ب. التوصيات

بناء على الاستنتاجات المذكورة أعلاه، يقدم الدراسة بعض التوصيات التالية:

١- للمعلمين

يتوقع من المعلمين الاستفادة من منصة *Educaplay* باعتبارها أحد الوسائل البديلة المبتكرة والتفاعلية للتعلم، لا سيما في تدريس اللغة العربية. ويمكن أن يساعد استخدام الميزات المتوفرة في *Educaplay* ، مثل الاختبارات التفاعلية والكلمات المتقاطعة والألعاب التعليمية، في خلق جو تعليمي أكثر متعة، مما يزيد من تحفيز الطلاب ونشاطهم في متابعة الدروس.

٢- للطلاب

يتوقع من الطلاب الاستفادة من منصة *Educaplay* على النحو الأمثل كوسيلة للتعلم الذاتي خارج ساعات الدوام المدرسي، بحيث يتسنى لهم تحسين إتقانهم للغة العربية بشكل مستمر.

٣- للمدرسة

يتوقع من الجهات التعليمية أن تدعم وتيسر استخدام الوسائط التعليمية القائمة على التكنولوجيا، بما في ذلك منصة *Educaplay* ، من خلال توفير المرافق والبنية التحتية المناسبة، مثل خدمة الإنترنت والأجهزة الرقمية التي يمكن استخدامها في عملية التعلم.

٤- للباحثين في المستقبل

ويتوقع من الدراسة في المستقبل تطوير هذا البحث ليشمل نطاقا أوسع، مثل زيادة حجم العينة، أو تمديد مدة البحث، أو دراسة متغيرات أخرى تتعلق باستخدام منصة *Educaplay* ، مثل الدافع للتعلم، أو إبداع الطلاب، أو مهارات اللغة العربية على وجه التحديد، بحيث تسهم نتائج البحث بشكل أكثر شمولية في مجال التعليم.

المراجع العربية

انيتا سوبا'' .تنفيذ الوسائل التعليمية *Educaplay* لترقية نتائج تعلم ونشاط طلاب الصفّ السابع B في مادة دروس اللّغة بمعهد أولو الألباب الثاني فاكة نجاوي العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥ (Doctoral dissertation, Universitas Darussalam Gontor) ''.

أبو العلا، محمد. *مناهج البحث في التربية وعلم النفس*. القاهرة: دار الفكر العربي.

أحمد, طعيمة، رشدي. *تقويم تعلم اللغة العربية*. القاهرة: دار الفكر العربي

الرحمن, البنا، أحمد عبد. *الاختبارات والمقاييس التربوية*. القاهرة: دار الفكر العربي

القسوس, صفاء بسام. ''التدريس باستخدام التكنولوجيا أثناء جائحة كورونا.'' *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية* ٣ رقم ٦

الأمة, إنجفيا سلسبيلا زمرة. ''تأثير وسيلة لعبة *Educaplay* على دوافع التعلم اللغة العربية لدى الطلاب بالصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية نور الإسلام بمدينة كديري

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

شيخ، تاج السر عبد الله، نائل محمد عبد الرحمن آخرس، وبثينة أحمد محمد عبد المجيد. *القياس والتقويم التربوي*. الرياض: مكتبة الرشد

فهد, السبيل،. *مناهج البحث العلمي*. الرياض: مكتبة الرشد.

كامل, الناقة، محمود. *تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها: أسسه ومداخله*. مكة المكرمة: جامعة أم القرى.

وآخرون., عبيدات، ذوقان،. *البحث العلمي: مفهومه، أدواته، أساليبه*. عمّان: دار الفكر: للطباعة والنشر.

وتطبيقات, تكنولوجيا التعليم: نظريات. *الزعبي، محمد*. عمّان: دار المسير

المراجع الإندونيسية

Afaria, Zelika, 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.

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

Al-Hafidz, M. "Pemanfaatan Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah." *Al-Hafidz, M* 9, no. 2 (2020): 101–115.

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

Anwar, Saiful, and Jasiah Jasiah. "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.

Athiyatun Nadhrah. "Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar," 2024.

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

Graça, F. A., Quadro-Flores, P., & Ramos, A. "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.

Haq, Samsul. "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.

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

Kartina, Suci Canda Ati, Gina Elfida, Baiq Indah Mega, and Ahadiah Agustina. "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.

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

Muhammad Abdun Jamil, Muhammad Latif Nawawi, Siti Rohmaniah, Dedi, and Andrianto. "Desain Tes Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Maharah Istima." *Attractive : Innovative Education Journal* 5, no. 3 (2023).

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

Nunik Zuhriyah, Yulin Nada, M Zunaidul Muhaimin. "Pengembangan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Mufrodat Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal*