

الباب الاول

المقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة جزء مهم جدًا على حياة الإنسان. فمن خلال اللغة يستطيع الإنسان أن يعبر عن أفكاره وآرائه.^٢ في المجتمع الإندونيسي، ترتبط اللغة ارتباطًا وثيقًا بقواعد السلوك والأخلاق والعادات. اللغة مهمة جدًا في التعليم، خاصة في عملية التعلم، حيث تركز على كيفية تعلم الطلاب. إحدى اللغات التي يختارها بعض الناس للتواصل هي اللغة العربية. تعتبر اللغة العربية ذات قيمة عالية للتعلم لأن لها دورين رئيسيين: كلغة دينية ووسيلة للمعرفة العلمية.^٣

اللغة العربية هي إحدى اللغات الدولية التي تحتل مكانة مهمة في العالم، خاصة في سياق الدين والتعليم والثقافة. اللغة العربية هي لغة مستخدمة على نطاق واسع في الحياة اليومية في دول الشرق الأوسط.^٤ ترتبط اللغة العربية ارتباطًا وثيقًا بالإسلام. في إندونيسيا، لا تُدرس اللغة العربية كلغة أجنبية فحسب، بل أيضاً كلغة دينية ترتبط ارتباطاً مباشراً بفهم التعاليم الإسلامية، مثل القرآن الكريم والحديث النبوي الشريف والكتب الكلاسيكية (التراث) ومختلف المؤلفات الإسلامية الأخرى.^٥

استنادًا إلى نتائج الملاحظات الأولية التي أجراها الدراسة أثناء تنفيذ برنامج التعرف الميداني (PLP) بصفته مساعدًا تدريسيًا في المدرسة المتوسطة الإسلامية

² M.Pd.I Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab* (DIVA Press, 2012).

³ Samsul Haq, "Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Problematika Dan Solusi Dalam Pengembangan Media," *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 7, no. 1 (2023): 211–22.

⁴ Zelika Afaria, Desky Halim Sudjani, and Fikni Mutiara Rachma, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 94–103, <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6235>.

⁵ Agustini Agustini, "Urgensi Pemahaman Bahasa Arab Dalam Mempelajari Agama Islam Di Indonesia" 10, no. 2 (2021).

الحكومية ١ بمدينة كديري، تبين أن طرق تدريس اللغة العربية لا تزال تهيمن عليها طريقة المحاضرة والحفظ. وقد أدت هذه الطرق إلى عدم وصول مشاركة الطلاب في عملية التعلم إلى المستوى الأمثل، مما جعل الطلاب أقل نشاطاً في فهم المواد المقدمة. ويؤثر هذا الوضع على نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب، والتي لا تزال بحاجة إلى تحسين. وللتغلب على هذه المشكلة، هناك حاجة إلى وسائط تعليمية قادرة على تحفيز نشاط الطلاب ومساعدتهم على فهم المواد بشكل أكثر فعالية. ويُعد استخدام الوسائط التعليمية القائمة على التكنولوجيا أحد البدائل ذات الصلة بتطور التعليم في القرن الحادي والعشرين، نظراً لقدرتها على خلق تجربة تعليمية أكثر تفاعلية وجاذبية، ودعم تحسين نتائج تعلم الطلاب^٦.

التكنولوجيا تقديم متنوع من الابتكارات في عملية التدريس والتعلم، ومن بينها استخدام وسائل التعلم الرقمية القائمة على الإنترنت^٧. تتيح هذه الوسائل عملية تعلم أكثر تفاعلية ومرونة وجاذبية. إحدى وسائل التعلم التفاعلية التي يمكن استخدامها هي *Educaplay*^٨. منصة *Educaplay* هي إحدى الوسائل التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة العربية. *Educaplay* هي منصة تعليم إلكتروني توفر ألعاباً تفاعلية لتعزيز الفهم وزيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم.

Educaplay هي منصة رقمية تمكن المعلمين من إنشاء أنواع مختلفة من الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب، مثل الاختبارات التفاعلية، والألغاز المتقاطعة، ومطابقة الكلمات، والألغاز المصورة، والخرائط التفاعلية، وغيرها الكثير. بفضل عرضها المرئي الجذاب، تشجع *Educaplay* الطلاب على المشاركة النشطة

⁶ H. D. Sugiarto, T., Ambiyar, A., Wakhinuddin, W., Purwanto, W., & Saputra, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis," *Jurnal Pendidikan : Edukasi*, 21 21, no. 1 (2023).

⁷ Kartina et al., "SYIRKAH : Jurnal Ekonomi Syariah SYIRKAH : Jurnal Ekonomi Syariah," *Urnal Ekonomi Dan Bisnis Islam* 02, no. 02 (2025): 172, 4702-Article Text-14868-3-10-20231110.

⁸ Kartina et al.

وعلى اهتمام بالتعلم.⁹ وبالتالي، يمكن أن يؤدي استخدام *Educaplay* إلى زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم بشكل.

كما يتيح *Educaplay* للمعلمين تقييم التعلم بشكل مباشر، لأنّ يمكن ربط كل نشاط يتم إنشاؤه بتقييم تلقائي التي يسهل تقدّم الطُّلاب. يمكن تطبيق *Educaplay* في جوانب مختلفة من المهارات اللغوية، مثل المفردات، والقواعد، المهارات الاستماع، المهارات القراءة، الكتابة والتحدث. مثل، لتعلم المفردات، يمكن للمعلمين إنشاء أَلغاز الكلمات المتقاطعة التي تحتوي على مفردات جديدة يجب على الطلاب العثور عليها.

في عالم التعليم، تُعد نتائج التعلم أحد المؤشرات المهمة لقياس مدى نجاح الطلاب في تحقيق أهداف التعلم. ووفقًا نانا سودجانا، فإنّ نتائج التعلم هي المهارات التي يكتسبها الطلاب بعد خوضهم تجربة التعلم. وتعكس نتائج التعلم مدى إتقان الطلاب للمواد التي تمت دراستها، سواء من الناحية المعرفية أو العاطفية أو الحركية. وتشير العديد من الأبحاث إلى أن استخدام منصة *Educaplay* يمكن أن يساعد في تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب من خلال أنشطة تعليمية تفاعلية وجذابة. ولذلك، من المهم أن يطبق المعلمون استراتيجيات ووسائل تعليمية فعالة من أجل تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب، لا سيما في المواد الدراسية التي تُعتبر صعبة مثل اللغة العربية¹⁰.

كما أظهرت بعض الدراسات السابقة أن استخدام الوسائط التفاعلية القائمة على التكنولوجيا، ومن بينها منصة «إديكابلاي»، قادر على إحداث تأثير إيجابي على نتائج التعلم لدى الطلاب. في عصرنا الحالي، أصبح العديد من الطلاب على دراية متزايدة بالتكنولوجيا والوسائط التفاعلية. وبالتالي، فإنّ ابتكارات التعلم

⁹ N. K. (Razak, “Peningkatan Hasil Dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Enam Benua Di Kelas VI SD Dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay Pendahuluan,” *CJPE: Primary, Cokroaminoto Jurnal of Dan, Education*, 2024.

¹⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja RosdaKarya, 2017).

مثل *Educaplay* هي أحد الحلول للتغلب على انخفاض اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية. وهذا يمثل فرصة وتحديًا في الوقت نفسه للمعلمين لبدء استكشاف وتطوير استراتيجيات تعلم أكثر إبداعًا وابتكارًا.

لذلك، هناك حاجة إلى دراسة منهجية لتحديد ما مدى فعالية استخدام منصة *Educaplay* في تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية. وبناءً على ما سبق، أبدى الدراسة اهتمامًا بإجراء بحث في هذا الموضوع فعالية استخدام منصة *Educaplay* على نتائج اللغة العربية لدى الطلاب بالصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بمدينة كديري بعنوان: "تأثير استخدام منصة *Educaplay* على اهتمام بتعلم اللغة العربية في الصف الثامن". اختار الدراسة هذا العنوان لأنه يرى أن اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية لا يزال منخفضًا نسبيًا، خاصةً إذا كانت طرق أو نماذج التعلم غير ممتعة، مما يتسبب في شعور الطلاب بالملل أثناء عملية التعلم.

توفر التطورات التكنولوجية الحالية فرصًا رائعة للمعلمين لاستخدام الوسائط الرقمية التفاعلية كطريقة تعلم أكثر متعة. تم اختيار منصة *Educaplay* لأنها توفر مجموعة متنوعة من ميزات التعلم القائمة على الألعاب التي يمكن أن تزيد من مشاركة الطلاب. يعتقد الدراسة أن استخدام الوسائط المناسبة، مثل *Educaplay*، يمكن أن يكون إحدى الاستراتيجيات لزيادة اهتمام الطلاب ودوافعهم في تعلم اللغة العربية. لذلك، من المتوقع أن تسهم هذه الدراسة بشكل إيجابي في تطوير أساليب تعلم اللغة العربية التي تكون أكثر متعة وابتكارًا وذات صلة بخصائص الطلاب اليوم، بالإضافة إلى ذلك، من المأمول أن تشكل هذه الدراسة مرجعاً للمعلمين عند اختيار الوسائل التعليمية المناسبة لتحسين نتائج التعلم لدى الطلاب.

ب. ركائز البحث

- بناء على خلفية البحث المذكورة ، إذا ركائز البحث في هذا البحث كالتالي :
١. كيف كانت نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب قبل استخدام منصة *Educaplay* ؟
 ٢. هل استخدام منصة *Educaplay* فعال في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب؟

ج. أهداف البحث

- بناء على ركائز البحث السابقة فالأهداف للباحث كما يلي :
١. للمعرفة نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب قبل استخدام منصة *Educaplay*.
 ٢. للمعرفة استخدام منصة *Educaplay* فعال في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب.

د. فوائد البحث

- بناء على من أغراض البحث السابقة فالفوائد في هذا البحث د هو شموليّ فوائد النظرية و فوائد العملية، هي كالتالي :
- ١- الفوائد النظرية
- من المتوقع أن تساهم هذه الدراسة في توسيع المعرفة وتكون بمثابة دليل للمعلمين في استخدام منصة *Educaplay* كوسيلة لتعلم الطلاب لزيادة نتائج تعلم اللغة العربية العربية.

(١) بالنسبة للطلاب ، من المتوقع أن تحسن هذه الأبحاث التعلم التفاعلي والممتع، مما يزيد من حماس الطلاب واهتمامهم بتعلم اللغة العربية. الطلاب على دراية بالتكنولوجيا، لذا فإن التعلم باستخدام منصات رقمية مثل *Educaplay* يمكن أن يساعدهم على تعلم اللغة العربية بطريقة تناسب أسلوبهم في التعلم بشكل أفضل.

(٢) بالنسبة للمعلمين، يُتوقع أن تشكل هذه الدراسة مرجعاً لهم لتطوير طرق تعليم اللغة العربية تكون أكثر ابتكاراً وتتماشى مع التطورات التكنولوجية. ومن خلال الاستفادة من منصة *Educaplay* ، يمكن للمعلمين تصميم تجارب تعليمية أكثر تفاعلية، مما يساعد الطلاب على فهم المادة بشكل أفضل ويحسن نتائجهم التعليمية بشكل أكثر فعالية. (٣) بالنسبة للمدارس، ومن المأمول أن يوفر هذا البحث معلومات وأسساً للاعتبار للمدارس في تطوير وتطبيق الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا. كما يُتوقع أن تشكل نتائج هذا البحث إحدى الجهود الرامية إلى تحسين جودة عملية التعلم ونتائج تعلم الطلاب، لا سيما في مادة اللغة العربية .

(٤) بالنسبة للباحثين، ومن المأمول أن تسهم هذه الدراسة في توسيع آفاق الدراسات وخبراتهم فيما يتعلق باستخدام التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية، ولا سيما استخدام منصة «إديكابلاي» كوسيلة تعليمية. بالإضافة إلى ذلك، يُتوقع أن تعمق هذه الدراسة فهم الدراسات لتأثير استخدام الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا على نتائج تعلم الطلاب.

هـ. حدود البحث

من أجل الحصول على معلومات أوضح فيما يتعلق بفهم الموضوع الذي سيتم مناقشتها وتجنب أي سوء فهم لدى القراء، يحدد الدراسة بعض حدود البحث على النحو التالي:

١. هذا البحث تنفيذه على طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بمدينة كديري، وبالتحديد على الفصلين اللذين تم اختيارهما كعينة للدراسة، وهما الفصل الثامن ب والفصل الثامن ج
٢. هذا البحث تركز على فعالية استخدام منصة *Educaplay* في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب.
٣. تقتصر المادة البحث على تعليم اللغة العربية في موضوع المهن
٤. يقتصر وقت البحث على عدة جلسات وفقاً لتصميم البحث، والتي تشمل الاختبار التمهيدي، وتطبيق المعاملة (التدخل)، والاختبار الختامي
٥. تم جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام اختبارات (اختبار تمهيدي واختبار نهائي) أجريت قبل وبعد استخدام منصة *Educaplay* كبيانات داعمة في عملية التعلم.
٦. اقتصر استخدام منصة *Educaplay* في هذه الدراسة على ميزات معينة استخدمها الدراسة خلال عملية التعلم.

و. الدراسات السابقة

في هذه الدراسة، يعرض الكاتب خمس دراسات سابقة ذات صلة بالموضوع قيد البحث، أي العلاقة بين استخدام وسيلة تعليمية للغة العربية، وهي منصة *Educaplay*، ونتائج تعلم الطلاب. ولذلك، تتميز هذه الدراسة بطابعها المبتكر (الجديد) من خلال التركيز بشكل أكثر تحديداً، سواء من حيث الوسيلة

المستخدمة أو المادة الدراسية قيد البحث. أما الدراسات السابقة التي عثرت عليها، فهي من بينها :

١- البحث أتبياتن ناضرة بعنوان ”تأثير استخدام منصة *Educaplay* على اهتمام الأطفال بالتعلم في رَوْضَةُ تَحْفِيزِ الْقُرْآنِ الْحَيْرِيَّةِ ، منطقة تامبانغ، مقاطعة كامبار“ (٢٠٢٤). استخدمت هذه الدراسة طريقة البحث الكمي مع نهج تجريبي. تظهر هذه الدراسة أن هناك تأثيراً كبيراً بين استخدام منصة *Educaplay* واهتمام الطلاب بالتعلم. زاد اهتمام الطلاب بالتعلم بعد استخدام منصة *Educaplay* في عملية التعلم. أصبح الطلاب أكثر حماساً واهتماماً بعملية التعليم والتعلم بسبب تنوع الوسائط التفاعلية.

تشبه البحث بين هذه الدراسة والدراسة التي سيجريها الدراسة في أن كلاهما يستخدم منصة *Educaplay* كوسيلة تعليمية. أما أوجه الاختلاف بين هذه الدراسة والدراسة التي سيجريها الدراسة فهي أن دراسة أتبياتن ناضرة تركز على اهتمامات التعلم، في حين تركز دراستي على نتائج تعلم اللغة العربية.^{١١}

٢- البحث من إنجفيا سلسبيلا زمرة الأمة، بعنوان ” تأثير وسيلة لعبة *Educaplay* على دوافع التعلم اللغة العربية لدى الطلاب بالصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية نور الإسلام بمدينة كديري “ (٢٠٢٤). استخدمت هذه الدراسة طريقة البحث التجريبي. أظهرت نتائج هذه الدراسة أن متوسط درجة تحفيز التعلم الأولي للصف التجريبي كان ٧٠،٩٥ وللصف الضابط كان ٦٨،٩٥. ثم، كان متوسط درجة الدافع للتعلم النهائي للصف التجريبي ٨٦،٣٧ وللصف الضابط ٨٠،٧٠. وبالتالي، زاد الدافع للتعلم في كلا الصفين، ولكن الدافع للتعلم زاد

¹¹ Athiyatun Nadhrah, “Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur’an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar” (2024).

بشكل أكبر في الصف التجريبي، الذي استخدم وسائط لعبة *Educaplay* لتحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية. وبالتالي، يمكن أن تؤثر وسائط لعبة *Educaplay* على دافع طلاب الصف السابع في نور الإسلام بمدينة كيديري لتعلم اللغة العربية.

تشبه البحث بين هذه الدراسة والدراسة التي ستجريها الدراسة في أن كلا الدراستين تستخدمان المنهج الكمي. أما الاختلاف بين هذه الدراسة والدراسة التي سيجريها الدراسة، فهو أن الدراسة التي أجرتها إنجلترا سالتسايبلا زومروتول أومة تركز بشكل أكبر على التأثير العام على دوافع تعلم اللغة العربية، والتأثير الشامل لوسائل الألعاب، في حين أن دراستي تبحث في جانب الاهتمام بالتعلم، وتميّز بين أنواع وسائل الألعاب، أو مستويات تفاعليتها.¹²

٣- البحث من دزاكي، بعنوان ”تأثير نموذج التعلم *Think Pair Share* المدعوم بوسيلة *Educaplay* على نتائج تعلم الطلاب في مادة الرياضيات للصف الخامس في مدرسة محمدية ١ الابتدائية في بندر لامبونج“ (٢٠٢٥). استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث الكمي بتصميم شبه تجريبي. يهدف هذا البحث إلى تحليل تأثير نموذج التعلم *Think Pair Share* المدمج مع وسائط *Educaplay* على نتائج تعلم الطلاب في مادة الرياضيات. أظهرت نتائج البحث أن استخدام نموذج *Think Pair Share* بمساعدة وسائط *Educaplay* له تأثير إيجابي على نتائج تعلم الطلاب. فقد أصبح الطلاب أكثر نشاطاً في التعلم، وأصبحوا يفهمون المادة بسهولة أكبر، كما تحسنت نتائج التعلم مقارنةً بالتعلم التقليدي.¹³

¹² Irma Irma, “Transformasi Pendidikan Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi,” *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi* 3, no. 1

¹³ Muhammad Dzaky Indrawan, “Pengaruh Model Think Pair Share Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung,” 2025.

تشبه البحث بين هذه الدراسة والدراسة التي أن كلاهما يستخدم نهجًا كميًا بتصميم شبه تجريبي، ويستفيد من منصة *Educaplay* في عملية التعلم، كما يركز على دراسة نتائج تعلم الطلاب. أما الاختلاف فيكمن في المتغيرات المستقلة، والمواد الدراسية، وموضوع البحث. فقد استخدم بحث دزاكي نموذج التعلم *Think Pair Share* بمساعدة منصة *Educaplay* في مادة الرياضيات لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بمدينة الواحد بندر لامبونغ، في حين يركز البحث الذي سيجريه الدراسة على فعالية استخدام منصة *Educaplay* في نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في مدرسة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بمدينة كيديري.

٤- البحث من سوبا أنيتا بعنوان ”تطبيق وسيلة التعليم *Educaplay* لتحسين نتائج التعلم ونشاط الطلاب في الصف السابع ب في مادة اللغة الإندونيسية بمعهد أولول ألباب الثاني فاكا ناجاوي في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥“. (٢٠٢٤) استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي مع تصميم تجريبي. أظهرت نتائج هذه الدراسة أن استخدام وسيلة التعليم *Educaplay* يمكن أن يحسن أنشطة التعلم لدى الطلاب ونتائجهم الدراسية في مادة اللغة الإندونيسية في الصف السابع ب. وتشير البيانات الإحصائية إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين ما قبل وبعد استخدام وسيلة *Educaplay*، حيث بلغت قيمة الدلالة الإحصائية ٠,٠٤١ وهي أقل من ٠,٠٥، مما يدل على أن هذه الطريقة فعالة في تحسين هذين الجانبين. وعلى وجه الخصوص، ارتفعت أنشطة التعلم لدى الطلاب ونتائج التعلم بشكل ملحوظ بعد استخدام وسيلة *Educaplay*.

تشبه البحث بين هذه الدراسة والدراسة التي ستجربها الدراسة في أن كلاهما يبحثان في نتائج التعلم باعتبارها متغيرًا تابعًا. أما الاختلاف بين هذه الدراسة والدراسة التي ستجربها الدراسة فهو أن دراسة سوبا أنيتا تقيس أيضًا أنشطة التعلم، في حين أن دراستي تركز فقط على نتائج تعلم اللغة العربية.¹⁴

٥- البحث من أرناندا مارداتيللا بعنوان ”تطبيق وسيلة Froggy Jump القائمة على Educaplay لتعزيز اهتمام الطلاب ونتائجهم التعليمية في مادة التربية الدينية الإسلامية للصف الحادي عشر في مدرسة مدرسة ثانوية ”بيسانترين مودرن داتوك سليمان بوتري Palopo“ (٢٠٢٦) استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث الإجمالي الصفي (PTK) التي نُفذت على مدار دورتين. وبلغ عدد المشاركين في البحث ١٦ طالبًا من الصف الحادي عشر في الفصل . وتم جمع البيانات من خلال استبيان الاهتمام بالتعلم، واختبار نتائج التعلم، والملاحظة، والتوثيق. وأظهرت نتائج البحث أن استخدام وسيلة Froggy Jump القائمة على منصة Educaplay يمكن أن يرفع من اهتمام الطلاب ونتائج تعلمهم. ارتفع الاهتمام بالتعلم من ٨١,٣٨٪ في الدورة الأولى إلى ٩٤,٠١٪ في الدورة الثانية، بينما ارتفعت نتائج التعلم من متوسط ٨١,٨٨ مع نسبة إتقان ٧٥٪ في الدورة الأولى إلى ٩٣,١٢ مع نسبة إتقان ١٠٠٪ في الدورة الثانية. وخلصت هذه الدراسة إلى أن وسيلة Froggy Jump القائمة على منصة Educaplay قادرة على خلق تجربة تعليمية تفاعلية وجذابة، فضلاً عن تعزيز المشاركة النشطة للطلاب.

في مادة دروس اللغة بمعهد B لترقية نتائج تعلم ونشاط طلاب الصف السابع Educaplay تنفيذ الوسائل التعليمية“، انيتا سوبا¹⁴ (Doctoral dissertation, Universitas Darussalam Gontor) ”أولو الألباب الثاني فاكة ناجوي العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٤ (Gontor).

تشبه البحث بين هذه الدراسة والدراسة التي كلاهما يستخدم منصة *Educaplay* ويبحث في نتائج تعلم الطلاب. أما الفرق بينهما، فهو أن بحث أرناندا مارداتيللا يستخدم منهجية البحث التربوي (PTK) في مادة التربية الدينية الإسلامية على مستوى المدرسة الثانوية العامة، ويبحث في الاهتمامات ونتائج التعلم في آن واحد، في حين أن بحثي يستخدم منهجية التصميم شبه التجريبي، ويركز على نتائج تعلم اللغة العربية، ويُجرى على طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بمدينة كديري.

٦- البحث سوتارياني وديوي فاطمة ناسوتيون بعنوان ”مقارنة لفعالية كل من *Educaplay* و *Canva* القائمتين على الذكاء الاصطناعي في تحسين مهارات التحدث باللغة العربية لدى الطلاب الجامعيين: دراسة شبه تجريبية في المعهد الإسلامي العالي للعلوم الدينية بيمالانغ“ (٢٠٢٦). استخدمت هذه الدراسة منهجيات كمية ونوعية بتصميم شبه تجريبي (تصميم ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار مع مجموعة مراقبة) شملت مجموعة تجريبية تستخدم برنامج *Educaplay* القائم على الذكاء الاصطناعي، ومجموعة تجريبية تستخدم برنامج *Canva* القائم على الذكاء الاصطناعي، ومجموعة مراقبة. أظهرت نتائج البحث أن استخدام كل من *Educaplay* و *Canva* القائمتين على الذكاء الاصطناعي أكثر فعالية مقارنة بالطرق التقليدية في تحسين مهارات التحدث باللغة العربية لدى الطلاب. وحققت المجموعة التجريبية التي استخدمت *Educaplay* القائم على الذكاء الاصطناعي تحسناً في الدرجات بنسبة ٣١,٤٪، في حين حققت المجموعة التجريبية التي استخدمت *Canva* القائم على الذكاء الاصطناعي تحسناً في الدرجات بنسبة ٢٧,٣٪. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج تحليل التباين (ANOVA) وجود فرق ذي دلالة إحصائية

بين المجموعات بقيمة $p < 0,001$ وتشير هذه النتائج إلى أن وسيلتي *Educaplay* و *Canva* القائمتين على الذكاء الاصطناعي لهما تأثير إيجابي على تحسين مهارات التحدث باللغة العربية، مع إظهار *Educaplay* فعالية أعلى قليلاً مقارنة *Canva*.

تشبه البحث بين هذه الدراسة ودراسة سوتارياني وديوي فاطمة م. ناسوتيون في استخدام منصة *Educaplay* كوسيلة تعليمية، واستخدام المنهج التجريبي في تعليم اللغة العربية. أما أوجه الاختلاف فتكمن في المتغيرات التي تم بحثها، وموضوع الدراسة، ومحور التركيز. تركز دراسة سوتارياني وديوي فاطمة م. ناسوتيون على تحسين مهارات التحدث باللغة العربية لدى الطلاب الجامعيين من خلال منصتي *Educaplay* و *Canva* اللتين تعتمدان على الذكاء الاصطناعي، في حين تركز هذه الدراسة على تأثير استخدام منصة *Educaplay* على نتائج تعلم اللغة العربية، ويُجرى على طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بمدينة كديري.^{١٥}

٧- البحث نونيك زهرية، يولين نادا، محمد زنايدول محيّمين بعنوان ” تطوير منصة *Educaplay* لتعزيز المفردات اللغوية لدى طلاب المدارس الابتدائية“ (٢٠٢٥). استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير (R&D) مع نموذج التطوير ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). وأظهرت نتائج الدراسة أن لعبة *Educaplay* فعالة في تحسين مهارات الطلاب في اللغة العربية، حيث لوحظ تحسن ملحوظ في نتائج التعلم بعد استخدام هذه الوسيلة. وبالنسبة لتقييم

¹⁵ Dewi Fatimah M. Sutaryani, “Eksplorasi Komparatif Efektivitas Educaplay Dan Canva Berbasis AI Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa : Studi Kuasi-Eksperimen Di IAIN Pemalang,” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Teknologi Modern* 10, no. 1 (2026).

صحة تصميم وسيلة التعلم *Educaplay* ، بلغت نسبة الصحة ٨٩٪
وتصنف على أنها صحيحة، بينما بلغت نسبة صحة المحتوى ٨٤.٠٪

تشبه البحث بين هذه الدراسة والدراسة التي سيجريها الدراسة في
أن كلاهما يستخدم وسيلة *Educaplay* . *Educaplay* أما أوجه
الاختلاف بين هذه الدراسة والدراسة التي سيجريها الدراسة ، وهي
الدراسة التي أجرتها نونيك زهرية ويولين نادا وم. زونيدول موهايمين،
فتمثل في أن موضوع دراسة *Educaplay* التي أجرتها تلك الدراسات
كان طلاب المدارس الابتدائية. في حين تركز دراستي نتائج تعلم اللغة
العربية، ويُجرى على طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية
الحكومية ١ بمدينة كديري^{١٦}.

استنادًا إلى بعض الأبحاث السابقة، يمكن استنتاج أن استخدام
الوسائط التعليمية القائمة على التكنولوجيا، ولا سيما منصة
«إديكابلاي»، له تأثير إيجابي على عملية التعلم. وتشير نتائج الأبحاث
إلى أن «إديكابلاي» قادرة على تعزيز الاهتمام بالتعلم، والتحفيز على
التعلم، ونتائج التعلم، والمهارات اللغوية، فضلاً عن مشاركة الطلاب
النشطة في عملية التعلم. علاوة على ذلك، فإن استخدام «إديكابلاي»
يجعل عملية التعلم أكثر تفاعلية وجاذبية ومتعة، مما يزيد من مشاركة
الطلاب في الأنشطة التعليمية .

على الرغم من وجود العديد من الأبحاث التي تناولت استخدام
منصة *Educaplay* في عملية التعلم، إلا أنه لا تزال هناك اختلافات مع
البحث الذي أجراه الدراسة. فقد ركزت الأبحاث السابقة عمومًا على

¹⁶ M Zunaidul Muhaimin Nunik Zuhriyah, Yulin Nada, "Pengembangan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Mufrodat Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Studi, Sosial Dan Ekonomi* 6, no. 1 (2025).

دراسة تأثير *Educaplay* على نتائج التعلم، أو الدافع للتعلم، أو المهارات اللغوية في مختلف المراحل التعليمية والمواقع المختلفة. أما هذه الدراسة، فتركز على فعالية استخدام منصة *Educaplay* في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بمدينة كديري . ولذلك، يُتوقع أن تسهم هذه الدراسة علمياً وأن تثري الدراسات المتعلقة باستخدام الوسائط التعليمية القائمة على التكنولوجيا في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية.

أُجريت هذه الدراسة بهدف تقييم فعالية استخدام منصة *Educaplay* في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية بشكل أكثر تحديداً. وقد اعتمدت الدراسة تصميمًا شبه تجريبي شمل فصلين دراسيين، وقارنت بين الوضع قبل وبعد تطبيق التجربة (الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي)، بحيث يمكن معرفة ليس فقط ما إذا كان هناك تأثير أم لا، بل أيضاً مدى تحسن اهتمام الطلاب بالتعلم. وبالتالي، تتميز هذه الدراسة بارتباطها بالبحوث السابقة وفي الوقت نفسه بحداثتها مقارنةً بها.

ز. تعريف إجرائي

يحدد التعريف العملي البناء أو الخاصية المراد دراستها بحيث تصبح متغيراً قابلاً للقياس. التعريفات العملية للمتغيرات مفيدة في الحصول على فهم أعمق للمتغيرات في الدراسة.^{١٧} لتجنب الاختلافات في تفسير المتغيرات في هذه الدراسة، فيما يلي التعريفات العملية لكل متغير مستخدم:

١ - المتغيرات المستقلة

¹⁷ Sri Iswati. Anshori, Muslich, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Edisi 1* (Airlangga University Press, 2019).

وفقًا لريان فيبريانتو، فإن منصة *Educaplay* هي وسيلة تعليمية تفاعلية رقمية توفر أنواعًا متنوعة من الأنشطة مثل الاختبارات القصيرة والكلمات المتقاطعة وألعاب المطابقة وغيرها من التمارين التفاعلية.¹⁸

٢- المتغير التابع

وفقًا لنانا سودجانا، فإن نتائج التعلم هي المهارات التي يكتسبها الطالب بعد خوض تجربة التعلم. وتُعد نتائج التعلم تغييرًا سلوكيًا يشمل الجوانب المعرفية والعاطفية والحركية التي يكتسبها الطالب بعد خوض عملية التعلم.¹⁹

¹⁸ Rian Vebrianto. Susanti, Eti, “Systematic Literatur Rivew: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Bantuan Platform Educaply dalam Pembelajaran SKI.’ Nusantara: 12.8,” *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 12, no. 3558-3567. (2025): 8.

¹⁹ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.