STUDI ARAB
P-ISSN: 2086-9932
E-ISSN: 2502-616X

Vol. 16, No. 1, June 2025
pp. 1-18
doi: https://doi.org/10.35891/sa.v16.i1.6238

Exploring the Effectiveness of Educaplay in Evaluating Arabic Vocabulary: Student and Teacher Perspectives

استكشاف فعالية إيدوكابلاي في تقييم المفردات العربية : منظور الطلاب والمعلمين

Muti Husnul Khotimah[1*], Sahkholid Nasution[2]
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
mutihusnullkhotimah@uinsu.ac.id, sahkholidnasution@uinsu.ac.id
*corresponding author

Article History:
Received:
7 May 2025

Revised:
14 June 2025

Accepted:
25 June 2025

Keywords:
Educational games; Educaplay; Evaluation media; Vocabulary

Abstract
Evaluation is a crucial part of the learning process, from the evaluation carried out it will be seen to what extent students are able to understand the lesson. Through an evaluation media in the form of a game, it is easier for teachers and students to conduct learning evaluations. The main problem examined in this study is how the experience, perception, and effectiveness of using the educational game educaplay as a medium for evaluating Arabic vocabulary are seen from the perspective of students and teachers. The approach used in this study is a qualitative approach with a descriptive method, the instruments used in this study are interviews and questionnaires. The data analysis technique used is the Milles and Hubberman model. This study was conducted at one of the Madrasah Aliyah Laboratory of the State Islamic University of North Sumatra Medan, the subjects in this study were 40 students and 1 teacher who taught Arabic. The results of this study were that most students were interested in evaluating using educaplay, and said that educaplay could help test students' abilities and was effective as a medium for evaluating Arabic vocabulary.

الكلمات المفتاحية :
الألعاب التعليمية، إيدوكابلاي، وسيلة التقويم، المفردات.

ملخص:
تعد التقويم جزءا حيويا من عملية التعلم، ومن خلاله يمكن معرفة مدى قدرة الطلاب على فهم الدروس. ومن خلال وسيلة تقويمية على هيئة لعبة تسهل على المعلم والطلاب عملية تقويم التعلم. وتتناول هذه الدراسة مسألة رئيسية، وهي: كيف تكون تجارب الطلاب وإدراكاتهم وفعالية استخدام لعبة إيدوكابلاي التعليمية كوسيلة لتقويم مفردات العربية، وذلك من وجهة نظر الطلاب والمعلم. وأما المنهج الذي اتبع في هذه الدراسة فهو المنهج النوعي (الكيفي) بطريقة وصفية. وأما أدوات البحث فهي المقابلة والاستبيان. وطريقة تحليل البيانات التي استخدمت في هذه الدراسة فهي نموذج ميلس وهوبرمان وقد أجري هذا البحث في إحدى مدارس الثانوية المختبرية التابعة لجامعة الإسلام الحكومية بسماطرة الشمالية في مدينة مدان، وكان عدد المشاركين في هذه الدراسة أربعين طالبا ومعلما واحدا لمادة اللغة العربية. وأما نتائج هذه الدراسة فتبين أن أكثر الطلاب أبدوا إعجابهم بالتقويم الذي يستخدم لعبة إيدوكابلاي، وقالوا إنه يساعد في اختبار قدراتهم ويعتبر وسيلة فعالة في تقويم مفردات اللغة العربية.

Studi Arab with CC BY-SA 4.0 license. Copyright © 2025, the author(s)

المقدمة

يعد إتقان المفردات أحد الجوانب الأساسية التي تحدد قدرة الطالب في فهم واستخدام اللغة العربية بشكل فعال.[1] المفردات التي يتم إتقانها بشكل جيد يمكن أن تدعم سلاسة التحدث والكتابة والقراءة والاستماع في اللغة العربية. ومع ذلك، في الواقع التعليمي، يواجه العديد من الطلاب صعوبة في حفظ وتذكر المفردات التي تم تدريسها، مما يؤدي إلى أن تكون نتائج التعلم أقل فعالية .

غالباً ما يكون سبب هذه المشكلة هو أسلوب التقييم الذي يكون غير مثير وممل، مثل الاختبارات الكتابية أو تكرار الحفظ التقليدي. هذا النوع من التقييم يميل إلى جعل الطلاب يشعرون بالملل بسرعة ويفقدون الدافعية لإعادة تعلم المفردات خارج ساعات الدرس. بالإضافة إلى ذلك، فإن محدودية تنوع الوسائل التي يستخدمها المعلم في تقييم إتقان المفردات قد تؤثر أيضاً على فعالية عملية التعلم.[2]

في الوقت الحاضر، أدّى التقدّم التكنولوجي في مجال التعليم إلى دفع الابتكار في وسائل التعلم، بما في ذلك في عملية التقويم.[3] ومن بين التحديات في تعلم اللغة العربية هو إثراء المفردات وإتقانها بشكل فعّال .وتُعَدّ وسائل التعلم أدوات مساعدة أو وسائط يستخدمها المعلم في تقديم الدروس بهدف أن تُفْهَم من قِبَل المتعلمين بسهولة وبشكل جيّد.[4] في الوقت الحاضر، يعاني كثير من المتعلمين من الملل أثناء سير عملية التعلم، وغالبا ما تحدث هذه المشكلة في صفوف المرحلة العليا، أو ما يُعرف بالمرحلة "العليا" (عليا)، وذلك بسبب أن عملية التعلم لم تُوظّف بعدُ وسائل مشوقة أو لم تتغير أجواء الدراسة، مما يؤدي إلى ضعف دافع التعلم، ويبدو من التقدم الدراسي أن المتعلمين كأنهم في مكانهم دون تطوّر، وقد فقدوا الحافز للتعلم.[5]

سيكون التعلم مشوقا إذا كان للمعلم وسيلة تثير اهتمام المتعلمين .[6] وفي تعلم اللغة العربية، سيكون تقديم الدروس أسهل إذا استخدمت وسيلة تعد من المبتكرات الحديثة. ومن بين تلك المبتكرات في وسائل تعلم اللغة العربية، هي الوسائل القائمة على تقنية الألعاب التعليمية الإلكترونية. وفي هذه الوسائل القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية، يمكن تسهيل تعلم اللغة العربية لدى المتعلمين. ويشعر المتعلمون بالاهتمام والفضول إذا كانت الوسيلة لم تُجرب من قبل، مما يجعلهم يملكون رغبة قوية في اكتشاف مادة التعلم من خلال تلك الوسيلة.[7]

---

[1] Maswan Ahmadi, "Teknik Pembelajaran Mufradat Dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike," *AL-WARAQAH Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2024): 32–41.

[2] Supriyadi, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *UNG Press Gorontalo*, 2013, https://scholar.google.co.id/scholar?cluster=5059232428618740961&hl=id&as_sdt=2005&sciodt=0,5.

[3] Sahkholid Nasution et al., "Learning Arabic Language Sciences Based on Technology in Traditional Islamic Boarding Schools in Indonesia," *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2024): 77–102.

[4] Syaipuddin Ritonga, "Strategi Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru Di Era Teknologi Modern," *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2023): 378–395.

[5] Radjita Dwi Pesona, "Strategi Pembelajaran Bervariasi Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA Nurul Imam Modong," *Khitmah Ijtimaiyah* 1, no. 1 (2021), https://pkm.stit-ru.ac.id/index.php/khidmah/article/download/7/6.

[6] Sahkholid Nasution, Hasan Asari, and Harun Al Rasyid, "Kitab Kuning and Religious Moderation: A Study on State Islamic Universities in Indonesia," *Journal of Al-Tamaddun* 19, no. 2 (2024): 73–88.

[7] Suharsono, "Inovasi Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Games KAHOOT Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Di Mahad IIT Rabbani Bengkulu," *Mahira: Journal of Arabic Studies &* … 1, no. 2 (2022): 73–81.

تعد إيدوكابلاي منصة تعليمية إلكترونية توفر أنواعا متعددة من الألعاب والأنشطة التفاعلية، وذلك من أجل زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم والتدريس.[8] هذه الوسيلة تساعد الطلاب بطريقة مسلية وفعالة. وتوفر هذه المنصة أنواعا مختلفة من ألعاب التقويم، مثل: الاختبارات، والكلمات المتقاطعة، ومطابقة الكلمات، وقفزات الضفدع، ولعبة الذاكرة، والأزواج المتطابقة، وتدريبات أخرى، ويمكن توفيقها مع المواد الدراسية، ومنها مادة اللغة العربية. وباستخدام إيدوكابلاي، يمكن للطلاب أن يشاركوا في عملية التقويم القائمة على الألعاب، التي لا تختبر قدراتهم فحسب، بل تساعد أيضا على تعزيز حفظ المفردات التي تعلموها.[9] ويؤمل من هذا النهج أن يساهم في خلق تجربة تعلمية أكثر متعة، وفي تعزيز دافعية التعلم، وفي تحسين نتائج الطلاب في مفردات اللغة العربية.

بحسب ما أوضحه Gagne و Briggs في كتاب وسائط التعلم لمؤلفه كريستانتو، فإن وسائط التعلم تشمل مختلف الأدوات التي تُستخدم ماديا في تقديم المادة التعليمية. ومن بين هذه الوسائط: الكتب، ومسجلات الصوت، والأشرطة، والفيديو، ومسجلات الفيديو، والأفلام، والشرائح، والصور، والرسوم، والرسوم البيانية، والتلفاز، والحاسوب.[10] وبذلك، يمكن فهم الوسائط على أنها مكونات من مصادر التعلم أو وسائل مادية تحتوي على مادة تعليمية في بيئة الطالب، وتستطيع أن تثير اهتمامه وتحفز دافعيته نحو التعلم. ومن ثم، فإن وجود الوسائط يمكن أن يُنمي حماس الطالب أثناء سير الدرس.

إن تقويم نتائج تعلم الطلاب باستخدام وسائط التعلم يساعد كثيرا على جعل الطلاب يشاركون بفاعلية في عملية التعلم. ويعد تقويم نتائج التعلم عند الطلاب أمرا ضروريا، لأن ذلك يمكن المعلم من معرفة مدى فاعلية أنشطة التعلم التي تم تنفيذها. [11] وبناء على قانون نظام التعليم الوطني الإندونيسي رقم 20 لسنة 2003 المادة 58 الفقرة 1، كما ورد في بحث إينا ماغدالينا وآخرين، فإن تقويم الطلاب يتم بهدف معرفة العملية والتقدم والتغيرات التي حققها الطلاب فيما يتعلق بالمادة التي تم تعلمها.[12] ومن خلال التقويم، يستطيع الطالب أن يعرف مدى تمكنه من المفردات العربية المتعلقة بالمادة التي تعلمها. فإذا كانت نتائج تقويم الطالب مُرضية، فيُفهم من ذلك أنه قد تمكن من المادة ويُطلب منه تحسين وتوسيع مفرداته في اللغة العربية. أما إذا لم تكن نتائج تقويمه مرضية، فيُطلب منه أن يواصل جهوده لتحسين مستواه، وعلى المعلم أن يقدم له الدعم والتحفيز حتى لا ييأس ويستمر في حب تعلم اللغة العربية. ومن هنا، تُعد منصة إيدوكابلاي وسيلة مناسبة لتكون وسيلة تقويم لمفردات اللغة العربية لدى الطلاب.

إن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية مثل إيدوكابلاي له إمكانية في تقديم تجربة تعلم أكثر جاذبية ومتعة للطلاب. ومن خلال النهج القائم على الألعاب، يمكن للطلاب تعلم مفردات اللغة العربية بطريقة أكثر تفاعلية، مع تعزيز قدرتهم على التذكر. ومن جانب المعلم، تتيح هذه المنصة له تصميم تقويمات متنوعة، بالإضافة إلى تسهيل متابعة نتائج تعلم الطلاب.

---

[8] Irma Setianingsih, Ayep Rosidi, and Anas Imam, "Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang," *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan* 22, no. X (2025): 1–23.
[9] Lailatur Rosida and Sapti Wahyuningsih, "Penggunaan Leaderboard Melalui Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII," *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-ilmu Sosial* 4, no. 5 (2024).
[10] Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, *Bintang Sutabaya* (Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016).
[11] Syaputra Artama et al., *Evaluasi Hasil Belajar*, ed. Gawarti, Cetakan Pe. (Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023).
[12] Ina Magdalena, Alvi Ridwanita, and Bunga Aulia, "Evaluasi Belajar Peserta Didik," *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 2, no. 1 (2020): 117–127, https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa.

في دراسة وينا أرسيطا تم الإشارة إلى أن نتائج البحث تظهر أن تطبيق إيدوكابلاي في المنهج الكيفي يمكن أن يزيد من مشاركة الطلاب في عملية التقييم، لأن الأسئلة المقدمة أكثر تنوعًا ومتعة. بالإضافة إلى ذلك، توفر هذه المنصة تغذية راجعة فورية للطلاب التي تساعد في عملية التعلم. ومع ذلك، هناك بعض التحديات في استخدامها، مثل محدودية الوصول إلى التكنولوجيا. بشكل عام، ثبت أن استخدام إيدوكابلاي في تقييم تعلم اللغة العربية في مدرسة ابتدائية إسلامية تكنولوجيا متيارا غلوبال في بيكانبارو فعال في تحسين جودة التقييم ومساعدة الطلاب على فهم مادة اللغة العربية. [13]

وفي دراسة ديفي سيتيو ريني، لامبونغ الشرقية، تم الإشارة إلى أن هناك تأثيرًا لاستخدام وسيلة التعليم إيدوكابلاي على نتائج تعلم الطلاب، حيث يمكن أن يؤدي استخدام وسيلة إيدوكابلاي إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب .[14]

في دراسة ريرين بوسبيتا ساري ونياميك رحايو سيسانتي تم الإشارة إلى أن استخدام إيدوكابلاي بشكل ملحوظ يمكن أن يزيد من مشاركة الطلاب في متابعة الدروس أثناء سيرها. أصبح الطلاب أكثر حماسًا، وحيوية، وشاركوا بنشاط في الأنشطة التعليمية التي قدمتها إيدوكابلاي، وأظهروا تحسنًا في المادة التي تم تعلمها من قبلهم .[15]

في بحث أحمد إحصان ماهيرو ، قام الباحث بتحليل كيفية تنفيذ وسيلة إيدوكابلاي في تعليم المفردات، والنظر فيما إذا كان هناك تأثير كبير لاستخدام هذه الوسيلة التعليمية على تعلم مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الرابع في المدينة المذكورة. وقد استخدم الباحث في دراسته منهج شبه تجريبي، وفي تحليل البيانات استخدم اختبار.[16]

ومع ذلك، فإن فاعلية استخدام Educaplay في تقويم مفردات اللغة العربية في مدرسة عليا المختبرية التابعة لجامعة الإسلام الحكومية بسومطرة الشمالية لا تزال بحاجة إلى دراسة أعمق، خاصة من وجهة نظر الطلاب والمعلمين. كيف يستجيب الطلاب لهذه الطريقة؟ وهل يمكن أن تزيد من دافعيتهم للتعلم ومن إتقانهم للمفردات؟ وما هو رأي المعلمين حول سهولة استخدام هذه الوسيلة وفاعليتها في عملية التقويم؟

وما يميز هذا البحث عن البحوث الأخرى هو أنه ينظر من منظور الطلاب والمعلمين إلى وسيلة الألعاب التعليمية الإلكترونية إيدوكابلاي التي طبقها الباحث في مادة اللغة العربية.

ويهدف هذا البحث إلى استكشاف استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية إيدوكابلاي كوسيلة لتقويم مفردات اللغة العربية في الصف العاشر بمدرسة عليا المختبرية، حيث إن تقويم المفردات في العادة يتم من خلال مطالبة الطلاب بتكرار الحفظ وإجراء اختبار من قبل المعلم، بينما في هذا البحث سيتم تقويم مفردات الطلاب من خلال لعبة تعليمية إلكترونية عبر إيدوكابلاي ومن المأمول أن يسهم هذا البحث في تطوير طرق تقويم أكثر ابتكارا وفاعلية في تعلم اللغة العربية.

---

[13] Masrun Arsita, Wina, Hikmah, "Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru," *Cendekia Pendidikan* 9, no. 4 (2024): 50–54.

[14] Devi Setio Rini, "Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024).

[15] Ririn Puspitasari and Nyamik Rahayu Sesanti, "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Pisangcandi 1 Malang Ririn," *Seminar Nasional PPG Unikama* 1, no. 2 (2024): 949–955, https://conference.unikama.ac.id/artikel/.

[16] Ahmad Ihsan Maharu, "Fī Ta'Līm Al-Mufradāt Bi-Madrasah Bakti Ibu Al-Ibtidā'Iyyah Al-Islāmiyyah, Ta'thīr Wasā'iṭ at-Ta'līm Educaplay" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

منهجية البحث

نوع هذا البحث هو استخدام المنهج النوعي بطريقة البحث الوصفي. ووفقًا لما ذكره Moleong في Fiantika، فإن البحث النوعي يُعرَّف بأنه نوع من البحوث التي تهدف إلى فهم الظواهر التي يمرّ بها المبحوثون، مثل السلوك، والإدراك، والدوافع، وغيرها من الأمور.[17] وأما تقنية أخذ العيّنة المستخدمة فهي "العينة القصدية"، أي يجب على الباحث أن يختار شخصًا معينًا ليكون هدفًا للبحث. والمبحوثون في هذا البحث هم طلاب الصف العاشر -2 في المدرسة الثانوية الثانوية المعملية بجامعة سومطرة الشمالية الإسلامية الحكومية ميدان .وعددهم أربعون طالبًا، بالإضافة إلى معلم واحد لمادة اللغة العربية.

أما أدوات جمع البيانات المستخدمة فهي: الملاحظة، والمقابلة، والاستبيان، والتوثيق. وقد استخدم الباحث تقنية الملاحظة بالمشاركة، والهدف من ذلك أن يقوم الباحث بتطبيق استخدام لعبة تعليمية إيدوكابلاي كوسيلة لتقويم المفردات العربية لدى طلاب الصف العاشر -2 في المدرسة المذكورة، وملاحظة كيفية تفاعل الطلاب مع هذه اللعبة التعليمية. كما استُخدمت تقنية المقابلة والاستبيان لمعرفة الخبرات والانطباعات وفعالية لعبة إيدوكابلاي في تقويم مفردات اللغة العربية. وأما التوثيق، فهدفه هو الاطلاع على نتائج تقويم الطلاب، مثل الدرجات أو تطور المهارات في المفردات قبل استخدام إيدوكابلاي وبعده.

وأما تحليل البيانات، فقد استخدم الباحث نموذج ميلس وهوبرمان، ويتضمن هذا النموذج ثلاث مراحل، وهي: تقليص البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص الاستنتاجات. ففي مرحلة تقليص البيانات، قام الباحث بفرز وجهات نظر الطلاب حول استخدام إيدوكابلاي ، وتسجيل انطباعات معلم اللغة العربية بشأن تقييم التعلم باستخدام اللعبة، والعوامل المساعدة والمعيقة لاستخدام هذه اللعبة التعليمية الإلكترونية كوسيلة لتقويم تعلم المفردات في الصف -2، وكذلك نتائج الملاحظة في عملية استخدام اللعبة المتعلقة بدرجات الطلاب في التقييم. وتُعدّ هذه البيانات بيانات معقدة. وفي البحوث النوعية، تُعدّ السرديات النصية هي الأكثر شيوعًا في عرض البيانات. [18] وفي هذا البحث، يعرض الباحث البيانات التي تتمثل في وجهات نظر المعلم والطلاب حول استخدام إيدوكابلاي كوسيلة لتقويم مفردات اللغة العربية، والعوامل المساعدة والمعيقة في استخدامه.

وأخيرًا، قام الباحث باستخلاص الاستنتاجات من نتائج استخدام لعبة إيدوكابلاي كوسيلة لتقويم المفردات العربية. وأما تقنية توثيق صحة البيانات في هذا البحث، فهي "التثليث التقني"، أي التحقق من صحة البيانات من خلال مقارنة البيانات المأخوذة من المصدر نفسه باستخدام تقنيات مختلفة، مثل إجراء مقابلة ثم التحقق منها بالملاحظة أو التوثيق أو الاستبيان .[19]

---

[17] Feny Rita Fiantika, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, *Rake Sarasin*, 2022, https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en.

[18] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, ed. Sutopo, Edisi kedu. (Bandung: Bandung: ALFABETA, 2021).

[19] Ibid.

نتائج البحث

فيما يلي عرض لنتائج البحث على شكل بيانات تم الحصول عليها من خلال الاستبيان الذي وُزّع على طلاب الصف العاشر -2 في مدرسة المدراس العليا المخبرية. أما السؤال الأول فكان حول ما إذا كان تعلم اللغة العربية من خلال لعبة التعليم "إديوكابلاي" أكثر جاذبية، فجاءت النتيجة إيجابية بنسبة ٩٢,٥٪، مما يدل على أن الطلاب يشعرون بمتعة أكبر واهتمام أوسع عند تقييم مفردات اللغة العربية باستخدام لعبة التعليم إيدوكابلاي.

الجدول ١,١ عدد الطلاب الذين وافقوا على أن تقييم المفردات باستخدام لعبة التعليم إيدوكابلاي أكثر جاذبية.

نِسْبَة مِئَوِيَّة	إجمالي	اللعبة التعليمية إيدوكابلاي أكثر جاذبية
%92.5	37	موافق
%7.5	3	قليل الاتفاق
0	0	غير موافق

الجدول ١,٢: آراء الطلاب الذين يوافقون على استخدام لعبة التعليم "إيديوكابلاي" بأنهم يشعرون بمزيدٍ من الجاذبية.

آراء	المخبرون
تعلم اللغة العربية من خلال إيدوكابلاي أكثر متعة لأنه أكثر تشويقا، فبالإضافة إلى التركيز على المفردات، يجب أيضا التركيز على السرعة في الإجابة عن الأسئلة.	مخبر 1
اختبار المفردات العربية التي أمتلكها باستخدام لعبة "إيديوكابلاي" التعليمية أكثر تشويقا، لأنني أشعر بالتحدي للتنافس في الحصول على الدرجة	مخبر 4
تعلم اللغة العربية باستخدام إيدوكابلاي أكثر جذبًا، لأن الطريقة التي يتم بها اللعب والإجابة على الأسئلة تجعل التعلم ممتعًا. تعلم اللغة الأجنبية ليس فقط الفهم والحفظ، بل يجب أيضًا إتقان الكثير من المفردات، لذا أشعر بالإثارة أثناء اللعب والتعلم.	مخبر 5
استخدام إيدوكابلاي أكثر متعة لأنه يمكن استخدامه عبر الهاتف المحمول، ولا يجعلك تشعر بالملل	مخبر 6
تعلم اللغة العربية باستخدام "إيديوكابلاي" أكثر جذبًا مقارنة بالوسائط الأخرى لأنه أكثر متعة	مخبر 8

أنا أكثر اهتمامًا باستخدام "إيديوكابلاي" لأنه برأيي أكثر حماسة وأسهل في حفظ المفردات.	مخبر 21

الجدول ١,٣: آراء الطلاب الذين قليل الاتفاق على أن تقييم المفردات باستخدام إيدوكابلاي يجعلهم يشعرون بمزيد من الجذب

آراء	المغبرون
السبب في قلة اهتمامي بتعلم اللغة العربية باستخدام إيديوكابلاي هو أنني عادة ما أتعلم الحفظ باستخدام الطريقة الشفوية فقط من خلال تسميع الحفظ. لذلك، عند استخدامي لهذه اللعبة، شعرت بأنها عادية	مخبر 2
أنا غير مهتم باستخدام التقييم لأن اللعبة بسيطة جدًا	مخبر 13
أنا أقل اهتمامًا بالتقييم باستخدام إيدوكابلاي لأنني أفضل وأسهل في حفظ المفردات عندما أمارسها مباشرة بدلاً من لعب اللعبة	مخبر 31

من وجهة نظر المعلم، فإن استخدام لعبة التعليم إيدوكابلاي يجعل الطلاب أكثر اهتمامًا. كما شرح مُخلص: "تقييم الطلاب باستخدام الألعاب التعليمية مثل "إيديوكابلاي" هو بالتأكيد طريقة حديثة أو عصرية يمكن أن تحفز وتثير اهتمام الطلاب، وتساعدهم في تذكر المفردات بشكل قوي في اللغة العربية. الخلاصة هي أن "إيديوكابلاي" يساعد الطلاب على أن يكونوا أكثر حماسًا ويجذب اهتمامهم، وأتمنى أن يتم تطبيق ألعاب كهذه، رغم أنها ليست سهلة كما يُتصوَّر، ويجب أن يكون هناك دعم من الأجهزة المتوفرة في المدرسة نفسها. لكن ما يتم هنا هو استخدام الألعاب التعليمية كوسيلة لتقييم الطلاب، وهذه خطوة مبتكرة جديدة لزيادة الحماس والاهتمام لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية".

ثم في العرض الثاني حول "إيديوكابلاي" الذي يمكن أن يساعد في فهم وإتقان مفردات اللغة العربية بشكل أفضل. النتائج المستخلصة من بيانات الاستبيان تظهر أن أغلب الطلاب يتفقون على أن "إيديوكابلاي" يمكن أن يساعد الطلاب في إتقان مفردات اللغة العربية. يمكن ملاحظة ذلك في الجدول التالي:

الجدول ٢,١: عدد الطلاب الذين يوافقون على أن التقييم باستخدام لعبة "إيديوكابلاي" يمكن أن يساعد في إتقان مفردات اللغة العربية

نِسْبَة مِئَوِيَّة	إجمالي	لعبة إيدوكابلاي التعليمية تساعد في إتقان مفردات اللغة العربية
%87.5	35	موافق
%10	4	قليل الاتفاق
%2.5	1	غير موافق

الجدول ٢,٢: آراء الطلاب الذين يوافقون على أن لعبة إيدوكابلاي التعليمية يمكن أن تساعد في إتقان مفردات اللغة العربية

آراء	المخبرون
لعبة إيدوكابلاي يمكن أن تساعد في إتقان مفردات اللغة العربية لأنها تجعلني أتعلم بسهولة أكبر بفضل الصور والأصوات والتحديات، وهذا يجعلني أكثر حماسًا	مخبر 11
إيدوكابلاييساعدني كثيرًا في إتقان مفردات اللغة العربية، أشعر أنني أتمكن من حفظها بسهولة وأداء الاختبارات الموجودة بسهولة أيضًا	مخبر 20
برأيي، يمكن لإيدوكابلاي مساعدتي في إتقان مفردات اللغة العربية لأنني من خلال اللعبة أستطيع تكرار المفردات دون أن أشعر بالملل.	مخبر 22
التقييم باستخدام الألعاب مثل إيدوكابلاي يمكن أن يساعدني في إتقان مفردات اللغة العربية لأنه في إيدوكابلاي هناك ميزة النقاط، وعندما تنتهي اللعبة، يتم عرض النقاط، وهذا ما يجعلني متحمسًا لحفظ مفردات اللغة العربي	مخبر 24

الجدول ٢,٣: آراء الطلاب الذين قليل الاتفاق على أن لعبة إيدوكابلاي التعليمية يمكن أن تساعد في إتقان مفردات اللغة العربية

آراء	المخبرون
سبب عدم موافقتي هو أنني شخصيًا عندما ألعب الألعاب أركز أكثر على الحصول على النقاط، صحيح أن استخدام الألعاب أكثر متعة، لكنني أفضل التمارين الكتابية	مخبر 10
سبب عدم موافقتي هو أنه عند اللعب بالألعاب التعليمية، أنسى المفردات بسرعة بعد انتهاء اللعبة، فأنا أتعلم بسهولة أكبر من خلال الكتاب	مخبر 25
أنا لا أوافق كثيرًا لأن طريقتي في التعلم هي أنني أفضل الحفظ وتسميع الحفظ للمعلم.	مخبر 28
برأيي الشخصي، اللغة العربية صعبة، لذلك لا فرق عندي بين استخدام الألعاب أو غيرها، لأن اللغة العربية بالنسبة لي من اللغات الصعبة.	مخبر 31

وجهة نظر المعلم حول وظيفة اللعبة التعليمية "إيديوكابلاي" في مساعدة الطلاب على إتقان مفردات اللغة العربية، حيث عبّر الأستاذ مخلس، معلم اللغة العربية، عن رأيه قائلاً:

"المفردات، أو ما يسمى بالمفردات، مهمة جدًا في تعلم اللغة. يجب على طلاب اللغة العربية حفظ المفردات الموجودة في اللغة العربية، لأنه إذا أرادوا إتقان اللغة، فعليهم حفظ الكثير من المفردات. ومن ثم فإن وسيلة اللعبة التعليمية إيديوكابلاي تُعد من الوسائل التي يمكن أن تساعد الطلاب على زيادة حماسهم في حفظ مفردات اللغة العربية".

بعد ذلك، هناك أيضًا آراء من بعض الطلاب الذين لا يوافقون على أن اللعبة التعليمية "إيديوكابلاي" يمكن أن تساعدهم في إتقان مفردات اللغة العربية. وقد وردت آراء الطلاب في الجدول ٢,٤ كما يلي:

الجدول ٢,٤: آراء الطلاب الذين لا يوافقون على أن اللعبة التعليمية إيدوكابلاي يمكن أن تساعد في إتقان مفردات اللغة العربية

رأي	المخبر
بصراحة، أنا لا أحب اللغة العربية كثيرًا، لذلك عندما يتم تقديمها من خلال الألعاب، أراها عادية فقط، فبصراحة أنا لا أحب تعلم اللغة العربية كثيرًا من الأساس	مخبر 40

ثم في العرض الثالث حول استخدام اللعبة التعليمية "إيديوكابلاي" كوسيلة تقييم فعالة في المساعدة على اختبار مفردات اللغة العربية لدى الطلاب. وقد أظهرت نتائج استبيان الطلاب أن بعضهم يوافقون على أن لعبة "إيديوكابلاي" التعليمية فعالة في اختبار مفردات اللغة العربية لدى الطلاب. ويتضح ذلك من الجدول التالي:

الجدول ٣,١: عدد الطلاب الذين يوافقون على استخدام اللعبة التعليمية إيدوكابلاي كوسيلة تقييم فعالة في المساعدة على اختبار مفردات اللغة العربية لدى الطلاب

نِسْبَة مِئَوِيَّة	إجمالي	استخدام اللعبة التعليمية إيدوكابلاي كوسيلة تقييم فعالة في المساعدة على اختبار مفردات اللغة العربية.
%85	34	موافق
%15	6	قليل الاتفاق
0	0	غير موافق

في هذه الحالة، يمكن ملاحظة آراء الطلاب الذين يوافقون على أن استخدام اللعبة التعليمية إيديوكابلاي فعال في استخدامه كوسيلة تقييم، كما هو موضح في الجدول ٣,٢ التالي:

الجدول ٣,٢: آراء الطلاب الذين يوافقون على استخدام اللعبة التعليمية "إيديوكابلاي" كوسيلة تقييم فعالة في المساعدة على اختبار مفردات اللغة العربية

آراء	المخبرون
نعم، فعال. لأنني شخصيًا أعتقد أن لعبة إيدوكابلاي تهدف إلى جذب اهتمام الطلاب في تسميع حفظهم من خلال هذه اللعبة	مخبر 2

برأيي، هو فعال جدًا لأنه يعتمد على التكنولوجيا الرقمية، خاصة أن جيل زد الحالي يفضل الأشياء الرقمية التي تجعلها ممتعة ولا تسبب الملل، لذا من خلال اللعب باللعبة يصبح الطالب أكثر تحفيزًا للعمل على مفردات اللغة العربية	مخبر 4
فعال، لأنه في هذه اللعبة إذا أخطأت في الإجابة، أعرف على الفور الجزء الذي يجب تحسينه.	مخبر 14
برأيي هو فعال، لأنه بالنسبة لي هذه اللعبة لا تقتصر على حفظ معنى المفردات فقط، بل تشمل أيضًا البحث عن الكلمات المخفية وحل الألغاز، وهذا ما يجعلني أشعر بالتحدي والفرح	مخبر 16
نا أوافق، إيدوكابلاي يساعدني في تذكر المفردات من خلال التمرين على الإجابة على الأسئلة في اللعبة، وهناك العديد من أنواع الألعاب المتنوعة.	مخبر 35

ثم هناك أيضًا آراء من بعض الطلاب الذين لا يوافقون على استخدام اللعبة التعليمية إيدوكابلاي كوسيلة تقييم فعالة في المساعدة على اختبار مفردات اللغة العربية. وقد تم عرض آراء الطلاب في الجدول ٣,٣ كما يلي:

الجدول ٣,٣: آراء الطلاب الذين قليل الاتفاق على استخدام اللعبة التعليمية إيديوكابلاي كوسيلة تقييم فعالة في المساعدة على اختبار مفردات اللغة العربية.

آراء	المخبرون
أقول إنه غير فعال لأنني أثناء الإجابة أشعر بأنني مستعجل لأجل الوقت، ولذلك أراه غير فعال.	مخبر 9
أنا في الحقيقة أحب التعلم من خلال اللعب، ولكن عند استخدام هذه اللعبة لا أكون مركزًا جيدًا.	مخبر 10
برأيي، اللعبة ليست فيها تحد كاف، فهي لا تزال في نطاق البساطة، ولذلك أراها شخصيًا غير فعالة.	مخبر 15
برأيي، هو غير فعال لأن هذه اللعبة تحتاج إلى حزمة إنترنت أثناء استخدامها.	مخبر 25
نعم، برأيي هو غير فعال لأن وقت اللعبة سريع جدًا بالنسبة لي، وأنا ما زلت مبتدئًا في مفردات اللغة العربية.	مخبر 28
برأيي، استخدام "إيديوكابلاي" في التقييم غير فعال، لأن المادة التي يتم تعلمها هي لغة، ومن أجل إتقانها يجب الممارسة أو التفاعل المباشر، أما باستخدام الهاتف المحمول، فأنا شخصيًا لا أفهم جيدًا ولا أركز	مخبر 31

من وجهة نظر المعلم حول فعالية استخدام لعبة التعليم إيدوكابلاي في مساعدة الطلاب على اختبار مفردات اللغة العربية، قال الأستاذ مُخلص، المعلم المسؤول عن مادة اللغة العربية بعد أن أجرت الباحثة مقابلة معه:

"من خلال ملاحظتي، أن تطبيق وسيلة التعليم عبر لعبة إيدوكابلاي يساعد الطلاب على استيعاب وتذكر المفردات الموجودة في درس اللغة العربية بشكل أسرع، ولذلك يمكنني أن أقول إن هذه الوسيلة التعليمية فعّالة في استخدامها من قبل الطلاب لتقييم مفردات اللغة العربية".

فيما يتعلق برأي المعلم حول استخدام وسيلة التعليم عبر لعبة إيدوكابلاي في سياق تدريس اللغة العربية في المدرسة، قال الأستاذ مُخلص، المعلم المسؤول عن تدريس اللغة العربية :

"من وجهة نظري الشخصية، فإن هذا مناسب جدًا، لأن ما تم تطبيقه يتوافق مع متطلبات العصر، حيث أن الأطفال في الوقت الحالي أكثر ألفة مع أجهزتهم وأكثر ارتباطًا بالعالم الرقمي، وبالتالي يجب أن تكون الوسائل التعليمية مثل هذه هي الأنسب لتقديمها للطلاب. وبالتالي، فإن هذه الوسيلة التعليمية مناسبة ويمكن حملها في أي مكان. وحتى من خلال المنهج أو البرنامج الدراسي الذي وضعته وزارة الأوقاف، لا يُقتصر الأمر على وسيلة تعليمية واحدة، بل يُطلب من المعلمين تطوير وسائل تعليمية متنوعة بما يساهم في توصيل مادة اللغة العربية بطريقة أفضل للطلاب".

عوامل الدعم والمعوقات في استخدام لعبة التعليم إيدوكابلاي

في هذا السياق، هناك عوامل داعمة ومعيقة التي يواجهها الطلاب عند استخدام لعبة التعليم إيدوكابلاي وفقًا لما قالهTA :

"في استخدام لعبة إيدوكابلاي ، واجهت حدوث خلل في النظام، وهو خطأ في الخادم، مما جعلني غير قادر على إتمام لعبتي. في البداية كنت في المركز الأول، ولكن بسبب حدوث خطأ في النظام، أصبحت في المركز المتوسط".

ثم قال الطالب MHR :

"عوامل الدعم من وجهة نظري هي أن واجهة اللعبة بسيطة وسهلة الاستخدام، لذا لم أشعر بالحيرة أثناء أداء المهام. بالإضافة إلى ذلك، يمكن الوصول إلى لعبة إيدوكابلاي من خلال الهاتف المحمول، وهذا ما يجعلني أو أصدقائي نشعر بالسهولة والراحة. أما بالنسبة لعوامل المعوقات، فلم أواجه أي مشكلة، لأنني عندما استخدمتها كانت الأمور تسير على ما يرام".

ثم قال الطالب ZAP :

"عندما استخدمت لعبة التعليم إيدوكابلاي، واجهت مشكلة في الاتصال بالإنترنت الذي كان غير مستقر، مما جعل اللعبة تستغرق وقتًا طويلاً في التحميل. ومع ذلك، فإن تعلمي باستخدام إيدوكابلاي كان أكثر متعة".

ثم قال الطالب MSN :

"عوامل الدعم في لعبة التعليم إيدوكابلاي هي وجود واجهة تعرض النقاط والترتيب، مما يجعلني متحمسًا لحفظ مفردات اللغة العربية. لكن في هذه اللعبة، واجهت مشكلة في الاتصال بالإنترنت السيء، أو في حالة الدخول، يجب أن أكون متصلًا بالإنترنت، ولا يمكنني اللعب بدون اتصال"

ثم من خلال وجهة نظر المعلم المسؤول عن تدريس مادة اللغة العربية بشأن عوامل الدعم والمعوقات في استخدام لعبة التعليم التي لاحظها، أبدى رأيه قائلاً:

"عوامل الدعم في استخدام لعبة التعليم إيدوكابلاي هي أن كل طالب يمتلك هاتفًا محمولًا، مما يسهل عليهم الوصول إلى اللعبة، ثم أن الطلاب يشعرون بالمتعة والاستمتاع أثناء أداء مهام اللعبة. أما بالنسبة للعوامل المعوقة أو النقص، فإن ليس كل المدارس أو الأماكن تمتلك المرافق الداعمة، وخاصةً ما يتعلق بالقيود في حصة البيانات أو الوصول إلى الإنترنت، مما يعيق الطلاب في متابعة تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة".

المناقشة

يتبين من الجدول ١,١ أن عدد المستجيبين الذين وافقوا على أن استخدام لعبة Educaplay التعليمية كوسيلة لتقويم مفردات اللغة العربية أكثر جاذبية بلغ ٣٧ مستجيبا (٩٢,٥٪)، وعدد من لم يوافقوا تماما بلغ ٣ مستجيبين (٧,٥٪)، ولم يكن هناك من لم يوافق إطلاقا (٠٪). وهذا يدل على أن الطلاب يشعرون بفرح وجاذبية أكثر عندما يتم تقويم مفرداتهم باستخدام لعبة Educaplay التعليمية. وفي هذا السياق، فإن غالبية الطلاب كانوا أكثر حماسا عند خوض اختبار تقويم معرفتهم بمفردات اللغة العربية.

وفي الجدول ١,٣ ، تبين أن بعض الطلاب لم يوافقوا على التقويم باستخدام ألعاب تعليمية مثل إيدوكابلاي، وذلك بسبب اختلاف أساليب تعلم الطلاب، وهو ما يُعد من العوامل المؤثرة في هذا الرأي.

أما بالنسبة لرأي معلم مادة اللغة العربية حول التعلم باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية، فهو يرتبط بنظرية التعلم المعتمد على الألعاب، والتي يُعد Marc Prensky أحد أبرز منظريها، وهو كاتب ومستشار أمريكي. وقد بيّن Prensky كيف يمكن للألعاب الرقمية أن تكون وسيلة تعليمية فعالة، خاصة للجيل الناشئ في عصر التكنولوجيا (الجيل الرقمي). وأكد أن الألعاب يمكن أن تجعل التعلم أكثر جاذبية، وأن الطلاب يميلون إلى استيعاب المادة بشكل أسرع إذا قُدمت في شكل لعبة.[20] ومن خلال آراء الطلاب والمعلم، يمكن القول إن استخدام الألعاب يجعلهم أكثر حماسا واهتماما بتعلم اللغة العربية من خلال لعبة إيدوكابلاي التعليمية. وبشكل عام، تُعرف الألعاب التعليمية على أنها ألعاب تهدف إلى تحفيز التفكير، وتساعد على زيادة التركيز وحل المشكلات. وتُعد الألعاب التعليمية من الوسائل التي تُستخدم في إيصال التعليم، وزيادة معرفة المتعلمين بطريقة فريدة وجذابة.[21] فإن الألعاب التعليمية تُعد وسيلة تعليمية مبتكرة يُعتقد أنها قادرة على تعزيز فهم المتعلمين واستيعابهم للمادة بشكل أسرع، نظرا لاحتوائها على ميزات مشوقة تجعل الأطفال أكثر نشاطا وحماسا في التعلم من خلال الألعاب التعليمية.

يتبين من الجدول ٢,١ أعلاه أن عدد المستجيبين الذين وافقوا على أن لعبة إيدوكابلاي التعليمية يمكن أن تساعد في إتقان مفردات اللغة العربية بلغ ٣٥ مستجيبا (٨٧,٥٪)، وعدد من لم يوافقوا تماما بلغ ٤ مستجيبين (١٠٪)، ومن لم

[20] Rosita Endang Lestari, Tanzila Azizah Rahmi, and Muhammad Khaerul Makhfudh, "Studi Tentang Efektivitas Pembelajaran Bahasa Berbasis Game Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa," *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan* 2, no. 1 (2022): 41–49.

[21] Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Sinamora, *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, *Yayasan Kita Menulis*, Cetakan Pe. (Yayasan Kita Menulis, 2022), http://digilib.unimed.ac.id/51618/.

يوافق إطلاقا مستجيب واحد (٢,٥٪). وهذا يدل على أن لعبة إيدوكابلاي التعليمية يمكن أن تساعد الطلاب في إتقان مفردات اللغة العربية.

وفي الجدول ٢,٢ أعلاه، تشير آراء بعض الطلاب الذين وافقوا إلى أن الألعاب التعليمية مثل إيدوكابلاي يمكن أن تساعدهم على فهم وإتقان مفردات اللغة العربية بشكل أفضل، وذلك لأنهم أثناء اللعب باستخدام إيدوكابلاي لا يشعرون بالملل. وفي هذا السياق، فإن تكرار اللعب إيدوكابلاي يمكن أن يمكنهم من تكرار المفردات المتوفرة، مما يجعلهم مستعدين لاختبار مفرداتهم مرات عديدة.

يشير الجدول ٢,٣ أعلاه إلى أن السبب وراء عدم موافقة بعض الطلاب على أن اللعبة تساعد في فهم مفردات اللغة العربية هو أن هؤلاء الطلاب يفضلون استخدام الوسائل التقليدية مثل الاختبارات الشفوية والكتابية. ومع وجود أربعة طلاب لا يوافقون، فإن هذا لا يُعد مشكلة، لأن لكل فرد الحق في اختيار طريقة التعلم الخاصة به.

وهذا يتوافق مع نظرية البنائية التي وضعها جان بياجيه وليف فيغوتسكي. ووفقًا لـ Brunning في Nasution و Zulheddi، فإن المقاربة البنائية هي منظور نفسي وفلسفي يؤكد على أن كل فرد يشارك بنشاط في بناء وتشكيل فهمه وتعلمه الخاص[22]. ووفقًا Nasution و Walad ، فإن المقاربة البنائية في تعلم اللغات تُعد من أحدث المقاربات وأكثرها ملاءمة لخصائص تعلم الأطفال[23]. وفي هذا النهج، يُمنح الطفل حرية في بناء المعرفة بناءً على تطور تفكيره. ومع ذلك، فإن هذه الحرية لا تُترك بدون رقابة، بل يكون المعلم بمثابة الميسر الذي يقدم التوجيه والدعم في عملية تعلم الطفل. ومن هنا، فإن لكل طفل أسلوبه المختلف في التعلم، ولكن عندما يرغب الطفل في التعلم باستخدام وسيلة أو طريقة معينة، يجب أن يكون ذلك تحت إشراف المعلم.

من رأي معلم مادة اللغة العربية حول أن لعبة إيدوكابلاي التعليمية يمكن أن تساعد في إتقان مفردات اللغة العربية، هناك مؤشرات في إتقان مفردات اللغة العربية. وفقًا لمصطفى في دراسته محمد تشمل مؤشرات إتقان المفردات ما يلي: أولًا، قدرة الطالب على ترجمة المفردات المختلفة بدقة ووضوح؛ ثانيًا، قدرة الطالب على نطق وكتابة المفردات بطريقة صحيحة ومتوافقة مع قواعد اللغة؛ ثالثًا، إتقان الطالب في استخدام المفردات في جمل صحيحة وكاملة، سواء في التعبير الشفهي أو الكتابي[24].

يمكن استنتاج من بيان المؤشرات أعلاه أن إتقان مفردات اللغة العربية يُعد من الجوانب الأساسية في مهارات اللغة التي تشمل القدرة على الفهم، الاستخدام، وربط معاني الكلمات في السياق الصحيح. تشمل مؤشرات النجاح في إتقان المفردات القدرة على التعرف على وفهم معاني المفردات الأساسية والمتقدمة، واستخدام تلك المفردات في الجمل

---

[22] Sahkholid Nasution and Zulheddi, "Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teori Konstruktivisme Di Perguruan Tinggi," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 3, no. 2 (2018): 121.

[23] Sahkholid Nasution and Akmal Walad, "The Effectiveness of Constructivism-Based Arabic Textbook in Higher Education," *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 6, no. 1 (2022): 63.

[24] Zaki Muhammmad, "Taṭbīq Aṭ-Ṭarīqah Aṣ-Ṣāmitah Fī Ta'līm Al-Lughah Al-'Arabiyyah Bi-Istikhdām Wasā'Iṭ Al-Biṭāqāt Al-Muṣawwarah Li-Ta'Zīz Itqān Al-Mufradāt Ladā Ṭullāb Aṣ-Ṣaff as-Sādis Fī Madrasah as-Sālim Al-Islāmiyyah Al-Ibtidā'Iyyah Bandar Al-Mabūnaj" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2025), http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

سواء شفويًا أو كتابيًا، بالإضافة إلى القدرة على تطوير مفردات اللغة من خلال مصادر متنوعة. كلما اتسع وعمق إتقان المفردات لدى الشخص، زادت قدرته على فهم النصوص، والتواصل الفعّال، والتفكير النقدي في اللغة العربية.

يشير الجدول ٢,٤ أعلاه إلى أن الطلاب في الأصل لا يحبون مادة اللغة العربية. لذلك، لا يبدون اهتمامًا كبيرًا في تعلم اللغة العربية، وعند الإجابة على الأسئلة التي تكون على شكل لعبة، يكتفي الطلاب باللعب فقط بهدف الانتهاء بسرعة دون أن يكون لديهم فهم حقيقي للكلمات.

ويمكن ملاحظة من الجدول ٣,١ أعلاه أن عدد الطلاب الذين وافقوا على أن استخدام لعبة Educaplay التعليمية كوسيلة تقييم فعالة في اختبار مفردات اللغة العربية هو ٣٤ مستجيبًا (٨٥٪)، في حين أن ٦ مستجيبين (١٥٪) كانوا أقل توافقًا، ولا يوجد مستجيبون لم يوافقوا (٠٪). وبذلك، يتبين أن الغالبية العظمى من الطلاب يتفقون على أن استخدام لعبة إيدوكابلاي التعليمية فعّال.

وفي الجدول ٣,٢ أعلاه، تظهر آراء الطلاب التي تشير إلى أن لعبة إيدوكابلاي التعليمية فعّالة في اختبار المفردات. وذلك لأن إيدوكابلاي يحتوي على ميزات مثيرة، والأهم من ذلك أن الطلاب يمكنهم رؤية النتائج التي حصلوا عليها، وبالتالي يعرفون أماكن ضعفهم في إتقان مفردات اللغة العربية. وفي هذا السياق، تعتبر لعبة إيدوكابلاي وسيلة وسائط متعددة. حيث تم طرح مفهوم الوسائط المتعددة بواسطة ماير، الذي ذكر أن الوسائط المتعددة هي نهج في عملية التدريس والتعلم يستخدم أكثر من وسيلة واحدة، مثل النصوص والصور والصوت والفيديو والرسوم المتحركة.[25] وفي دراسة Sepriyanti تم الإشارة إلى أن هذه النظرية ترى أن إيدوكابلاي هو نظام بيئي تعليمي مبتكر يدمج بين الألعاب والتكنولوجيا والبيداغوجيا الحديثة.[26] ومن هنا، يمكن استنتاج العلاقة بين لعبة إيدوكابلاي التعليمية وهذه النظرية هي أن ماير يركز على كيفية تعلم الإنسان بشكل أكثر فعالية من خلال الجمع بين النصوص والصور والصوت وما إلى ذلك، نظرًا لأن لعبة إيدوكابلاي هي منصة تعتمد على الوسائط المتعددة التفاعلية.

يشير الجدول ٣,٣ أعلاه إلى آراء الطلاب الذين لا يوافقون على أن لعبة إيدوكابلاي التعليمية فعّالة في مساعدة اختبار مفردات اللغة العربية للطلاب. في هذه الحالة، تختلف آراء ٦ طلاب حول أن إيدوكابلاي أقل فعالية لاختبار مفردات اللغة العربية بسبب بعض الأسباب التي ذُكرت أعلاه.

من وجهة نظر المعلم المشرف على مادة اللغة العربية، فيما يتعلق باستخدام لعبة إيدوكابلاي التعليمية في مساعدة اختبار مفردات اللغة العربية للطلاب، فإن هذا يتماشى مع رأي آليسي وتروولیب في دراسة Adesetyawan Pratama Putra التي تشير إلى أن الألعاب التعليمية لها فوائد في التعلم، وخاصة أنها يمكن أن تكون فعّالة في تحفيز الطلاب. تدفع الألعاب التعليمية المستخدمين لتعلم المواد التي لا يرغبون في تعلمها إطلاقًا.[27] ومن خلال الملاحظة التي قام بها الباحث، لاحظ أن بعض الطلاب الذين كانوا يظهرون اهتمامًا ضئيلًا في تقييم مفردات اللغة العربية، ولكن عند استخدام هذه الوسيلة التعليمية في الألعاب، شاركوا في تقييم المفردات التي يمتلكونها. ورغم أن الدرجات التي حصلوا عليها لم تكن

[25] Richard E. Mayer, "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning," *Educational Psychology Review* 36, no. 1 (2024): 1–25, https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1.
[26] Dewi Sepriyanti, Deden Supriatna, and Yudi Hartono, "Pengaruh Game Edukasi Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di SDN Neglasari 02," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 13, no. 2 (2024).
[27] dkk Adesetyawan Pratama Putra, "Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-Daerah Di Indonesia Untuk Kelas V Sd," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* vol 1, No (2018): 299–306, https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/6911/3858.

مرتفعة، إلا أن هناك رغبة داخل الطلاب لأنهم أرادوا أن يروا مهاراتهم في المفردات. وذلك لأن الطلاب في التقييمات التي تعتمد على الكتابة والشفوية لا يبالون كثيرًا عندما يطلب منهم المعلم حفظ الكلمات وتقديمها. ولذلك، يرى الباحث أن استخدام الوسيلة التعليمية في الألعاب مثل إيدوكابلاي هو خطوة جيدة للطلاب الذين يفتقرون إلى الاهتمام في تعلم اللغة العربية.

بخصوص وجهة نظر المعلم المشرف على مادة اللغة العربية حول ما إذا كانت وسيلة اللعبة التعليمية إيدوكابلاي مناسبة للتطبيق في سياق تدريس اللغة العربية في المدارس، فقد قال إنه مناسب للغاية. يمكن ملاحظة ذلك من خلال أن وسائل التقييم التعليمية هي الأدوات أو الوسائل التي تُستخدم لقياس وتقييم تحصيل الطلاب في التعلم. فيما يلي بعض أنواع وسائل التقييم التعليمية كما ورد في Rahman و Nasryah أولاً، شكل الاختبارات. في سياق التقييم التعليمي، يمكن فهم الاختبار على أنه إجراء يُستخدم لقياس وتقييم الجوانب التعليمية. وعادةً ما يتكون الاختبار من مهمة أو مجموعة من المهام التي تشمل أسئلة متنوعة. تتضمن أدوات التقييم من نوع الاختبارات الاختبارات الكتابية مثل المقالات (essay)، والاختبارات الموضوعية التي تكون عادةً على شكل استكمال جمل أو اختيار من متعدد. ثانيًا، الشكل غير الاختباري. يمكن استخدام أدوات التقييم غير الاختبارية لقياس جودة العملية والمنتجات في التعلم المرتبطة بالمجال العاطفي، مثل المواقف والاهتمامات والقدرات والدوافع وما إلى ذلك. ومن الأمثلة على أدوات التقييم غير الاختبارية تشمل الملاحظة والمقابلات ومقاييس المواقف.[28]

وفقًا Silvia يمكن أن تكون التقييمات التعليمية باستخدام التكنولوجيا، وهي التقييمات التي تستخدم الأدوات الرقمية لجمع بيانات التقييم وتقديم التغذية الراجعة للطلاب. يمكن أن يتم التقييم باستخدام منصات رقمية لإنشاء الاختبارات.[29] وفي هذا السياق، أشار Taufiq في دراسته إلى أن التكنولوجيا في التعليم تلعب دورًا في التنسيق المعرفي في حياة الأفراد المعرفية، كما توجد وظيفة لتطبيق التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية، حيث أصبحت التكنولوجيا أداة في عالم التعليم، لا سيما أنها لم تعد مجرد مادة دراسية بل أيضًا وسيلة للحصول على الكفاءات.[30] يتم ذلك بمساعدة الحاسوب الذي يتم برمجته لإرشاد الطلاب من خلال خطط التعلم التي تم تصميمها بناءً على مبادئ التعلم الشاملة. في هذا السياق، تلعب التكنولوجيا دور المعلم والوسيلة والمحفز وناقل الرسائل والمقيم. من خلال هذين الرأيين، فإن منصة إيدوكابلاي هي منصة رقمية يمكنها تقديم الاختبارات والاختبارات التفاعلية للطلاب.

فيما يتعلق بالعقبات في استخدام إيدوكابلاي، الحل وفقًا لدراسة Syamila وAlyani هو توفير مرونة الوقت للطلاب للوصول إلى الدروس وفقًا للقيود المتعلقة بالشبكة.[31] بينما في دراسة Febrianti الحل المقترح هو تحضير مواد تعليمية بديلة في حالة عدم توفر الاتصال بالإنترنت.[32]

---

[28] Artama et al., *Evaluasi Hasil Belajar*.

[29] Silvia, "Mengenal Berbagai Jenis Alat Evaluasi Pendidikan Dan Penerapannya," *REVOEDU: Revolution Of Education*, last modified 2024, accessed February 5, 2025, https://revoedu.org/mengenal-berbagai-jenis-alat-evaluasi-pendidikan-dan-penerapannya/.

[30] Muhammad Taufiq, "At-Tiknūlūjiyā Fī Ta'līm Al-Lughah Al-'Arabiyyah, Muḥammad Tawfīq, Baḥth Mansyūr Fī Al-Majallah," *At-Tadris* 4, no. 1 (2016).

[31] Faza Syamila and Fitri Alyani, "Hambatan E-Learning Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 1807–1818.

[32] Fitri Ayu Febrianti, Nabella Alani, and Haidar Akmal Al-Fikri, "Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024): 685–693.

خلاصة البحث

بناءً على نتائج البحث حول استخدام لعبة التعليم إديوكابلاي كوسيلة لتقييم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف العاشر في مدرسة المدراس العليا المخبرية التابعة لجامعة الدولة الإسلامية شمال سومطرة، من منظور الطلاب والمعلمين، يمكن استنتاج أن استخدام لعبة إديوكابلاي كوسيلة للتقييم يمكن أن يجعل الطلاب أكثر جذبًا في تعلم اللغة العربية، وذلك لأنه يتم استخدام هواتفهم الشخصية ويحتوي على ميزات ألعاب ممتعة التي تجعل الطلاب متحمسين لحفظ مفردات اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن القول أن استخدام إديوكابلاي فعال من منظور الطلاب والمعلمين لأنه يساعد الطلاب في اختبار مدى معرفة المفردات التي يمتلكونها، ويوفر ميزة عرض النتائج مما يسمح للطلاب بمراجعة تقدمهم. توجد عوامل داعمة ومعوقات في استخدام لعبة التعليم إديوكابلاي، حيث أن العوامل الداعمة هي: أولاً، سهولة الوصول إلى لعبة إديوكابلاي؛ ثانيًا، يمتلك كل طالب هاتفًا خاصًا به؛ ثالثًا، يشعر الطلاب بمتعة أكبر أثناء أداء التمارين باستخدام اللعبة. أما العوامل المعيقة فهي: أولاً، إديوكابلاي يتم الوصول إليه عبر الإنترنت، مما يؤدي إلى حدوث مشاكل في بعض الأحيان بسبب عدم استقرار الاتصال بالإنترنت؛ ثانيًا، حدوث أخطاء في الخادم؛ ثالثًا، عدم إمكانية الوصول إلى إديوكابلاي في وضع عدم الاتصال بالإنترنيت.

قائمة المراجع

Adesetyawan Pratama Putra, dkk. "Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-Daerah Di Indonesia Untuk Kelas V Sd." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* vol 1, No (2018): 299–306. https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/6911/3858.

Ahmadi, Maswan. "Teknik Pembelajaran Mufradat Dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike." *AL-WARAQAH Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2024): 32–41.

Arsita, Wina, Hikmah, Masrun. "Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru." *Cendekia Pendidikan* 9, no. 4 (2024): 50–54.

Artama, Syaputra, Andi Fitriani Djollong, Ismail, Leli Hasanah Lubis, Kalbi, Riska Yulianti, Mukarramah, et al. *Evaluasi Hasil Belajar*. Edited by Gawarti. Cetakan Pe. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.

Febrianti, Fitri Ayu, Nabella Alani, and Haidar Akmal Al-Fikri. "Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024): 685–693.

Fiantika, Feny Rita. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. *Rake Sarasin*, 2022. https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en.

Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. *Bintang Sutabaya*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.

Magdalena, Ina, Alvi Ridwanita, and Bunga Aulia. "Evaluasi Belajar Peserta Didik." *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 2, no. 1 (2020): 117–127. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa.

Maharu, Ahmad Ihsan. "Fī Ta'Līm Al-Mufradāt Bi-Madrasah Bakti Ibu Al-Ibtidā'Iyyah Al-Islāmiyyah, Ta'thīr Wasā'iṭ at-Ta'līm Educaplay." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024.

Mayer, Richard E. "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning." *Educational Psychology Review* 36, no. 1 (2024): 1–25. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1.

Muhammmad, Zaki. "Taṭbīq Aṭ-Ṭarīqah Aṣ-Ṣāmitah Fī Ta'līm Al-Lughah Al-'Arabiyyah Bi-Istikhdām Wasā'Iṭ Al-Biṭāqāt Al-Muṣawwarah Li-Ta'Zīz Itqān Al-Mufradāt Ladā Ṭullāb Aṣ-

Ṣaff as-Sādis Fī Madrasah as-Sālim Al-Islāmiyyah Al-Ibtidā'Iyyah Bandar Al-Mabūnaj." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2025. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Sinamora. *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. *Yayasan Kita Menulis*. Cetakan Pe. Yayasan Kita Menulis, 2022. http://digilib.unimed.ac.id/51618/.

Nasution, Sahkholid, Hasan Asari, Harun Al-Rasyid, Rasyid Anwar Dalimunthe, and Aulia Rahman. "Learning Arabic Language Sciences Based on Technology in Traditional Islamic Boarding Schools in Indonesia." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2024): 77–102.

Nasution, Sahkholid, Hasan Asari, and Harun Al Rasyid. "Kitab Kuning and Religious Moderation: A Study on State Islamic Universities in Indonesia." *Journal of Al-Tamaddun* 19, no. 2 (2024): 73–88.

Nasution, Sahkholid, and Akmal Walad. "The Effectiveness of Constructivism-Based Arabic Textbook in Higher Education." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 6, no. 1 (2022): 63.

Nasution, Sahkholid, and Zulheddi. "Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teori Konstruktivisme Di Perguruan Tinggi." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 3, no. 2 (2018): 121.

Puspitasari, Ririn, and Nyamik Rahayu Sesanti. "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Pisangcandi 1 Malang Ririn." *Seminar Nasional PPG Unikama* 1, no. 2 (2024): 949–955. https://conference.unikama.ac.id/artikel/.

Radjita Dwi Pesona. "Strategi Pembelajaran Bervariasi Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA Nurul Imam Modong." *Khitmah Ijtimaiyah* 1, no. 1 (2021). https://pkm.stit-ru.ac.id/index.php/khidmah/article/download/7/6.

Rini, Devi Setio. "Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024.

Ritonga, Syaipuddin. "Strategi Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru Di Era Teknologi Modern." *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2023): 378–395.

Rosida, Lailatur, and Sapti Wahyuningsih. "Penggunaan Leaderboard Melalui Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII." *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-ilmu Sosial* 4, no. 5 (2024).

Rosita Endang Lestari, Tanzila Azizah Rahmi, and Muhammad Khaerul Makhfudh. "Studi Tentang Efektivitas Pembelajaran Bahasa Berbasis Game Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa." *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan* 2, no. 1 (2022): 41–49.

Sepriyanti, Dewi, Deden Supriatna, and Yudi Hartono. "Pengaruh Game Edukasi Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di SDN Neglasari 02." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 13, no. 2 (2024).

Setianingsih, Irma, Ayep Rosidi, and Anas Imam. "Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang." *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan* 22, no. X (2025): 1–23.

Silvia. "Mengenal Berbagai Jenis Alat Evaluasi Pendidikan Dan Penerapannya." *REVOEDU: Revolution Of Education*. Last modified 2024. Accessed February 5, 2025. https://revoedu.org/mengenal-berbagai-jenis-alat-evaluasi-pendidikan-dan-penerapannya/.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Edited by Sutopo. Edisi kedu. Bandung: Bandung: ALFABETA, 2021.

Suharsono. "Inovasi Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Games KAHOOT Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Di Mahad IIT Rabbani Bengkulu." *Mahira: Journal of Arabic Studies &* … 1, no. 2 (2022): 73–81.

Supriyadi. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *UNG Press Gorontalo*, 2013. https://scholar.google.co.id/scholar?cluster=5059232428618740961&hl=id&as_sdt=2005&sciodt=0,5.

Syamila, Faza, and Fitri Alyani. "Hambatan E-Learning Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 1807–1818.

Taufiq, Muhammad. "At-Tiknūlūjiyā Fī Ta'līm Al-Lughah Al-'Arabiyyah, Muḥammad Tawfīq, Baḥth Mansyūr Fī Al-Majallah." *At-Tadris* 4, no. 1 (2016).