الباب الثاني

الأساس النظري

أ. وصف النظريات

تستند هذه الدراسة إلى نظريات التعلم والتحفيز التي توضح أن نتائج تعلم الطلاب هي نتاج عملية تفاعل بين العوامل الداخلية والخارجية خلال أنشطة التعلم. وتشمل العوامل الداخلية قدرات الطلاب ودوافعهم واهتماماتهم واستعدادهم للتعلم، بينما تشمل العوامل الخارجية أساليب التعلم ووسائل التعلم وبيئة التعلم، بالإضافة إلى دور المعلم في عملية التعلم. وفي سياق هذه الدراسة، يُعد استخدام الوسائط التعليمية الرقمية مثل منصة *Educaplay* أحد العوامل الخارجية التي يمكن أن تؤثر على نتائج تعلم الطلاب.

توفر منصة *Educaplay* مجموعة متنوعة من الأنشطة التعليمية التفاعلية القائمة على الألعاب (التعلم القائم على الألعاب) والتي من شأنها تعزيز مشاركة الطلاب وتركيزهم وانخراطهم في عملية التعلم. ومن خلال استخدام الوسائط الجذابة والتفاعلية، يمكن للطلاب فهم المواد الدراسية بسهولة أكبر، وحفظ المفردات، وإتقان مفاهيم اللغة العربية التي يدرسونها. ويتوافق ذلك مع نظرية التعلم التي تنص على أن استخدام الوسائط التعليمية المناسبة يمكن أن يعزز فعالية عملية التعليم والتعلم ويساعد الطلاب على تحقيق نتائج تعليمية أفضل. وبالتالي، يُتوقع في هذه الدراسة أن يؤدي استخدام منصة *Educaplay* كمتغير مستقل (X) إلى تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب كمتغير تابع (Y). فكلما زادت فعالية استخدام منصة *Educaplay* في التعلم، ارتفعت نتائج تعلم اللغة العربية التي يحققها الطلاب. منصة *Educaplay*.

١. منصة *Educaplay*

أ. **تعريف *Educaplay***

وفقًا هيرياندیث وَ سانتشيث ، فإن *Educaplay* هي منصة تعليمية تفاعلية مصممة لتمكين المعلمين من إنتاج وسائط تعليمية في شكل ألعاب رقمية تهدف إلى زيادة مشاركة الطلاب وحماسهم في عملية التعلم. يمكن الوصول إلى هذه المنصة عبر الإنترنت باستخدام جهاز كمبيوتر محمول أو هاتف محمول.[٢٠] *Educaplay* هي منصة عبر الإنترنت أو تطبيق قائم على الويب تم تطويره لإنشاء وتوزيع وتشغيل أنشطة تعليمية تفاعلية متنوعة (التعلم القائم على الألعاب). *Educaplay* للمعلمين فرصة إنشاء ألعاب تعليمية مناسبة، مثل الاختبارات القصيرة والألغاز المتقاطعة وتمارين ملء الفراغات ومطابقة الجمل وما إلى ذلك.[٢١]

ب. **الغرض من استخدام *Educaplay***

الغرض الرئيسي من استخدام *Educaplay* في التعلم هو خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وجاذبية تحفز الطلاب. كمنصة تعليمية قائمة على الألعاب، توفر *Educaplay* تجربة تعليمية لا تركز فقط على نقل المعلومات، بل أيضًا على المشاركة النشطة للطلاب في فهم وتطبيق المعرفة التي اكتسبوها.[٢٢]

وفقًا دِيَاز وَغَارْسِيَا (٢٠٢١) ، يمكن أن يؤدي استخدام وسائل التعلم القائمة على الألعاب مثل *Educaplay* إلى زيادة انتباه الطلاب

[20] M Al-Hafidz, "Pemanfaatan Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah," *Al-Hafidz, M* 9, no. 2 (2020): 101–115.
[21] and Jasiah Jasiah. Anwar, Saiful, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI." Jurnal Budi Pekerti Agama Islam," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025): 355-373.
[22] M Putri, N. A., & Arifin, "Pemanfaatan Platform Educaplay Dalam Pembelajaran Interaktif di Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): 112–123.

ومشاركتهم لأن عملية التعلم تتم من خلال أنشطة مثيرة وتنافسية. وهذا يشجع الطلاب على إنجاز المهام والتحديات بسهولة أكبر.[٢٣] في نظرية فارغاس – سارِيتاما وإسبينوزا – سيلي يكشف أن *Educaplay* يوفر تجربة تعليمية أكثر تفاعلية لأن الطلاب يشاركون بشكل مباشر في تطبيق معارفهم من خلال الألعاب التعليمية.[٢٤] وفقًا لنظرية ماير، يكون التعلم أكثر فعالية عندما يشمل النصوص والصور والصوت والتفاعل الاجتماعي.[٢٥] ستستخدم *Educaplay* جميع هذه العناصر المهمة لمساعدة الطلاب على فهم المادة الدراسية وتقليل الملل وتحسين التركيز.[٢٦]

ج. ميزات *Educaplay*

تتميز منصة *Educaplay* بعدة ميزات رئيسية، منها:

١) الاختبارات كأداة تقييم قائمة على الأسئلة
٢) ألعاب المطابقة لمطابقة الكلمات مع معانيها
٣) اختبارات الفيديو للإجابة على الأسئلة أثناء مشاهدة مقاطع الفيديو

٢. نتائج اللغة العربية

أ. تعريف نتائج اللغة العربية

وفقًا لـ نانا سودجانا، فإن نتائج التعلم هي القدرات التي يكتسبها الطالب بعد خوض تجربة التعلم. وتُعد نتائج التعلم تغييرًا سلوكيًّا يكتسبه الطالب بعد خوض عملية التعلم التي تشمل جوانب المعرفة (المعرفية)، والمواقف (العاطفية)، والمهارات (الحركية).

---

[23] A. Graça, F. A., Quadro-Flores, P., & Ramos, "The Integration of the Digital Platform Educaplay in Interdisciplinary Paths in the 1st and 2nd Basic Education Cycles," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)* 17, no. 3 (2022): 20–35.

[24] V. Vargas-Saritama, J., & Espinoza-Celi, "Educaplay as a Tool to Potentiate English Vocabulary Retention and Learning," *Journal of Language Teaching and Applied Linguistics* 6, no. 1 (2024): 55–67.

[25] الزعبي، محمد ,تكنولوجيا التعليم: نظريات وتطبيقات (عمّان: دار المسيرة).

[26] R. E Mayer, *Multimedia Learning (2nd Ed.)* (Cambridge University Press., 2009).

وأوضح نانا سودجانا أن نتائج التعلم هي في جوهرها تغيير في السلوك ناتج عن عملية التعلم. ويمكن ملاحظة هذا التغيير من خلال قدرة الطلاب على فهم المادة الدراسية، وإظهار مواقف أفضل، وإتقان مهارات معينة بعد المشاركة في الأنشطة التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، أشار نانا سودجانا إلى أن نتائج التعلم تُستخدم كمؤشر على نجاح الطلاب في تحقيق أهداف التعلم المحددة. فكلما كانت نتائج التعلم التي يحققها الطلاب أفضل، ارتفع مستوى نجاح عملية التعلم التي تم تنفيذها.[٢٧]

بناءً على هذا الرأي، يمكن استنتاج أن نتائج تعلم اللغة العربية هي المهارات التي يكتسبها الطالب بعد خوض عملية تعلم اللغة العربية، والتي تتجلى من خلال تحسن المعرفة والمواقف والمهارات، ويمكن قياسها من خلال الاختبارات أو التقييمات التعليمية. ومن خلال استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية، يُتوقع أن يحصل الطالب على تجربة تعليمية أكثر فائدة، مما يؤدي إلى تحسين نتائج التعلم التي يتم تحقيقها.

ب. العوامل المؤثرة على نتائج بتعلم اللغة العربية

وفقًا لنانا سودجانا، تتأثر نتائج التعلم التي يحققها الطلاب بعاملين رئيسيين، وهما العوامل التي تنبع من داخل الطالب (الداخلية) والعوامل التي تنبع من خارج الطالب (الخارجية).

١. العوامل الداخلية

العوامل الداخلية هي العوامل التي تنبع من داخل الطالب، وتشمل:

أ. قدرات الطالب (الذكاء)

[27] Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

تؤثر قدرات الطالب تأثيراً كبيراً على نجاحه في التعلم. فكلما زادت قدرة الطالب على فهم المادة، كلما تحسنت نتائج التعلم التي يحققها.

ب. الاهتمام والتركيز

يميل الطلاب الذين يبدون اهتماماً وتركيزاً كبيرين تجاه التعلم إلى فهم المادة بسهولة أكبر، مما يؤدي إلى تحقيق نتائج تعليمية أفضل.[٢٨]

ج. الدافع للتعلم

يدفع الدافع الطلاب إلى التعلم بجدية وتحقيق أفضل النتائج الممكنة[٢٩].

٢. العوامل الخارجية

العوامل الخارجية هي العوامل التي تنبع من خارج الطالب، وتشمل:

أ. البيئة الأسرية

يمكن أن يؤثر دعم الوالدين، والأجواء المنزلية، واهتمام الأسرة على نجاح الطالب في التعلم.

ب. البيئة المدرسية

يؤثر كل من المعلم، وأساليب التعلم، ووسائل التعلم، والمرافق والتجهيزات، بالإضافة إلى أجواء الفصل الدراسي، على نتائج تعلم الطالب.

---

[28] Sungkowo Nurwahyudi, "Analisis Interaksi Edukatif Dalam Proses Belajar Mengajar Terhadap Prestasi Belajar," *Mindset : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 1

[29] Dry Muharma, "Motivasi Mendorong Siswa Untuk Belajar Dengan Sungguh-Sungguh Dan Mencapai Prestasi Yang Optimal" (UIN Syarih Hidayatullah Jakarta., 2007).

ج- مؤشرات نتائج تعلم اللغة العربية

تستند مؤشرات نتائج التعلم للغة العربية في هذه الدراسة إلى الجوانب المعرفية التي تشمل:

١- القدرة على التذكر (C1): تتجلى مهارة التذكر من خلال قدرة الطالب على تحديد وتكرار المفردات أو المواد اللغوية العربية التي تم تدريسها.

٢- الفهم (C2): تتجلى القدرة على الفهم من خلال قدرة الطالب على شرح أو ترجمة المواد التي تمت دراستها.

٣- التطبيق (C3): تتجلى القدرة على التطبيق من خلال قدرة الطلاب على استخدام معرفتهم باللغة العربية لحل الأسئلة أو أداء المهام الموكلة إليهم. تُستخدم هذه المؤشرات الثلاثة لقياس مستوى نتائج تعلم الطلاب بعد مشاركتهم في عملية التعلم باستخدام منصة *Educaplay*.[٣٠]

ب. إطار التفكير

تتطلب هذه المشكلة ابتكارًا في استخدام الوسائل التعليمية تتطلب هذه المشكلة ابتكارًا في استخدام الوسائل التعليمية لخلق بيئة تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية.[٣١] ولا تزال مخرجات تعلم اللغة العربية بحاجة إلى تحسين، إذ تفتقر عملية التعلم إلى الإبداع، وتعتمد الوسائل التعليمية بشكل كبير على الأساليب التقليدية، مما قد يُصعّب على الطلاب فهم المادة المقدمة.

يُمكن لمنصة *Educaplay*، كوسيلة تعليمية تفاعلية، أن تُحسّن نتائج تعلّم الطلاب، إذ تُوفّر أنشطةً شيّقةً وممتعةً، وتُشرك الطلاب مباشرةً في عملية التعلّم. لذا، يُمكن لمنصة *Educaplay* أن تُحسّن نتائج تعلّم اللغة العربية لطلاب

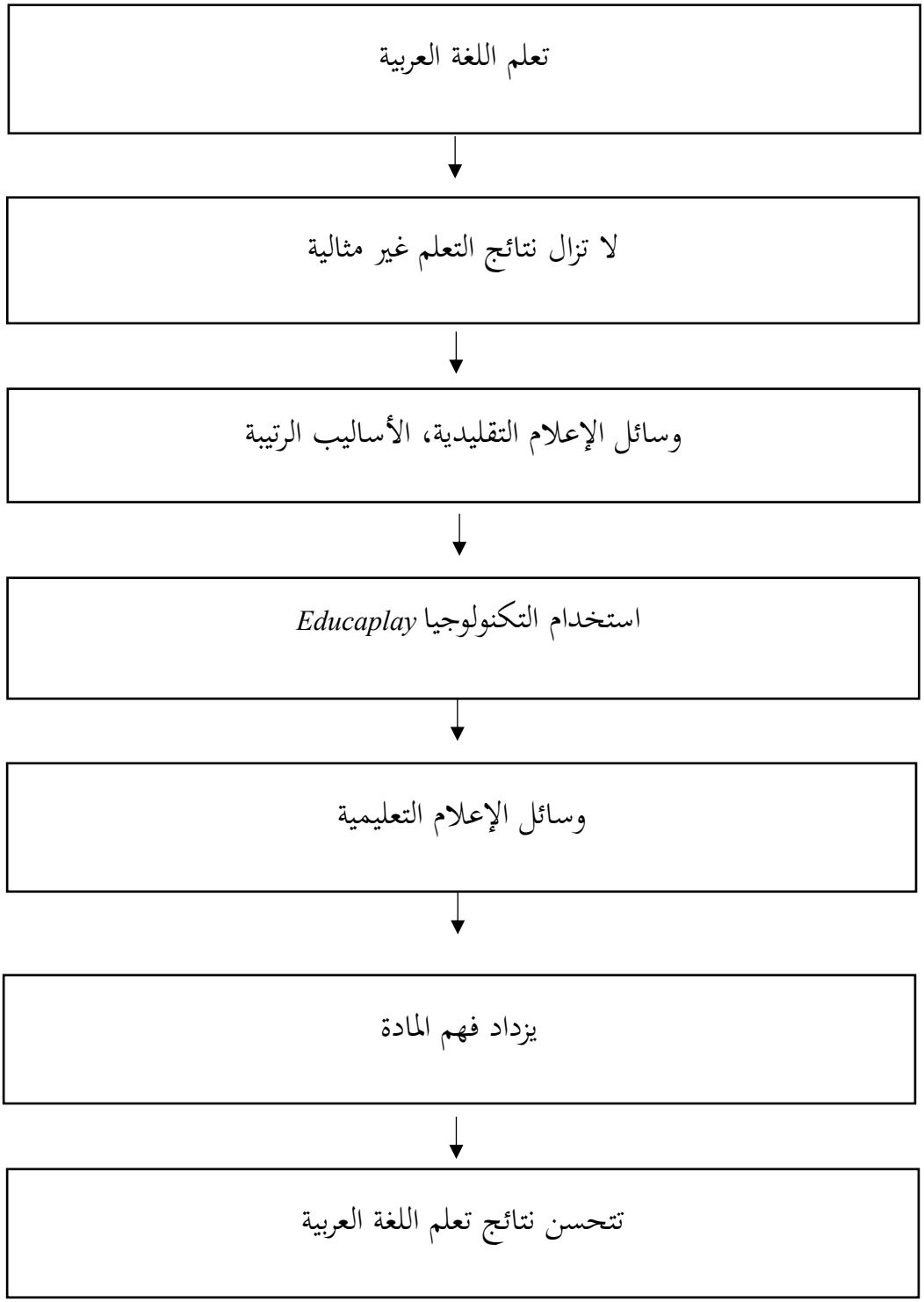
---

[30] Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

[31] شينتا ديوي بوتري, "تطوير وسائل التعلم بناء على الواقع المعزز (Augmented) (Reality لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف العاشر في المدرسة العالية ٢ نجانجوك"

الصف الثامن في مدرسة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بمدينة كديري .

الجدول ٢,١ إطار التفكير



بناءً على الإطار النظري المذكور أعلاه، يُعتقد أن استخدام منصة *Educaplay* كوسيلة تعليمية تفاعلية من شأنه أن يحسن نتائج تعلم الطلاب للغة العربية لأنه قادر على خلق جو تعليمي أكثر نشاطًا وإثارة للاهتمام ومتعة.

ج. فروض البحث

Ha : يوجد فعالية في استخدام منصة *Educaplay* على نتائج تعلم اللغة العربية بالصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية ١ بمدينة كيديري

H0 : لا يوجد فعالية في استخدام منصة *Educaplay* على نتائج تعلم اللغة العربية بالصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية ١ بمدينة كيديري