الباب الاول

المقدمة

أ- خلفية البحث

تقنيات تقييم التعلم هي جزء مهم من التعلم. لذلك يجب على المعلم اختيار أسلوب التقييم الصحيح حتى يمكن معرفة قدرة الطلاب على فهم المادة بشكل صحيح، مثل اختبار التعلم . يمكن أن يؤثر هذا على نتيجة تعلم الطلاب. قالت مزية العليا إذا " بعض النماذج شائعة الاستخدام هي امتحانات كتابية في شكل أسئلة أو مقالات متعددة الخيارات . وغالبًا ما يتسبب تنفيذ هذا التقييم في شعور الطلاب بالملل والتعب. أحد الأسباب هو أن نموذج أو شكل الاختبار الذي يستخدمه اختصاصيو التوعية رتيب للغاية"[١].

Educandy هو تطبيق قائم على الويب يحمل شعار "صنع التعلم أحلى" (أجعل التعلم أحلى)[٢]. يمكن استخدام هذا التطبيق كوسيلة اختبار التعليمية. تقول بعض الدراسات أن هذا التطبيق مناسب جدًا لدرس اللغة.كما ذكر راتنا ويداستوتي وإيكا كاندرا وسايكتي وريتا إيرياني في بحثهم الذي قال أن يستطيع الوسيلة *Educandy* لترقية نتيجة التعلم لطلاب الصف الثالث في المدرسة الإبتدائية الاسلامية الحكومية ٢ غيريمنطا بنسبة ١٦,٤٪ في مادة تحليل المفردات[٣].

لهذه الأسباب التي حدثت،تريد الباحثة تبحث باستخدام اختبار التعليمية على الإنترنت إيدوجاندي *(educandy)* لترقية نتيجة تعلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ١ كديري خاصة لفصل الثامن . قد أخترت هذه المدرسة لأن المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ١ كديري هي مدرسة مفضلة ومرجع للمدارس الأخرى في منطقة كديري. ترجو

---

[1] Maziyatul Ulya, "Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Lingua Rima* 10, no. 1 (2021): 55–63.55.

[2] Ita Fitriati Et Al., *"Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima," Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 2021, 307–12.

[3] Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani, *"Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar"* 5, no. 4 (2021): 2082–89.

الباحثة أن تساهم نتيجة هذا البحث في عالم التعليم ، وخاصة تعليم اللغة العربية للمدارس في منطقة كديري. وأيضًا تساهم في كل الأشخاص الذين يشاركون في عالم التعليم بشكل عام.

قد استخدم إيدوجاندي *"educandy"* في العديد من الموضوعات للتعلم. كما تطبيقه يوليا وبريونو في موضوعات الجغرافيا. من استخدام العديد من الألعاب التعليمية لتعلم الجغرافيا ، وهي *Quizizz* و *kahoot* و *Educandy* و *Wordwell*. هناك ٧١ طالبًا بملء استبيان وكانت النتائج ٣٢ طالبًا اختاروا *educandy* ، واختار ٢٧ طالبًا *qiuzizz* ، واختار ٩ طلاب *Wordwell* ، واختار ٣ طلاب *kahoot*[٤]. بناءً على هذه البيانات فإن استخدام هذه اللعبة عبر الإنترنت له تأثير إيجابي على الطلاب بحيث يكونون متحمسين ولا يشعرون بالملل في المشاركة في عملية التعلم. كما شعار من اللعبة *educandy* وهو *making learning sweeter*، فإن مظهر هذه اللعبة ممتع وجذاب. الطلاب مدعوون للتعلم ولعب باستخدام ميزاته. لأنه اختارت الباحثة تبحث بموضوع **" فعالية استخدام وسيلة التعليمية *(Educandy)* لترقية نتيجة تعلم اللغة العربية فصل الثامن في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ١ كديري ".**

ب- ركائز البحث

ما مدى فعالية استخدام وسيلة التعليمية إيدوجاندي *(Educandy)* لترقية نتيجة تعلم اللغة العربية فصل الثامن في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ١ كيديري ؟

ج- أهداف البحث

لكشف ما مدى فعالية استخدام وسيلة التعليمية إيدوجاندي *(Educandy)* لترقية نتيجة تعلم اللغة العربية فصل الثامن في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ١ كيديري.

---

[4] Huba, "Pembelajaran Game Berbasis Based Learning," 2020.

د- أهمية البحث

١- أهمية النظرية

أ) يعطى مساهمات علمية في عالم التعليم أي يصنع ابتكارات تعليمية باستخدام وسيلة التعليمية إيدوجاندي *(Educandy)* في تحسين نتيجة تعلم الطلاب.

ب)مساهمة الأفكار في عملية التعلم حينا الوباء.

ج) كن مرجعًا لمزيد من البحث المتعلق بوسيلة التعليمية إيدوجاندي (*educandy*) .

٢- أهمية العملية

أ) لباحثة

يزيد الفكرة والخبرة مباشرة حول عملية التعلم باستخدام وسبلة التعليمية إيدوجاندي (*Educandy)* .

ب) للمعلم

يستطيع المعلم يعرف ما مدى فعالية استخدام اختبار التعلم إيدوجاندي *(Educandy)* لترقية نتيجة تعلم اللغة العربية فصل الثامن في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ١ كيديري.حتى يستطيع المعلم أن يعلم بإبكاري.

ج) للطلاب.

تقديم تجارب جديدة للطلاب في تعلم درس اللغة العربية بطريقة ممتعة.

د) للمدرسة

يستطيع المدرسة معرفة أن استخدام وسيلة اختبار التعليمية في التعلم يمكن لترقية نتيجة تعلم لغة عربية الطلاب عند تعلم عن بعد *(PJJ)*.

ه) للباحثين الآخرين

يمكن استخدام نتيجة البحث كمرجع لإجراء بحث مشابه لهذا البحث.

ه- فروض البحث

١- مفترض صفر *(Ho)* هي مفترض تنص على أنه لا يوجد فرق بين المعلمات والإحصاءات[٥]. الفرضية الصفرية في هذ البحث هو أنه لا يوجد فرق في نتيجة تعلم طلاب فصل الثامن في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ١ كديري قبل وبعد استخدام اختبار التعليمية عبر الإنترنت *educandy*.

٢- مفترض بديلة *(Ha)* هي عكس الفرضية الصفرية. وهي الفرضية التي تنص على وجود فرق بين المعلمات والإحصاءات[٦]. الفرضية البديلة في هذه الدراسة هي أن هناك يوجد فرق في نتيجة تعلم طلاب فصل الثامن في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ١ كديري قبل وبعد استخدام اللعبة التعليمية عبر الإنترنت *educandy*.

و- الدراسات السابقة

البحوث المتعلقة بعالم التعليم لن تنفد أبدًا للمناقشة. لأن العلم يتطور دائمًا من وقت لآخر. لذلك يجب أن يكون التعلم الذي يتم إجراؤه دائمًا خاضعًا للتطور ، اللغة العربية هي أيضا. فيما يلي بعض الدراسات التي استخدمها الباحثة لدعم هذا البحث:

---

[5] Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015).85.
[6] Sugiono.

١- دوي هرتنتي معلمة في المدرسة الثانوية الحكومية ١ كلاتين في مداولاتها لحضور ندوة وطنية: سياسة التعليم والتنمية في عصر الثورة الصناعية ٠.٤ (٢٠١٩) بعنوان "زيادة تحفيز الطلاب باستخدام وسيلة التعليمية التفاعلية للعبة *kahoot* القائمة على *hypermedia* " . في هذه البحث ، اختبرت الباحثة ما إذا كان وسيلة لعبة التعليمية *Kahoot* تأثير على تحفيز تعلم الطلاب ، وكانت النتيجة التي حصل عليها الباحثة أن لعبة *Kahoot* كان لها تأثير على تحفيز تعلم الطلاب. يمكن ملاحظة ذلك من خلال اكتمال نتيجة تعلم الطلاب قبل وبعد تنفيذ لعبة *kahoot*. التشابه بين البحث دوي وهذا البحث هو استخدام اللعبة التعليمية لزيادة حماس الطلاب للتعلم لغة عربية. اذا الاختلاف بين ذلك البحث وهذا البحث في نوع اللعبة المستخدمة ونوع البحث المختار. اختارت دوي هارتانتي البحث الكفي والكمي،اذا تستخدم الباحثة البحث الكمي التجريبي في هذه الدراسة.

٢- أحمد أفوال فوادي (٢٠٢٠) في بحث علمىه بعنوان "تطوير وسيلة اللعبة التعليمية على نظام *Android* على مواد وظيفية لتدريب قدرات التفكير المتغيرة لدى الطلاب" قسم دراسة تعليم الرياضة كلية التربية وتدريب المعلمين في جامعة الإسلامية الحكومية سنان أمبل سورابايا. في هذه البحث اختبر أحمد ما إذا كان للعبة التعليمية التي قام بها تأثير على قدرات التفكير التغايرية لدى الطلاب في الوظائف المادية وكانت النتيجة ٤٢,٩١ % تظهر نتيجة الاكتمال الكلاسيكي للطلاب. حتى الإعلان أن اللعبة التعليمية فعالة في تحسين قدرات التفكير التغايرية لدى الطلاب. التشابه بين بحث أحمد وهذا البحث هو استخدام وسيلة التعليمية على اللعبة. ومن اختلافهما أى أنواع اللعبة واختلاف متغيرات البحث. متغير بحث أحمد هو قدرة الطالب على التباين في التفكير. في حين تختار الباحثة متغيرات البحث وهي لترقية نتيجة تعلم لدى الطلاب. ومع ذلك ، يثبت بحث أحمد أن وسيلة تعلم اللعبة مثيرة بالفعل لتكون موضوع البحث. يمكن أيضًا ملاحظة الفرق بين بحث أحمد

وهذا البحث من خلال اختيار نوع البحث. كان بحث أحمد من نوع البحث والتطوير *(RnD)* ، بينما تستخدم الباحثة النوع الكمي التجريبي للبحث.

٣- وندا رمنشة (٢٠١٥) جامعة ترونوجايا مادورا في بحث علمي بعنوان "تطوير لعبة تعليمية تعتمد على أندروويت *(edugame)* في درس اللغة الإنجليزية لطلاب المدرسة الابتدائية" نشرته مجلة *Scientific Edutic* الحجم ٢ العدد ١. في هذه البحث وندا تطوير لعبة تعلمية بدني لتعلم اللغة الإنجليزية لطلاب المدرسة الابتدائية. من البيانات التي حصلت عليها واندا بلغت قيمة التأهيل لهذه اللعبة ٦,٨٧ ٪ ، لذا فهي توضح أن قيمة فعالية وكفاءة وجاذبية هذه اللعبة قد تم اختبارها ويمكن استخدامها كوسيلة لتعلم تدريس اللغة الإنجليزية للمبتدئين في طلاب المدرسة الابتدائية. التشابه بين بحث واندا وهذا البحث هو استخدام وسيلة التعليمية على اللعبة كموضوع للبحث. على الرغم من اختلاف نوع اللعبة المطبقة ، إلا أن واندا استخدمت اللعبة على أندروويت *Android*. وفي الوقت نفسه تستخدم الباحثة تطبيقات اللعبة على الويب. يمكن أيضًا رؤية الختلاف من نوع البحث المختار. تستخدم بحث واندا البحث القائم على التطوير *(RnD)*. بينما تستخدم هذا البحث هو البحث الكمي التجريبي.

٤- تريانا كوسومانيغروم (٢٠١٦) جامعة حكومية يوجياكارتا في بحث علمها بعنوان "تطوير اللعبة التعليمية على أندروويت *Android* لتعلم مفردات اللغة الفرنسية في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ كلاتين". في هذه اليحث طورت تريانا لعبة تعليمية تعتمد على نظام أندرويد *Android* لدرس اللغة الفرنسية على مستوى المدرسة الثانوية لمعرفة كيفية نتيجة تطبيق اللعبة أندرويد *Android* وجودة هذه اللعبة. من هذا البحث أنتجت تريانا وسيلة تعليمية على شكل لعبة تعليمية تعتمد على نظام أندرويد *Android* تسمى Le Voca.Fr. تلقت اللعبة قيمة قابلية للاستخدام بنسبة ٨٧ ٪ من محاضرين خبراء في المواد ، و ٨٥٪ من محاضرين خبراء إعلاميين ، و ٩٠٪ من معلمي اللغة

الفرنسية. التشابه بين بحث تريانا والباحثة في اختيار موضوعات اللعبة التعليمية كوسيلة تعليمية في درس اللغة. يكمن الاختلاف بين بحث تريانا والباحثة في نوع البحث المختار واللعبة التعليمية المستخدمة في التعلم.

٥- فرنيندا كوسومانغروم (٢٠١٦) جامعة حكومية سيمارانج في بحث علمها بعنوان "استخدام وسيلة التعليمية للتعلم الرقمي للعبة *(DGBL)* لتحسين نتيجة تعلم الطلاب في تعلم تجميع الكمبيوتر في المدرسة المهنية الحكومية سيمارانج ٨". في بحث فرنيندا يناقش كيفية إنتاج الوسيلة الرقمية في شكل لعبة تعليمية تعتمد على الباسك تكون فعالة لمواد تجميع الكمبيوتر وتزيد من قيمة نتيجة تعلم الطلاب عند استخدام هذ اللعبة. كانت نتيجة بحث فرنيندا أن وسيلة *DGBL* تم تحويلها إلى فئة جيدة وفعالة بقيمة اختبار اكتساب ما قبل الاختبار البعدي بنسبة ٣١.٠٪ ، ودرجة اكتمال نتيجة تعلم الطالب أعلى من ٦٧,٢ لتصل إلى ٧٨.٧٧٪. التشابه بين بحث فرنيندا والباحثة في استخدام وسيلة اللعبة التعليمية لزيادة قيمة نتيجة تعلم الطلاب ، كما أن نوع البحث المستخدم يستخدم أيضًا نموذجًا تجريبيًا. الفرق بين بحث فرنيندا وهذا البحث هو استخدام نوع اللعبة التعليمية المستخدمة.

من بين جميع الدراسات المذكورة أعلاه ، يختلف موقف هذا البحث. الاول استخدمت الباحثة في هذ البحث اختبار التعليمية *Educandy* على شبكة الإنترنت الويب، بينما استخدموا الدراسات المذكورة أعلاه في الغالب تطبيقات تعتمد على نظام أندرويد. الثاني في هذ البحث استخدمت الباحثة التعليم في تعلم اللغة العربية لمعرفة ما إذا كان هناك اختلاف في نتيجة تعلم اللغة العربية قبل وبعد استخدام *Educandy*. بينما في بعض الدراسات المذكورة أعلاه ، استخدمها باحثون سابقون في تعلم أخرى مثل الفرنسية والإندونيسية.

ز- تحديد المصطلحات

اختبار التعليمية على الانترنت *educandy*

إيدوجاندي (*Educandy*) هو موقع اختبار التعليمية على الإنترنت الويب يستخدم في التعلم وخاصة تعلم اللغة. يمكن تحرير هذا التطبيق على الإنترنت وتعديلها وفقًا لاحتياجات المعلم. اتلر.