

## الباب الأول

### مقدمة

#### أ. خلفية البحث

التعليم له معنى بسيط وهو شكل من أشكال جهود الإنسان لتنمية وتطوير إمكانياتهم الفطرية جسديًا وروحيًا وفقًا للقيم الموجودة في مجتمعهم وثقافتهم. التعليم والثقافة لهما دور في التعاون والدعم المتبادل.<sup>1</sup> بناءً على هذا التعريف للتعليم، فإنه يؤدي إلى تقدم في العلوم.

وجود التقدم الذي يحدث في العلوم والتكنولوجيا له تأثير كبير على مختلف جوانب حياة الإنسان. لذلك، فإن التعليم كجزء مهم من عملية نضوج الإنسان، يلعب دورًا كبيرًا في التطورات التي تحدث في العلوم والتكنولوجيا.<sup>2</sup> هذا التقدم أيضًا يدفع العالم التعليمي لجعل عملية التعليم والتعلم فعالة وجذابة .

مع تقدم التكنولوجيا، يُطلب من المعلمين أن يكونوا أكثر إبداعًا في تصميم التعلم الذي يتماشى مع احتياجات العصر. أحد أشكال الابتكار التي تتطور بسرعة هو تطبيق عناصر الألعاب (game elements) في مجال التعليم، أو ما يعرف بمصطلح التلعيب (gamification). تهدف gamifikasi إلى تحويل السياقات غير المتعلقة بالألعاب، وجعل الأنشطة أكثر جاذبية من خلال دمج التفكير في الألعاب، وتصميم الألعاب، وآليات الألعاب.<sup>3</sup>

يُعتبر أن التلعيب يمكن أن يجعل تعلم اللغة العربية أكثر جاذبية وجدة لأنه يوجد تجديد في نموذج التعلم من العناصر الموجودة في التلعيب، كما أن الميزات المقدمة يمكن أن تكون حلاً مبتكرًا لتحديات التعلم. بعض التحليلات التي أجراها الباحثون في

---

<sup>1</sup> 2022 Rahman , et al., 'Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Dan Unsue - Unsur Pendidikan', *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 3.

<sup>2</sup> Aisyam Mardiyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi MUQAW7 Untuk Penguasaan Mufradat Dan Qawaid Pada Kelas VII MTs Assalafiyah Mlangi Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021' (Universitas Islam Negeri Yogyakarta, 2021).

<sup>3</sup> Amir Fatah Sofyan Sitaresmi Wahyu Handani, M.Suyanto, 'Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi', *Telematika*, 9.1 (2016), 44 <<https://doi.org/10.2214/ajr.181.6.1811716b>>.

التعلم باستخدام الألعاب، واحدة منها هي دراسة أجرتها بيلا نور موليدية وآخرون، التي تشير إلى أن التعلم باستخدام الألعاب في تطبيق بامبوزل يمكن أن يحسن نتائج تعلم مفردات اللغة العربية .<sup>4</sup>

في سياق تعليم اللغة العربية، تصبح مثل هذه الابتكارات ذات صلة كبيرة. تتطور تعلم اللغة العربية بسرعة متزايدة تواكب تطورات العصر. وكذلك اللغة العربية في إندونيسيا . مع تطور الزمن لم يعد المجتمع يتعلم اللغة العربية فقط الأغراض دينية، بل أصبحت تُدرسُ أيضا كوسيلة للتواصل .<sup>5</sup> ومع ذلك ، لا تزال تعلم اللغة العربية في إندونيسيا يواجه العديد من التحدّيات. يعاني العديد من الطلاب من الصعوبات بسبب هيكلها وقواعدها المعقدة وكذلك الاختلافات في الخصائص مع لغتهم الأولى أو الأم بانسبة لهم.<sup>6</sup>

تعتبر دراسة اللغة العربية أيضًا بحاجة إلى فهم أعمق لتعلمها، لأنها تحتوي على قواعد نحوية معقدة ومختلفة عن اللغات المستخدمة بشكل شائع. هذا يؤثر أيضًا على تطور وسائل التعلم التي تتبع التطورات التكنولوجية. حيث في العصر الرقمي الحالي، هناك العديد من الوسائل التي تُعتبر فعالة في استخدامها في تعلم اللغة العربية. يمكن أيضًا استخدام التكنولوجيا في تقديم مواد جذابة، وتبدو غير رتيبة مما ينمي الدافع لتعلم اللغة العربية مثل العروض التي تُدمج مع بعض الصور أو الرسوم المتحركة.<sup>7</sup>

من أحد المكونات في تعلم اللغة العربية التي يجب على المتعلمين دراستها للتواصل بشكل جيد هو المفردات. يمكن القول إن المتعلمين يتقنون المفردات العربية إذا استوفوا المعايير، وبالتالي إذا تمكن المتعلمون من استيفاء هذه المعايير يُعتبرون قد أتقنوا

---

<sup>4</sup> Bela Nur Maulidiah, Syaifullah Syaifullah, and Syarifuddin Syarifuddin, 'Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab', *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12.2 (2024), 560–82 <<https://doi.org/10.21274/tadris.2024.12.2.560-582>>.

<sup>5</sup> Nurhayati Ni'mah, 'Pengembangan Media Pembelajaran E-Flipbook Kosa Kata Bahasa Arab Kelas X MAN 4 Bantul Tahun Ajaran 2023/2024', 2024 <[https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/64838/1/17104020033\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/64838/1/17104020033_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)>.

<sup>6</sup> Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2019).

<sup>7</sup> Amanda Virda Fadhilah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint 365 Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN 1 Kota Pekalongan', 2024 <[http://etheses.uingusdur.ac.id/7717/1/2220092\\_COVER\\_BAB I %26 BAB V.pdf](http://etheses.uingusdur.ac.id/7717/1/2220092_COVER_BAB I %26 BAB V.pdf)>.

المفردات العربية التي تم دراستها.<sup>8</sup> تحتاج مفردات اللغة العربية إلى أسلوب لتحقيق أهداف عملية التعلم.<sup>9</sup> لذلك، يُتوقع أن تكون الوسائل التعليمية التفاعلية حلاً لتحقيق إتقان تعلم المفردات.

وسائل التعليم التفاعلية القائمة على التكنولوجيا تتمتع بجاذبية عالية في عملية التعلم، خاصة بالنسبة للطلاب من الجيل الشاب الحالي الذين اعتادوا على استخدام الأجهزة الرقمية. عرض المواد من خلال تنسيق جذاب مثل الألعاب التعليمية يمكن أن يزيد من دافعية الطلاب للتعلم لأنه يوفر تجربة تعليمية مليئة بالتحديات وفي نفس الوقت ممتعة.<sup>10</sup> وسائل التعلم التفاعلية، من ناحية أخرى، هي نوع من الوسائل الرقمية التي تعتمد على نظام تكنولوجيا المعلومات. إنها تقدم محتوى صوتي ومرئي وسمعي-بصري ولديها القدرة على الاستجابة لأفعال المستخدم.<sup>11</sup>

في عملية التعليم، بالطبع، كل معلم وطالب يواجهان عقبات وصعوبات في تقديم المعرفة واستقبال الدروس. هناك العديد من المشاكل التي يواجهها كل من المعلمين والطلاب في عملية تعلم اللغة العربية.<sup>12</sup>

استنادًا إلى نتائج المقابلة قبل البحث التي أجريت مع أحد معلمي مادة اللغة العربية في الصف العاشر بمدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ بكديري، حصل الباحث على بيانات المشاكل التي يعاني منها طلاب الصف العاشر بمدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ بكديري، منها هذه المواد، تعتبر مادة اللغة العربية مادة غريبة

---

<sup>8</sup> dan Amiruddin Nisaul Jamilah, Guntur, 'Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur', *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5.1 (2019), 144 <<https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>>.

<sup>9</sup> أرييل بحر الدين، 'الطريقة المباشرة في تعليم مفردات اللغة العربية لتنمية مهارة الكلام عند مرحلة الإعداد and أخيار الدين، محمد عمر 89، 11.1 (2022)، مجلة تعليم اللغة العربية، 'اللغوي في جامعة الراية'.

<sup>10</sup> Junika Indar Sawitri and others, 'Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media', *Potensi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (2024), 100–101.

<sup>11</sup> لتعليم مهارة الإستماع للصف العاشر في المدرسة Inspiring Suite لطيف نور جنة، 'تطوير وسائل التعليمية التفاعلية باستخدام ٢٠٢٢، الثانوية'.

<sup>12</sup> Asrullah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Bagi Siswa Kelas VII Pondok Pesantren Bulukumba', 2023. P.5

على الطلاب نظرًا لاختلاف خلفياتهم المدرسية السابقة، مما يجعل من الصعب على المعلم توحيد

مستوى الطلاب في تعلم اللغة العربية. كما أن الطلاب يشعرون بالصعوبة وحتى الملل لأنهم لم يمتلكوا الأساسيات الكافية لدراسة هذا الموضوع.<sup>13</sup> مشكلة أخرى هي أن توفير الوسائل الرقمية في هذه المدرسة قد تم بشكل كافٍ بدءًا من الهواتف المحمولة، وأجهزة الكمبيوتر المحمولة، وأيضًا التلفاز في كل فصل دراسي، ولكن في التنفيذ، لم يتم تطبيق الوسائل المقدمة في تعليم اللغة العربية بشكل جيد، حيث يميل الطلاب إلى تفضيل الوسائل التقليدية على الوسائل الرقمية.<sup>14</sup>

بناءً على شرح المشكلة التي يواجهها المعلمون والطلاب، فإن الباحث يعتبر أنه من الضروري وجود ابتكار وتطوير باستخدام التقدم في تكنولوجيا المعلومات، بحيث يمكن التغلب على العقبات التي يواجهها المعلمون والطلاب. الباحث مهتم بتطوير وسائل تعليمية تفاعلية قائمة على التلعيب التي تدمج عناصر اللعبة في عملية تعلم المفردات اللغة العربية كوسيلة داعمة للتعلم لطلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية ١ بكديري . من المتوقع أن يؤدي تطوير هذه الوسائل إلى زيادة دافعية الطلاب في تعلم اللغة العربية، خاصة في تعلم المفردات، مما يجعل تعلم اللغة العربية أكثر جاذبية ومنتعة، كما يمكن أن يكون استخدام المرافق الرقمية المتاحة في بيئة مدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ كديري أكثر فعالية . مع وجود التطبيقات التي تدعم التلعيب، يُأمل أن تُستخدم كوسيلة مرافقة للتعلم في إتقان المفردات وزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم، بحيث يمكن اعتبارها وسيلة للتعلم الذاتي. وبالتالي، يقوم الباحثون بالتحقيق في كيفية تكييف التطبيقات التي تدعم التلعيب لتكون وسيلة تعليمية، خاصة في اللغة العربية .

---

<sup>13</sup> Hasil Wawancara dengan salah satu dewan guru Bahasa Arab kelas X, bapak Alex Yahya pada hari senin, 29 September pukul 09.45 WIB yang merupakan pengajar dari salah satu di kelas X MAN 1 Kota Kediri.

<sup>14</sup> Hasil wawancara dengan wakil kepala bidang Kurikulum ibu Ira Fatmawati, M.Pd pada hari Rabu, 25 September 2025, pukul 11.20 WIB

بعد أن أجرت الباحثة مقابلات محدودة مع بعض طلاب بمدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ بكديري ، تم الحصول على معلومات تفيد بأن تعلم مفردات اللغة العربية لم يكن مثالياً ولا يزال يواجه صعوبات بالنسبة لهم. بالإضافة إلى ذلك، يمكن القول إن عملية تعلم اللغة العربية لا تزال تقليدية، حيث يتم تقديم المادة من قبل المعلم، تليها إعطاء واجبات مفردات بشكل بسيط . يبدو أن ذلك رتيب أو غير ممتع لمعظم الطلاب .معلومات أخرى تم الحصول عليها تشير إلى أن تعلم المفردات العربية يعتبر غير مفصل بما فيه الكفاية، كما أن إعطاء الواجبات لا يتم التركيز عليه بشكل كافٍ، مما يتطلب جهوداً مبتكرة في التعلم تساعد الطلاب على إتقان المفردات بشكل تدريجي ومستدام.

استناداً إلى الوصف أعلاه، بسبب ضعف قدرة الطلاب في مفردات اللغة العربية، فإن الباحث مهتم بإجراء بحث من خلال تطوير وسائل تفاعلية قائمة على التلعيب في تعليم مفردات اللغة العربية . المنتج الذي سيقدمه الباحث هو عبارة عن تطبيق على شكل كانفا يحتوي على روابط لبعض التطبيقات التي تتعلق بأسئلة حول مفردات اللغة العربية مع إدخال عناصر من التلعيب، مما يجعل الباحث يشعر أن هذا المنتج لا يزال يمكن تقديمه بالنظر إلى الظروف الميدانية حيث أن الوسائل الرقمية أصبحت كافية لتقديمها، وذلك لطلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ بكديري.

## ب. ركائز البحث

بناءً على خلفية البحث السابقة، تبرز الحاجة إلى دراسة أعمق حول تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب في تعليم المفردات العربية. ولذلك، تتحدد أسئلة البحث في هذا البحث فيما يلي:

١. كيف يتم تطوير وسائل التعليم التفاعلية القائمة على التلعيب في تعليم المفردات العربية لطلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ بكديري؟

٢. ما هي فعالية الوسائل التي تم تطويرها في إتقان مفردات اللغة العربية لطلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ كديري؟

### ج. أهداف البحث والتطوير

بناءً على أسئلة البحث السابقة، يهدف هذا البحث إلى تطوير واختبار الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب بوصفها وسيلةً لترقية إتقان المفردات العربية لدى الطلاب. أما أهداف هذا البحث فهي كما يلي:

١. لمعرفة عملية تطوير وسائل التعليم القائمة على التلعيب في تعليم المفردات العربية لطلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ كديري
٢. لمعرفة مدى فعالية هذه الوسيلة في تعليم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ كديري

### د. المواصفات المتوقعة للمنتج

المنتج التطويري المتوقع هو :

١. تم تطوير وسائل الإعلام القائمة على التلعيب هذه من قبل الباحث باستخدام تطبيق كانفا
٢. التطبيق الذي تم تطويره من قبل الباحثين في هذا الوسيط سيكون قادرًا على تقديم بعض التدريبات في تعلم مفردات اللغة العربية .
٣. الوسائل التي تم تطويرها يمكن استخدامها لتقييم فعالية تعلم مفردات اللغة العربية المستمدة من نتائج عمل الطلاب.
٤. وسيلة الإعلام هذه عبارة عن تطبيق يمكن استخدامه على الهاتف المحمول أو الكمبيوتر المحمول لكل طالب على حدة.
٥. الوسائل التي تم تطويرها تحتوي على مواد تعليمية تتناسب مع موضوع طلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية وتُكْمَلُ بأسئلة تقييم حول مفردات تعلم اللغة العربية.

٦. التطبيقات – التطبيقات التعليمية التي تم إدخالها من خلال رابط شريحة كانفا تحتوي على عناصر التلعيب (النقاط، المستويات، أو المكافآت وفقاً للتقييم)

٧. الوسائل التي تم تطويرها تُقدم للطلاب بمظهر جذاب .

٨. الأسئلة التقييمية التي تم تطويرها تأتي بأشكال متنوعة، سواء كانت صوراً، أو أسئلة قصيرة، أو نصوص تتناول مفردات اللغة العربية للصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ كيديري

### هـ. فوائد البحث والتطوير

البحث السابق بناءً على النتائج التي شرحتها من أهداف البحث التي نريد تحقيقها أعلاه، فإن هذا البحث من المتوقع أن يقدم فوائد للأطراف المعنية كما يلي:

١. نظرياً

(١) من المتوقع أن تساهم نتائج تطوير هذا البحث في إثراء المعرفة والمجالات العلمية

في تطوير وسائل تعليم اللغة العربية وأيضاً كوسيلة داعمة لتعليم اللغة العربية.

(٢) من المتوقع أن تساهم نتائج هذا التطوير في إضافة الأدبيات المتعلقة بتعليم اللغة

العربية، فيما يتعلق بمناقشة الألعاب التعليمية والوسائل التفاعلية في تعلم اللغة العربية.

(٣) من المتوقع أن توفر نتائج هذا التطوير أدلة تجريبية حول آلية التحفيز والنشاط

والاحتفاظ بالمفردات من خلال التلعيب في سياق المدارس الثانوية العامة

والخاصة في إندونيسيا.

٢. عملياً

(١) للمدرسة

أ. من المتوقع أن تُستخدم نتائج هذا التطوير كنوع من المساهمة أو المرجع في

تطوير وسائل تعليمية أكثر فعالية وجاذبية، خاصة في تعليم اللغة العربية.

ب. نتيجة تطوير هذا المنتج يمكن أن تكون جزءاً من الابتكار في التعلم القائم

على التكنولوجيا كوسيلة لتحسين جودة تعليم اللغة العربية في المدارس.

٢) بالنسبة للمعلمين

- أ. يحصل المعلم على وسائل تعليمية جاهزة تعتمد على التكنولوجيا لتعليم المفردات بشكل تفاعلي وجذاب.
- ب. تشجيع المعلمين على أن يكونوا أكثر تحفيزاً وزيادة وعيهم ومعرفتهم في تطوير وسائل التعليم، خاصة تلك المعتمدة على التطبيقات، بحيث يمكن دمجها في العملية التعليمية.

٣) للطلاب

- للطلاب، من المتوقع أن يؤدي تطوير هذا المنتج إلى تحفيز الطلاب بشكل أكبر، وزيادة نشاطهم، وتحسين احتفاظهم بالمفردات، وجذب اهتمام الطلاب في التعلم، بحيث لا تصبح دراسة اللغة العربية مادة مخيفة ومملة.

٤) للباحثين

- كمادة علمية كأداة للمعلمين في المستقبل، وأيضاً كمادة مرجعية للمرجع الجيد سواء لتطوير منتجات التعلم أو لأغراض البحث العلمي للباحثين الآخرين .

## و. الافتراضات والقيود في البحث والتطوير

١. فرضية الباحث

- أ. طلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية ١ كيديري لديهم وصول وقدرة أساسية على استخدام الأجهزة الرقمية مثل الهواتف الذكية، وأجهزة الكمبيوتر المحمولة، وأجهزة التلفاز الذكية لتشغيل وسائل التعلم القائمة على التلعيب.

- ب. استخدام وسائل التعلم التفاعلية القائمة على التلعيب سيزيد من دافعية الطلاب للتعلم مما يؤثر على تحسين إتقان المفردات العربية.

- ج. المعلمون والمدرسة يقدمون الدعم الكامل في تنفيذ واختبار وسائل التعلم التي تم تطويرها.

٢. قيود البحث

أ. يركز هذا البحث فقط على تطوير وسائل التعليم لطلاب الصف الأول في المدرسة الثانوية، لذا فإن نتائجه لا يمكن تعميمها على الصفوف الأخرى أو السياقات المختلفة.

ب. وقت تنفيذ البحث محدود، لذلك يتم إجراء اختبار الوسائل فقط في فترة زمنية معينة وعلى مجموعة عينة محدودة.

ج. وسائل التعليم التي تم تطويرها تشمل فقط مادة المفردات العربية، وبالتالي لا تشمل الجوانب اللغوية الأخرى مثل النحو أو المهارات في تعلم اللغة العربية الأخرى .

### ز. تعريف المصطلحات أو التعريفات التشغيلية

#### ١. وسائل التعلم التفاعلية

وسائل التعليم التفاعلي هي أدوات تعليمية قائمة على التكنولوجيا مصممة لنقل المواد التعليمية بشكل ثنائي الاتجاه، مما يؤدي إلى حدوث تفاعل نشط بين المتعلمين والوسائل من خلال العرض البصري، الصوتي، النصي، وأنشطة معينة .<sup>١٥</sup> في هذا البحث، يُفهم الوسائل التعليمية التفاعلية على أنها وسائل رقمية تم تطويرها من قبل الباحث في تعليم مفردات اللغة العربية. يتم استخدام الوسائل المقصودة من خلال تصميم منتج تطبيق كانفا التفاعلي كوعاء في التعلم، مما يجعل المتعلمين لا يكتفون بتلقي المعلومات فحسب، بل يتفاعلون ويشاركون مباشرة مع الوسائل من خلال ميزات تفاعلية مختلفة، مثل وجود استجابة عند الإجابة الصحيحة أو الخاطئة وظهور النقاط مباشرة .

#### ٢. تحفيز الألعاب (Gamifikasi)

التلعيب هو أحد نماذج التعلم التي تقوم بتطبيق عناصر الألعاب في سياقات غير الألعاب، وخاصة في الأنشطة التعليمية، بهدف زيادة الدافعية والمشاركة وتجربة

---

<sup>15</sup> A Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada., 2017).

التعلم للمتعلمين .<sup>١٦</sup> في هذا البحث، تم تطبيق مفهوم الألعاب من خلال استخدام عناصر اللعبة مثل تقديم الاختبارات التي تتضمن النقاط، المستويات، التحديات، التغذية الراجعة، أو المكافآت المدججة في الوسائل التفاعلية في تعلم مفردات اللغة العربية.

٣. قدرة المفردات العربية

قدرة المفردات العربية هي قدرة المتعلمين على فهم وتذكر واستخدام المفردات العربية بشكل صحيح وفقاً للمعنى وسياق استخدامها.<sup>١٧</sup> تستخدم هذه الدراسة سياق قدرة المفردات العربية من خلال إجراء اختبار نتائج التعلم على المتعلمين، مع تعديل محتوى التعلم وفقاً لموضوع البحث وكذلك تصنيف أو مستويات القدرة التي يجب أن يتقنها موضوع البحث .

### ح. الدراسات السابقة

لتعزيز تصميم هذا البحث، قام الباحث بمراجعة بعض الأبحاث السابقة المماثلة من خلال العثور على بعض المصادر التي لها صلة بالبحث المدروس، من بينها :

١. في دراسة أجراها محمد زلفقار صدره، عبد الحكيم وسلا ماوارني (٢٠٢٥) في مقالهم الذي يركز على تطوير الوسائل القائمة على التلعيب، أثبتت هذه الدراسة فعاليتها في زيادة الدافعية ونتائج تعلم الطلاب، حيث لوحظت زيادة في درجات الدافعية ونتائج الاختبارات القبلية والبعديّة التي تم اختبارها باستخدام اختبار العينات المزدوجة.<sup>١٨</sup> هذا البحث يتماشى أيضاً مع البحث الذي أجرته، وهو حول التلعيب الذي تم تصميمه باستخدام ميزة العروض التقديمية في Canva ، حيث يتم تقديم مجموعة متنوعة من القوائم بدءاً من تقديم مواد التعلم وصولاً إلى الاختبارات التفاعلية من خلال الارتباطات التشعبية إلى المنصة التي توجه إلى

<sup>16</sup> and Lennart Nacke Sebastian Deterding, Dixon, Rilla Khaled, 'From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification', *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 2011.

<sup>17</sup> (قاهرة: دار الفكر، ٢٠٠٨) مناهج التعليم اللغة العربية، محمود اسماعيل الصنى

<sup>18</sup> Sella Mawarni Muhammad Zulfikar Sadrah, Abdul Hakim, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Paccinongang Unggulan', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.3 (2025), 291-320.

التلعيب، ولكن الاختلاف يكمن في تحسين مفردات اللغة العربية الذي قمت به في بحثي .

٢. البحث الذي أجراه خيرون نيسا وريزال محيمين (٢٠٢٥) في مقالهما في مجلة أم القرى: مجلة معهد مدرسة سونان دراجات (INSUD) في لامونجان، والذي يركز على استخدام تطبيق كانفا كوسيلة تعليمية تفاعلية. نتيجة هذا البحث هي أن الوسائل المقدمة لها تأثير كبير مما يمكن أن يزيد من دافعية الطلاب في تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة هاشم اشعاري Kedungmegarih Lamongan. في هذا البحث، هناك تشابه مع بحثي في تطوير الوسائل التفاعلية باستخدام تطبيق كانفام، ولكن هذا البحث لا يدمج التلعيب فيه ولا يركز على تعلم مفردات اللغة العربية.<sup>١٩</sup>

٣. في البحث الذي أجراه ألف كافي طيبة، فخر الدين رُسخ، وآخرون، مع التركيز على مناقشة وسائل التعلم التفاعلية، تم التوصل إلى معايير جديدة جدًا بالاستخدام في تعليم مفردات اللغة العربية، مع تقييم النسبة المئوية في ثلاث نقاط أساسية تم تقييمها .<sup>٢٠</sup> هذا البحث يتشابه مع بحثي في تطوير الوسائل التفاعلية في تعليم اللغة العربية، ولكن في هذا البحث الوسائل التي تم تطويرها تعتمد على برنامج PowerPoint وليس على التلعيب.

٤. البحث الذي أجراه مفتاح المفيد، و محمد سيفول أنور مع التركيز على مناقشة تأثير لعبة التعليم Baamboozle على تحسين مفردات اللغة العربية. في هذا البحث، تم التوصل إلى أن استخدام لعبة التعليم Baamboozle له تأثير كبير على إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب برنامج دراسات اللغة العربية وآدابها في جامعة UNUGIRI، كما يتضح من الزيادة في متوسط الدرجات التي تم الحصول عليها

---

<sup>19</sup> Rizal Muhaimin and Khoirunnisa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Bahasa Arab', *Ummul Qura : Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 09.01 (2025), 125-33.

<sup>20</sup> Alif Kafa Thoyyibah and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Materi Kosa Kata Bahasa Arab', *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 3.1 (2025), 1-14 <<https://doi.org/10.55352/edu.v3i1.1772>>.

من الاختبار القبلي والاختبار البعدي.<sup>٢١</sup> هذا البحث يتماشى مع البحث الذي أجرته والذي يتعلق بإتقان مفردات اللغة العربية باستخدام لعبة التعليم .  
٥. كتابة الأطروحة التي أعدتها لاراس أوليانينغسيه، والتي تتناول موضوع تعلم المفردات العربية باستخدام تقنية الألعاب التعليمية عبر تطبيق جنالي، أظهرت أن نموذج الوسائل التعليمية للمفردات العربية مناسب لتقديمه في عملية تعلم اللغة العربية باستخدام نموذج تطوير .ADDIE وقد تم تقييم جنالي على أنه يمكن أن يجعل تقنية الألعاب التعليمية جذابة في تعلم المفردات العربية بشكل خاص.<sup>٢٢</sup> يتماشى ذلك مع بحثي الذي يركز على تقنية الألعاب التعليمية والمفردات العربية، ولكن هناك اختلاف في البحث حيث استخدم الباحث تطبيق كانفا في تقنية الألعاب التعليمية .

٦. في البحث الذي أجراه محمد لقمان حكيم وآخرون (٢٠١٧)، والذي يتناول موضوع وسائل التعلم من خلال الألعاب التفاعلية وكذلك مفردات اللغة العربية، أظهر أن استخدام وسائل الألعاب التفاعلية يمكن أن يزيد من الدافعية وتحقيق تعلم مفردات اللغة العربية لدى الطلاب، من خلال تصميم ألعاب متنوع . استخدام طريقة البحث الوصفي النوعي أو الدراسة التطبيقية وكذلك الدراسة المكتبية هذه ينتج أيضًا أن تعلم اللغة العربية يحتاج إلى وسائل تعليمية مثل الألعاب التفاعلية بهدف جعل التعلم ممتعًا وتسهيل عملية التعلم.<sup>٢٣</sup> تتمتع هذه الدراسة بصلات وثيقة مع البحث الذي أجرته، حيث تركز على نفس الموضوع، ولكن لم يتم تطبيق أساسيات التلعيب في هذا البحث ولا يزال محدودًا بالألعاب التفاعلية .

---

<sup>21</sup> M.Saeful Anwar Miftahul Mufid, 'Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Memahami Kosa Kata Bahasa Arab Di Program Studi Bahasa Dan Sastra Arab Di UNUGIRI / The Impact of the Educational Game Bamboozle on Arabic Vocabulary Comprehension Skills Among ', *Lughat Arobi Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5.2 (2024) <<https://doi.org/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>>.

<sup>22</sup> Laras Aulianingsih, 'Model Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Menggunakan Genially (Penelitian Pengembangan Di SMA Muhammadiyah 11 Jakarta)' (Universitas Negeri Jakarta, 2024).

<sup>23</sup> Asrowi Muhammad Luqman Hakim, Akhyar, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab', *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 2.2 (2017).

٧. البحث الذي أجراه نذيف عطاالله بوترا فادلياردي، وآخرون، والذي يتناول موضوع استراتيجية التعلم من خلال الألعاب، أظهر أن استراتيجية الألعاب نجحت في زيادة دافعية المشاركة وحماس الطلاب بشكل كبير في تعلم اللغة العربية.<sup>٢٤</sup> وقد تم إثبات ذلك من خلال نتائج المقابلات والملاحظات، لذا يُرجى أن تكون هذه الاستراتيجية مرجعًا للمدارس الأخرى في تطوير تعلم اللغة العربية. هذا البحث له صلة بالبحث الذي أجرته في استراتيجيته للألعاب، ولكنه لا يتضمن وسائل تعليمية تفاعلية ولا يركز لمفردات اللغة العربية

٨. البحث الذي أجراه لطيفة، محمد شمس المعارف ومحمد صالح عفي الدين (٢٠٢٤) والذي يتناول موضوع تطوير وسائل تعليم اللغة العربية باستخدام نظرية التعلم التفاعلي، أظهر أن فعالية استخدام هذه الوسائل يمكن أن تتحقق بناءً على استجابة الطلاب الجيدة في سهولة الاستخدام، وكذلك بناءً على الاختبارات الإحصائية لحسابات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، مما يجعل هذه الوسائل فعالة في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية.<sup>٢٥</sup> هذا البحث له صلة بالأبحاث التي أجرتها في تطوير الوسائل والنظرية التفاعلية، ولكنه لم يركز بعد على التلعيب والمفردات العربية.

استنادًا إلى بعض مراجعات الأبحاث السابقة المذكورة أعلاه، تهدف هذه الدراسة التي أجراها الباحث إلى تطوير وتكملة وتعزيز نتائج بعض الأبحاث المماثلة التي تم ذكرها وإجرائها سابقًا. هنا يشرح الكاتب أيضًا الموضوع الذي سيتم مناقشته في هذا البحث، وهو تطوير وسائل تعليمية لتعليم اللغة العربية باستخدام Canva التفاعلي القائم على التلعيب في تعليم المفردات العربية للصف العاشر، خاصة في موضوع البحث في مدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ كيديري.

<sup>24</sup> Maswani Nadhif Athallah Putra Fadliardi, Shafa Aurel Mardhotillah, Ana Dzukhoiriyah, 'Strategi Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Di Sekolah Dasar Islam Terpadu', *Ukazh : Journal of Arabic Studies*, 6.3 (2025), 451-65.

<sup>25</sup> Latifah, M. Syamsul Ma'arif, and Moh. Sholeh Afyuddin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Dengan Teori Pembelajaran Interaktif', *Al-Wasil*, 2.1 (2024), 80 <<https://doi.org/10.30762/alwasil.v2i1.3540>>.