الباب الأوّل

المقدّمة

أ. خلفيّة البحث

تتطور استخدام وسائل التعليم القائمة على التكنولوجيا مع تقدم الزمن .في عصر الرقمي الحالي، لم يعد التعليم يعتمد فقط على الوسائل التقليدية، بل انتقل إلى الوسائل القائمة على الويب التي تكون أكثر تفاعلية .غالبًا ما يؤدي استخدام وسائل التعليم الرتيب إلى شعور الطلاب بالملل، بحيث نتائج تعلم غير مثالية.[١]وبالتالي، من الضروري توفير التحفيز والدعم من خلال توفير وسائل تعليمية جذابة لتحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية بشكل أكبر، بحيث نتائج تعلمهم بشكل أفضل، إن غياب الدافعية في التعلم قد يؤدي إلى انخفاض نتائج التعلم.[٢] ستزداد جودة التعليم إذا تم اختيار الوسائل بدقة وحكمة.[٣]

التعليم الرقمي يلزم الطلاب والمعلمين التفاعل بشكل نشط من خلال استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، مثل أجهزة الكمبيوتر المتصلة بالإنترنت.[٤] وسائل التعليم القائمة على الويب متنوعة للغاية مثل: *Educaplay، word wall ، duolingo ، quizziz، kahoot* ، وغيرها.[٥] من بين عدة وسائل تعليمية قائمة على الويب، اختار الباحثة *Educaplay* كوسيلة تعليمية.

---

[1] Talizaro Tafanao. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal komunikasi pendidikan. Vol 2. No 1. Juli 2018. Yogyakarta. Hal 103.

[2] Nurul Audie. *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Porsiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol 2. No. 1. 2019. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Hal 588.

[3] M. Fadly dkk. *Implementasi Media Pembelajaran Sederhana Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab.* Jurnal inovasi pendidikan. Vol 1. No. 3. Juli 2024.Universitas Muhammadiyah Riau. Hal 86.

[4] Suriana. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTsN Gowa*. Tesis. 2023. UIN Alauddin Makassar. Hal 7.

[5] سلسبيلا، إننجفيا ومرة الأمة. ٢٠٢٤. *تأثير وسيلة لعبة Educaplay على دوافع التعلم اللغة العربية لدى الطلاب بالصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية نور الإسلام بمدينة كديري. الباحثة. IAIN كديري*. ص ٢-٣.

Educaplay هو منصة توفر أشكالًا متنوعة من التمارين التفاعلية مثل الكلمات المتقاطعة، الاختبارات، وفيديوهات تعليمية يمكن الوصول إليها عبر الإنترنت.[٦] تحتوي هذه المنصة على أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية لتقليل الملل أثناء عملية التعليم. من خلال الاستفادة من وسائل التعليم القائمة على الويب مثل *Educaplay*، يمكن للطلاب ترقية فهمهم، مشاركتهم، قدرتهم على التعلم الذاتي، مهاراتهم في التعاون، مهاراتهم في التواصل، قدرتهم على القراءة، وقدرتهم على التفكير النقدي خلال عملية التعلم.[٧]

اختار الباحثةة مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية عانجوك كموقع للبحث لأن هذه المدرسة تدعم استخدام الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا في عملية التعليم والتعلم. وبناءً على نتائج الملاحظة التي أجريت خلال فترة التدريب، توفر هذه المدرسة مساحة لاستخدام التكنولوجيا في التعلم تحت إشراف المعلمين. وهذا يتماشى مع خصائص الوسيلة التي يجري الباحثة دراستها، وهي منصة *Educaplay*، التي صُممت لدعم التعلم التفاعلي القائم على التكنولوجيا الرقمية.

تم اختيار الصفين VII.9 و VII.10 كموضوع للبحث بناءً على نتائج اختبار القبول في المدرسة، والتي أظهرت أن غالبية الطلاب في هذين الصفين لديهم تحصيل أكاديمي أقل مقارنة بالصفوف الأخرى. وتُعد هذه الحالة سببًا رئيسيًا لاختيار الباحثةة لهذين الصفين لاختبار مدى فعالية استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الويب *Educaplay* ، على أمل أن تساعد هذه الطريقة في ترقية نتائج تعلم الطلاب.

هذا البحث مهم للغاية لأنه يدعم الابتكار في أساليب تعليم اللغة العربية. يوفر الوسائل القائم على الويب مثل *Educaplay* التفاعل وسهولة الوصول، مما قد يجذب اهتمام الطلاب بالدراسة، وبالتالي يزيد من احتمالية تحسين فهمهم للمادة مقارنة بالطرق التقليدية. يهدف هذا البحث إلى تقديم دليل تجريبي حول فعالية هذا الوسائل في ترقية

---

[٦] سلسبيلا، إننجفيا ومرة الأمة. ٢٠٢٤. *تأثير وسيلة لعبة EDUCAPLAY على دوافع التعلم اللغة العربية لدى الطلاب بالصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية نور الإسلام بمدينة كديري*. الباحثة. IAIN كديري. ص ٣.

[7] Ristina Dwi Utami dkk. *Pemanfaatan aplikasi educaplay pada pembelajaran pendidikan pancasila materi aturan dirumah dan sekolah*. Jurnal ilmiah pendidikan dasar. Vol 2. No. 3. Desember 2023. Hal 5811.

نتائج تعلم الطلاب، مما يمكن أن يكون في النهاية مرجعًا للمعلمين في اختيار أساليب تدريس أكثر فعالية وملاءمة تتماشى مع تطور التكنولوجيا. وهذا السبب هو ما دفع الباحثةة لاختيار العنوان: **تأثير استخدام الويب EDUCAPLAY كوسيلة التعليمية اللغة العربية لترقية نتائج تعلم الطّلاب في الصّف السّابع في المدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ عانجوك.**

ب. ركائز البحث

١. كيف استخدام الويب EDUCAPLAY كوسيلة التعليمية اللغة العربية لترقية نتائج تعلم الطّلاب في الصّف السّابع في المدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ عانجوك؟
٢. كيف تأثير استخدام الويب EDUCAPLAY كوسيلة التعليمية اللغة العربية لترقية نتائج تعلم الطّلاب في الصّف السّابع في المدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ عانجوك؟

ج. أهداف البحث

١. لمعرفة استخدام الويب EDUCAPLAY كوسيلة التعليمية اللغة العربية لترقية نتائج تعلم الطّلاب في الصّف السّابع في المدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ عانجوك.
٢. لمعرفة تأثير استخدام الويب EDUCAPLAY كوسيلة التعليمية اللغة العربية لترقية نتائج تعلم الطّلاب في الصّف السّابع في المدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ عانجوك.

د. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية

أ. نتائج من هذا البحث المتوقع أن تصبح مرجعاً للباحثين الآخرين لجعلها أكثر ملاءمة.

ب. نتائج من هذا البحث المتوقع أن تصبح تواسيع فهم الوسائل القائمة على ويب Educaplay في تعلم اللغة العربية

٢. الفوائد العلمية

أ. للمعلم، هذا البحث يمكن أن يزيد من الإبداع في تطوير وسائل التعلم وخاصة اللغة العربية.

ب. للطلاب، هذا البحث متوقع أن يؤدي لترقية نتائج تعلم اللغات الأجنبية، وخاصة اللغة العربية.

ج. للمدرسة، يمكن ترقية جودة التعلم من خلال استخدام الوسائل القائمة على الويب مثل Educaplay في تعلم اللغة العربية، كما يمكن توسيع استخدام التكنولوجيا في عملية التدريس لتكون أكثر ملاءمة لتطورات العصر واحتياجات تعلم الطلاب..

د. للباحث، نتائج هذا البحث يمكن أن توسع الآفاق والخبرات في مجال تكنولوجيا التعليم.

هـ. تعريف إجرائي

١. التأثير هو القوة التي تنشأ من الأشخاص أو الأشياء أو أي شيء في الطبيعة ويمكنها التأثير على كل ما حولها.[٨] ويمكن أن نستنتج أن التأثير هو قوة تنشأ من أشياء مختلفة، مثل الأفراد أو الشخصيات أو المعتقدات أو الأشياء أو أفعال شخص ما القادرة على التأثير في البيئة المحيطة. التأثير في هذا البحث يُعرّف على أنه الأثر الناتج عن استخدام وسائل التعليم "Educaplay" على نتائج تعلم الطلاب. سيتم قياس هذا التأثير من خلال مقارنة نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد استخدام هذه الوسائل التعليمية.

[8] Yosin Marin Marpaung. 2012. *Pengaruh Pajanan Debu RE Spirable PM2.5 Terhadap Kejadian Gangguan Fungsi Paru Pedagang Tetap Di Terminal Terpadu Kota Depok.* Skripsi. Universitas Indonesia. Hal 1.

٢. Educaplay هو المنصة القائمة على الويب توفر أنواعًا مختلفة من وسائل التعلم التفاعلية مثل الاختبارات، الكلمات المتقاطعة، لعبة الكلمات، وأنشطة أخرى. Educaplay في هذا البحث تم تصميم لدعم عملية التعليم والتعلم من خلال تقديم تجربة تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية.

٣. نتائج تعلم هي المهارات والإنجازات التي يتم اكتسابها من خلال عملية التعلم في المدرسة، والتي يتم التعبير عنها في شكل أرقام أو درجات ويتم قياسها من خلال اختبارات نتائج التعلم.[٩] نتائج التعلم تظهر مدى نجاح الأفراد في تحقيق التقدم في عملية التعلم. تقدم نتائج التعلم يمكن تقويم باستخدام أدوات القياس الإحصائية لتقويم نجاح عملية التعلم التي تمت.[١٠]

و. الدراسات السابقة

لاختبار صحة هذا البحث، من المهم الرجوع إلى الأبحاث التي تناقش تأثير وسائل Educaplay على نتائج تعلم الطلاب في اللغة العربية. وفي هذه الحالة هناك العديد من الأبحاث التي اعتمدت عليها كمراجع كأساس لهذا البحث، وهي على النحو التالي:

١. مجلة العلوم والبحث التربوي المجلد ٢ رقم ٣ عام ٢٠٢٤ التي كتبتها ناذيلا فيرناندا وآخرون بعنوان "تحسين نتائج تعلم التربية Pancasila من خلال وسائل Educaplay في الصف IVB بمدرسة SDN Dukuh Kupang III سورابايا". هذا البحث يستفيد من منصة وسائل Educaplay كأداة مساعدة للتعلم الجذاب. أظهرت نتائج هذا البحث أن وسائل Educaplay يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب، حيث أظهرت نتائج تعلم الطلاب قبل استخدام Educaplay نسبة

[9] Leslie J. Briggs. 1997. *Instructional Design And Principles Aplication* (Englewood Cliffs, Newelence And Printice Hall). Hal 149.
[10] Supriyadi. 2018. *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Hasil Belajar.* (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management). Hal 13-14.

إتقان بلغت ٢٦%. بعد تطبيق وسائل Educaplay في الدورة الأولى، ارتفعت نسبة الإتقان إلى ٥٩%، وفي الدورة الثانية قفزت النتيجة إلى ٨٥% مع نجاح معظم الطلاب في الوصول إلى معايير الإتقان.

٢. البحث العلمي كتبتها إنغفينا سلسابيلا زمرتل الأمة عام ٢٠٢٤ بعنوان "تأثير وسائل Educaplay على دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة متوسطة الإسلامية نور الإسلام بمدينة كيديري". هذا البحث يركز على كيفية قدرة Educaplay ، باعتبارها وسيلة تعليمية تعتمد على الألعاب الرقمية، على زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. أظهرت نتائج هذا البحث أن متوسط دافعية التعلم الأولي في الصف التجريبي الذي كان ٧٠،٩٥ قد ارتفع إلى ٨٦،٣٧، بينما في الصف الضابط الذي كانت نتيجته الأولية ٦٨،٩٥ ارتفعت إلى ٨٠،٧٠. وبالتالي، فإن استخدام وسائل Educaplay يمكن أن يكون له تأثير إيجابي على الدافع لتعلم اللغة العربية طلاب الصف السابع في مدرسة متوسطة الإسلامية نور الإسلام ، مدينة كديري.

٣. البحث العلمي كتبها أثياتون نضرة عام ٢٠٢٤ بعنوان تأثير استخدام منص Educaplay على اهتمام تعلم أطفال في روضة لأطفال تحفيظ القرآن الخيرية منطقة تمباع المقاطعة كامفار. هذا البحث هو نوع من البحث الكمي مع المنهج التجريبي لتصميم الاختبار القبلي لمجموعة واحدة. أظهرت نتائج هذا البحث أن هناك زيادة في اهتمام الأطفال بالتعلم بنسبة ٨٠،٢% مع صيغة الكسب الطبيعي. نتائج اختبار T الإحصائية لها قيمة (sig) تبلغ ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥ مع عدد -١١،٣٨٧ ‹ T-Tabel -١،٨١٢. لذلك يتم رفض (HO) ويتم قبول (HI) بحيث يكون هناك تأثير لاستخدام منصة Educaplay على اهتمام تعلم أطفال في روضة لأطفال تحفيظ القرآن الخيرية منطقة تمباع المقاطعة كامفار

٤. البحث العلمي كتبها ويليا أرليا أفريدا في عام ٢٠٢٤ بعنوان تأثير الوسائل التعليمية ذات الجدران الخشبية القائمة على موقع الويب على نتائج التعلم لطلاب الصف العاشر في المواد الاقتصادية في المدرسة الثانوية الإسلاميّة الحكوميّة ١٢ بكانبارو. هذا البحث هو نوع من البحث الكمي ذو المنهج Quasi eksperimen وباستخدام desain nonequivalent control group design. تظهر نتائج هذا البحث أن هناك تأثير في استخدام وسائل تعلم جدار الكلمات كما يتضح من عينة اختبار T المستقلة T-test، وهي النتائج التي تم الحصول عليها القيمة (sig) (2 tailed) هي ٠،٠١٢ والقيمة (sig) ٠،٠٥ (٠،٠١٢<٠،٠٥) ومدعمة بنتائج اختبار حجم التأثير الذي يوضح التأثير الكبير لوسائل wordwall على نتائج التعلم لطلاب الصف العاشر في المواد الاقتصادية في المدرسة الثانوية الإسلاميّة الحكوميّة ١٢ بكانبارو.

٥. المجلة العلمية لعلوم التربية المجلد ٧ رقم ٣ لعام ٢٠٢٤ التي كتبها فابيان عمر باتيتوسا وفاندا هيرديناتا بعنوان: تأثير تنفيذ الوسائل التعليمية التفاعلية Educaplay المستندة إلى الأجهزة المحمولة على نتائج تعلم كتابة المقالات. هذا البحث هو نوع من البحث التجريبي بأساليب كمية يهدف إلى وصف تنفيذ وتأثير وسائل التعليم على نتائج تعلم كتابة المقالات للصف الثاني عشر. هذا البحث تظهر نتائج أن الألعاب التعليمية يمكن أن تؤثر على نتائج تعلم الطلاب في كتابة المقالات كما يتضح من نتائج اختبار T حيث قيمة T المحسوبة في الفصل التجريبي هي ٠،٨٩٤٧٢٤ وفي الفصل الضابط هي ٠،٨٧٥٩٨٨ وكلاهما أكبر من قيمة T-Table البالغة ٠،٨٧٤ مما يدل على أن متوسط درجات الفصل التجريبي أعلى من الفصل الضابط. الدرجة التي حصلت عليها الصف التجريبي كانت ٨٩،١٤ بينما حصلت الصف الضابط على ٨٤،٨٥.

٦. البحث العلمي كتبها إلشا ريفينا نورأنيسا في عام ٢٠٢٤ بعنوان تنفيذ القائم على حل المشكلات من خلال وسائل Educaplay لتحسين نتائج التعلم المعرفي للطلاب فيما يتعلق بمواد الجهاز التناسلي. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي شبه تجريبية مع تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة، وذلك باستخدام المنهج الكمي. نتائج هذا البحث تظهر زيادة في نواتج التعلم في الفصل التجريبي حيث بلغ N-Gain ٠،٨٠ والذي يدخل في الفئة العالية، في حين حصل الفصل الضابط على N-Gain قدره ٠,٦٩ والذي يدخل في الفئة المتوسطة. في الختام، فإن تطبيق نموذج التعلم المبني على حل المشكلات من خلال وسائل Educaplay يحسن نتائج التعلم المعرفي للطلاب في مواد الجهاز التناسلي، مع استجابة الطلاب بشكل جيد للغاية لهذا الأسلوب.

٧. البحث العلمي كتبها نيني مرضية في عام ٢٠٢٣ بعنوان فعالية استخدام وسائل Educaplay لزيادة استخدام المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ١٣ جاكرتا. هذا البحث يستخدم المنهج شبه التجريبي بتصميم الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وأظهرت نتائج هذه الدراسة أن متوسط نتيجة الاختبار القبلي في الفصل التجريبي بلغ ٦٨،٩٧ بينما بلغ في الفصل الضابط ٥٢،١٦. وبعد العملية ارتفع متوسط درجات الفصل التجريبي إلى ٩٢،٥ بينما أصبح في الفصل الضابط ٦٦،٤٤ بناءً على اختبار الفرضيات باستخدام اختبار مان ويتني (Mann-Whitney)، كانت نتيجة الدلالة (sig) ٠،٠٠٠ ، وهي أصغر من ٠،٠٠٥ . وهذا يعني أن الفرضية الصفرية (HO) مرفوضة والفرضية البديلة (HI) مقبولة وبصرف النظر عن ذلك فإن قيمة N-Gain التي تم الحصول عليها هي ٧٨،٦%. هذا البحث يخلص إلى أن استخدام وسائل Educaplay فعال وأن هذه الوسائل فعالة جدًا في تحسين نتائج تعلم المفردات لدى الطلاب.

مايلي الباحثةة سيلحق الجدول أوجه التشابه، الإختلاف، والأصالة في البحث:

الجدول ١,١ أوجه التشابه، الإختلاف، والأصالة

رقم	الموضوع	أوجه التشابه	أوجه الإختلاف	الأصالة
١	تحسين نتائج تعلم التربية البانكاسيلا من خلال وسائل Educaplay في الصف IVB بمدرسة SDN Dukuh Kupang III سورابايا	تحسين نتائج التعلم وسائل Educaplay	يركز على مواضع فانجاسيلا تظهر لطلاب الصف IVB	هذا البحث يركاز على تأثير وسائل التعليم Educaplayعلى نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسّطة الإسلامية الحكومية ٢ عانجوك. ومن المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث قادرة على تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب سواء من حيث فهم
٢	تأثير وسائل Educaplay على دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة متوسطة الإسلامية نور الإسلام بمدينة كيديري	وسائل Educaplay تظهر لطلاب الصف السابع المدرسة المتوسّطة الإسلامية	تحسين دافعية التعلم	
٣	تأثير استخدام منص Educaplay على اهتمام تعلم أطفال في روضة	وسائل Educaplay	تحسين دوافع التعلم تظهر لطلاب روضة الأطفال	

	لأطفال تحفيظ القرآن الخيرية منطقة تمباع المقاطعة كامفار			المفاهيم، والمهارات اللغوية، وزيادة التحصيل الأكاديمي
٤	تأثير الوسائل التعليمية ذات الجدران الخشبية القائمة على موقع الويب على نتائج التعلم لطلاب الصف العاشر في المواد الاقتصادية في المدرسة الثانوية الإسلاميّة الحكوميّة ١٢ بكانبارو	تحسين نتائج التعلم	وسائل Wordwall تظهر لطلاب الصف X SMAN يركاز على مواضع الاقتصادية	
٥	تأثير تنفيذ الوسائل التعليمية التفاعلية Educaplay المستندة إلى الأجهزة المحمولة على نتائج تعلم كتابة المقالات	وسائل Educaplay تحسين نتائج التعلم	يركاز على مواضع اللغة الإندونسيا ومواد كتابة المقالات	
٦	تنفيذ القائم على حل المشكلات من خلال وسائل	وسائل Educaplay تحسين نتائج	يركاز على مادة الجهاز التناسلي إستخدام	

	Educaplay لتحسين نتائج التعلم المعرفي للطلاب فيما يتعلق بمواد الجهاز التناسلي	التعلم	إستراتيجيات التعلم المبني على المشكلة	
٧	فعالية استخدام وسائل Educaplay لإتقان المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ١٣ جاكرتا	وسائل Educaplay تظهر لطلاب الصف السابع المدرسة المتوسّطة الإسلامية	يركاز على مادة المفردات	