://doi.org/10.36088/palapa.v13i2.5925>
- Dani, P. A., & Yuliasari, U. (2026). The Effectiveness of Quizalize-Based Learning in Enhancing First- Semester Students ' Reading Comprehension. *Innovation Research Journal*, 7(1), 96–101.
- España-Delgado, J. A. (2023). Kahoot, Quizizz, and Quizalize in the English Class and their Impact on Motivation. *How*, 30(1), 65–84. <https://doi.org/10.19183/how.30.1.641>
- Faziah, F. N., Suhaimi, Frasischa, A., Kurniawan, M. H., & Kurniah, N. (2025). Comparison of the Effectiveness of Quizalize and Quizziz Learning Media on Children's Learning Outcomes at Al-Kautsar Kindergarten in Bengkulu City. *Indonesian Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 3(3), 112–119. <https://doi.org/10.58723/ijopate.v3i3.590>
- Hamruni, Irza A. syahadda, Zakiah, D. I. I. P. (2021). *TEORI BELAJAR BEHAVIORISME DALAM PERSPEKTIF PEMIKIRAN TOKOH-TOKOHNIA*. yogyakarta: Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Istianda, U., Efriani, A., Agustiani, R., Islam, U., & Raden, N. (2025). Efektivitas Soal Berbasis Game Quizalize Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di SMP Negeri 40 Palembang, 6(3), 274–283.
- Khoiriyah, S., Wulandari, P., Bulan, S., & Mukmin, C. P. (2025). *Teknologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. yayasan kita menulis.
- Lismawati, miatin rachmawati, eko susanto, fitri liza. (2024). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online*. jogjakarta: KBM Indonesia.
- Nurfadhilah, Nurfiana, Nurjannah, D. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizalize dalam Pembelajaran Siswa di MAN 2 Sinjai, 2(1), 48–54.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). *cara mudah membangun sistem kuis interaktif menggunakan Php dan Mysql berbasis website*. jawa tengah:Eureka Media Aksa (Vol. 7).

- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.817>
- Setyabudi, M. A. (2025). Fa'aliyyah Istikhdām Barnāmaj Quizalize Ka-Wasīlah al-Taquīm fī Ta'līm Mahārah al-Qirā'ah fī al-Madrasah al-'Āliyah al-Hukūmiyyah al-Tsāminah Jombang, 5(1), 3481–3505.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitataif Dan R & D. Sustainability (Switzerland)*. Bandung: Alfabeta CV.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian pendidikan*. yogyakarta: UNY press.