تطوير الوسيلة التعليمية اللعبية القائمة على منصة إيدوكابلي في إتقان المفردات

لتلاميذ الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية تيمفوريجو

للسنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦

البحث العلمي



إعداد الطالبة:

فرح فاطمة الزهراء

الرقم الجامعي: ٢١٤١٠١٠٢٠٠٠٥

شعبة تعليم اللغة العربية

قسم التربية الإسلامية واللغوي

كلية التربية والعلوم التدريسية

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

٢٠٢٦ م

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

تطوير الوسيلة التعليمية اللعبية القائمة على منصة إيدوكابلي في إتقان المفردات لتلاميذ الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية تيمفوريجو للسنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦

البحث العلمي

مقدم لاستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعية الأولى
شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية
بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

إعداد الطالبة:

فرح فاطمة الزهراء

الرقم الجامعي: ٢١٤١٠١٠٢٠٠٠٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

شعبة تعليم اللغة العربية

قسم التربية الإسلامية واللغوي

كلية التربية والعلوم التدريسية

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

٢٠٢٦ م

رسالةالموافقة من المشرف

تطوير الوسيلة التعليمية اللعبية القائمة على منصة إيدوكابلي في إتقان المفردات

لتلاميذ الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية تيمفوريجو

للسنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦

البحث العلمي

مقدم لاستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعية الأولى
شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية
بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

إعداد الطالبة:

فرح فاطمة الزهراء

الرقم الجامعي: ٢١٤١٠١٠٢٠٠٠٥

تمت الموافقة على هذا البحث العلمي من طرف المشرف

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الدكتور الحاج شمس الأنام الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧١٠٨٢١٢٠٠٧١٠١٠٠٢

رسالة القرار من المناقشين

تطوير الوسيلة التعليمية اللعبية القائمة على منصة إيدوكابلي في إتقان المفردات

لتلاميذ الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية تيمفوريجو

للسنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦

البحث العلمي

قد تمت المناقشة على هذا البحث العلمي أمام لجنة المناقشة وقررت اللجنة بنجاح الباحثة وقبول بحثها العلمي بعد إجراء التعديلات المطلوبة وتستحق صاحبتها الدرجة الأكاديمية "S.Pd":

اليوم : الإثنين

التاريخ : ٢٢ جوني ٢٠٢٦

أعضاء لجنة المناقشة

الرئيس	السكرتير
(محمد أرضي زيني الماجستير)	(الدكتور محمد زائر الحاق الماجستير)
١٩٨٦١٢١٢٢٠١٩٠٣١٠١٠	١٩٨٨١١٢٥٢٠١٩٣١٠٠٠٥

الممتحن :

١. الدكتور محمد مفتاح الهدى الماجستير ( )

٢. الدكتور الحاج شمس الأنام الماجستير ( )

يصدق عليها عميد كلية التربية والتعليم

الأستاذ الدكتور الحاج عبد المتين الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٣٠٤٢٤٢٠٠٠٣١٠٠٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

إقرار الطالبة

الاسم الكامل: فرح فاطمة الزهراء

الرقم الجامعي: ٢١٤١٠١٠٢٠٠٠٥

العنوان : جاتيساري جغكاواه جمبير

أقر بأن هذا البحث العلمي الذي قدمته لاستفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعية الأولى (SI) بشعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية أحمد صديق التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر، تحت العنوان: **تطوير "الوسيلة التعليمية اللعبية القائمة على إيدوكابلي في إتقان المفردات لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية تيمفوريجو للسنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦"**

كتبت بنفسي وما صورته من إبداعي غيري أوتأليف الآخر

وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي أتحمل المسؤولية على ذلك وليست المسؤولية على المشرف أو على شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد عليه

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

جمبر ٠٤ مي ٢٠٢٦

الباحثة



فرح فاطمة الزهراء

٢١٤١٠١٠٢٠٠٠٥

الشعار

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*القرآن الكريم سورة البقرة: ٣١

الاهداء

أهدي هذا البحث العلمي الى:

١. والديّ وأسرتي على دعائهم، ومحبتهم، ودعمهم، وكل التضحيات التي لا يمكن ردها.
٢. أساتذتي ومعلميّ الذين غرسوا فيّ العلم والمعرفة، وكان لهم الفضل بعد الله في وصولي إلى هذه المرحلة، فلهم مني جزيل الشكر والامتنان.
٣. زَوْجِي عافني مولانا الذي كان دائمًا مصدرًا للدعم والتشجيع والدعاء، وخير سند في كل ما مررت به.
٤. صاحبتي مارسسخ دييانا مرتا بالله التي كانت ترافق الكاتبة وتمنحها الثقة في نفسها في إتمام رسالتها، رغم بُعد المسافة.
٥. جميع الأصدقائي صفيل, عفة فهما دياه مولدة, هنينية مريم, منتاري انداه كيرانا, سهل الله في كل أمور هن وحصل مقاصدهم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

كلمة الشكر

بسم الله الرحمن الحيم

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، سيدنا نبينا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وأصحابه أجمعين. أما بعد:

قد تمت كتابة هذا البحث العلمى للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر، ولذا فمن الجدير على الباحث أن يتقدم الشكر العميق

على من أسهم في كتابتي هذا البحث العلمي, وهم:

١. فضيلة الكريم، الأستاذ الدكتور الحاج حفني الماجستير كرئيس جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر الذي أعطى المرافق الكافية عند تعلم الباحث في جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر.
٢. فضيلة الكريم، الدكتور الحاج عبد المعز الماجستير كعميدكلية التربية والعلوم التدريسية
٣. فضيلة الكريم، الدكتور نور الدين الماجستير كرئيس قسم التربية الإسلامية واللغوية الذي قد بذل جهده في رئاسة هذا القسم.
٤. فضيلة الكريمة، رئيسة شعبة تعليم اللغة العربية عفي رستي ديانتا الماجستير، التي قد بذلت جهدها في رئاسة هذه الشعبة المحبوبة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٥. فضيلة الدكتور شمس الأنام الماجستير كمشرف هذا البحث الذي قد بذل جهده في مرافقة الباحثة

٦. فضيلة الكريم, دفيد رمضان فردوسي كمدير المدرسة باب السلام الثانوية المهنية تيمفوريجو الذي قد أذن للباحثة بإجراء البحث في هذا المدرسة

جمبر ١٠ مي ٢٠٢٦

الباحثة

فرح فاطمة الزهراء

رقم جامعي٢١٤١٠١٠٢٠٠٠٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

مستخلص البحث

فرح فاطمة الزهراء ٢٠٢٦م. تطوير الوسيلة التعليمية اللعبية القائمة على منصة إيدوكابلي في إتقان المفردات لتلاميذ الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية تيمفوريجو للسنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦. البحثالعلمي, قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كيائي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحتى إشراف الدكتور الحاج شمس الأنام، الماجستير.
الكليمة الأساسية: **وسيلة التعلمية بإيدوكابلي وإتقان المفردات**.

يحتاج تعليم اللغة العربية في العصر الرقمي إلى ابتكار وسيلة تعليمية تفاعلية إلا أن نتائج الملاحظة في المدرسة المهنية باب السلام تمبوريجو أظهرت أن تعليم المفردات ما زال يعتمد على طريقة الحفظ واستخدام أوراق عمل التلاميذ ولم يستفد من الوسيلة التفاعلية بشكل أمثل مما يؤدي إلى سهولة نسيان التلاميذ للمفردات التي تم تعلمها. لذلك، يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على اللعبة باستخدام منصة إيدوكابلاي لتنمية إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف الحادي عشر.

أما أهداف هذا البحث فهي: ١) لوصف تطوير وسيلة تعليمية اللعبة تعتمد على *إيدوكابلي* لدعم إتقان المفردات لتلاميذ الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو٢) لمعرفة صلاحية وسيلة اللعبة المعتمدة على *إيدوكابلي* في إتقان المفردات لتلاميذ الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو٣) لمعرفة فعالية وسيلة تعليمية اللعبة تعتمد على إيدوكافلي في إتقان المفردات لتلاميذ الصف ١١ بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير *(Research and Development)* وفق نموذج *ADDIE*الذي يشتمل على مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم. وجُمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، والاستبانة، والاختبار. وحُللت بيانات نتائج تحكيم الخبراء، واستجابات التلاميذ، وصلاحية الوسيلة باستخدام التحليل الوصفي القائم على النسبة المئوية، في حين حُللت بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام اختبار "ت" للعينات المترابطة *(Paired Samples t-Test)* بمساعدة برنامج *SPSS* الإصدار ٢٦ وذلك لمعرفة فاعلية الوسيلة التعليمية..

أظهرت نتائج البحث أن وسيلة التعليمية القائمة على اللعبة باستخدام منصة إيدوكابلاي أسهمت في زيادة تفاعل التلاميذ في عملية التعلم، كما بلغت نسبة استجابات التلاميذ ٨٢,٨٦٪ .وبلغت نسبة صلاحية الوسيلة ٩١٪ وفقًا لتقييم خبيرالوسيلة و٨٨٪ وفقًا لتقييم خبير المادة، مما يدل على أن الوسيلة تندرج ضمن فئة صالحة جدًا .كما أظهرت نتائج اختبار "ت" للعينات المترابطة *(Paired Samples t-Test)* أن قيمة الدلالة الإحصائية *((Sig. (2-tailed)* بلغت ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يدل على أن وسيلة التعليمية القائمة على اللعبة باستخدام منصة إيدوكابلاي فعّالة في تنمية إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف الحادي عشر بالمدرسة المهنية باب السلام تمبوريجو.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المحتويات

رسالة الموافقة من المشرف ..... **ب**

رسالة القرار من المناقشين ..... **ج**

إقرار الطالبة..... **د**

الشعار..... **هـ**

الإهداء ..... **و**

كليمة الشكر ..... **ح**

مستخلص البحث..... **ط**

المحتوى..... **ي**

الباب الاوال: مقدمة **١**

أ. خلفية البحث..... ١

ب. مشكلة البحث..... ٦

ج. أهداف البحث..... ٦

د. خصائص الانتاج..... ٧

ح. أهمية البحث والتطوير..... ١١

١. الفوائد النظرية..... ١١

٢.الفوائد التطبيقية..... ١١

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ط. افتراضات وقيود البحث والتطوير..... ١٢

ي. تعريف الاجرائي..... ١٣

الباب الثاني: الدراسات المكتبية..... ١٦

أ. الدراسة السابقة..... ١٦

ب. الدراسة النظرية..... ٢٥

الباب الثالث: منهج البحث والتطوير..... ٤٢

أ. نموذج البحث والتطوير ٤٢

ب. متغيرات البحث..... ٤٣

ج. مراحل البحث والتطوير..... ٤٤

د. تجربة الإنتاج..... ٤٨

١. موضوع التجربة ٤٩

٢. نوع البيانات..... ٥٠

٣. أدوات جمع البيانات..... ٥٠

٤. طريقة تحليل البيانات..... ٥٣

الباب الرّابع: نتائج البحث وتحليلها..... ٦٠

أ. تطوير الوسيلة التعليمية..... ٦٠

ب. صلاحية الوسيلة التعليمية..... ٨٤

ج. فعالية الوسيلة التعليمية..... ٩٩

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الباب الخامس: المناقشة والتأويل..... ١٠٥

الباب السادس: الخاتمة ١٠٩

أ. الخلاصة ١٠٩

ب. الاقتراحات..... ١١٠

قائمة املراجع..... ١١٢

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الباب الاوال

مقدمة

أ. خلفية البحث

لقد جلبت العولمة تغييرات في مختلف جوانب الحياة، خاصة في مجال التعليم الذي يطالب بتكييف المناهج لتكون ذات صلة . أعلن وزير التربية والثقافة والبحث والتكنولوجيا لجمهورية إندونيسيا، ناديم أنور مكاريم، رسميًا عن الاسم الجديد للمناهج النموذجية، التي تم تغييرها حاليًا إلى "منهج ميرديكا."يؤكد هذا المنهج على المرونة لكل من المتعلمين والمعلمين في تنفيذ عملية التعلم .لذلك، يجب أن تشمل استراتيجية تنفيذ المنهج المستقل استراتيجية تعلم مبتكر وتطبيق التكنولوجيا كوسيلة لتحسين جودة التعلم. والاستراتيجية التي يمكن تطبيقها في هذا المنهج هي استراتيجية التعلم المتمايز، وهو أحد مبادئه الاستفادة من التقدم التكنولوجي .والاستراتيجية التي يستطيع المعلمون تطبيقها في هذا المنهج هي استراتيجية التعلم المتمايز، وهو أحد مبادئه الاستفادة من التقدم التكنولوجي[1].

في قانون جمهورية إندونيسيا رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣ بشأن نظام التربية الوطنية، ورد في المادة ١ الفقرة (١) ما يلي "التربية هي جهد واع ومخطط لتحقيق جو التعلم وعملية التعليم حتى يطور المتعلم قدراته بنفسه تطويرا نشيطا، لكي يملك قوة روحية دينية، وضبط النفس، وشخصية، وذكاء، وأخلاقا كريمة، ومهارات يحتاج إليها نفسه، والمجتمع، والأمة، والدولة".[2]وبذلك لتحسين جودة

[1] Muh.Husyain Rifai, dkk. Kurikulum Merdeka (Implementasi dan Pengaplikasian) (Yogyakarta: Selat Media Patners,2024), 55.

[2] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (1).

التربية في أنشطة التعليم. ومن الوسائل التي يمكن أن ترفع جودة التعليم استخدام وسيلة المواقع الإلكترونية في عملية التعليم.

و بمنهج مرديكا يتوقع أن يساهم في انشاء التعليم الذي يمكن تلاميذ التفاعلَ بشكل نشيط. في هذا الشأن يُحتاج أن يكون نهج البِنائية يعني المعلم ليس أحد المصادر الرائسية للمعرفة ولكنه يلعب دور الميسّر ليُرشد الطلاب في بناء معرفتهم و بأنفسهم.[٣] فذالك يُتوقع المعلم أن يوفر تنوّعا في المناهج و مصادر التعلّم بما يتناسب مع أحتياجات تلاميذ و ميولهم و قدراتهم الفرديّة.

مصادر التعلّم يستطيع أن يُتحصّل من مصادر مختلف, أحده الوسيلة الالكترونية, لأنّ تطوّرَ التكنولوجيا يزداد حداثة. إحدى وسائل التعلم التي تستخدم كثيرًا لرفع جودة التعلم هي التطبيقات التفاعلية التي يمكن الوصول إليها على الانترنت. إحدى وسيلة التعلم التي تستخدم كثيرًا لرفع جودة التعلم هي تطبيقات الالعاب التعليمية التي يمكن الوصول إليها على المواقع الالكترونية. الكلمة "الوسائل" من اللغة الأتنيّة و هي جمع من الكلمة "ميديوم" حرفيّا الناقل أو الوسيط[٤]. استخدام الوسائل التعليمية مهم للتطبيق لأنه يساهم في زيادة رغبة الطلاب في التعلّم ويعتبر وسيلة لنقل المواد أو الأسئلة المدرسة.

قال الله تعالى ي سُورَةِ الْبَقَرَةِ (٢:٢٦٩) [٥]:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[3] Kadek Ayu Astiti, dkk. Teori Psikologi Kontruktivisme (Bandung: NILACAKRA, 2024), 83.

[4] Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI), 3.

[5] Al-Qur'an, QS. Al-Baqarah [2]:269.

يُؤْتِى ٱلْحِكْمَةَ مَن يَشَآءُ ۚ وَمَن يُؤْتَ ٱلْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِىَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّآ أُو۟لُوا۟ ٱلْأَلْبَٰبِ

وقال المراغي: إن الحكمة تعني العلم النافع الراسخ في النفس، والمراد بالحكمة: العلم النافع الذي يرسخ في النفس، ويؤدي إلى الإحسان لسعادة الدنيا والآخرة. بينما يرى رشيد رضا أن المعرفة السليمة التي تحرك الإرادة لممارسة شيء مفيد هي الحكمة. [٦] فإن استخدام الوسائط التفاعلية كأحد مصادر التعلم التي تشجع على الأعمال الخيرية المفيدة، يزيد من تحفيز الطلاب على مواصلة التعلم وتطوير مهاراتهم في اللغة العربية.

وللتعليم في الإسلام مكانة رفيعة جداً، وهو جزء من العبادة التي أوصى بها الله سبحانه وتعالى ورسوله صلى الله عليه وسلم. وهذا المفهوم يتماشى مع ما ذهب إليه الإمام الغزالي من أن طلب العلم تقوى، ونقل العلم عبادة، وتكرار العلم ذكر، وطلب العلم جهاد.[٧] ومن هذا المنطلق، فالعبادة ليست مجرد شعائر تعبدية كالصلاة والصيام والزكاة وغيرها. ولكنها تشمل جميع الأنشطة التي لها قيمة جيدة. كما هو في ايصال العلم. فانّه في عملية التعليم, يحتاج ايصال العلم ابتكاريّا الذي يوافق للتطور التكنولوجي, ليس يحتاج العلم بشكل تقليدي فقط, فهو أحد من العبدة في نشر العلم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[6] Nur Wadjah Ahmad dan Roni Nugraha, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan* (Bandung: Penerbit Mardja), 161.

[7] Ahidsyahid91*, Riwayat Syariah Muamalah dan Ibadah* (Jawa Barat: Guepedia), 58.

نتيجة الملاحظة الذي يؤدي في المدرسة الثناوية المهنية باب السلام تمفوريجو جمبير في فصل الحادي عشر, في استخدام وسيلة التعليمية لا يزال قليلة في تنوّع. المتعلم يستخدم وسيلة التعلمية بورقة عمل التلاميذ الغة العربية.[٨] فضلا عن ذالك, نتيجة المقابلة بمدرّسة اللغة العربيّة في فصل الحادي عشر المدرسة الثناوية المهنية باب السلام تمفوريجو جمبير في التاريخ أربع ٤ فبراير ٢٠٢٥حصل الباحثة المعلومات, اذا في ذالك الفصل لم يستخدم مواقع تعليمية تفاعلية مثل العبية, بسبب جدول المعلم المزدحم جدًا. فيستخدم منهج التدريس بالمحاضرة فقط, و المدرّس يأمر التلاميذ ليحفظ المفردات, دون أن يكون لعبات أو امتحانات ليكون أن يجتذبون الى التلاميذ وتعزيز قدرة التذكر للمفردات التي تم حفظها.[٩] مع عنه, اذا نظر المنهج الذي يستخدم, يعني المنهج المرديكا. هذا المنهج يحتاج التعلمية التي إبداعيّ ليُنمّي اهتمام ودافعيّة التلاميذ. ومن أحد أشكال ذلك الاستفادة من التقنيات المتاحة، وفقا لنتائج الملاحظة؛ فإن المدرسة قد وفرت جهاز العرض والتلفاز الذكي، ولكن لم يستفد منهما بالشكل الأمثل.

نتيجة المقابلة تبيّن عن طبيعة التلاميذ في صفّ أحد عشر مدرسة الثناوية المهنية باب السلام هي بعض التلاميذ من ذالك الصف النشطاء, و بعض الاخر غير النشطاء. ومع ذلك، يمكن تدارك هذا الأمر. فإنّ التلاميذ في تلك الصف لم يسبق لهم أن درسوا اللغة العربية، أنهم ليسوا خريجي المدارس الخاصة التي تتضمن مادة اللغة العربية، وإنما عدد قليل منهم فقط سبق لهم أن تعلموا اللغة العربية. ووفقًا لنتيجة المقابلة التي أُجريت مع إحدى طالبات الصف الثاني عشر في مدرسة باب

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[8] Observasi di SMK Babussalam Tempurejo, 04 Februari 2025.
[9] Idris, diwawancara oleh penulis, Tempurejo, 04 Februari 2025.

السلام الثانوية المهنية وتدعى إيلا، فقد عبّرت عن شعورها بالملل والصعوبة في مادة اللغة العربية، لأنها لم تدرس هذه المادة من قبل..[١٠] في نفس الفصل الدراسي، أجرى الباحثة أيضًا مقابلات مع طلاب الصف العاشر حيث كان مدرس اللغة العربية هو نفسه مدرس اللغة العربية. قال الأستاذ ادريس اكما أن خصائص تلميذ الصف العاشر هي نفسها تقريبًا خصائص طلاب الصف الحادي عشر. من نتائج المقابلات التي أجريت مع العديد من طلاب الصف الحادي عشر، قال أحدهم، وهو طالبة تقول ولان، إنهم لم يتعلموا استخدام وسيلة الإعلام أبدًا، لذلك شعروا بالملل قليلاً. [١١] ليس هذا فحسب، فمن خلال المقابلة مع مدرس اللغة العربية في المدرسة الثانوية المهنية، تبين أن معظم الطلاب يحفظون المفردات فقط دون فهم عميق. وبعد إيداع الحفظ للمعلم، يميلون إلى النسيان عندما يُطلب منهم إعادة الحفظ مرة أخرى.

انطلاقًا من ذلك، ترغب الباحثة في تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة تعتمد على تطبيق *ايدوكافلي*. فإنّ ايدوكافلي منصة جذابة لإنشاء أسئلة تعليمية باستخدام اللعبية لتلاميذ، لجعل عملية التعلم أكثر جذبًا وإثارة، ولخلق جو جديد في الفصل الدراسي. وبالإضافة إلى ذلك، توفر إيدوكافلي قوالب ألعاب متنوعة تدعم تعلم الطلاب وتساهم في تجربة تعليمية أكثر متعة وتشويقًا. ناءً على ما سبق، وبهدف تمكين الطلاب من التعرف على مفردات اللغة العربية وفهمها واسترجاعها واستخدامها بشكل صحيح في سياقات متنوعة من التمارين التفاعلية المقدمة عبر وسيلة تعليمية تعتمد على منصة إيدوكافلي، ولجعل التعلم أكثر ابتكارًا، فإن الباحثة تسعى إلى

[10] Ila, diwawancara oleh penulis, Tempurejo, 04 Februari 2025.
[11] Wulan, diwawancara oleh penulis, Tempurejo, 06 Mei 2025.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

تطوير وسيلة تعليمية بعنوان: "تطوير وسيلة تعليمية من ألعاب *إيدوكابلي* في إتقان المفردات لتلاميذ الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو، سنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦".

ب. مشكلة البحث

بناءً على الخلفية التي تمّ توضيحها أعلاه، فإنّ صيغة المشكلة من البحث المعنون بـ "تطوير وسيلة اختبار تفاعلي باستخدام إيدوكابلي في إتقان المفردات لتلاميذ الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو، سنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦" هي:

١. كيف يتم تطوير وسيلة تعليمية اللعبية تعتمد على إيدوكابلي لدعم إتقان المفردات لتلاميذ الصف ١١ بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو؟
٢. ما مدى صلاحية وسيلة تعليمية اللعبية تعتمد على منصة إيدوكافلي في إتقان المفردات لتلاميذ الصف ١١ بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو؟
٣. ما مدى فعالية وسيلة تعليمية اللعبية تعتمد على منصة إيدوكافلي في إتقان المفردات لتلاميذ الصف ١١ بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو؟

ج. أهداف البحث

١. لوصف تطوير وسيلة تعليمية اللعبية تعتمد على *إيدوكابلي* لدعم إتقان المفردات لتلاميذ الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو.
٢. لمعرفة صلاحية وسيلة اللعبية المعتمدة على منصة *إيدوكابلي* في إتقان المفردات لتلاميذ الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٣. لمعرفة فعالية وسيلة تعليمية اللعبية تعتمد على منصة *إيدوكافلي* في إتقان المفردات لتلاميذ الصف ١١ بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو

د. خصائص الانتاج

الوسيلة التعليمية التي ستقوم الباحثة بتطويرها في هذا البحث هي وسيلة لعبية تعليمية تتوافق مع مادة المفردات في درس اللغة العربية لتلاميذ الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو. وقد صُمِّمَت هذه الوسيلة على شكل لعبة مسابقة تتعلق بالمفردات التي تم حفظها مسبقًا، مما يساهم في تنمية اهتمام الطلاب وزيادة دافعهم أثناء سير عملية التعلم، وهذا سيكون له أثر إيجابي. وفيما يتعلق بذلك، فإن مواصفات المنتج كما يلي:

١. وسيلة ألعاب إيدوكافلي تكون على شكل موقع إلكتروني يوفّر قوالب متنوعة من اللعبية

٢. استخدم الباحث ثلاث قوالب من القوالب التي توفرها وسيلة التعليم إديوكابلاي وهم:) ومسابقة الخريطة(Map Quiz) لعبة قَفَزَاتُ الضِّفْدَعِ الصَّغِيرِهي*(Froggy jumps)* ولعبة البحث عن الكلمات (*world search puzzle*)

٣. مسابقة الخريطة *Map Quiz* هي لعبة تفاعلية، يجب فيها على اللاعب أن يحدد أو يميز الموقع على الخريطة، مثل اكتشاف عناصر الخريطة أو المواقع الجغرافية.

٤. لعبة قَفَزَاتُ الضِّفْدَعِ الصَّغِيرِهي*(Froggy jumps)* لعبة تفعيلية في منصة ايدكابلي، تأتي على شكل لعبة رد الفعل، حيث يوجه الطلاب ضفدعًا للقفز نحو الإجابة الصحيحة باستناد إلى السؤال أو الأمر الظاهر

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٥. لعبة البحث عن الكلمات (*world search puzzle*) هي لعبة أحجية تتطلب البحث عن الكلمات المخفية ضمن مجموعة من الحروف المرتبة بشكل عشوائي.

نتن توضح نظرية التحدد الذاتي *(Self-Determination Theory)* التي طرحها إدوارد لوي ديسي وريتشارد ريان أن الدافعية التعلمية الفعالة تعتمد اعتمادا كبيرا على إشباع ثلاث حاجات نفسية أساسية، وهي: الاستقلال، والكفاءة، والترابط الاجتماعي.[١٢] عندما يتم تلبية هذه الاحتياجات الثلاثة، يميل الأفراد إلى إظهار دوافع داخلية. يتم تنفيذ وسيلة *Educaplay*في تعلم اللغة العربية على النحو التالي :

٦. في بداية اللعبة، يتم طرح أسئلة على تلاميذ من خلال اختبار الخريطة. في هذه اللعبة، يمكن لتلاميذ أو المجموعات اختيار الأسئلة في شكل نقاط على الصور المعروضة تهدف حرية الاختيار هذه إلى تلبية حاجة تلاميذ إلى الاستقلالية. وفقًا لنظرية تقرير المصير *(SDT)* التي وضعها ديسي ورايان، تنشأ الدوافع الجيدة للتعلم عندما يتم تلبية ثلاث احتياجات أساسية، وهي الاستقلالية والكفاءة والترابط الاجتماعي من خلال منحهم فرصة الاختيار، يشعر تلاميذ بأنهم يتحكمون في تعلمهم. وهذا يتماشى مع رأي روتليدج *Rutledge* وزملاؤه، الذين يذكرون أن جزءًا من جاذبية أي نشاط يكمن في طبيعته الطوعية؛ فاختيار المشاركة يمنح الطلاب شعورًا بالسيطرة يمكن أن يزيد من مشاركتهم وشعورهم بالاستقلالية.[١٣]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

[12] N P A Harjana, *Perilaku Kesehatan: Kumpulan Teori Dan Penerapan*, Edisi (Primajana Education, 2023) <https://books.google.co.id/books?id=vYu0EAAAQBAJ>.

[13] Chrystal Rutledge and others, 'Gamification in Action: Theoretical and Practical Considerations for Medical Educators', *Academic Medicine*, 93.7 (2018), pp. 1014–20, doi:10.1097/ACM.0000000000002183.

٧. ثم، بعد أن أكمل تلاميذ لعبة مسابقة الخريطة ، طُلب منهم لعب لعبة قفز الضفادع، وأخيراً لعبة البحث عن العالم.

٨. يتم تجميع الأسئلة في عدة أقسام، وهي الأسئلة في شكل نص أو صور أو مقاطع فيديو أو صوت أو مزيج من هذه العناصر. وهذا يساعد الطلاب على ممارسة مهاراتهم في القراءة والاستماع. تماشياً مع تصريح ريتشارد إي. ماير *Richard E. Mayer* ، أستاذ علم النفس في جامعة كاليفورنيا، سانتا باربرا، الذي يؤكد على أهمية مبادئ الوسائط المتعددة في تحسين التعلم باستخدام التكنولوجيا، حيث قال: "من خلال الجمع بين الكلمات والصور بطريقة مفيدة، يمكن للتعلم باستخدام الوسائط المتعددة تحسين الاحتفاظ بالمعرفة ونقلها".[١٤]

٩. في بداية اللعبة، تكون الأسئلة المطروحة أسئلة سهلة، أي أسئلة تتكون من جمل بسيطة تحتوي على مفردات أو صور تتعلق بالمواد التي تم حفظها أو دراستها. بعد ذلك، تم طرح أسئلة صعبة للغاية على تلاميذ. استخدم الباحثون نوعين من الوسائط في وقت واحد، مثل الصور المصحوبة بالصوت، أو العكس، لاختبار فهم تلاميذ للمفردات في سياق متعدد الوسائط. يتم ذلك تدريجياً لتقليل العبء المعرفي على تلاميذ .

١٠. تقسيم المادة إلى وحدات صغيرة بشكل تدريجي، حيث تقسم المادة إلى جزأين، هما الاسم والفعل، لتسهيل تنظيم الأسئلة في ألعاب الوسائل، ومساعدة تلاميذ على تعرّف وتمييز أنواع

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

[14] S Bariah and others, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=49EKEQAAQBAJ>.

المفردات بشكل تدريجي. بهذه المجمعه، يمكن تنظيم الأسئلة بحسب فئات الكلمات لتكون أكثر توجهًا ومتساقية مع أهداف تعلم المفردات في اللغة العربية.

١١. في كل لعبة، يوفر المحقق حدًا زمنيًا ليشعر تلاميذ بتحدٍ أكبر، ولتعزيز شعورهم بالكفاءة، ولتثبيت استخدام الوقت خلال التعليم. ويتسق هذا مع نظرية "التدفق" التي طرحها ميهالي سيكسينتميهي، التي توضح أن التعلم الأمثل يحدث عندما يكون المتعلمون منخرطين تمامًا في النشاطات التي تحتوي على تحدٍ، وفي نفس الوقت متناسبة مع قدراتهم.[١٥] تولد هذه الحالة تجربة تسمى "التدفق" *flow*، وهي حالة يكون فيها تلاميذ مركزين تمامًا، ويشعرون بتحدٍ إيجابي، ويستمتعون بعملية التعلم حتى يبدو الوقت كأنه لم يمر.

١٢. في كل لعبة، يوفر المحقق للمتعلمين بعض الفرص للمحاولة مرة أخرى إذا وجد خطأ في الإجابة. تساعد هذه الفرص تلاميذ على بناء الصبر النفسي والحافز لتصحيح أخطائهم دون شعور بالخوف من الفشل. ويتسق هذا مع مبادئ تعلم اللعبية، التي تؤكد على التعلم من خلال المشاركة النشطة، والتجربة المباشرة، وتوفر فرص للمحاولة مرة أخرى في اللعبة.[١٦]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[15] S.P.M.P. Dr. Suhud Aryana and others, *Model Pembelajaran JEMPITA (Joyful, Experiential, Meaningful, Personalized, Integrated Technology, and Sustainability-Oriented) Berlandaskan Teori Deep Learning Dan Kompetensi Abad 21 Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar* (Indonesia Emas Group, 2025) <https://books.google.co.id/books?id=ul-LEQAAQBAJ>.

[16] Amidda Silfia, Desri Ulfa, and Abdul Basir, 'Penerapan Strategi Game-Based Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Globalisasi', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9.2 (2025), pp. 15851–56.

ح. أهمية البحث و تطوير

بتطوير وسائل تعلم جذابة ومبتكرة ومعتمدة على التكنولوجيا، سيتم جذب اهتمام تلاميذ ودوافعهم للتعلم، خصوصًا في تعلم اللغة العربية. وسائل تعيلم الألعاب إيدوكافلي في تمكن المتعلمين من المفردات ستوجه التعلم نحوَ اتجاه إيجابيٍّ. من خلال تطوير هذه الوسيلة، يرجى أن تقدم أفكارا ملهمة للمعلمين في استخدام وسائل التعلم، وتساهم في خلق جو تعليمي أكثر إبداعا وبعيدا عن الملل. لذلك، تعد أهمية هذا البحث وتطوير وسائل التعلم ضرورية، ويرجى أن تقدم فوائد نظرية وتطبيقية :

١. الفوائد النظرية

تساهم نتائج هذا البحث في زيادة المعرفة عن وسيلة اللعبية في إيدوكافلي لإتقان المفردات، وفي إثراء الأفكار يجهّز معلومات أكثر لتطوير وسيلة تعليمٍ مناسبةٍ

٢. الفوائد التطبيقية

أ- لتلاميذ

يستطيع أن يعطي جوا تعليميا مبتكرا وجذابا وتجعلا لتلاميذ اكثر نشاطا اثناء عملية التعليم

ب- لمدرّس

يستطيع أن يعطي رؤية او فكرة جديدة للمدارس فيما يتعلق بوسيلة التعليم التي تُستخدامها. وكذلك تقديم رؤية أن استخدام وسياة التعليم يملك تأثيرا كبيرا على عملية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

التعلم بحيث يمكن ان يكون مرجعا للمدرس لتطوير او ابتكار وسيلة تعليمية تناسب احتياجات تلاميذ.

ج- للمدرسة

يرجى أن يكون هذا البحث تقييما ومدخلا لتحديد سياسة في التعليم, نظرا لاختلاف خصال تلاميذ.

د- للباحثة

يقدم للباحث رؤية وخبرة جديدتين في كيفية تطوير منتج من وسيلة التعليمية. فإن هذا سيصبح تفكرًا للباحثة لإبتكار تعليم جيد ومبتكر بوسيلة تعليمية تناسب خصال تلاميذ.

ط. افتراضات وقيود البحث والتطؤير

افتراض البحث وتطوير وسيلة تعلمية على منصة إيدوكافلي في تحكم مفردات تلاميذ في فصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية المهنيه للتدريب باب السلام تمبورجو هو:

١. لم يتوفّر وسيلةُ تعلّم على شاكلةِ ألعابٍ ك "إيدوكافلي

٢. تستطيع وسيلةُ اللّعبِ المعتمدةُ على "إيدوكافلي" أن تجذبَ رغبةَ تلاميذ في تعليم المفرداتِ في اللغةِ العربيةِ.

٣. يملك تلاميذ دافعيةً للتعلّم بشكل فعّالٍ عندما يُقدَّم لهم وسيلة تعليمية تفاعلية وممتعة.

٤. يمكن استخدام الوسيلة في التعليم الجماعي أوالفردي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

تحديد دراسة وتطوير وسيلة اللعبية إيدوكافلي في تحصيل مفردات تلاميذ فصل ١١ في مدرسة باب السلام تمبورجو هو:

١. هذه الوسيلة إيدوكافلي لا يمكن دخولها إلا من خلال الموقع الإلكتروني وباستخدام الإنترنت وباستخدام أجهزة إلكترونية تدعم عرض هذه الوسيلة اللعبية.

٢. ستُستخدم هذه الوسيلة إيدوكافلي في مادة اللغة العربية.

٣. ستطبق هذه الوسيلة إيدوكافلي على تلاميذ فصل ١١في المدرسة المتوسطة المهنية بباب السلام تمبوريجو.

ي. التعريف الاجرائي

يهدف تعَريف المصطلح إلى تأكيد فهم المعنى أو المصطلح الموضح. وبالنسبة للتفصيل المذكور، فإن تعريف المصطلح للتطوير هو:

١ .الوسيلة التعليمية

الوسيلة التعليمية هي الأدوات المستخدمة في عملية التعليم والتعلم لنقل الرسائل أو المواد من المدرس إلى تلاميذ. في هذه الدراسة، الوسيلة التعليمية هي لعبة قائمة على التكنولوجيا تم إنشاؤها باستخدام منصة ايدوكافلي لجعل التعليم أكثر ابتكارًا ومتعة.

٢. التعليمية القائمة على اللعبية

التعليمية القائمة على اللعبية هو نهج تعليمي يستخدم عناصر اللعبية مثل القواعد، والتحديات، والدرجات، والتفاعل القائم على اللعب لتعليم المفاهيم، والمهارات، أو المعرفة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

لتلاميذ. بالكلمة الأولى، يتعلم تلاميذ يستخدم أن يكون وسائل في شكل لعب ليكون أكثر إثارة وحافزًا.

٣. ايدوكافلي

بالإشارة إلى استخدام "إيديوكابلاي"، وهو منصة إلكترونية تقدم أنواعًا مختلفة من الأنشطة التفاعلية (مثل الاختبارات والألغاز والتطابق والألعاب التعليمية)، التي أن تُستخدم في عملية التعلم بشكل رقمي وجذاب للاستخدام في عملية التعلم. في سياق هذه الدراسة، سوف يستخدم اللعبية في منصة إيديوكابلاي، وهي تتضمن لعبتين، وهما: لعبة البحث عن الكلمات (*Word Search Puzzle*)، ولعبة قَفَزَاتُ الضِّفْدَعِ الصَّغِيرِهي*Froggy jumps*). في لعبة الكلمات المتقاطعة، يطالب الطلاب بالإجابة من خلال تكوين كلمات أو مفردات. أما في قفزات الضِّفْدَع الصَّغِيرهي*(Froggy Jumps)* ، فهي لعبة تفاعلية على منصة ايدوكابلي، تلزم تلاميذ بتوجيه الضفدع ليقفز إلى الإجابة الصحيحة في وقت محدد.

٤. اتقان المفردات

الاتقان على فهم لغة معينة وتجسيدها في مهارتي الكلام والكتابة كمهارتين إنتاجيتين. وفي هذه الدراسة يقصد بذلك قدرة الطلاب على المواد المتعلقة بالمفردات التي قد فهموها وحفظوها من قبل، وقدرتهم على فهمها وحفظها واستخدامها في مهارات اللغة العربية المختلفة. لكي يستطيع تلاميذ مهارة المفردات بشكل جيد، يجب تطبيق استراتيجيات تعلم فعالة، مثل التكرار، واللعبية التعليمية، والممارسة المباشرة في مهارتي الكلام والكتابة. سيساعد هذا تلاميذ في تطوير مهاراتهم في اللغة العربية بشكل شامل ويجعلهم أكثر ثقة في التواصل. أما المفردات التي ستتخذ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

مادة للعبة أو للتعلم فتبلغ نحو أربعين مفردة من مجموع خمسين مفردة في الوحدة الثانية، وهي وحدة الصحة. ويهدف ذلك إلى تركيز البحث على المفردات الأكثر صلة واستعمالا في سياق التعلم والممارسة المهنية، ليسهل على تلاميذ فهمها وحفظها وتطبيقها.

لكي يستطيع تلاميذ إتقان المفردات بشكل جيد، يجب تطبيق استراتيجيات تعلم فعالة، مثل التكرار، واللعبية التعليمية، والممارسة المباشرة في مهارتي الكلام والكتابة. سيساعد هذا تلاميذ في تطوير مهاراتهم في اللغة العربية بشكل شامل ويجعلهم أكثر ثقة في التواصل. بذلك، فإن ما يقصد من عنوان "تطوير وسيلة التعليمية من خلال اللعبية المبنية على منصة إيدوكابلاي في تعلم المفردات لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة سماك بابسلام تمبوروجو جمبر" هو تطوير وسيلة تعليم تتمثل في لعبة يمكن دخولها عبر منصة داخلية على الإنترنت .فيها توفر عدة قواعد لصور اللعب. ومن بين قواعد اللعب التي ستستخدم في هذه الدراسة، سيستخدم الباحث تكتيلة التحليل السابق واللعبة في بحث الكلمات التي ستكون مركزة على المفردات التي قد حفظها ودرسها الطلاب في الطابق الحادي عشر في مدرسة سماك بابسلام تمبوروجو جمبر، ثم سيتم تجربتها في فصل الدراسة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الباب الثاني

الدراسات المكتبية

أ . الدراسة السابقة

في هذه الفقرة، يذكر الباحثة الدراسات السابقة لمقارنة النتائج بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة، وذلك لتعرف موقف الدراسة الحالية من بين الدراسات السابقة المشابهة. بلغت الدراسات السابقة خمسة، وكان تحليلهايعني:

١. االبحث السابقة تفعلها إرماديا‌ه رحمدانتي، وذلك من خلال رسالة البكالوريوس التي جاءت تحت عنوان: "تطوير وسائل التعليم المبنية على *LYNK.ID* وإيديوكابلي في تعليم الرياضيات في موضوع الطول لتلاميذ الطابق الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية جمبير.[١٧]

شهد التطور التقني في عصر الثورة الصناعية ٥,٠ تغيرات في مجال التربية، مما يستدعي توفير وسيلة تعلم قادرة على زيادة اهتمام المتعلمين بالتعلم. وبناء على نتائج الملاحظة، تبين أن المعلم نادرا ما يستخدم وسائل التعلم، مما يؤدي إلى شعور المتعلمين بالملل. لذلك طورت الباحثة وسيلة تعلم قائمة على *Lynk.Id* و *Educaplay*في تعلم الرياضيات لمادة وحدات الطول لتلاميذ الصف الثالث بمدرسة الابتدائية٣جمبر. ويهدف هذا البحث إلى وصف المنتج، وبيان مدى صلاحيته وفعاليته. استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير

[17] Tryana Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lynk.Id Dan Educaplay PADA Pembelajaran Matematika Dalam Materi Satuan Panjang Kelas III Di MIN 3 Jember', *Journal GEEJ*, 7.2 (2024) <https://digilib.uinkhas.ac.id/37733/1/SKRIPSI BENAR IRMADIYAH RAMADHANTI_201101040026.pdf>.

*(Research and Development)*باستخدام نموذج *ADDIE* الذي يتكون من خمس مراحل، وهي التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم. وجمعت البيانات عن طريق الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، والاستبيان، والاختبار. وأظهرت نتائج البحث أن وسيلة التعلم قد طورت بنجاح باستخدام نموذج*ADDIE* ، وحصلت على نسبة صلاحية بلغت ٩٠,٦٪ بالاعتماد على استجابات المتعلمين، وهي تقع في فئة صالحة جدا، كما ثبتت فعالية استخدامها، حيث ارتفعت نتائج تعلم المتعلمين بنسبة بلغت ١٤,٩٪ وفقا لنتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

٢. البحث التي تفعل نونيك زهرية، يولين نادا، م. زُندايدول محيمن بالمقالةِ التي حملتْ عنوانَ "تطويرُ وسيلة إيديوكابلاي لتحسينِ المفرداتِ في التعليمِ في المدارسِ الإبتدائيةِ".[١٨]

تُعَدُّ إيدوكابلاي منصةً تعليميةً قائمةً على الويب، تُستَخدَمُ لإنشاء وسائل تعليمية في صورة ألعاب تربوية يمكن للمعلمين والمتعلمين استخدامها بصورةٍ تفاعلية. ويهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على الألعاب من خلال منصة إيدوكابلاي لتنمية مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. واستخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير *(Research and Development)* وفق نموذج *ADDIE* الذي يشتمل على مراحل: التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقويم. وقد أُجري البحث على تلاميذ الصف الخامس بمدرسة الابتدائية بستان المؤمن كديري وبلغ عددهم عشرين تلميذًا. واعتمدت الباحثة في

[18] Nunik Zuhriyah and others, 'Muhaimin Hal 65 Jurnal Studi', *Sosial Dan Ekonomi*, 6.1 (2025), pp. 65–75.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

جمع البيانات على الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، والاستبانة، والاختبار. وأظهرت نتائج البحث أن ألعاب إيدوكابلاي فعّالة في تنمية مهارات اللغة العربية لدى التلاميذ، وذلك من خلال وجود تحسنٍ ملحوظٍ في نتائج تعلمهم بعد استخدام هذه الوسيلة. كما بلغت نسبة صلاحية تصميم وسيلة التعلم إيدوكابلاي ٨٩٪، وهي ضمن فئة «صالحة»، في حين بلغت نسبة صلاحية المادة التعليمية ٨٤٪.

٣. البحث التالية التي أجراها سيفول جاسيةٌ بالمقالة التي حملت السبب "تطويرُ الوسيلة التعليمِ المبنيةِ على اللعبية التعليميةِ إيديوكابلاي لزيادةِ الاشتراكِ في الدراسةِ على مادةِ تاريخِ التراثِ السلفيّ.[١٩]

يواجه التعليم في العصر الرقمي تحدياتٍ في إيجاد عملية تعلمٍ تتسم بالتشويق والفاعلية، ولا سيما في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية التي تُعَدُّ في كثير من الأحيان مادةً رتيبة. ويهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على ألعاب إيدوكابلاي من أجل زيادة نشاط التلاميذ في تعلم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية. واستخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير *(Research and Development)*وفق نموذج ديك وكاري*(Dick and Carey)* ، وكانت عينة البحث من تلاميذ الصف السابع بمدرسة متوسطة إسلامية مسلمات نهضة العلماء بالانكا رايا. وأظهرت نتائج البحث أن استخدام وسيلة الألعاب التعليمية إيدوكابلاي أسهم في زيادة نشاط التلاميذ، كما ساعد على تحسين فهمهم لمادة تاريخ الثقافة

[19] Saiful Anwar dan Jasiah," Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Educaplay untuk Meningkatkam Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI," Jurnal Inovasi Media Pembelajaran 2, no.2 (2024): 67, https://ejurnal.mmnesia.id/index.php/JIMP .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

الإسلامية، على الرغم من استمرار بعض التحديات المتعلقة بالتكيف مع التكنولوجيا وفهم المفاهيم المجردة. وتدل نتائج هذا البحث على أهمية الابتكار التكنولوجي في تعليم التربية الإسلامية، ولا سيما في إيجاد خبراتٍ تعليميةٍ أكثرَ ملاءمةً لمتطلبات العصر الرقمي.

٤. أجرى إسنو هداية بحثًا سابقًا بعنوان "تطوير وسائل تعلم اللغة العربية القائمة على المدونة في موضوع الصحة للطلاب في الصف الحادي عشر بالمدرسة الإسلامية الثانوية الحكومية الأولى بجنونكيدل"[٢٠]

نااار يهدف هذا البحث إلى معرفة نتائج تطوير وصلاحية وسيلة تعليم اللغة العربية الرقمية القائمة على المدونة الإلكترونية *(Blog)* في مادة الصحة لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى جونونج كيدول. ويستخدم البحث منهج البحث والتطوير *(Research and Development)* وفق نموذج *ADDIE* الذي يتضمن مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم. واستُخدمت الاستبانة للتحقق من صلاحية الوسيلة، في حين استُخدم الاختبار لقياس فاعليتها. وأظهرت النتائج أن نسبة الصلاحية في المرحلة الأولى بلغت ٨٠٪ في جانب المادة و٨٢٪ في جانب الوسيلة، وكلاهما ضمن فئة "صالحة". أما في المرحلة الثانية، فقد ارتفعت نسبة الصلاحية إلى ٩٥٪ في جانب المادة و٩٨٪ في جانب الوسيلة، وهما ضمن فئة «صالحة جدًا». كما حققت

[20] Isnu Hidayat," Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Blog pada Materi Ash-Shihhah Kelas XI MAN 1 Gunungkidul," Jurnal Pendidikan dan Pelatihan 8, no.1 (2024) :38, https://doi.org/10.37730/edutrained.v8i1.281.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

الوسيلة نتائج مرتفعة في مراحل التجربة المختلفة، وأظهرت مرحلة التقويم أن غالبية الطلاب كانوا راضين جدًا عن استخدامها. وبناءً على ذلك، تبيّن أن وسيلة تعليم اللغة العربية الرقمية القائمة على المدونة الإلكترونية صالحة وفعالة للاستخدام في تعليم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر.

٥. البحث التاليةُ التي أجراها ديتا آيو لستاري، ليلك سري هاريايني، وويك لاوالوس نايني بالمقالةِ التي حملت السبب "تطبيقُ وسائلِ التعليمِ التفاعليةِ إيديوكابلاي لزيادةِ الاشتراكِ في تعليمِ الطلابِ في فصلِ خامسٍ في مدرسةِ الابتدائية السادسةِ بمدينةِ بومايو ٣ في مدينةِ مالنجي."[٢١]

يهدف هذا البحث إلى زيادة نشاط التعلم لدى تلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة بومي آيو بمدينة مالانج في مادة اللغة الإندونيسية، وذلك باستخدام وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على تقنية إيدوكابلاي واعتمدت الباحثة منهج البحث الإجرائي الصفي *(Classroom Action Research)*، الذي نُفِّذ على دورتين. أما أساليب جمع البيانات فقد شملت الملاحظة، والاستبانة، والتوثيق. وفي مرحلة ما قبل تنفيذ الإجراء (المرحلة القبلية)، أظهرت نتائج الملاحظة باستخدام التقويم التشخيصي غير المعرفي أن ٤٨٪ من التلاميذ يتميزون بالنمط الحركي في التعلم. كما بينت نتائج الملاحظة أن مستوى نشاط التعلم لدى التلاميذ كان لا يزال منخفضًا، حيث بلغ ٤٧٪. وبعد تنفيذ الدورة الأولى، ارتفع مستوى نشاط التعلم لدى التلاميذ ليصل إلى فئة المتوسط بنسبة ٥٧٪، ثم ازداد في الدورة الثانية ليبلغ

[21] Dita Ayu Lestari, Lilik Sri Hariani, Wiwik Lailis Naini, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang", Seminar Nasional PPG UNIKAMA 1, no.2 (September 2024), 2130.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

٨٣٪، وهو ما يندرج ضمن فئة المرتفع. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على تقنية إيدوكابلاي يسهم في زيادة نشاط التعلم لدى تلاميذ الصف الخامس في مادة اللغة الإندونيسية بالمدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة بومي آيو بمدينة مالانج.

بناءً على الدراسات السابقة التي تم عرضها، يتبين وجود أوجه تشابه واختلاف بينها وبين هذا البحث. ويتمثل وجه التشابه في استخدام وسائل تعليمية رقمية أو تفاعلية، واعتماد منهج البحث والتطوير *(Research and Development)* باستخدام نموذج *ADDIE*، إلى جانب استخدام أدوات متنوعة لجمع البيانات للتحقق من صلاحية الوسيلة التعليمية وفاعليتها. أما وجه الاختلاف، فيتمثل في أن هذا البحث يركز على تطوير وسيلة تعليمية قائمة على اللعبية باستخدام منصة إيدوكابلاي لتنمية إتقان المفردات لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة المهنية باب السلام تمبوريجو. كما يستخدم هذا البحث نموذج *ADDIE*، ويقيس فاعلية الوسيلة من خلال نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام اختبار "ت" للعينات المترابطة ويختلف هذا البحث أيضًا عن الدراسات السابقة من حيث المادة التعليمية، وعينة البحث، ومكان إجراء البحث.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

التشابه والاختلاف

جدول ١ التشابهوالاختلاف

الرقم	الباحثة	عنوان / سنة البحث	التشابه	الاختلاف
١	٢	٣	٤	٥
١	إرماديا رحمدانتي	تطوير الوسيلة التعليم المبنية على *LYNK.ID* وإيديوكابلي في تعليم الرياضيات في موضوع الطول للطلاب الطابق الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية جمبير.	١. يُطوّر وسيلة التعلميّة ايدوكابلي ٢. استخدم منهاج البحث والتطوير *(R&D)* بأسلوب التطوير *ADDIE*	١. يجرى في مرحلة الابتدائية ٢. درس الرياضيات ٣. يدمج مع *LYNK.ID*
٢	تفعل نونيك زهرية، يولين نادا، م. زُندايدول محيمن	تطويرُ الوسيلة إيديوكابلي لتحسينِ المفرداتِ في التعليمِ في المدرسة الإبتدائيةِ	١. يُطوّر وسيلة التعلميّة ايدوكابلي ٢. استخدم منهاج البحث والتطوير *(R&D)* بأسلوب التطوير *ADDIE* ٣. الموضوع هو مفردات	١. يجرى في مرحلة الابتدائية ٢. لزيادة المفردات لطلاب الابتدائية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

١	٢	٣	٤	٥
٣	سيفول جاسيةٌ	تطويرُ الوسيلة التعليمِ المبنيةِ على الألعابِ التعليميةِ إيديوكابلاي لزيادةِ الاشتراكِ في الدراسةِ على مادةِ تاريخِ التراثِ السلفيِّ	١. يُطوّر وسيلة التعلميّة ايدوكابلي ٢. استخدم منهاج البحث والتطوير *(R&D)*	١. استخدم اسلوب *Dick and Carey* ٢. لدرس تاريخ الثقافة الإسلامية
٤	إسنو هداية	تطوير الوسيلة تعليم اللغة العربية القائمة على المدونة في موضوع الصحة للطلاب في الصف الحادي عشر بالمدرسة الإسلامية	١. يهدف إلى إنتاج ومعرفة صحة وسلامة وسائل التعلم القائمة على الرقمنة ٢. باستخدام منهج	١. اختلاف التركيز على المادة ٢. على هيئة مدونة تعليمية مع دمج وسائل التعليم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

١	٢	٣	٤	٥
		٣ الثانوية الحكومية الأولى بجنونكيدل	البحث والتطوير *(R&D)* بمقاربة*(ADDIE)* ٣. طلاب المدرسة الثانوية العامة والمهنية ٤. يركز على تعلم اللغة العربية	
٥	ديتا آيو لستاري، ليلك سري هارياني، وويك لاوالوس ناييني	تطبيقُ الوسيلة التعليمِ التفاعليةِ إيديوكابلاي لزيادةِ الاشتراكِ في تعليمِ الطلابِ في فصلِ خامسٍ في مدرسةِ الابتدائية السادسةِ بمدينةِ بومبايو ٣ في مدينةِ مالنجي	١. باستخدام ايدوكابلي كوسيلة تعليمية	١. باستخدام منهج البحث الإجرائي الصفي*(PTK)* ٢. المرحلة الابتدائية / مدرسة ابتدائية إسلامية ٣. هدف البحث

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ب. الدراسة النظرية

١ . وسيلة التعليمية

في عملية التعلم، يحتاج المعلم إلى وسيط أو وسيلة لنقل المواد أو الرسائل بشكل فعال إلى الطلاب، على أمل أن يتمكن الطلاب من فهم المعلومات بشكل أفضل. تلعب وسائل الإعلام دوراً هاماً كوسيلة لنقل الرسائل بحيث يمكن فهم المادة بشكل أسهل وأكثر إثارة للاهتمام. وفقًا لغانيه *Gagne*، فإن وسيلة التعليمية تشمل فقط الأدوات التي تُستخدم فعليًا لنقل المواد التعليمية إلى الطلاب، والتي تتكون من عدة عناصر، منها: الكتب، وأجهزة التسجيل، وكاميرات الفيديو، والأفلام، والشرائح، والصور، وغيرها من المواد المادية.[٢٢]

أما حسب "حمكة"، فإن الوسائل التعليمية هي أدوات مساعدة مادية أو غير مادية، تُستخدم عمدًا كوسيط بين المعلم والطلاب، لتسهيل فهم المواد التعليمية بشكل أكثر فعالية وكفاءة.[٢٣] يعرّف "مشهوري" الوسائل التعليمية ليس فقط كوسيلة لنقل الرسالة، بل إنها أيضًا تساهم في تنبيه الأفكار والمشاعر والاهتمام وانتباه المتعلمين، مما يساعد على تحقيق تفاعل تربوي فعّال بين المعلم والطلاب.[٢٤] ويؤمل من ذلك أن ترتفع قدرة التفكير وفهم المتعلمين لما يتعلمونه.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[22] Yuniastuti dkk., *Media Pembelajaran untuk Generasi Millenial* (Surabaya: SCOPINDO, 2021), 4.

[23] Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 13.

[24] Desty Putri Hanifah dkk., Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023), 3.

كما أن التطورات الحالية في تكنولوجيا المعلومات تشجع المعلمين على الابتكار في استخدام وسيلة التعليم الرقمية التفاعلية من أجل زيادة تحفيز الطلاب وتمكينهم من المشاركة بشكل أكبر في التعليم. وبذلك أكد نرديانسياه وفاهيوني أن وجود التكنولوجيا يمكن أن يقدم معرفة وتجربة في استخدامها.[٢٥] تهدف تكنولوجيا التعلم بالفعل إلى تطبيق أشكال مختلفة من المعرفة بحيث تكون مفيدة في التعلم. لذلك، ذكر نورديانشاه وريانداندا أن تخطيط وتطوير عملية التعلم يجب أن يتماشى مع التطورات في العلوم والتكنولوجيا.[٢٦] وفقًا لفيولانتي *Violante Vezetti* وفيزيتي، فإن استخدام الرسومات الجذابة ومقاطع الفيديو والاختبارات التفاعلية والألعاب يمكن أن يجعل عملية التعلم أكثر متعة. وفقا لذلك، أكد و.هوانغ *W.Huang* أن الوسائل التعليمية التفاعلية تستطيع أن تزيد من دافعية التعلم لدى الطلاب، مما يجعلهم أكثر حماسا ونشاطا في فهم المواد التي يقدمها المعلم.[٢٧] قال مولندا إن التكنولوجيا الرقمية مثل التعلم الإلكتروني والتطبيقات التفاعلية والمنصات المعتمدة على الشبكة توسع وصول المتعلمين إلى المواد التعليمية.

إن الوسيلة التعليمية لا تقتصر وظيفتها على كونها أداة لتبليغ الرسالة فقط، بل لها دور استراتيجي في تحسين فاعلية عملية التعلم. أوضح ديريك رونتري *Derek Rowntree* أن

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[25] F Anwar and others, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* (TOHAR MEDIA, 2022) <https://books.google.co.id/books?id=CgiKEAAAQBAJ>.

[26] Anwar and others, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*.

[27] S.S.M.P. David Darwin and others, *Transformasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Memadukan Pembelajaran Tradisional Dan Digital* (PT. Nawala Gama Education, 2025) <https://books.google.co.id/books?id=5rlnEQAAQBAJ>.

الوسائل التعليمية تساهم في إثارة دافعية التعلم، وتساعد على إعادة ما تم تعلمه، وتوفر المثيرات التعليمية، وتفعل استجابة المتعلمين، وتقدم التغذية الراجعة بصورة فورية، وتشجع على التدريب المناسب.[٢٨] يرى ديريك رونتري في الرأي أعلاه بشأن وظيفة وسائل التعليمية أنها لها وظيفة زيادة الرغبة في التعلم وتوفير التحفيز للطلاب للتعلم. وفقا لكيمب *Kemp* ودايتون *Dayton*، فإن الوسائل التعليمية يمكن أن تلبي ثلاث وظائف رئيسية إذا استخدمت للفرد أو للمجموعة أو للجمهور الكثير، وهي: التأكيد على أن الوسائل التعليمية تستطيع أن تولد الدافعية وتثير الطلاب للتعلم، وتقدم المعلومات، وتقدم التوجيهات لجذب الطلاب للتصرف في نشاط ما.[٢٩] واستنادًا إلى بعض العروض حول وظائف الوسائل التعليمية، يمكن استخلاص أن الوسائل تستطيع زيادة الدافعية وتوفير المثيرات وتسهيل فهم المتعلمين للمواد التي تقدم.

قال براون *Brown* إن جميع أنواع الوسائل التعليمية ستستمر في تعزيز دورها لتمكن الطلاب من الاستفادة من التعلم المختلف.[٣٠] لا تلعب وسائل التعليمية دوراً هاماً في عملية التعلم فحسب، بل توفر أيضاً فوائد مهمة لتحسين فعالية وجودة التعليمية. أشار سودجانا وريفاي إلى فوائد وسائل التعلمية في عملية تعلم الطلاب، وهي:

أ- سيكون التعليم أكثر جذبًا لانتباه الطلاب، مما يساعد على تنمية دافعية التعلم.

ب- ستكون المواد التعليمية أكثر وضوحًا من حيث المعنى بحيث يمكن للطلاب فهمها بشكل أفضل، مما يمكّنهم من إتقان وتحقيق الأهداف التعليمية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

---

[28] H A Wibisono and others, *Pengantar Teknologi Pendidikan* (Pradina Pustaka, 2023) <https://books.google.co.id/books?id=nyC0EAAAQBAJ>.

[29] Wibisono and others, *Pengantar Teknologi Pendidikan*.

[30] Wibisono and others, *Pengantar Teknologi Pendidikan*.

ج- ستكون طرائق التدريس أكثر تنوعًا، وليست مقتصرة على التواصل الشفهي عن طريق ألفاظ المعلم فقط، مما يساعد على ألا يشعر الطلاب بالملل، ولا يتعب المعلم، خاصة إذا كان يدرّس في كل حصة دراسية.

د- يستطيع الطلاب أن يؤدوا أنشطة التعلم بشكل أكثر، لأنهم لا يقتصرون على الاستماع إلى شرح المعلم فقط، بل يقومون أيضًا بأنشطة أخرى مثل المشاهدة، والتطبيق، والعرض، وغيرها.[٣١]

بشكل عام، تتجلى فوائد الوسيلة في عملية التعلم في تسهيل التفاعل بين المعلم والطلاب، مما يجعل التعلم أكثر فعالية وكفاءة. ولكن على نحو أخص، هناك بعض الفوائد الأكثر تفصيلًا للوسيلة التعليمية، فقد ذكر كيمب*Kemp* ودايتون *Dayton* (١٩٨٥م) – على سبيل المثال – أنهما قد حددا بعض فوائد الوسائل في التعلم، وهي كالتالي:

أ- يمكن توحيد تقديم المواد الدراسية.

ب- تصبح عملية التعليم أوضح وأكثر جذبًا.

ج- تصبح عملية التعليم أكثر تفاعلًا.

د- الكفاءة في الوقت والطاقة

ي- تحسين جودة نتائج التعلم للطلاب.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[31] C Dea and others, *Media Pembelajaran* (CV. Alfa Pustaka, 2025) <https://books.google.co.id/books?id=KJmHEQAAQBAJ>.

ك- تتيح وسائل الإعلام إمكانية إجراء عملية التعلم في أي مكان وزمان.

ل- تستطيع الوسائل التعليمية أن تنمّي الموقف الإيجابي لدى الطلاب نحو المواد وعملية التعلم.

م- تغيّر دور المعلم نحو الاتجاه الإيجابي والإنتاجي.[٣٢]

من الشرح أعلاه، يمكن استنتاج أن وسائل التعلم لها فوائد مهمة جدًا في دعم فعالية عملية التعليم. من خلال وسائل الإعلام، يمكن تقديم المواد التعليمية بطريقة أكثر إثارة للاهتمام وتفاعلية وسهلة الفهم للطلاب. وفضلًا عن ذلك، يمكن لوسيلة التعليم أن تزيد من الحافز للتعلم وتساعد الطلاب على بناء الفهم من خلال تجارب تعليمية مفيدة. وهذا يتماشى مع نظرية فيجوتسكي*Vygotsky* البنائية، التي تؤكد أن المعرفة تُبنى من خلال التفاعل الاجتماعي والمساعدة من بيئة التعلم (السقالات). وبذلك، تلعب الوسيلة التعليمية دورًا كأحد أشكال «السقالة التعليمية» التي تساهم في تيسير تعليم الطلاب وبناء معارفهم بصورة مستقلة ونشيطة.

تؤكد نظرية فيجوتسكي البنائية على أهمية المساعدة في عملية تعلم الطلاب. وعلى وجه الخصوص، فإن مفهوم منطقة التطور القريب *(ZPD)* يشكل الأساس لتصميم وسائل التعلم، أي المسافة بين المستوى الفعلي لتطور الفرد وإمكاناته إذا حصل على مساعدة من الآخرين. في تطوير الوسائل التعليمية، من المهم تقديم تحديات تناسب منطقة النمو القريبة *(ZPD)* لطلاب، لكي يمكنهم تطوير مهاراتهم ومعارفهم من خلال التفاعل مع تلك الوسيلة.[٣٣] بالإضافة إلى ذلك، فإن النظرية السلوكية التي طرحها ب. إف. سكينر تؤيد أيضًا استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية في عملية التعليم. بالإضافة إلى ذلك، فإن النظرية السلوكية التي طرحها ب. إف. سكينر *B.F. Skinner* تؤيد أيضًا استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية في عملية التعليم. تؤكد

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

[32] Dea and others, *Media Pembelajaran*.

[33] Desty Putri Hanifah dkk., *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Belajar* (Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka, 2023), 69-70.

هذه النظرية أن السلوك التعلمي يمكن تشكيله وتعزيزه من خلال التعزيز *(Reinforcement)* الذي يقدم بعد ظهور الاستجابة لمنبه معين. في سياق التعلم القائم على الوسائل التعليمية التفاعلية، يتجسد هذا المبدأ من خلال التعزيز الذي يتمثل في صور مثل الدرجات، والتغذية الراجعة الفورية، والمكافآت الافتراضية، وتصوير تقدم التعلم. وهذا بمثابة شكل من أشكال التعزيز الإيجابي الذي يشجع الطلاب على تكرار السلوك التعليمي المرغوب فيه. بل إن العقوبة أو العقاب *(Punishment)* في صورة التحذير أو خصم الدرجات يمكن أيضًا تطبيقهما في الوسائل التعليمية لتقليل السلوك غير المرغوب فيه.[٣٤] هذا النوع من التعزيز الإيجابي لا يقتصر دوره على زيادة الحافز للتعلم فحسب، بل يساعد أيضًا على تقوية ذاكرة الطلاب فيما يتعلق بالمواد التي تعلموها. من خلال عملية منظمة من التحفيز والاستجابة، بالإضافة إلى التكرار المستمر، يتم تشجيع الطلاب على تكرار السلوكيات التعليمية المرغوبة حتى تصبح عادات تعليمية إيجابية. كما أثبتت دراسات سابقة عديدة أهمية النظرية السلوكية في سياق التعلم. أظهرت الدراسة التي أُجريت على تعليم القراءة والكتابة للقرآن الكريم في مدرسة الإسلام المتكاملة "عالم نور الإسلام" بيوغياكرتا أن تطبيق النظرية السلوكية لسكينر قد نجح في تعزيز جودة ذاكرة الطلاب من خلال المنبهات، وتمارين التكرار، وتدعيم السلوك بشكل مستمر. وهذا يثبت أن نظرية سكينر ملائمة للتطبيق في سياق تطوير وسائط تعليمية تفاعلية توفر تغذية راجعة فورية وتعزيزًا إيجابيًا.[٣٥]

أظهرت دراسة أخرى، أجراها *زيبرهان الصالح Zeiburhanus Saleh* وزملاؤه، أن استخدام وسائل التعلم القائمة على *Wordwall* يمكن أن يزيد من تحفيز الطلاب وذاكرتهم في تعلم اللغة العربية.وهذا يدل على أن الوسائل التفاعلية لها دور مهم في إيجاد جوٍّ تعلّميٍّ أكثر جذبًا ومتعةً، مما يدفع الطلاب إلى المشاركة بشكل أنشط في عملية التعلّيم. تعزز هذه النتائج الرأي القائل بأن الوسائل التعليمية لا تقتصر على كونها أداة تساعد المعلم في تقديم المادة الدراسية، ولكنها

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

[34] A T Atmaja and others, *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF* (Naba Edukasi Indonesia, 2025) <https://books.google.co.id/books?id=mIiHEQAAQBAJ>.

[35] Murniyati and Suyadi, 'Penerapan Teori Belajar Behavioristik Skinner Dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Di Sdit Alam Nurul Islam Yogyakarta', *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 11 (2021), pp. 177–92 <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam>.

أيضًا وسيلة تساهم في تيسير عملية التعلّم ذات المعنى. من خلال العرض الجذاب، وخصائص الألعاب، والتغذية الراجعة الفورية التي تقدمها، تستطيع الوسائل التفاعلية أن تنمي حماس التعلم لدى الطلاب، وتقوي ذاكرتهم للمواد، وتساعدهم على الاحتفاظ بالمعرفة التي تعلموها لفترة أطول. من خلال العرض الجذاب، وخصائص الألعاب، والتغذية الراجعة الفورية التي تقدمها، تستطيع الوسائل التفاعلية أن تنمي حماس التعلم لدى الطلاب، وتقوي ذاكرتهم للمواد، وتساعدهم على الاحتفاظ بالمعرفة التي تعلموها لفترة أطول.ئ[٣٦]

٢. الدافع للتعلم

في منظور التربية، تعتبر الدافعية طاقة أساسية تدفع المتعلم إلى المشاركة الفعالة في التعلم، وتمكنه من تجاوز العقبات، وتحثه على السعي لتحقيق التفوق الأكاديمي. [٣٧] يرى وينكل *(Winkel)* أن الدافعية للتعلم هي تحريك جميع قدرات المتعلم التي تسبب حدوث التعلم. وفي الرأي نفسه، يرى محب الدين شاح أن الدافعية للتعلم هي تحريك جميع الإمكانات الموجودة في ذات المتعلم للمشاركة في النشاط التعليمي، وفي الوقت نفسه تضمن استمرار ذلك النشاط، حتى يتحقق الهدف الذي سبق تحديده. [٣٨] يرى *توماس م. ريسك* (*Thomas M. Risk*)أن الدافعية للتعلم هي جهد يبذله المعلم بوعي لإثارة العوامل في نفس التلميذ، والتي تساعده على

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[36] Zeiburhanus Saleh and others, 'Implementation of Quiz-Gameshow in Arabic Language Learning With Wordwall Application-Based Media Escaping the Arabic Learning Routines: A Study on the Use of Wordwall Application-Based Media for Learning', 2023, pp. 90–98, doi:10.2991/978-2-38476-182-1_17.

[37] Fatqurhohman, *No Title Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dasar Dan Implementasinya* (Ihsan Cahaya Pustaka, 2025).

[38] I H Ramopoly and others, *Buku Ajar Psikologi Pendidikan* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=a40WEQAAQBAJ>.

مزاولة النشاط نحو أهداف التعلم.[٣٩] أما عوامل الدافعية بشكل عام فبحسب ما ذكرته وولفولك، فإنها تنقسم إلى نوعين، وهما الدافعية الداخلية والدافعية الخارجية. فالدافعية الداخلية *(Intrinsic Motivation)* هي الدافعية التي تنبع من داخل الفرد لقيامه بشيء ما من أجل ذلك الشيء نفسه (للهدف نفسه). أما الدافعية الخارجية فهي القيام بشيء ما للحصول على شيء آخر (كوسيلة لبلوغ الهدف). [٤٠] يستطيع الطالب أن يتعلم تعلماً جيداً إذا دفعه أحد العوامل وهو الدافع القوي. وليس ذلك فقط، بل إن الدافعية للتعلم تعد أيضاً من العوامل الحاسمة التي تدفعهم إلى الاستمرار في الالتزام والتفوق في أنشطة التعلم. تساعد هذه الدافعية في دفع الطلاب على التعلم بجد واجتهاد.

إن أحد أنواع الدافعية الخارجية التي تقع في وسط تحديات العصر الرقمي الحالي، هو الاستخدام الصحيح للتكنولوجيا. بحسب ما ذكره كلارك وماير، فإن التكنولوجيا المناسبة يمكن أن تساعد الطلاب على المشاركة بشكل أكثر فاعلية، وتزيد دافعيتهم للتعلم، خصوصاً من خلال استخدام الوسائل التفاعلية والتلعيب في عملية التعلم. [٤١] ويؤدي ذلك إلى زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. تشرح نظرية تقرير المصير *(SDT)* التي وضعها إدوارد ديسي وريتشارد رايان أن الدافع الفعال للتعلم يعتمد بشكل كبير على تلبية ثلاث احتياجات نفسية أساسية،

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[39] M P I Dr. Hj. Mihmidaty Ya'cub and P Media, *Model Pendidikan Tasawuf Pada Tariqah Shadhiliyah* (Pustaka Media, 2018) <https://books.google.co.id/books?id=EaOMDwAAQBAJ>.

[40] Farihah Sulasiah, 'Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Hasil Belajar Peserta Diklat Penguatan Kepala Sekolah Negeri Di Provinsi Dki Jakarta Tahun 2019', *Jurnal Sumber Daya Aparatur*, 1.2 (2019), pp. 129–52, doi:10.32834/jsda.v1i2.165.

[41] M S Izomi and others, *Belajar Dan Pembelajaran* (CV. Gita Lentera, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=9q8pEQAAQBAJ>.

وهي الاستقلالية والكفاءة والتواصل الاجتماعي.[٤٢] عندما تتحقق هذه الاحتياجات الثلاثة، يميل الفرد إلى إظهار دافعية داخلية. تفرق نظرية تحديد الذات *(SDT)* بين أنواع مختلفة من الدافعية وفقًا لمستوى التدخل الداخلي، وتبدأ من "عدم الدافعية *(Amotivation)* "أي عدم وجود أي حافز على التعلم. تبدأ الدافعية الخارجية من الدافعية الخارجية المحضة، ثم تتطور إلى الدافعية الخارجية المستدخلة أو المتأصلة في نفس الطالب، حتى تصبح دافعية داخلية حقيقية.[٤٣] يصور هذا إلى أي حد يمكن أن يصبح السلوك الذي كان في البداية مدفوعًا بعوامل خارجية جزءًا من قيم الشخص وهويته الشخصية.

في التلعيب، تنعكس الذاتية في حرية اللاعب في اختيار الأنشطة، أو مسارات التحقيق، أو التحديات التي يريد إنجازها. فمثالًا على ذلك، يمكن للطلاب أن يختاروا المستوى، أو نوع المهمة، أو ترتيب التحديات وفقًا لاهتماماتهم وقدراتهم. وبذلك يساهم التلعيب في تنمية الإحساس بالملكية والمسؤولية تجاه عملية التعلم. أكَّد راتلدج *Rutledge* وزملاؤه أن ‘‘جزءًا من جاذبية النشاط يكمن في طابعه الاختياري، وإن اختيار المشاركة بذاته يوفر درجة من التحكم لدى المتعلم، مما يزيد من الانخراط والإحساس بالذاتية.’’ الكفاءة، وهي الإحساس بالقدرة والنجاح في تحقيق أهداف التعلم. وفي التلعيب، يتجسد ذلك من خلال نظام الأهداف والتغذية الراجعة مثل النقاط والشارات ولوحات التصدر، التي تساعد المتعلمين على رؤية إنجازاتهم بشكل ملموس. الارتباط الاجتماعي، ويشير إلى الإحساس بالترابط مع الآخرين،

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

[42] Harjana, *Perilaku Kesehatan: Kumpulan Teori Dan Penerapan*.

[43] S.S.T.M.M.T. Dr. Rr. Retno S Wulandari and others, *Manajemen Digital Marketing* (Smart Global Nusantara) <https://books.google.co.id/books?id=ZWZ0EQAAQBAJ>.

مثل الأصدقاء والمعلمين، في بيئة تعلم داعمة. يمكن للتلعيب أن ينمي التفاعل الاجتماعي من خلال التعاون والمنافسة الصحية. فمثالًا على ذلك، يمكن لوحات تصدر الفريق، أو التحديات الجماعية، أو وظائف مشاركة النتائج على وسائل التواصل الاجتماعي، أن تعزز الإحساس بالألفة والروح الجماعية. وأوضح رتليدج وزملاؤه أن "التلعيب يمكن أن يساهم في بناء الترابط الاجتماعي من خلال استخدام مبدأ التفاعل، حيث يمكن للطلاب أن يختاروا التعاون أو التنافس فيما بينهم." [٤٤]

وبحسب نظرية التحدد الذاتي، فإن الدافع الداخلي يمكن أن ينبع من التجارب الخارجية الممتعة وذات المعنى، مثل استخدام وسائل اللعب التعليمية. أظهرت الدراسة التي أجراها أتولّوه، وفترياني، ودارْيونو أن تطبيق التعلّم القائم على اللعب يستطيع أن يزيد من دافعية الذات (النية الذاتية) لدى تلاميذ، وذلك من خلال عناصر مثل التحدي، والتكريم، والتغذية الراجعة المباشرة. ثم تعمل هذه الدوافع الذاتية كحلقة وصل بين تجارب التعلم القائمة على اللعبية وتحسين نتائج التعلم. تؤكد هذه النتيجة أن الدوافع الخارجية الإيجابية يمكن أن تتطور إلى دوافع داخلية تشجع تلاميذ على التعلم بشكل أكثر استقلالية واستمرارية.[٤٥]

٣. ايدوكابلي

تعد اللعبية التعليمية أحد الخيارات الجذابة والممتعة في عملية التعلم والتدريس. في عصر الرقمنة الحالي، تتوفر العديد من المنصات للعبية التعليمية التي يمكن الاستفادة منها، ومن بينها

[44] Rutledge and others, 'Gamification in Action: Theoretical and Practical Considerations for Medical Educators'.

[45] Atoulloh Atoulloh, Aries Fitriani, and Rihab Wit Daryono, 'Exploring the Influence of Game-Based Learning and School Environment on Learning Achievement: Does the Mediation of Self-Intention Matter?', *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5.3 (2024), pp. 623–38, doi:10.46245/ijorer.v5i3.597.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

إيدوكابلاي. إيدوكابلاي *Educaplay*هي منصة تعليمية تفاعلية رائعة تسمح للمعلمين بإنشاء اللعبية تعليمية مخصصة لطلابهم. وهي أداة قوية لجعل عملية التعلم ممتعة ومشوقة، وتساعد تلاميذ على فهم المفاهيم بشكل أفضل وتذكرها لفترة أطول.[٤٦] إيديوكابلاي هي منصة للتعليم عبر الإنترنت تحتوي على مواقعٍ تفاعليةٍ متنوعةٍ، مثل اللعبية، والامتحانات، وفيديوهاتٍ تستطيع استخدامها في عملية التعليم. [47] وفقًا لما ذكره جاهيونُو، إيديوكابلاي هي منصةٌ رقميةٌ تزودُ بمجموعةٍ متنوعةٍ من الأدوات والنشاطات التفاعلية للتعليم. [٤٨]مأخوذٌ من شرح رندي براتاما مولتيكوسوما حول تعريف إيديوكابلاي، إنها موقعٌ إلكترونيٌ للألعاب التعليمية التي تستطيع مساعدة المدرسين في تخطيط التعلم وتقديم تنوعٍ متعددٍ في تعليم التعلم.[49] وفيها توفرُ قوالبَ متنوعةً للألعابِ التفاعليةِ مثلَ الامتحاناتِ، والفَحْرِ، والتعارفِ، والبازِل، وموافقةِ الكلماتِ، وغيرِها.[٥٠] باستخدام هذه المنصة، يمكن للمعلمين إنشاء ألعاب تعليمية لتدريس المواد الدراسية بطريقة ممتعة وفعالة.[٥١] إن أحد الخصائص الرئيسية التي تجعل إيدوكابلي مناسبة في التعلم القائم على النظرية هو وجود التغذية الراجعة. ترتبط هذه الميزة ارتباطًا وثيقًا بالنظرية السلوكية التي اقترحها ب. ف. سكينر *B.F Skinner* ، الذي ينظر إلى التعلم على أنه نتيجة العلاقة بين المنبه والاستجابة التي يتم تعزيزها من خلال التعزيز *(reinforcement)*.[٥٢] *في هذا السياق، توفر كل نشاط من الأنشطة التي تقدمها Educaplay* ، مثل الكلمات المتقاطعة أو

---

[٤٦] فريق التميّز التكنولوجي، معهد فتيات دنجواي الإعدادي الثانوي – مصر، "درس تطبيقي ميداني يشرح تصميم ثلاث ألعاب على *Educaplay* لتعليم اللغة العربية"، منشور في مدونة *firyalamer.blogspot.com*، بتاريخ ١٤ مايو ٢٠٢٤، تم الدخول إليه في ٢٦ يونيو ٢٠٢٥، من: https://firyalamer.blogspot.com.

[47] Aisyah Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, Kowiyah, "Pengaruh Media Interakrif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di kelas 3 SD" *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika* 2, No. 6, (Desember 2024) : 385, https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367 .

[48] Della Khoirunnisak, " Pemanfaatan Educaplay Sebagai Media Literasi Budaya di Sekolah Dasar*", Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, No. 1, (2025) : 312. https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1542 .

[49] Randi Pratama Multikusuma, "Mengenal dan Membuat akun Educaplay," Guru Inspiratif Indonesia, 19 Februari, 2025, video, 4:57, https://youtu.be/bx3y0zLsxY8?feature=shared

[50] Dewi Sepriyanti, Deden Supriatna, Rudi Hartono, " Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 5 di SDN Neglasari 02", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, No. 2, (Desember 2024) : 81.

[51] Zuhriyah and others, 'Muhaimin Hal 65 Jurnal Studi'.

[52] Atmaja and others, *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*.

قفز الضفدع أو ملء الفراغات، محفزات في شكل أسئلة أو تحديات يجب على الطلاب الإجابة عليها. بعد أن يقدم الطلاب إجاباتهم، يعرض النظام تلقائيًا ما إذا كانت إجاباتهم صحيحة أم خاطئة، ودرجاتهم، وتعليقات فورية. كمثال على ذلك في لعبة *Froggy Jumps* المتوفرة على*Educaplay* إذا أجاب الطالب عن السؤال بشكل صحيح، فإنه يحصل مباشرة على النقاط، وتنجو الضفدعة، ولكن إذا أجاب بشكل خاطئ، فإن الضفدعة التي تعبر النهر ستغرق.

تجسد هذه الآلية مبدأ التعزيز في نظرية سكينر، حيث إن الاستجابة التي تتبعها تعزيزات إيجابية أو سلبية تساهم في تقوية السلوك التعلمي الصحيح. عندما يجيب الطالب بشكل صحيح ويحصل على درجات، يشعر بالرضا ويجد دافعًا لإعادة تلك السلوكيات التعلمية. وعلى العكس، إذا كانت الإجابة خاطئة، يعرف الطالب خطأه فورًا، ويندفع لتصحيحه في المحاولة التالية. تتوافق هذه العملية مع مفهوم التعزيز الإيجابي والسلبي في النظرية السلوكية، الذي يهدف إلى الحفاظ على السلوك التعلمي وتحسينه.

وبذلك، فإن خاصية التغذية الراجعة في إيدوكابلاي لا تلعب دور أداة التقييم فقط، بل تعمل كمثير معزز (تعزيز) يساعد الطلاب على ترسيخ السلوك التعلمي الفعال. يجعل هذا إيدوكابلاي متفقا مع المبادئ الأساسية لنظرية السلوكية، وهي أن التعلم سيكون أكثر فاعلية إذا تلقى كل استجابة من الطلاب تعزيزا مناسبا بشكل مباشر.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

في تطبيقها، تمتلك منصة إيدوكابلي مميزات وعيوبًا يجب أن تؤخذ بالاعتبار قبل استخدامها كوسيلة تعليمية. فيما يلي مميزات وعيوب منصة إيدوكابلي.

مُمَيِّزَاتُ مَنْصَّةِ إِيدُوكَابْلَي:

أ- تساعد على زيادة رغبة الطلاب في التعلم.

ب- تساعد على تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين، مثل القدرة على التفكير النقدي، والإبداع، والتعاون.

ج- يصبح التعلم أكثر حيوية وتفاعلاً، ومنسجماً مع التكنولوجيا، وهذا يعد مناسباً جداً لعصر الرقمنة الحالي.[٥٣]

د- زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعلم

ح- زيادة مشاركة الطلاب وتفاعلهم

ط- تشجيع مهارات التفكير النقدي

ي- تحسين فهم المواد الدراسية ونتائج التعلم.

ك- تدعم التعليم القائم على التكنولوجيا.[٥٤]

مته عيوب منصة إيدوكابلي هي:

أ- يتطلب استخدام إيدوكابلي أجهزة واتصالاً بالإنترنت يتسم بالاستقرار.

ب- القيود المفروضة على الكفاءة الرقمية للمعلمين والطلاب

ج- التفاعل المباشر بين المعلمين والطلاب يميل إلى الانخفاض إذا تم استخدام هذه المنصة دون أساليب توجيه فعالة.

د- الانحرافات المحتملة عن أهداف التعليم.[٥٥]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[53] S O Wati, *Kurikulum Merdeka Di Sekolah: Konsep Dan Praktik* (Thalibul Ilmi Publishing & Education, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=tMFVEQAAQBAJ>.

[54] Dewi Sepriyanti, Deden Supriatna, and Rudi Hartono, 'Pengaruh Game Edukasi Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di SDN Neglasari 02', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13.2 (2024), pp. 80–94 <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/18366>.

[55] Sepriyanti, Supriatna, and Hartono, 'Pengaruh Game Edukasi Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di SDN Neglasari 02'.

٤. إتقان المفردات

اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي تُدرَّس كثيرًا، وخاصة في إندونيسيا. وفي تعلم اللغة العربية تُعَدُّ المفردات أمرًا في غاية الأهمية. ذكر نُرْجِيَنتورو *Nurgiyantoro* أنَّ المفردات هي الأداةُ الرئيسيةُ التي يجب أن يمتلكها كلُّ من يريدُ تعلُّمَ اللغة، لأنَّ المفرداتِ تُستَخدَمُ في تكوينِ الجُمَلِ والتعبيرِ عن الأفكارِ والمشاعرِ، سواءً كان ذلك كتابةً أو كلامًا.[٥٦] المفردات هي أصغر وحدة تحدد قوة اللغة.[٥٧] في القاموس الإندونيسي الكبير، تعني كلمة ''مفردات'' مجموعة من الكلمات أو كنز من الكلمات المعروفة لشخص ما أو لمجموعة عرقية أخرى، أو التي تشكل جزءًا من لغة معينة. وبذلك يتوقع من الطلاب أن يكون لديهم قدرة جيدة في إتقان المفردات، خصوصا مفردات اللغة العربية، لأن معرفة واسعة بمفردات اللغة العربية تساعد الإنسان على التواصل بتلك اللغة.[٥٨]

يعرّف القاموس الكبير للغة الإندونيسية إتقان المفردات بأنه فهم أو القدرة على استخدام شيء ما (ثروة من الكلمات الموجودة في لغة ما).[٥٩] يقول نورجيانتورو *Nurgiyantoro* أن إتقان المفردات هو القدرة على استخدام الكلمات. تتجلى القدرة على الفهم في أنشطة القراءة والاستماع، بينما تتجلى القدرة على الاستخدام في أنشطة الكتابة والتحدث . بناءً على ذلك، يمكن استنتاج أن إتقان المفردات هو القدرة على استخدام الكلمات بشكل

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[56] S.P.M.P. Yusni, *Penguasaan Kosa Kata Dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia* (CV. AZKA PUSTAKA, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=1fnwEAAAQBAJ>.

[57] I Himmawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Flash Card* (Penerbit NEM, 2022) <https://books.google.co.id/books?id=8uyfEAAAQBAJ>.

[58] dkk Muallimah, *Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (GUEPEDIA) <https://books.google.co.id/books?id=ARnAEAAAQBAJ>.

[59] Yusni, *Penguasaan Kosa Kata Dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia*.

مناسب، سواء شفهيًا أو كتابيًا.[٦٠] وأوضح دجيواندو *Djiwando* أن إتقان المفردات ينقسم إلى فئتين: إتقان المفردات النشط والإنتاجي وإتقان المفردات السلبي والاستقبالي. يستخدم المفردات النشطة والإنتاجية في التحدث والكتابة، بينما تستخدم المفردات الاستقبالية في الاستماع والتحدث.[٦١]

إتقان المفردات هو عنصر مهم جدًا في تعلم اللغة العربية، خاصة بالنسبة للمتحدثين باللغة الإندونيسية. قال ويلكينز *Wilkins* إن ''بدون قواعد نحوية لا يمكن نقل سوى القليل، وبدون مفردات لا يمكن نقل أي شيء."[٦٢] يجب أن يبدأ تطوير المفردات بتعريف الكلمات الأساسية العامة والثابتة نسبياً، مثل مصطلحات القرابة وأجزاء الجسم والضمائر والأفعال الرئيسية. تشكل هذه الكلمات الأساسية الأساس الذي يستند إليه المتعلمون لفهم البنية الأساسية للغة العربية والتواصل في المواقف اليومية.[٦٣] في سياق تعليم اللغة العربية، لا يقتصر أهمية زيادة المفردات على المراحل الأولى من التعلم فحسب، بل يمتد ليشمل التطوير المستمر للمهارات اللغوية. يعتبر التوسع المنهجي في المفردات جزءًا لا يتجزأ من عملية تعلم اللغة وتطوير المهارات اللغوية. وهذا يتماشى مع الرأي القائل بأن إتقان المفردات هو شرط أساسي لمتعلمي اللغة للمشاركة في الأنشطة اللغوية التي يمكن أن يفهمها الآخرون، مثل التحدث

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

---

[60] Yusni, *Penguasaan Kosa Kata Dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia*.

[61] Himmawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Flash Card*.

[62] A D Wulansari and D P Kirana, *Pengukuran English Vocabulary Size Dengan Computerized Adaptive Testing* (Thalibul Ilmi Publishing & Education, 2023) <https://books.google.co.id/books?id=lAC6EAAAQBAJ>.

[63] N Nasarudin and others, *Bahasa Arab: Teori, Praktik, Dan Konteks Pembelajaran Modern* (CV. Gita Lentera , 2025) <https://books.google.co.id/books?id=VN12EQAAQBAJ>.

والكتابة. وأكد نصر الدين *Nasruddin* أن استراتيجيات التعليم الفعالة لتحسين إتقان المفردات، مثل استخدام وسيلة التعليم التفاعلية والسياقية، ضرورية لدعم تعليم اللغة العربية بنجاح.[٦٤]

يتأثر إتقان الطلاب للمفردات بشكل كبير بعدة عوامل. وتشمل بعض هذه العوامل وسيلة ومرافق التعليم، فضلاً عن العوامل البيئية. ويدعم ذلك نظرية مختار، التي تنص على أن العوامل المؤثرة في اكتساب المفردات هي: عوامل الطالب، وعوامل المعلم، وعوامل الموارد والمرافق، والعوامل البيئية.[٦٥] وسائل التعلم هي أحد العوامل المهمة التي تلعب دوراً في تحسين إتقان المفردات، لأن وسيلة الإعلام لها أشكال ووظائف متنوعة يمكن أن تساعد الطلاب في عملية الفهم. كما ذكر كلارك وماير، فإن الاستخدام المناسب للتكنولوجيا يمكن أن يزيد من مشاركة الطلاب وتحفيزهم، لا سيما من خلال استخدام الوسائط التفاعلية وتطبيق عناصر االلعبية في التعلم.[٦٦] تدمج مارديانتي ووانجيد عناصر اللعبية في الأنشطة التعليمية، مما يخلق جوًا تفاعليًا وتعاونيًا بين الطلاب، ويشجعهم على أن يكونوا أكثر نشاطًا وحماسًا ومشاركة مباشرة في عملية التعليم.[٦٧]

في نتائج تعلم اللغة العربية، وتحديداً المرحلة ف *Fase F*، بالنسبة لطلاب الصف الحادي عشر، من المتوقع أن يكونوا قادرين على:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

---

[64] Nasarudin and others, *Bahasa Arab: Teori, Praktik, Dan Konteks Pembelajaran Modern*.

[65] dkk. Shandy Juniantoro, *Literasi Digital Dalam Tantangan Pendidikan Abad 21* (Penerbit NEM, 2021) <https://books.google.co.id/books?id=lO1VEAAAQBAJ>.

[66] Izomi and others, *Belajar Dan Pembelajaran*.

[67] T A K, D R S, and H S R Dadi, *Best Practice Implementasi Kurikulum Merdeka Bahasa Inggris Di SD* (Deepublish, 2023) <https://books.google.co.id/books?id=CAtMEQAAQBAJ>.

أ- تعلم ما لا يقل عن ٥٠٠ حرف من الحروف الهجائية والمفردات والجمل العربية

ب- يعبر عن المفردات والجمل في اللغة العربية

ج- يفهم النصوص التي تتضمن حوارا وقصصا سردية ووصفا

د- يؤلف مقالا يحتوي على حوار وقصة سردية ووصف باللغة العربية

في هذه الدراسة، يركز الباحث على إتقان المفردات في اللغة العربية . يتركز هذا الإتقان أكثر على مهارة الكتابة ومهارة الاستماع. اختارت الباحثة المادة في وحدة «الصحة» لأن هذه المادة تحتوي على مفردات مهمة ذات صلة بالتخصص في المدرسة الثانوية المهنية، وهو تخصص الصيدلة, الذي له علاقة وثيقة بمصطلحات الصحة في الحياة اليومية. تقع مادة «الصحة» في الوحدة الثانية من كراسة عمل الطلاب، وتتكون من خمسين مفردة تشمل الأفعال والأسماء.[٦٨] لكن الباحثة أخذت أربعين مفردة فقط مما يتعلق بالصحة مباشرة، مثل أسماء الأمراض، وبعض أعضاء الجسم، والأدوات الطبية, لأن تلك المفردات تستعمل أكثر في حياة الطلاب اليومية، سواء في بيئة المدرسة أو في التدريب المهني. وفضلًا عن ذلك، فإن وجود ضيق وقت البحث يتطلب تحديد المواد لكي يكون البحث أعمق وأدق توجهًا. وفضلًا عن ذلك، فإن وجود ضيق وقت البحث يتطلب تحديد المواد لكي يكون البحث أعمق وأدق توجهًا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[68] Tim Penulis LKS, *Lembar Kerja Siswa Bahasa Arab kelas 11* (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia), hal.18-19.

الباب الثالث

منهج البحث والتطوير

أ. نموذج البحث والتطوير

البحث الذي يحمل العنوان "تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية باستخدام إيديوكابلاي في إتقان المفردات لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام للسنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦"، استُخدِمَت طريقة البحث والتطوير، المعروفة أيضًا ببحث البحث والتطوير (البحث والتطوير). البحث والتطوير هو عملية أو خطوات يتم اتخاذها لتطوير منتج جديد أو تحسين منتج موجود سابقًا.[٦٩] وتعني أيضًا – حسب بورج وغال – أنها عملية أو منهج يُسْتَخْدَمُ للتحقق من صلاحية المنتج وتطويره.[٧٠] يهدف البحث والتطوير إلى التحقق من صلاحية المنتج وتطويره . ويتوافق ذلك مع هذا البحث الذي يهدف إلى تطوير الوسيلة تعليمية باستخدام منصة إديوكابلاي في المفردات التي قد أتقاها وتعلمها الطلاب. وسيُجرى هذا البحث في المدرسة الثانوية المهنية باب السلام لمعرفة مدى صلاحية المنتج الذي سيطور.

في المرحلة الأولى، يجري هذا البحث رصدًا هدفه معرفة القدرات والمشاكل الموجودة. وباستناد إلى المشاكل الموجودة في الصف الحادي عشر، وجد أن أغلب الطلاب لم يكونوا قد تعلموا اللغة العربية من قبل، لأن جزءًا من خريجي المدرسة المتوسطة لم يدرسوا اللغة العربية. فلذلك هم في تعلم اللغة العربية جديدا. وليس قليل منهم يقولون إن كان يتعاّمون اللغة العربية مُمَّلا

[69] L Judijanto and others, *Metodologi Research and Development: Teori Dan Penerapan Metodologi RnD* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=y3INEQAAQBAJ>.

[70] Sugiyono., *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: ALFABETA, 2022), 28.

جدا لسُعْبَتِهَا. وَ يِلزمون حفظ كل مفردة، ولكنهم يُسَّ ُلونها فقط دون أي لعبة أو اختبار، لكي تبقى الحفظة التي تمت محافظتها. إلا أنه في تلك الصف لم تُجرى أي تعلم بواسطة وسيلة مبتكرة، بل كان الاعتماد على ورقة عمل الطالب فقط. ولذلك، قام الباحث بتطوير منتج هو وسيلة تعلم ليساعد ويجعل الطلاب يشعرون بالفرح أثناء التعلم.

وأما نموذج التعليم المستعمل في هذا البحث فهو نموذج تطوير *ADDIE* الذي يتضمن خمس مراحل هي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، التقويم. يتعلق التحليل بالنشاط التحليلي لوضع العمل والبيئة، حتى يمكن تحديد أي منتج يمكن تطويره. التصميم هو نشاط تخطيط المنتج وفق ما هو مطلوب.والتطوير هو نشاط صنع واختبار المنتج. التنفيذ هو نشاط استخدام المنتج، والتقييم هو نشاط تقييم ما إذا كان كل خطوة من النشاط والمنتج الذي تم إنشاؤه قد تطابق مع المواصفات أم لا.[٧١]

ب. متغيرات البحث

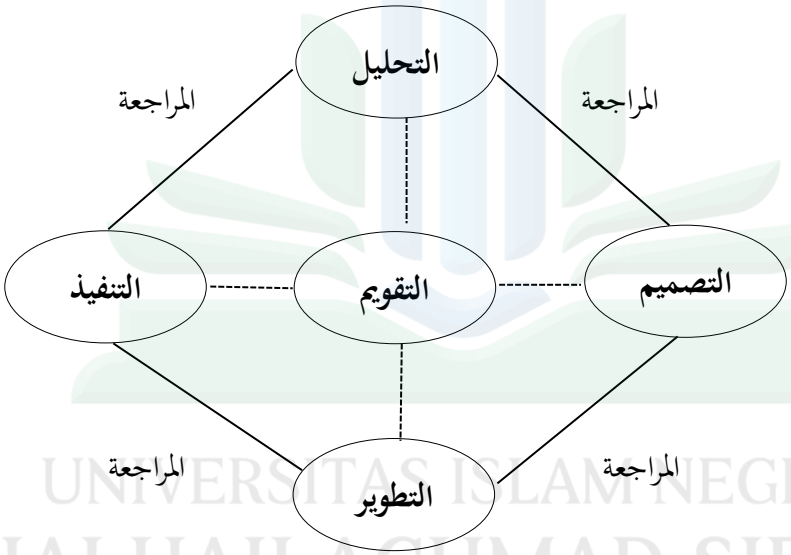
تشتمل متغيرات هذا البحث على متغيرين، هما المتغير المستقل والمتغير التابع. ويتمثل المتغير المستقل في وسيلة التعلم القائمة على الألعاب باستخدام منصة إيدوكابلاي، وهي الوسيلة التي طورتها الباحثة وطُبِّقت في عملية التعلم. أما المتغير التابع فهو إتقان المفردات لدى طلاب الصف الحادي عشر، ويُقاس من خلال نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لمعرفة مدى تأثير استخدام وسيلة إيدوكابلاي في تحسين إتقان المفردات لدى التلاميذ.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[71] Sugiyono,. Metode Penelitian dan Pengembangan (Bandung: ALFABETA, 2022), 38

ج. مراحل البحث

تستخدم إجراءات البحث والتطوير نموذجًا طوّره روبرت ماريب برانش، وبالاعتماد على الأساس الفلسفي للتربية، يجب أن تكون تطبيقات نموذج *ADDIE* تركيزها على الطالب، ومبتكرة، وأصيلة، وملهمة.[٧٢] ترتبط مراحل العمل في نموذج *ADDIE* بعضها ببعض، ولذلك فإن استخدام هذا النموذج ينبغي أن يُنفذ بشكل متدرج وشامل لضمان تحقق عملية تعليم فعالة.



جدول ٢ منهجية ADDIE لتطوير منتج يتمثل في تصميم تعليمي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

فيما يلي مراحل تطوير نموذج*ADDIE* :

[72] Robert Maribe Branch, Intrucyional Design: The ADDIE Aproach. (London: Springer Science Business Media. 2009),2.

١. التحليل *(Analisis)*

في هذه المرحلة، يركز الباحثون على تحديد الاحتياجات وتقييم جدوى الوسائط التي سيتم تطويرها. ويتم إجراء عملية تحليل للتأكد من أن وسائط التعلم مطلوبة بالفعل ويمكن استخدامها على النحو الأمثل. ويتم فحص عدة جوانب، منها: ١). إلى أي مدى يمكن لوسائل الإعلام أن تساعد الطلاب على تحسين دوافعهم ونتائجهم التعليمية و ٢). توفر المرافق الداعمة في المدرسة و٣). قدرة المعلمين على استخدام الوسيلة التعليم.

تظهر نتائج التحليل أن توفر المرافق يقدم دعماً كبيراً، ولكن لا تزال هناك بعض العقبات الشخصية التي يواجهها مدرسو اللغة العربية بسبب جداولهم الدراسية المزدحمة. لذلك، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية رقمية عملية وسهلة الاستخدام حتى لا تزيد من عبء العمل على المدرسين. فيما يلي النقاط الثلاث للتحليل:

أ. تحليل المناهج الدراسية: في المرحلة الأولية، يتم إجراء تحليل للمناهج الدراسية لتحديد المناهج المستخدمة في المدرسة وكيفية تنفيذها من قبل المعلمين، ولضمان أن تطوير الوسائط التعليمية يتماشى مع المعايير والمناهج المعمول بها .

ب. تحليل الاحتياجات: تبدأ هذه المرحلة بمراجعة المواد التعليمية التي تشكل المصدر الرئيسي في عملية التعلم. ويتم إجراء تحليل الاحتياجات لتحديد المشاكل التي يواجهها الطلاب في حفظ المفردات التي تعلموها وحفظوها، وكذلك لتحليل المواد التي يتم دراستها .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

ج. تحليل الوسائط: يهدف هذا التحليل إلى تحديد نوع القالب المستخدم في وسائط ألعاب إيدوكابلي التي سيتم استخدامها في عملية التعلم، فضلاً عن مدى ملاءمة ميزات إيدوكابلي لاحتياجات التعليم في المفردات. في هذه المرحلة، يتم فحص خصائص المشاركين من طلاب المدارس الثانوية أو المراهقين الذين يتعلمون بسهولة أكبر من خلال العناصر المرئية الجذابة والأنشطة التفاعلية.

ح. تحليل خصائص الطلاب: يتم إجراء هذا التحليل لفهم وجهات نظر الطلاب حول عملية التعلم. والهدف من ذلك هو ضمان أن يكون تطوير وسائل التعلم ملائماً لخصائص الطلاب واحتياجاتهم وقدراتهم، بحيث يصبح التعلم أكثر فعالية وأهمية بالنسبة لهم.

٢. التصميم *(Design)*

في هذه المرحلة يوضع شكل وسيلة التعليم التي سيطور، ويختار قالب اللعبة متوافقا مع مادة المفردات في المهارة التي سيركز عليها، وهي تشمل المفردات التي قد حفظت أو تم تمكنها من قبل الطلاب. وأما خطوات تصميم وسيلة اللعب إديوكليب على مادة المفردات فهي كالآتي:

أ. تحليل المشكلات التي تواجه عملية التعلم، ثم تحديد الحلول المناسبة من خلال تحليل الاحتياجات، بحيث تكون الوسائط التي تم تطويرها حلاً لهذه المشكلات.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ب. تتمثل إحدى الخطوات المهمة في مرحلة التحليل في تحديد المشكلات التي تنشأ في عملية التعلم، ثم تحديد الحل المناسب من خلال تحليل الاحتياجات. في هذه المرحلة، يتم أيضًا تخطيط الميزات ذات الصلة بحيث يمكن استخدامها على النحو الأمثل في تطوير الوسائط . يتم تنظيم استخدام هذه الميزة وتعديلها وفقًا لأهداف التعلم بحيث لا تكون الألعاب المطورة ممتعة فحسب، بل تشجع أيضًا على الدقة والتحديد وتحفيز الطلاب على التعلم.

ج. تهدف هذه الخطوة إلى ضمان أن الألعاب التعليمية المطورة يمكن أن تساعد في التغلب على قيود الطلاب وتسهل عليهم إتقان محتوى الدرس بطريقة أكثر إثارة للاهتمام ووضوحًا وفعالية.

٣. التطوير *(Development)*

التطوير هو عملية لتحقيق التصميم الذي كتب ليصبح واقعاً, هذه المرحلة هي مرحلة تطوير وسيلة لعبة إديوكابلاي، وبعد أن تكون الوسيلة جاهزة يجري المشاورة مع المقيم، وهو مُقَيِّمُ الخبير في المادة نظام همام أبي جندرا ومقيم الخبير بالوسائل زي برهان الصالح الماجستر هدفه معرفة أن هذه الوسيلة تستحق التجربة أوأنها تحتاج إلى التنقيح وتلقي النقد والاقتراحات والتعليقات من المقيم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٤. التطبيق *(Implementation)*

تحقيق صلاحية وسيلة اللعبة المعتمدة على إديوكليب من خلال اختبار المنتج بتطبيق وسيلة اللعبة في درس اللغة العربية على مادة المفردات التي تحديدها واختيارها بما يتناسب مع المفردات التي قد حفظها طلاب الصف الحادي عشر.

ح– التقييم*(Evaluation)*

في مرحلة التقييم، يقدم الباحث استبياناً للمشاركين لغرض معرفة رد فعلهم ونقدهم واقتراحاتهم، أي هل يزال المنتج المطور يحتاج إلى التقييم أم لا.

د. تجربة الإنتاج

تصميمُ اختبارِ المنتجِ هوَ صورةٌ لتقييمِ المنتجِ. في مرحلةِ تصميمِ اختبارِ المنتجِ، يَهدُفُ ذلكَ إلى معرفةِ نقاطِ الضَّعفِ والقوَّةِ في المنتجِ، ثُمَّ أجري أن أعدلَ الى ذالك المنتج. يتقبل اختبار المنتج الاقتراحات والنقد كمراجعة للمنتج المراد انتاجه ليكون صالحا حقا للتطوير كوسيلة تعلم. سوف تخضع وسيلة التعلم المسماة "إدوكابلي" للتحقيق من قبل فريق الخبراء لغرض معرفة صلاحية المنتج المطور. وسيلة التعلم اللاعبيّة "إديوكليب" التي تنظيمها ستخضع للتحقيق من قبل فريق الخبراء لغرض معرفة صلاحية المنتج المطور. بعد التحقيق والتصحيح، سيجرى اختبار على طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة المهنية باب السلام تومبورجو. وسيلة التعلم اللاعبيّة "إديوكليب" التي تم تنظيمها ستخضع للتحقيق من قبل فريق الخبراء لغرض معرفة صلاحية المنتج المطور. بعد

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

التحقيق والتصحيح، سيجرى اختبار على طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة المهنية باب السلام تومبورجو.

١. موضوع الاختبار

موضوع الاختبار يتكون من تقييم خبراء الوسائل، وخبراء المادة واللغة، ومستخدمي المنتج.

أ- تقييم خبير الوسائل هو أستاذ خبير في وسائل التعلم وفاهم لها. اختبار الذي يجري هدفه معرفة رد فعل الطلاب نحو الوسيلة المتعلقة بتطوير التعلم لبرنامج دراسة تربية اللغة العربية، كلية التربية وعلوم التعليم.

ب- تقييم خبير المادة واللغة، وهو أستاذ خبير في المادة، ويفهم تعليم اللغة العربية، ويجيد قواعد اللغة العربية.

ج- المستخدمون الذين يُقصد بهم هم طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة باب السلام الثانوية المهنية. ويلعب الطلاب دورًا في تقديم التقييم كرد فعل منهم نحو وسيلة اللعبة المعتمدة على إديوكليب التي تم تطويرها .تُسْتَخْدَم البيانات الكيفية في هذا البحث بهدف معرفة مميزات وعيوب وسيلة اللعبة المعتمدة على إديوكليب، وذلك بناءً على تعليقات المقيم من الخبراء. ثم تُحلل هذه البيانات كأساس لتحسين الوسيلة ومعرفة مدى ملاءمتها للاستخدام كوسيلة تعليمية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٢. نوع البينات

أ. البيانات الكيفية

تُسْتَخْدَم البيانات الكيفية في هذا البحث بهدف معرفة مميزات وعيوب وسيلة اللعبة المعتمدة على إديوكليب، وذلك بناءً على تعليقات المقيم من الخبراء. ثم تُحلل هذه البيانات كأساس لتحسين الوسيلة ومعرفة مدى ملاءمتها للاستخدام كوسيلة تعليمية.

ب. البيانات الكمية

تتمثل البيانات الكمية لهذا البحث في قيم صادرة عن المقيمين الخبراء، وهما: أستاذ خبير في المادة، وأستاذ خبير في الوسائط، وطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية باب السلام الى المنتج الذي طوّره الباحث، وهو وسيلة لعبة تعليمية إلكترونية قائمة على موقع "إديوكابلي."

٣. أدوات جمع البيانات

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

أداة جمع البيانات هي الوسيلة التي تُستخدم لجمع المعلومات من المجيبين أو من أفراد عيّنة البحث.[٧٣] أداة البيانات في هذا البحث هي:

[73] S.K.M.K. Elgamar Syam, S.H.M.H. Afrinald Rizhan, and S.S.M.S. Desriadi, *Buku Ajar Pengantar Metodologi Penelitian: Untuk Peneliti Pemula* (CV. Bintang Semesta Media, 2025) <https://books.google.co.id/books?id=zzpWEQAAQBAJ>.

أ. الملاحظة

تمت المراقبة والملاحظة في هذا البحث بشكل مباشر من قبل الباحث أثناء التعلم في موقع البحث، وهو الصف الحادي عشر في مدرسة باب السلام الثانوية المهنية.

ب. المقابلة

المقابلة التي أجرها الباحث في تطوير هذا البحث نفذت بواسطة مقابلة نصف هيكلية. أجرَتِ الباحثة مقابلة مع مدرّس اللغة العربية للصف الحادي عشر في مدرسة باب السلام الثانوية المهنية تمبوريجو – جمبر. يهدفُ لمعرفةِ البياناتِ النوعيّةِ، لِكَيْ يتمَّ التعرُّفُ على حالةِ الطّلّابِ في المدرسةِ.

وأمّا البياناتُ الّتي حصلتْ عليها الباحثةُ من نشاطِ المقابلةِ في المدرسةِ، فهي من بعضِ المصادرِ ذاتِ الصِّلةِ :

١. مديرُ المدرسةِ *(David Ramadhan Virdausi S.Ud)*

في المرحلة الأولى، أجرت الباحثة مقابلة مع رئيس المدرسة، لأن رئيس المدرسة هو الشخص الذي يعرف أكثر عن نظام التعليم في المؤسسة.

٢. مدرّس اللغة العربية *(Rifqi Asmari Muhammad Idris, S.Ag)*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

في المرحلة الثانية، أجرت الباحثة مقابلة مع مدرّسة مادة اللغة العربية، لأنه أكثر معرفة بحالة وتنفيذ التعليم في الصف الحادي عشر في مدرسة باب السلام الثانوية المهنية، ويعرف خصائص التلاميذ أثناء عملية التعلم. في إجراء المقابلة مع معلّم مادة اللغة العربية، حصلت الباحثة على بعض المعلومات مثل خلفية الطلاب، وعددهم، وخصائصهم، والصعوبات التي يواجهونها أثناء عملية التعليم.

٣. تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية المهنية

المرحلة التالية في هذا البحث هي إجراء مقابلة الى تلاميذ الصف الحادي عشر الذين هم موضوع البحث. في نشاط المقابلة ذاتها، حصلت الباحثة على معلومات حول مشاعرهم وتجاربهم خلال مشاركتهم في تعلم اللغة العربية. هذه المقابلة تهدف إلى معرفة مدى الاشتراك العاطفي، ومستوى الراحة، ورد فعل التلاميذ نحو الطرق ووسيلة التعلم التي تُستخدم خلال عملية التعلم.

ج. استبيان

الاستبيان هو طريقة لجمع البيانات تحتوي على عدة أسئلة أو تصرفات مرتبة نظاميًا ليُعبئها أو يُرَدَّ عليها المستجيبون.[٧٤] و معاني أخرى يمكن أن تعرف الاستبيان بأنه: "أداة من أدوات الدراسة في البحث العلمي تتمثل في الاستفسارات أو الأسئلة التي ترتبط مع

[74] A Iskandar and others, *Dasar Metode Penelitian* (Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023) <https://books.google.co.id/books?id=dMnfEAAAQBAJ>.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

بعضها البعض. لتشكل الهدف الذي يتطلع إليه الباحث من خلال طرح مشكلة البحث.[٧٥] نوع الاستبيان الذي صنعه الباحث هو نوع منظم ونوع غير منظم أو مفتوح. الاستبيان المنظم يحتوي على أسئلة مرفقة بخيارات الإجابة، مما يسهل على الباحث في تحليل البيانات. ثم الاستبيان غير المنظم أو المفتوح، حيث يمكن للمستجيب أن يقدم إجابات حرة حسب ما يرغب، ويساعد هذا الاستبيان الباحث على الحصول على معلومات وأفكار جديدة. هذا الاستبيان صنع لغرض معرفة الآراء، النقد، الاقتراحات والمدخلات حول تطوير الوسيلة اللعبية المبنية على ايدكابلي من عدة مستجيبين يتضمنون خبراء في الوسيلة ، وخبراء في المادة، وخبراء في التعليم، وطلاب الصف الحادي عشر.

هـ. الاختبار

الاختبار هو عبارة عن مجموعة من الأدوات التى تم إعدادها بشكل منهجى وموحد القياس أو الكشف عن سلوك المتقدمين للاختبار من خلال تقدمى الدرجات أو التقييمات بشكل موضوعي وفقا اللإجراءات

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٤. طريقة تحليل البيانات

تقنية تحليل البيانات التي استخدمت في هذا البحث هي

[٧٥] تمار أنجي داوود، مقدمة في أساليب ومناهج البحث العلمي، (عمان: دار اليازوري للنشر والتوزيع، ٢٠٢٥)، صـ١٤٥.

أ. تحليل البيانات الكيفية

البيانات الكيفية هي البيانات التي تتخذ شكل كلمات، وجمل، وصور، وفوتوغرافيات، ورسوم بيانية، ومشاعر.[٧٦] في هذا البحث، تم الحصول على البيانات من مصادر مختلفة، باستخدام أساليب متنوعة لجمعها، وهي: المقابلة العميقة، والمراقبة، والدراسة الوثائقية. [٧٧] أسلوب تحليل البيانات في هذا البحث مستمد من جمع البيانات الناتجة عن المراقبة والمقابلة، لمعرفة صلاحية واستجابة الطلاب تجاه وسائل الألعاب التعليمية ايدوكابلي *(Educaplay)*في تمكنهم من المفردات، وكذلك من نتائج التوثيق كدعم لهذا البحث.

ب. تحليل البيانات الكمية

تحليل البيانات الكمية هو النشاط الذي يتم بعد جمع البيانات من جميع الموضوعات أو المستجيبين أو مصادر بيانات أخرى.[٧٨] يُستخدم تحليل البيانات الكمية لقياس صلاحية الوسيلة المطورة من خلال مراقبة استجابات الخبراء والطلاب. تتم الحصول على هذه البيانات من نتائج استبيان تصديق المنتج وتجربة المنتج . تستخدم بيانات خبير الوسائط وخبير المادة لمعرفة ما إذا كانت الوسيلة المطورة صالحة للاستخدام أم لا، وذلك بالاعتماد على مقياس ليكرت المرفق.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[76] Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan,252
[77] Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan, 366.
[78] Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan,253.

يستخدم الباحث أيضًا اختبارَي القبلي والبعدي لمعرفة الفرق قبل وبعد استخدام هذه الوسيلة، ويستخدم اختبار *T* لمعرفة ما إذا كانت الوسيلة مفيدة أم لا، وذلك باستخدام تطبيق*SPSS*

أ). تحليل استبيانات الصلاحية

تحليل البيانات في عملية التصديق لفحص صلاحية وسائل الألعاب المركبة على منصة ايدوكابلي *(Educaplay)* في اتقان المفردات، يقوم بها خبراء الوسائل وخبراء المادة لاختبار ملاءمة وسيلة التعليم و المادة. تم تحويل نتائج استبانة التحقق من الخبراء باستخدام مقياس ليكرت.[٧٩]

٤ مقايس لكير ت جدول

بَدَائِلُ الإِجَابَةِ	الدرجة
مُوَافِقٌ تَمَامًا	١
مُرْتَفِعٌ	٢
شِبْهُ مُرْتَفِعٍ	٣
مُنْخَفِضٌ	٤
مُنْخَفِضٌ جِدًّا	٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[79] Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan, 166-167

الصيغة التي تُستخدم في حساب نتيجة التصديق لكل معيار، وهي ملاءمة المادة، واللغة، والعرض والوسيلة وإستجابات الطّلاب للحصول على النسبة المئوية كما يلي.[٨٠]

$$P(\%) = \frac{\text{مجموع درجات نتائج جمع البيانات}}{\text{الدّرجة القصوى}} \times ١٠٠\%$$

تفسير الدرجات 5 جدول

النِّسْبَةُ	فِئَةٌ
ناقص جدًّا	٠% - ٢٠%
ناقص	٢١% - ٤٠%
متوسط	٤١% - ٦٠%
جيد	٦١% - ٨٠%
جيد جدًّا	٨١% - ١٠٠%

باسناد الى الجدول اعلاه فان اللعبة الوسيلة المبنية على اديوكبلاي التي صنعها الباحث اذا تم تحقيق الشروط في بعض جوانب صلاحية المادة وصلاحية الوسيلة وصلاحية الاستخدام فانها يصنف كوسيلة جدا ملائمة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[80] D.A.P.F.S.P. editor, *Prosidings Conference of Elementary Studies 2020 : Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial* (UMSurabaya Publishing, 2022) <https://books.google.co.id/books?id=gSuEEAAAQBAJ>.

ب). تحليل اختبار الفعالية بتحليل اختبار ت

تم الحصول على بيانات هذا البحث من خلال إجراء اختبار لتلاميذ قبل تنفيذ عملية التعلم وبعدها، وذلك في صورة الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وقد أُجري هذا الاختبار على مجموعة واحدة، وهي المجموعة التجريبية التي تلقت المعالجة باستخدام وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب من خلال منصة إيدوكابلاي وبعد جمع بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، أجرت الباحثة اختبار الفرضية لمعرفة ما إذا كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية بين نتائج تعلم التلاميذ قبل استخدام وسيلة التعلم القائمة على اللعبية إيدوكابلاي وبعد استخدامها. وقد أُجري اختبار الفرضية باستخدام اختبار "ت" للعينات المترابطة *(Paired Samples t-Test).*

اختبار ت هو أسلوب تحليلي يمكن استخدامه لتحديد ما إذا كان هناك فرق معنوي بين متوسطي عينتين أم لا (رسيدي وفاضلي، ٢٠١٨). [٨١] في سياق هذا البحث، استخدمت الباحثة اختبار "ت" للعينات المترابطة *(Paired Samples t-Test)* ، وهو اختبار مقارن يُستخدم لمعرفة ما إذا كان هناك فرقٌ ذو دلالةٍ إحصائية في متوسط القيم بين قياسين مترابطين. وفي هذا البحث، تتمثل البيانات المترابطة في نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للمجموعة نفسها من التلاميذ. ولذلك، استُخدم اختبار "ت" للعينات المترابطة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

[81] Hari Sugiharto Setyaedhi, Rusijono, dan Ardianik, *Uji T Uji Komparatif dua Parameter rata-rata (Perhitungan Manual dan SPSS)* (Makassar: Nasmedia,2025), 3.

لمعرفة ما إذا كان استخدام وسيلة التعلم القائمة على اللعبة إيدوكابلاي يحدث تأثيرا ذا دلالة إحصائية في نتائج تعلم التلاميذ.مختلفين.[٨٢]

من خلال هذا الاختبار، تريد الباحثة أن تعرف هل لاستخدام وسيلة أديوكليب تأثير ذو دلالة في تحقيق إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام المهنية بتيمبوريجو. وبذلك، فإن اختبار "ت" للعينات المترابطة يُستخدم لاختبار فعالية وسيلة التعلم التي استخدمت في المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة. ولتسهيل عملية تحليل البيانات، استخدمت الباحثة برنامج *SPSS* الإصدار ٢٦.

تتضمن عملية اختبار الفرضية باستخدام اختبار "ت" للعينات *المترابطة (Paired Samples t-Test)* خطوتين رئيسيتين، وهما:

١. إذا كانت قيمة *Sig. (2-tailed)* أقل من ٠,٠٥، فإن ذلك يدل على وجود فرقٍ ذي دلالةٍ إحصائية بين نتائج التعلم في الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

٢. إذا كانت قيمة *Sig. (2-tailed)* أكبر من ٠,٠٥، فإن ذلك يدل على عدم وجود فرقٍ ذي دلالةٍ إحصائية بين نتائج التعلم في الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[82] S.K.M.M.K. Norfai, *ANALISIS DATA PENELITIAN (Analisis Univariat, Bivariat Dan Multivariat)* (Penerbit Qiara Media, 2022) <https://books.google.co.id/books?id=IY5-EAAAQBAJ>.

ج). تحليل استجابات التلاميذ

تُحسَب بيانات استجابة التلاميذ التي تم الحصول عليها من استبانة استجابة المتعلمين باستخدام المعادلة الآتية:

$$P(\%) = \frac{\text{مجموع درجات نتائج جمع البيانات}}{\text{الدّرجة القصوى}} \times ١٠٠\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الباب الرّابع

عرض البيانات وتحليلها

أ. تطوير الوسيلة التعليمية

أجري هذا البحث في الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية، تخصص الصيدلة، باستخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية، وهي لعبية منصة *Educaplay* التي يمكن الوصول إليها عبر الموقع الإلكتروني. وقد قام الباحث بتطوير منتجٍ تعليمي بهدف تطويره والتحقق من صلاحيته لاستعماله في مجال التعليم والتعلّم، وذلك من خلال تطبيق منهج البحث والتطوير *(R&D)* باستخدام نموذج .ADDIE ويشتمل نموذج *ADDIE* على عدة مراحل، وهي: مرحلة التحليل، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة التنفيذ، ومرحلة التقويم.

المرحلة الأولى في نموذج التطوير *ADDIE* هي مرحلة التحليل. في هذه المرحلة، يتم إجراء الملاحظات والمقابلات مع الأطراف المعنية لاستكشاف المشاكل أو الصعوبات التي تحدث أثناء عملية التعلم، وكذلك لتحديد احتياجات التعلم، لا سيما في تعلم اللغة العربية. يتم إجراء التحليل لتحديد احتياجات تطوير الوسائط بحيث يصبح التعلم أكثر إثارة للاهتمام وأسهل في الفهم.

تشمل مرحلة التحليل المكونات التالية:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

١. تحليل المناهج الدراسية

التعليم في المدارس الثانوية المهنية باب اسلام التي تستخدم منهج ميرديكا، يجب أن يتم التعلم بشكل نشط وتفاعلي ومتمحور حول الطالب. ومع ذلك، استنادًا إلى نتائج الملاحظة، لا تزال عملية التعلم في الفصل الدراسي لا تستخدم الوسائط التفاعلية، خاصة الوسائط القائمة على الألعاب والتي تتماشى مع مبادئ منهج ميرديكا .

٢. تحليل الاحتياجات

تظهر نتائج تحليل الاحتياجات أن المعلمين لا يزالون يستخدمون الكتب المواضيعية كمواد تعليمية دون استخدام أي وسائط تفاعلية، سواء رقمية أو غير رقمية. لذلك، ينسى الطلاب بسهولة المواد التي حفظوها، لأن عملية التعلم تركز فقط على الحفظ دون أي اختبارات أو أساليب داعمة أخرى يمكن أن تقوي ذاكرتهم . تتطلب هذه الظروف وسائل تعليمية رقمية قادرة على توفير تجربة تعليمية تفاعلية وجذابة، وتسهل على المعلمين إنشاء اختبارات متنوعة لتعزيز إتقان المفردات. وبالتالي، في هذه المرحلة، هناك حاجة إلى وسائل إعلامية يسهل الوصول إليها واستخدامها، وقادرة على عرض تصميمات بصرية جذابة وواضحة ومناسبة لخصائص الطلاب، بحيث تصبح عملية التعلم أكثر فعالية.

٣. تحديد متطلبات وسيلة الإعلام

أظهرت المقابلات والملاحظات أن الطلاب بحاجة إلى وسائط تفاعلية بسيطة وسهلة الوصول إليها رقمياً وقادرة على عرض تصميمات وسائط جذابة لتقليل ملل الطلاب. كما

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

كان التلاميذ أكثر تركيزاً وحماساً عند استخدام وسائط ذات عروض مرئية جذابة، مثل الألوان والأيقونات والصور الداعمة . لذلك، يجب أن تكون الوسائط التي يتم تطويرها قادرة على تلبية احتياجات الطلاب، أي أن تكون وسائط رقمية مثيرة للاهتمام وتفاعلية وسهلة الاستخدام وتدعم أنشطة التعلم النشط. بالإضافة إلى ذلك، يحتاج المعلمون إلى وسائط عملية وسهلة التشغيل وفعالة في تحسين إتقان المفردات.

٤. تحليل شخصية الطلاب

استناداً إلى نتائج المقابلات والملاحظات، تبين أن طلاب الصفين ١١ *A* و ١١ *B* في مدرسة بابوسلام الثانوية المهنية يميلون إلى الشعور بالملل من التعلم الرتيب . علاوة على ذلك، تُعقد دروس اللغة العربية في نهاية اليوم الدراسي، مما يجعل الطلاب أقل حماسًا وعرضة للنعاس وأقل تركيزًا على التعليم. بالإضافة إلى ذلك، يميل الطلاب أيضًا إلى نسيان المفردات التي تعلموها بسبب قلة التنوع في أساليب التدريس والوسيلة المستخدمة.

بناءً على نتائج التحليل أعلاه، يمكن استنتاج أن هناك حاجة إلى وسائط تعليمية تفاعلية تجذب اهتمام الطلاب وتتوافق مع المناهج الدراسية المستخدمة. يجب أن تكون هذه الوسائط قادرة على تقديم المواد بوضوح من خلال عروض مرئية جذابة ودعم عملية تعليمية نشطة وذات مغزى.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

و في سياق البحث والتطوير *(R&D)* ، توجد مرحلة التصميم ,تلعب مرحلة التصميم دوراً مهماً في ضمان أن ينتج عن البحث منتجات أو ابتكارات قابلة للتطبيق توفر فوائد عملية لعملية التعلم . كشف ديتر وشميت (Dieter dan Schmith) أن التصميم الجيد يتطلب التحليل والتوليف. [٨٣] تتضمن مرحلة التصميم في نموذج *ADDIE* عدة خطوات استراتيجية مترابطة، بحيث يبدأ الباحثون في هذه المرحلة بتصميم الوسائط بناءً على المعلومات التي تم جمعها.

تتضمن مرحلة التصميم في نموذج *ADDIE* عدة خطوات استراتيجية مترابطة. وهي كما يلي:

١. تحديد أهداف التعلم. في هذه المرحلة، يحدد الباحثون أهداف التعلم وفقًا لنتائج تحليل احتياجات الوسائط وتحليل شخصية المتعلم. ويقوم الباحثون بصياغة أهداف تعلم محددة وقابلة للقياس. وتتمثل نتيجة هذه المرحلة في صياغة أهداف تعلم واضحة، مثل قدرة المتعلمين على تذكر المفردات التي تعلموها وقدرتهم على إكمال الأسئلة أو الاختبارات باستخدام وسيلة ألعاب إيدوكابلي.

٢. تصميم سيناريوهات التعلم: قام الباحثون بعد ذلك بتطوير تدفقات تعليمية تصف كيفية استخدام لعبة إيدوكابلي *Educaplay* ، بدءًا من الأنشطة التمهيدية والأساسية والختامية. عند تطوير هذه السيناريوهات، صمم الباحثون سلسلة من الخطوات التي يجب اتخاذها، بدءًا من تقديم لعبة إيدوكابلي*Educaplay* ، وتقديم أمثلة على كيفية لعب الألعاب، وصولًا إلى إجراء أنشطة

[83] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: ALFABET, 2022),397.

التفكير. أسفرت هذه المرحلة عن سيناريو تعليمي منهجي وسهل التنفيذ، يمكن أن يكون بمثابة دليل إرشادي للمعلمين في تطبيق لعبة*Educaplay* في تدريسهم.

٣. تصميم أنشطة تعليمية. طور الباحثون أنشطة أشركت الطلاب بشكل مباشر في استخدام لعبة إيدوكابلي، مثل مراقبة عرض المفردات والصور الداعمة . محاولة لعب اللعبة وفقًا للتعليمات، بالإضافة إلى إكمال التمارين التفاعلية المتوفرة. وتتمثل نتيجة هذه المرحلة في سلسلة من الأنشطة التعليمية القائمة على التجربة المباشرة من خلال الألعاب الرقمية، والتي يمكن أن تساعد الطلاب على تعزيز مفرداتهم بطريقة أكثر إثارة للاهتمام وذات مغزى.

٤. عند تجميع المواد التعليمية، اختار الباحثون مادة ''الصحة'' لأنها وثيقة الصلة بمجال دراستهم، وهو الصيدلة. ركز الباحثون على مفردات ''الصحة''. تم تجميع المادة باستخدام تقنيات مختلفة في شكل أسئلة من خلال عدة قوالب، وهي تخمين الصور والبحث عن الكلمات والاختبارات. تم تجميع المواد مع التركيز على مهارات الاستماع والكتابة، بحيث لا يمارس الطلاب التعرف على نطق المفردات من خلال الصوت فحسب، بل يطورون أيضًا قدرتهم على التعرف على أشكال الحروف والعثور على المفردات العربية من خلال ألغاز البحث عن الكلمات. كانت نتيجة هذه المرحلة مواد تعليمية مصممة خصيصًا لخصائص طلاب الصف الحادي عشر، باستخدام لغة بسيطة وواضحة وسهلة الفهم.

٥. تطوير أدوات تقييم نتائج التعلم. صمم الباحثون أدوات تقييم لقياس قدرات الطلاب بعد استخدام ألعاب*Educaplay* ، مثل اختبارات إتقان المفردات وأوراق تقييم نتائج الألعاب. تم تطوير هذه الأدوات بما يتماشى مع أهداف التعلم المراد تحقيقها. وقد أسفرت هذه المرحلة عن

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

تطوير أدوات تقييم صالحة من حيث المحتوى وقادرة على قياس فعالية وسائط *Educaplay* في تحسين إتقان الطلاب للمفردات.

من هذه السلسلة من المراحل، تم تطوير تصميم لعبة *Educaplay* بشكل منهجي وهادف لإنتاج وسائط تعليمية ليست جذابة بصريًا فحسب، بل وظيفية وذات صلة وقادرة على تحسين جودة تعلم المفردات بين طلاب الصف الحادي عشر في المدارس الثانوية المهنية.

قامت الباحثة بتطوير المنتج وتصميمه بما يتناسب مع المادة المختارة. وقد صُمِّمت ألعاب إديوكابلاي لتكون جذابة ولتقدم تحديًا يليق بقدرات المتعلمين، مما يساهم في تعزيز دافعيةهم وزيادة مشاركتهم في عملية التعلم. في عملية تطوير الوسيلة اللعبية في إديوكابلاي، تم توفيق كل عنصر من عناصر اللعبة، بدءًا من اختيار نوع القالب، ومستوى صعوبة الأسئلة، وحتى العناصر البصرية المساعدة، بما يتناسب مع احتياجات طلاب الصف الحادي عشر. وتمَّ ذلك لكي لا تكون اللعبة مجرد مسلية فحسب، بل فعّالة أيضًا في مساعدة الطلاب على إتقان المفردات. وعلى إضافة إلى ذلك، فقد صُمِّمت اللعبة بشكل بسيط وسهل الاستعمال ليتمكن المتعلمون من التركيز على المادة دون أن يواجهوا صعوبات فنية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

أ- أما مراحل صنع لعبة إديوكابلاي فهي:

١- إفتح جوجل*google*، ثم اضغطي في خانة البحث على كلمة "إديوكابلاي"

٢- اضغط على موقع "إديوكابلاي"

٣- سجل الدخول إلى الحساب "إيدوكابلاي"، وإن لم يكن لديك الحساب، فأنشئ حسابًا جديدًا

٤- اضغط على "ألعاب جديدة *New* games" ثم اختاري قالب اللعبة

٥- بعد اختيار قالب اللعبة، اختار"إنشاء*create* ''

٦- أدخل السؤال والجواب.

٧- اضغط "الخيارات*Opsion* " لتنظيم اللعبة

٨- اضغط "المعلومات" لإعطاء عنوان للعبة

٩- اختار وظيفة "معاينة" قبل حفظ اللعبة لتجربة اللعبة التي تم صنعها، حتى تعرفي هل مظهرها ووظيفتها مناسبان أم تحتاجان إلى تحسين.

١٠- اضغط "نشرًا" إذا كان القالب جاهزًا للعب

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ب- مفهوم تطوير وسيلة اللعبية "إيديوكابلاي" هو:

في هذا البحث، وُضِعَت ثلاثة قوالب للتعليم في مادة اللغة العربية، وهي: خريطة الاختبار وقفزات الضفدع ولغز البحث عن الكلمات وفيما يلي مفاهيم تطوير وسيلة إيديوكابلاي لكل قالب منها

١- خريطة الاختبار

يتضمن مظهر خريطة الاختبارصورًا أو رسوماً تناسب المادة. في هذه المرحلة ، تضع الباحثة صورًا كارتونية مأخوذة من *Pinterest* أو من *Gemini* للذكاء الاصطناعي والمنتَجة من خلال التوجيه، لتكون الصور مطابقة لما تريده. ثم يشير المتعلمون إلى الصورة التي تناسب السؤال الموجود.



رسم توضيحي ١تصميم لعبة خريطة الاختبار



رسم توضيحي ٢استخدام جيميني للذكاء الصناعي

٢- قفزات الضفدع

يتمثل مظهر "قفزات الضفدع" في كويز يُجاب عليه بواسطة ضفدع يعبر النهر مستخدمًا أوراق اللوتس. وفي هذا البحث، تضع الباحثة الأسئلة والأجوبة من صور مأخوذة من "جيميني" للذكاء الاصطناعي أو من*Pinterest* ، كما تعرض الباحثة مقاطع صوتية لأصوات الأمراض المأخوذة من فيديوهات*TikTok* ، أو جملًا باللغة العربية تسجلها الباحثة بنفسها.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER



رسم توضيحي ٣ مظهر لعبة قفزات الضفدع

٣- لغز البحث عن الكلمات

يجرى اللعب في قالب *ورد سيرش بزل* عن طريق البحث عن الكلمات العربية بوصل الحروف بعضها ببعض حتى تتشكل الكلمة المطلوبة. وفي هذا البحث، قدمت الباحثة الأسئلة على شكل صور مستخرجة من موقع بينتريس أو من صنع ذكاء جيميني الصناعي.



رسم توضيحي ٤ تصميم لغز البحث عن الكلمات

في المرحلة التالية بعد عملية التصميم تأتي مرحلة التطوير. وفي هذه المرحلة تبدأ الباحثة بإنشاء وسيلة اللعب القائمة على منصة إديوكابلي وفقًا للتخطيط الذي وضع سابقًا. يشمل عمل التطوير إنشاء النموذج الرقمي مثل عنوان اللعبة، واختيار قالب اللعبة، وتعديل قواعد اللعبة كالبونس ووقت الإجابة، وكذلك تحديد طريقة تفاعل الطلاب مع اللعبة. يشمل عمل التطوير إنشاء النموذج الرقمي مثل عنوان اللعبة، واختيار قالب اللعبة، وتعديل قواعد اللعبة كالبونس ووقت الإجابة، وكذلك تحديد طريقة تفاعل الطلاب مع اللعبة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

وإلى جانب تطوير الوسيلة، تعد الباحثة في هذه المرحلة الأدوات المساعدة مثل كتاب الدليل وأدوات التقييم. ولما تنتهي الوسيلة، يجري خبير المادة وخبير الوسائل عملية التحقيق لتقييم صلاحية المحتوى والتصميم، ولمعرفة مدى ملاءمة الوسيلة لاحتياجات الطلاب. وإلى جانب تطوير الوسيلة، تعد الباحثة في هذه المرحلة الأدوات المساعدة مثل كتاب الدليل وأدوات التقييم. ولما تنتهي الوسيلة، يجري خبير المادة وخبير الوسائل عملية التحقيق لتقييم صلاحية المحتوى والتصميم، ولمعرفة مدى ملاءمة الوسيلة لاحتياجات الطلاب. تُستَخدَم مُدخلات الخبراء لتحسين وتنقيح الوسيلة قبل المواصلة إلى مرحلة التطبيق والتقييم. وهدف هذه المرحلة هو إنشاء وسيلة جيدة، جذابة، صالحة وفعالة لعملية التعلم، يعني:

أ- تطوير الاختبار باستخدام قالب خريطة الاختبار

خطوات صنع وسيلة اللعب في إديوكابلي بقالب ماب كويز كما يلي:

١- سجّل الدخول إلى حسابك في إديوكابلي ثم اختاري "*New Games*"

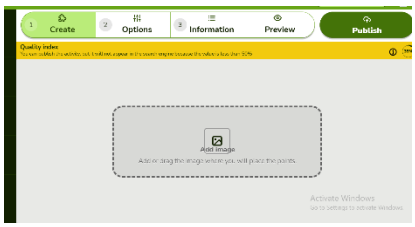
٢- اختر قالب "خريطة الاختبار" الذي يحتوي على صورة خريطة.



رسم توضيحي ٥شعار قالب خريطة الإختبار

٣- إنقر "*create*" ثم إضغط " أضِف الصّورة/ *"Tambahkan gambar*

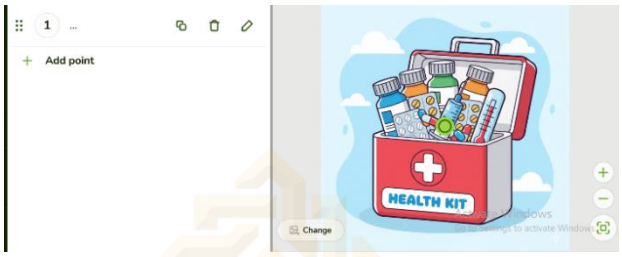
أضِف الصورةَ المناسبةَ للمادة التي تريد اختبارَها.



رسم توضيحي ٦ عرض إدخال الصورة في خريطة الاختبار

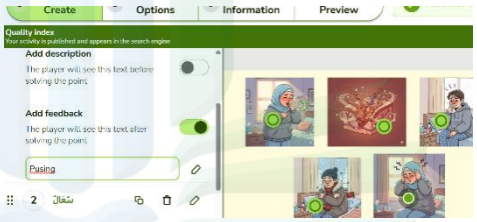
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٤- زاد الصّورة فسيظهر نقطة خضراء بشكل تلقائي كعلامة.



رسم توضيحي ١٧النقطة الخضراء على الصورة

٥- وجّه النقطة الخضراء إلى الشيء في الصورة الذي تريد أن تجعله سؤالا، ثم اكتب المفردات العربية التي يجب على الطلاب اختيارها وفقا للصورة المشار إليها. ثم اختر أحد الخيارات.



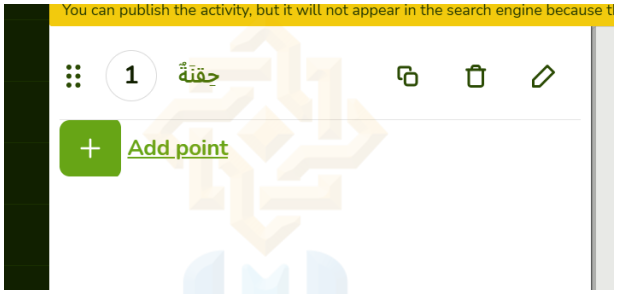
رسم توضيحي ١٨الخيارات المتاحة

في البند الأول، يستخدم غالبًا لتقديم التوجيهات، أو السياق، أو التعليمات، أو الشرح المختصر قبل بدء اللعبة، بينما يستخدم البند الثاني لتقديم الشرح، أو التصحيح، أو معلومات إضافية بعد أن يرى اللاعب نتيجة إجابته، ويمكن أن يستخدم أيضًا لتقديم التغذية الراجعة مثل عبارات التقدير. في صنع اللعبة في هذا النمط، اختار الباحث النقطة الثانية لأنها تهدف إلى تقديم معلومات على شكل معنى الصورة التي يُختارها مما يسهل على المتعلمين فهم المفردات المقدمة وربطها بالتصورات المرتبطة، وبذلك تصبح عملية التعلم أكثر تفاعلاً وتُسهل تعزيز فهم المفردات يؤكد ريتشارد إي. ماير أهمية تطبيق مبادئ الملتيميديا لتعظيم فعالية التعلم المستند إلى التقنية. ويبين أنه عند جمع

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

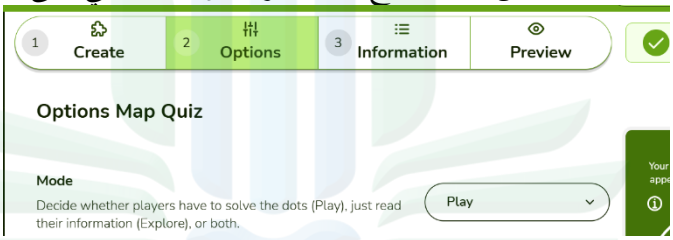
الكلمات والصور بشكل ذي معنى، يمكن للتعلم الملتيميديا أن يحسن قدرة المتعلمين على تذكر المعلومات ونقلها إلى سياق آخر.[٨٤]

٦- فإذا أدخلتِ السؤال والجواب، فاضغطي على رمز الزائد لإضافة سؤال تحت السؤال الرقم واحد، وهكذا فيما يأتي من الأسئلة، فسيظهر تلقائيًا ذلك النقطة الخضراء.



رسم توضيحي ٩ عرض إضافة السؤال

٧- بعد الانتهاء من إعداد جميع الأسئلة والأجوبة، اضغطي على *"Option"* لتنظيم اللعبة.



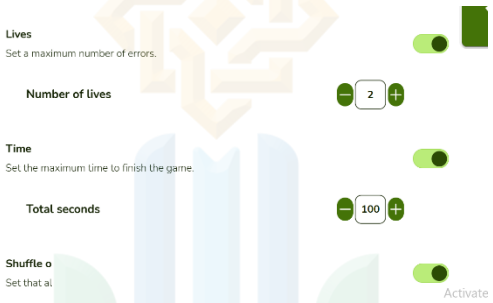
رسم توضيحي ١٠ عرض الخيارات

٨- وبعد ذلك قامت الباحثة بتفعيل آلية منح فرصة إضافية للطلاب مرتين إذا أخطؤوا في الإجابة عن السؤال. ويهدف ذلك إلى بناء الصمود النفسي والدافعية لتصحيح الأخطاء دون خوف من الفشل. ويتسق ذلك مع مبادئ تعلم قائم على اللعبة، التي تؤكد على المشاركة النشطة، والخبرة المباشرة، وإتاحة الفرصة للتجربة مجددًا داخل اللعبة.[٨٥]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

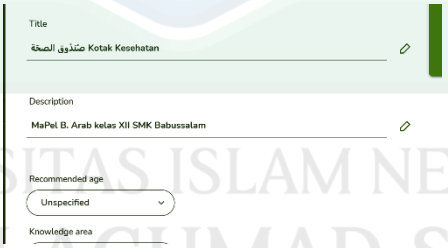
[84] Dr. Suhud Aryana and others, *Model Pembelajaran JEMPITA (Joyful, Experiential, Meaningful, Personalized, Integrated Technology, and Sustainability-Oriented) Berlandaskan Teori Deep Learning Dan Kompetensi Abad 21 Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*.
[85] Silfia, Ulfa, and Basir, 'Penerapan Strategi Game-Based Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Globalisasi'.

٩- ثم يمنح الوقت لأداء هذه اللعبة، وفي هذا البحث يقدم الباحث زمناً للإجابة قدره مئة ثانية، بمعدل عشرين ثانية لكل سؤال، بهدف أن يتركز المتعلمون تركّزاً تاماً ويشعروا بالتحدي. ورغم ذلك، وفقاً للنظرية التي سبق شرحها، وهي نظرية التدفق لميهالي، فإنه يوضح أن التعلم الأمثل يحدث عندما ينخرط المتعلمون انخراطاً تاماً في نشاط محدٍ يتسم بالتحدي.[٨٦]



رسم توضيحي ١١ واجهة إعداد الوقت والمكافأة

١٠- إنقر على *"Information"* لإدراج العنوان ووصف التعلم في لعبة*Map Quiz* ، ثم اختر المجال العلمي الذي يناسب المادة المستخدمة في خانة.*"Knowledge Area"*



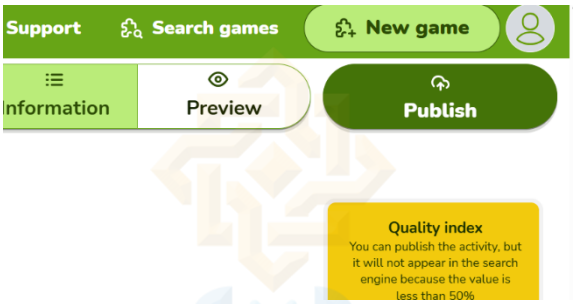
رسم توضيحي ١٢ عرض إدخال المعلومات

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[86] Dr. Suhud Aryana and others, *Model Pembelajaran JEMPITA (Joyful, Experiential, Meaningful, Personalized, Integrated Technology, and Sustainability-Oriented) Berlandaskan Teori Deep Learning Dan Kompetensi Abad 21 Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*.

١١- اضغط على *"Review"* قبل نشر اللعبة للتأكد من أن اللعبة التي تم إنشاؤها مطابقة للمتطلبات.

١٢- في المرحلة الأخيرة، اضغط على*Publish*



رسم توضيحي ١٣ ميزة النشر

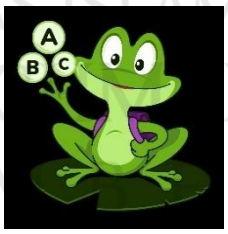
ب- تطوير لعبة مسابقة المفردات في اللغة العربية باستخدام*Froggy Jumps*

وأما الخطوات لصنع اللعبة في لعبة *Froggy Jumps* فهي:

١- سجلي الدخول إلى حسابك في*Educaplay* ، ثم اختاري*."Create"*

٢- اختاري قالب *Froggy Jumps* الذي يحمل رمزاً على شكل ضفدع.

٣- أدخل السؤال والإجابة في المكان المخصص لهما. في هذا البحث، أعدّت الباحثة الأسئلة



رسم توضيحي ١٤ شيغار Froggy Jump s

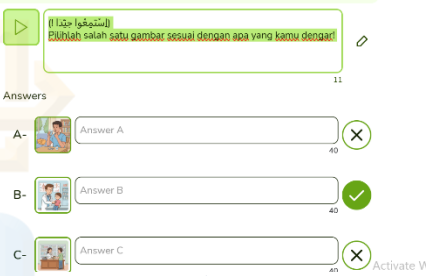
باستخدام عدة مهارات، وهي مهارة الاستماع، والكتابة، وكذلك أسئلة القواعد. وقد قدّمت الباحثة الأسئلة على هيئة صور أو نصوص أو تسجيلات صوتية، كما يجوز دمجها، مثل الدمج بين النص والصوت أو بين الصورة والنص. وفقاً لما أشار إليه ريتشارد إي. ماير،

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

أستاذ علم النفس في جامعة كاليفورنيا بسانتا باربارا، فإنه يؤكد أهمية مبادئ الوسائط المتعددة في تعظيم عملية التعلم المعززة بالتقنية، ويبين أن التعلم المتعدد الوسائط يساهم في زيادة الاحتفاظ ونقل المعرفة.[٨٧]



رسم توضيحي ١٦ صورة سؤال مهارة الاستماع مع إجابة على شكل صورة.



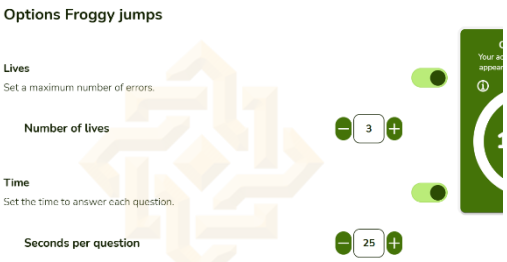
رسم توضيحي ١٥ صورة سؤال مهارة الاستماع مع إجابة على شكل جملة.

٤- إنقر على *"Option"* لضبط إعدادات اللعبة. قدّمي حدًا زمنيًا للإجابة على كل سؤال، وذلك لغير تقصير الوقت فقط، بل ليتمكن المتعلمون من التركيز على ما يقومون به. وبذلك سيختبر المتعلمون حالة "التدفق*(Flow)* "، وهي حالة يكون فيها الطالب منغمسًا كليًا، ويشعر بالتحدي إيجابيًا، ويستمتع بعملية التعلم حتى يبدو الوقت كأنه لم يمر. وذلك هو ما أفصله ميهالي، والذي يبين أن التعلم الأمثل يحدث عندما ينخرط المتعلمون انخراطًا تامًا في أنشطة تحتوي على تحدي، ولكنها تبقى مناسبة مع قدراتهم.[٨٨]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[87] Bariah and others, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*.
[88] Dr. Suhud Aryana and others, *Model Pembelajaran JEMPITA (Joyful, Experiential, Meaningful, Personalized, Integrated Technology, and Sustainability-Oriented) Berlandaskan Teori Deep Learning Dan Kompetensi Abad 21 Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*.

٥- ثم، أعطت الباحثة مكافأة في شكل فرصة إضافية إذا أخطأ الطالب في الإجابة. وهذا يتماشى مع مبدأ التعلم القائمة على لعبية، الذي يركز على التعلم من خلال المشاركة النشطة والتجربة المباشرة وفرصة إعادة المحاولة في اللعبة.[٨٩]



رسم توضيحي ١٧ عرض الوقت وخيارات المكافآت في قفزات الضفدع

٦- انقر على "معلومات" لملء عنوان اللعبة ووصفها، واختر مجال المعرفة الذي تم إنشاؤه .

٧- انقر على "معاينة" لتجربة أو تصحيح اللعبة التي قمت بإنشائها قبل نشرها .

٨- ثم انشر .

ج- إنشاء ألعاب إيدوكابلي قالب لغز البحث عن الكلمات

١- اختر قالب لغز البحث عن الكلمات

٢- يمكن أن يكون مدخل السؤال نصًّا للمفردات أو صورة أو مزجًا بينهما. ولكن في هذه الحالة، تقتصر الباحثة على تقديم أسئلة في صورة رسوم فقط، تطابق المواد التي تم تعلمها أو حفظها، بهدف إيجاد جوّ أكثر تحديًا وتحفيز المتعلمين على التفكير النقدي. وفقًا لنظرية التدفق التي

[89] Silfia, Ulfa, and Basir, 'Penerapan Strategi Game-Based Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Globalisasi'.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

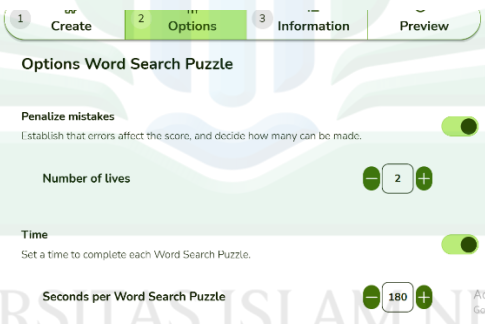
طرحها *Mihaly Csikszentmihalyi*، والتي تبين أن التعلم الأمثل يحدث عندما ينخرط المتعلمون انخراطًا تامًا في نشاط يشكّل تحديًا لهم، ولكنه يظل مناسبًا لمستوى قدراتهم.[٩٠]



رسم توضيحي ١٩ عرض لإضافة الصور.

رسم توضيحي ١٨ أسئلة في شكل صور تم إدخالها

٣- انقر على "خيار" لإعداد اللعبة. في لعبة البحث عن الكلمات، أعطت الباحثة ما مجموعه ١٨٠ (مئة وثمانين) ثانية لإكمال ٥ أسئلة. بالإضافة إلى ذلك، أضافت الباحثة أيضًا خيارًا إضافيًا، وهو فرصة العودة إلى الوراء إذا أجاب اللاعب على سؤال بشكل خاطئ.



رسم توضيحي ٢٠ إعداد الوقت والمزية.

٤- ب انقر على "معلومات" لتقديم عنوان اللعبة ووصف لها. في هذا النموذج، يقدم الباحث عنوان اللعبة وفقًا للمواد التي يتم دراستها، وهي "الصّحّة"، ويقدم وصفًا لها إذا كانت اللعبة مخصصة لتعلم اللغة بشكل خاص .

[90] Dr. Suhud Aryana and others, *Model Pembelajaran JEMPITA (Joyful, Experiential, Meaningful, Personalized, Integrated Technology, and Sustainability-Oriented) Berlandaskan Teori Deep Learning Dan Kompetensi Abad 21 Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

٥- بمجرد الانتهاء من كل شيء، انقر على ''*Pre-view*'' للتأكد من أن اللعبة قد تم إنشاؤها بشكل صحيح .

٦- ثم انقر أخيرًا على ''*Publish*''، وسيتم حفظ اللعبة تلقائيًا.

د- خطوات استخدام وسيلة التعلمية بلعبة إيدوكابلي:

قبل تنفيذ التعليم باستخدام وسيلة اللعبية في*Educaplay* ، يقوم المعلّم بتقسيم المتعلمين إلى خمس مجموعات. وبعد ذلك، تُجري الباحثة قرعةً لتحديد المجموعة التي ستلعب اللعبة أولًا.

١- خريطة الاختبار

أ) في المرحلة الأولى، تُعطى المجموعة الأولى فرصة لاختيار السؤال في خريطة الاختبار *(Map Quiz)*بحرية وفقًا لاختيارهم وهكذا مع المجموعة التالية، حتى يتبقى سؤال واحد فقط ولا توجد خيارات أخرى. تهدف حرية الاختيار هذه إلى تلبية حاجة الطلاب إلى الاستقلالية. وفقًا لنظرية تقرير المصير *(SDT)* التي وضعها ديسي ورايان، تنشأ الدوافع الجيدة للتعلم عندما يتم تلبية ثلاث احتياجات أساسية، وهي الاستقلالية والكفاءة والتواصل الاجتماعي.[٩١] في الألعاب التعليمية، تَنْعَكِسُ الاستقلالية في حرية اللاعبين في اختيار الأنشطة أو مسارات الإنجاز أو التحديات التي يرغبون في إكمالها. ومن خلال منحهم فرصة الاختيار، يشعر الطلاب بأنهم يتحكمون في تعلمهم. يؤكد روتليدج *Rutledge* وزملاؤه أن جزءًا من جاذبية هذه

[91] Harjana, *Perilaku Kesehatan: Kumpulan Teori Dan Penerapan*.

النشاط يكمن في طابعه الطوعي، وأن اختيار المشاركة بنفسك يوفر مستوى من التحكم للمتعلمين يزيد من مشاركتهم وشعورهم بالاستقلالية.[٩٢]

ب) بعد ذلك، طُلاب منهم اختيار الصور وفقًا للتعليمات الواردة في الأسئلة.

ج) بمجرد النقر على النقطة، يقوم النظام مباشرة بتقديم تغذية راجعة تبين ما إذا كان الاختيار صحيحًا أم خطأ.

د) إذا كان الجواب صحيحًا، يحصل اللاعب على نقاط ويمكنه المتابعة إلى النقطة الخضراء التالية.

ح) إذا كان الجواب خطأ، يقوم النظام بوسم ذلك الجواب بعلامة (X) حمراء، ولكن إذا وجد بونَس، فسيظهر رمز قلب أحمر.

ط) يواصل اللاعب اللعب باختيار النقاط حتى تنتهي جميع الأسئلة أو ينفد الوقت المحدد.

ي) بعد انتهاء اللعبة، يقوم النظام بحساب الدرجات استنادًا إلى عدد الأجوبة الصحيحة، والوقت، وقواعد البونَس أو العقوبة المطبقة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٢- قفزات الضفدع

أ) تعرض اللعبة سؤالًا أو كلمة أو مفردة يجب على المتعلم فهمها.

[92] Rutledge and others, 'Gamification in Action: Theoretical and Practical Considerations for Medical Educators'.

ب) على الشاشة، توجد ثلاث أوراق من اللوتس تشكّل مواقع لقفزات الضفدع "فروجي". ويحتوي كلّ صورة من تلك الأوراق على خيار واحد من خيارات الإجابة.

ج) يوجّه الطّلّاب الضفدع ليقفز إلى إحدى أوراق اللوتس التي تحمل الإجابة التي يراها صحيحة.



رسم توضيحي ٢١ عرض لعبة قفزات الضفدع

د) إذا كان خيار الإجابة صحيحًا، ينجح الضفدع في القفز إلى ورقة اللوتس التالية، ويحصل اللاعب على نقاط.

ح) إذا كان خيار الإجابة خطأ، فإن الضفدع يغرق.

ط) يواصل اللاعب حلَّ الأسئلة واحدًا تلو الآخر حتى تنتهي جميع مراحل القفز، والتي تتمثل في صورة ضفة النهر.

ي) في نهاية اللعبة، يحصل المتعلم على درجات استنادًا إلى عدد الأجوبة الصحيحة.

٣- لغز البحث عن الكلمات

أ) توجد قائمة من المفردات أو الكلمات التي يجب على المتعلم إيجادها داخل مربع الحروف.

ب) يُطلب من المتعلم البحث عن تلك الكلمات أفقيًا وعموديًا وقطريًا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ج) بعد العثور على الكلمة، يقوم المتعلم بتظليل حروفها عن طريق سحب المؤشر أو بالنقر على الحروف من بداية الكلمة إلى نهايتها.

د) إذا كانت الكلمة المختارة صحيحة، فسيقوم النظام بتمييز الكلمة في صندوق الرسائل وشطبها من قائمة الكلمات المطلوب البحث عنها .

ح) إذا كان الجواب خطأ، فإن النظام لا يمنح نقاطًا، وتزول تلقائيًا عملية تظليل الحروف، ويجب على اللاعب المحاولة مرة أخرى حتى يعثر على تسلسل الحروف الصحيح.

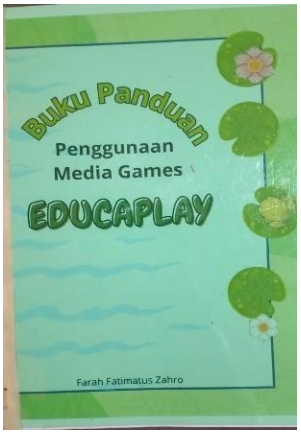
ط) يواصل الطلاب البحث عن كلمات أخرى حتى تكتمل قائمة المفردات أو تنتهي المدة المحددة.

ي) يحصل الطلاب على درجات بناءً على عدد الكلمات التي يعثرون عليها.

د- كتاب دليل وسيلة اللّعبيّة في إيديوكابلاي

تم تجميع هذا الدليل كملحق لاستخدام لعبة *Educaplay* التعليمية. يهدف هذا الكتاب إلى مساعدة المعلمين في إنشاء ألعاب من خلال منصات عملية، لا سيما في استخدام التكنولوجيا المتقدمة بشكل متزايد لطلاب المدارس الثانوية المهنية في الصف الحادي عشر. يحتوي الكتاب على إرشادات عملية حول أهداف التعلم وخطوات إنشاء واستخدام الوسائط أثناء عملية التعلم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



رسم توضيحي ٢٢ كتاب ارشادات استخدام ألعاب إديوكابلي

في هذه المرحلة، قام الباحث بتنفيذ تجربة استخدام الوسيلة التعليمية وهي لعبية إديوكابلي في مدرسة باب السلام الثانوية المهنية. وبعد أن تم التأكد من صحة الوسيلة والمادة وأدوات التعلم من خلال عملية التحكيم، بدأ الباحث بتطبيقها في أنشطة التعلم والتدريس. في هذه المرحلة، تنفذ الباحثة اختبار تنفيذ استخدام وسيلة التعليم المتمثلة في لعبة إيدوكابلي في مدرسة باب السلام الثانوية المهنية. وبعد أن ثبتت صحة الوسيلة والمادة وأدوات التعلّم من خلال عملية التحقق، بدأت الباحثة بتطبيقها في أنشطة التعلّم والتدريس.

تمت منفذة هذه المرحلة من التنفيذ في المدرسة الثانوية المهنية، على طالبات الصف الحادي عشر (الصف التجريبي)، في مادة اللغة العربية بموضوع الصحة. وقد أجري التطبيق من خلال التعلم الوجاهي في أربع لقاءات. في اللقاء الأول تم أداء الاختبار القبلي وتعميق المادة، ثم في اللقاءات من الثاني إلى الرابع تم تسميع المفردات مع تطبيق الوسيلة. وفي اللقاء الأخير، وبعد الاستخدام الفعلي للوسيلة، أجري الاختبار البعدي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

قبل تنفيذ التجربة، قامت الباحثة بالاتفاق مع معلمة الصف لتحديد وقت التنفيذ، ومواءمة سيناريو التعلم، وللتأكد من ملاءمة الوسيلة المستخدمة لواقع الصف. أما خطوات تنفيذ أنشطة التعلم فتم عرضها في الصورة التالية.



رسم توضيحي ٢٤ المعلمة أو الباحثة تقوم بتعريف نفسها وتبدأ بعرض المادة.



رسم توضيحي ٢٣ المعلمة أو الباحثة تقوم بتعميق المادة.

تُظهر الصورة أعلاه أن الباحثة كانت تجري تعميق المادة، ثم تلاه إعادة شرح المادة في اللقاء اللاحق لطالبات الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية المهنية باب السلام، ويتبع ذلك تطبيق الوسيلة التعليمية ألا وهي ألعاب «إيديوكابلي.



رسم توضيحي ٢٦ طالبة تسمع المفردات

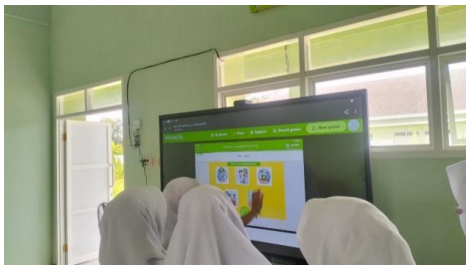


رسم توضيحي ٢٥ طالب يسمع المفردات

تظهر الصورة أعلاه أن الباحثة تستقبل تسميع المفردات بعد انتهائها من شرح المادة في اللقاء الأول.



رسم توضيحي ٢٧ الطلاب يلعبون لعبة مسابقة لخرائط.

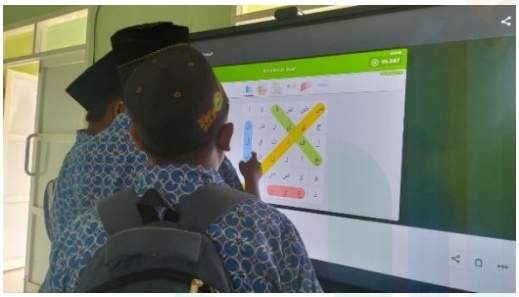


رسم توضيحي ٢٨ الطالبات يلعبن لعبة مسابقة الخرائط.









تظهر الصورة أعلى استخدام وسيلة الّعبيّة إيديوكابلاي بمرافقة المعلم أو الباحث.





تظهر الصورة أعلاه الطلاب وهم يعبرون عن آرائهم في استمارة الرد على وسيلة التعليمية العبيّة إيديوكابلاي

ب. صلاحية الوسيلة التعليمية

١. التحقق من الخبراء

في هذه المرحلة، تُقَوَّمُ المادة التي تم تطويرها من قبل طرفين، وهما خبير المادة وخبير الوسيلة التعليمية. يقيّم خبير المادة جودة محتوى التعلّم وفقًا لعدة جوانب، مثل وضوح عرض المواد عبر النصوص والصور والصوت، وملاءمة المواد لمستوى قدرات المتعلمين، وملاءمة المفردات لحياة الطلاب اليومية، وصحة المادة وفق قواعد اللغة العربية، واتساق المادة مع أهداف التعلّم.

كما يقوم خبير الوسايلة التعليمية بتقييم مدى صلاحية العرض واستخدام الوسيلة، ويشمل ذلك سهولة التشغيل، وجاذبية العرض البصري، ووضوح اللغة والكتابة، ونقاء الصور والصوت، والتفاعل الذي يحدث بين المعلم والمتعلمين، ووضوح التغذية الراجعة، وقدرة الوسيلة على تعزيز دافعية الطلاب ومشاركتهم.

وبعد إجراء عملية التقييم، يقدّم العالمان المحكّمان الدرجات والتعليقات التي تكون أساسًا للباحثة لإجراء المراجعة. وتُستخدم تلك المدخلات في تحسين وتطوير المنتج، لتصبح الوسيلة المطوَّرة أكثر صلاحية وفاعلية في عملية التعلّم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

أ- خبير الوسيلة التعليمية

تمّت عملية تحقيق الوسيلة التعليمية من قبل أستاذ متخصص في وسائل التعليم، وهو الأستاذ الدكتور زيبرهان الصّالح الماجستير. وتستخدم هذه التقييمات مقياسًا تصنيفيًا يتكوّن من:

SS مُوَافِقٌ جِدًّا = ٥

S مُوَافِقٌ = ٤

N مُحايِد= ٣

TS غيرُ مُوافِقٍ = ٢

ST غيرُ مُوافِقٍ أبدًا = ١

تُستخدم هذه الفئات التقييمية لتفسير مستوى صلاحية الوسيلة التعليمية وجودتها التي تم تطويرها. ويعبّر كلّ درجة يقدّمها خبير الوسائل التعليمية عن مقدار الموافقة تجاه الجوانب المقيمة، مثل سهولة الاستخدام، وجاذبية العرض، ووضوح اللغة، وجودة العرض الصوتي والبصري، ومستوى التفاعل، ووضوح التغذية الراجعة، وقدرة الوسيلة على تعزيز الانتباه ودافعية التعلّم لدى الطلاب. ومن خلال هذه الفئات، تستطيع الباحثة تحديد مستوى صلاحية المنتج بسهولة أكبر، وتمييز الجوانب التي تحتاج إلى التحسين لكي تصبح الوسيلة أكثر فاعلية عند استخدامها في عملية التعلّم.

تمّ إجراء عملية التحقق من قِبل خبير الوسيلة التعليمية يوم الاثنين الموافق ٣ نوفمبر ٢٠٢٥ دون أيّ تعديل. وفيما يأتي نتائج عملية التحقق من الوسيلة التعليمية:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

جدول 3 مقياس تقييم ألعاب إديوكابلي

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		SS/5	S/4	N/3	TS/2	ST/1
1	Media mudah dioperasikan		√			

2	Media dapat menarik perhatian siswa	√				
3	Bahasa yang digunakan dalam permainan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.		√			
4	Penulisan teks (huruf, tanda baca, ejaan) rapi		√			
5	Materi berupa gambar tampak jelas saat ditampilkan	√				
6	Materi berupa audio terdengar jelas	√				
7	Media mendorong interaksi antara guru dan peserta didik		√			
8	Media memberikan umpan balik (feedback) yang jelas atas jawaban siswa.	√				
9	Desain tampilan menarik	√				
10	Media mendorong aktivitas berpikir dan partisipasi siswa selama permainan.		√			
11	Media mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.	√				
Skor		**30**	**20**			
Jumlah		**50**				
Catatan masukan untuk perbaikan media :						

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ب- خبير المادّة

نُفذت عملية تحقيق صحة المادة من قبل خبير في مجال مادة اللغة العربية، وهو الأستاذ نظام همامي أبي جاندرا الماجستير تستخدم هذه التقييمات مقياسًا تصنيفيًا يتكون من:

٥ = مُوَافِقٌ جِدًّا SS

٤ = مُوَافِقٌ S

٣ =مُحايِد N

٢ = غيرُ مُوافِقٍ TS

١ = غيرُ مُوافِقٍ أبدًا ST

تستخدم هذه المقاييس التقييمية لوصف مستوى وضوح عرض المادة، ومدى مناسبتها لقدرات المتعلمين، وملاءمة المفردات، ودقة المادة بالنسبة لقواعد اللغة العربية، وكذلك تناسق المادة مع أهداف التعلم. وعلى هذا الأساس، فإن كل درجة يقدمها خبير المادة تبين مقدار صلاحية المحتوى المقدم في الوسيلة، وتقدم صورة عن الجوانب التي يجب الإبقاء عليها أو تحسينها.

أجريت المصادقة لدى خبير المادة في تاريخ ٤ نوفمبر ٢٠٢٥ مع بعض المقترحات. وفيما يلي نتائج تحقيق صحة المادة:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

جدول 4 مقياس تقييم المادة

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		SS/5	S/4	N/3	TS/2	STS/1
1	Materi disajikan secara jelas melalui tulisan, gambar, dan audio yang mudah dipahami peserta didik.		√			
2	Materi dalam permainan disusun secara sistematis dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.		√			
3	Kosakata yang disajikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	√				
4	Materi atau soal sesuai dengan kaidah bahasa Arab		√			
5	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	√				
Skor		**10**	12			
Jumlah		22				
Catatan masukan untuk perbaikan materi :						

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ج- اختبار قبلي و اختبار بعدي

تستخدم هذا المقياس لتقييم تطبيق الأسئلة في عملية التقويم التعليمي، ومستوى وضوح بنودها، وملاءمتها لخصائص المتعلمين، وفعالية الاختبار القبلي والاختبار البعدي في قياس فهم الطلاب للمادة المقدمة. فإن كل درجة يقدمها المقيم تجسّد مستوى صلاحية السؤال من منظور الممارس التعليمي، وتبيّن الجوانب التي تم إتقانها وتلك التي تحتاج إلى تحسين. وفيما يلي نتائج تحكيم خبير التعلم.

SS مُوَافِقٌ جِدًّا = ٥

S مُوَافِقٌ = ٤

N مُحايِد= ٣

TS غيرُ مُوافِقٍ = ٢

ST غيرُ مُوافِقٍ أبدًا = ١

جدول 5 مقياس تقييم أسئلة الاختبار القبلي وأسئلة الاختبار البعدي

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		ST/5	T/4	CT/3	R/2	SR/1
Kelayakan isi soal						
1	Soal sesuai Capaian Pembelajaran					
2	Soal sesuai dengan tujuan penelitian					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

3	Soal sesuai dengan tema *as -Shihah* (Kesehatan)					
Struktur Soal						
1	Terdapat identitas pada lembar soal tes yang jelas					
2	Terdapat petunjuk pengerjaan soal secara jelas dan mudah dipahami					
3	Pokok soal tidak memberi kunci jawaban					
4	Pokok soal memberi nomor yang berurutan					
5	Informasi pada soal jelas dan mudah dipahami					
Bahasa		ST/5	T/4	CT/3	R/2	SR/1
1	Bahasa yang digunakan mudah dan jelas					
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah					
4	Bahasa yang digunakan tidak bertele tele dan mudah dipahami					
5	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda					
Catatan saran dan perbaikan pada instrumen soal:						

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



رسم توضيحي ٢٩أسئلة الاختبار القبلي



رسم توضيحي ٣٠أسئلة الاختبار البعدي

د) استجابات االتلاميذ

تم جمع استجابات التلاميذ تجاه استخدام الوسائل التعليمية بعد تنفيذ التعلم باستخدام وسيلة هامس إديوكابلي في الصف التجريبي، وهو الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية. يهدف تعبئة هذا الاستبيان إلى التعرف على كيفية تعامل الطلاب مع الوسيلة التعليمية المستخدمة، وما إذا كانت هذه الوسيلة جذابة، سهلة الفهم، ممتعة، ومساعدة لهم في عملية فهم المادة المقدمة. وتعد هذه الاستجابات أساسًا لتقييم جودة الوسيلة وجاذبيتها من وجهة نظر التلاميذ.

فيما يلي مقياس التقييم المعد كما هو مبين في الجدول التالي.

٥ : مُوَافِقٌ جِدًّا / جَيِّدٌ جِدًّا

٤ : مُوَافِقٌ / جَيِّدٌ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

٣ : مُوَافِقٌ إِلَى حَدٍّ مَا

٢ : غَيْرُ مُوَافِقٍ إِلَى حَدٍّ مَا

١ : غَيْرُ مُوَافِقٍ

جدول 6 مقياس تقييم استجابات الطلاب تجاه الوسيلة التعليمية المستخدمة

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa pembelajaran dengan menggunakan media games Educaplay ini menarik					
2	Saya merasa pembelajaran menggunakan media games Educaplay ini tidak membosankan					
3	Desain dan gambar dalam permainan membuat saya semangat belajar.					
4	Soal dan kosakata dalam permainan sesuai dengan materi yang dijelaskan.					
5	Permainan ini melatih saya berpikir cepat dan tepat saat menjawab soal.					
6	Saya merasa senang saat bermain dan belajar menggunakan Educaplay.					
7	Permainan ini membuat saya termotivasi untuk belajar Bahasa Arab					
8	Saya ingin belajar Bahasa Arab lagi menggunakan permainan seperti ini.					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

أ- **تحليل البيانات**

يجرى تحليل البيانات في هذا البحث لتقييم صلاحية الوسيلة التعليمية المطورة وفعاليتها تجاه التلاميذ. وتم جمع البيانات من عدة مصادر، وهي: نتائج تقويم الخبير في الوسيلة التعليمية والخبير في المادة، وتقييم صلاحية أسئلة الاختبارين القبلي والبعدي، ونتائج درجات التلاميذ في الاختبارين القبلي والبعدي، وكذلك استجابات التلاميذ من خلال استبانة الرد. تشمل الأدوات المستخدمة لوحة التحقيق، والاختبار، والاستبانة التي وضعت وفقًا لمقياس التقييم أو المؤشرات الملائمة. وفيما يأتي تقدم عرضًا مفصلًا لنتائج تحليل جميع تلك الأدوات.

١- تقييم الوسيلة التعليمية

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		SS/5	S/4	N/3	TS/2	ST/1
1	Media mudah dioperasikan		√			
2	Media dapat menarik perhatian siswa	√				
3	Bahasa yang digunakan dalam permainan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.		√			
4	Penulisan teks (huruf, tanda baca, ejaan) rapi		√			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

5	Materi berupa gambar tampak jelas saat ditampilkan	√				
6	Materi berupa audio terdengar jelas	√				
7	Media mendorong interaksi antara guru dan peserta didik		√			
8	Media memberikan umpan balik (feedback) yang jelas atas jawaban siswa.	√				
9	Desain tampilan menarik	√				
10	Media mendorong aktivitas berpikir dan partisipasi siswa selama permainan.		√			
11	Media mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.	√				
Skor		**30**	**20**			
Jumlah		**50**				
Catatan masukan untuk perbaikan media :						

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المعادلة:

$$P(\%) = \frac{\text{مجموع درجات نتائج جمع البيانات}}{\text{اذرجة القصوى}} \times ١٠٠\%$$

$$P(\%) = \frac{٥٠}{٥٥} \times ١٠٠\%$$

$$P\,(\%) = ٩٠,٩١\% \,/\, ٩١\%$$

أما نتائج البحث التي قدمها خبير الوسائل التعليمية للوسيلة التعليمية "أديوكابلي" في تعلم المفردات، فقد تم الحصول على درجة إجمالية قدرها ٥٠ من درجة قصوى ٥٥ .وتدل هذه الدرجة على أن معظم الجوانب المقيمة قد لبت معايير الصلاحية المحددة.

ومن خلال حساب النسبة المئوية، تم الحصول على نتيجة قدرها ٩٠,٩١٪ /٩١٪، ووفقًا لتصنيف رضوان (٢٠١٠)، فإنها تقع في فئة " جيد جدًّا."

٢- تقييم خبير المادة

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		SS/5	S/4	N/3	TS/2	STS/1
1	Materi disajikan secara jelas melalui tulisan, gambar, dan audio yang mudah dipahami peserta didik.		√			
2	Materi dalam permainan disusun secara sistematis dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.		√			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

3	Kosakata yang disajikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	√				
4	Materi atau soal sesuai dengan kaidah bahasa Arab		√			
5	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	√				
Skor		**10**	12			
Jumlah		22				
Catatan masukan untuk perbaikan materi :						

المعادلة:

$$P(\%) = \frac{\text{مجموع درجات نتائج جمع البيانات}}{\text{الدّرجة القصوى}} \times ١٠٠\%$$

$$P(\%) = \frac{٢٢}{٢٥} \times ١٠٠\%$$

$$P\,(\%) = \ ٨٨\%$$

أما نتائج استبانة تقييم المادة لوسيلة الألعاب "أديوكابلي"، فقد تم الحصول على مجموع درجات قدره ٢٢ من درجة قصوى ٢٥ .ومن خلال حساب النسبة المئوية، تم التوصل إلى نتيجة قدرها ٨٨٪، ووفقًا لتصنيف رضوان (٢٠١٠)، فإنها تقع في فئة "جيّد جدًا."

٣- تحقيق أسئلة الاختبار القبلي والبعدي

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban

		ST/5	T/4	CT/3	R/2	SR/1
Kelayakan isi soal						
1	Soal sesuai Capaian Pembelajaran		√			
2	Soal sesuai dengan tujuan penelitian		√			
3	Soal sesuai dengan tema *as -Shihah* (Kesehatan)	√				
Struktur Soal						
1	Terdapat identitas pada lembar soal tes yang jelas		√			
2	Terdapat petunjuk pengerjaan soal secara jelas dan mudah dipahami	√				
3	Pokok soal tidak memberi kunci jawaban	√				
4	Pokok soal memberi nomor yang berurutan	√				
5	Informasi pada soal jelas dan mudah dipahami		√			
Bahasa		ST/5	T/4	CT/3	R/2	SR/1
1	Bahasa yang digunakan mudah dan jelas		√			
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik		√			
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah		√			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

4	Bahasa yang digunakan tidak bertele tele dan mudah dipahami		√			
5	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda		√			
Catatan saran dan perbaikan pada instrumen soal:						

$$P(\%) = \frac{\text{مجموع درجات نتائج جمع البيانات}}{\text{الدّرجة القصوى}} \times ١٠٠\%$$

$$P(\%) = \frac{٥٦}{٦٥} \times ١٠٠\%$$

$$P\ (\%) = ٨٦\%$$

بناءً على نتائج تقييم صلاحية وسيلة التعليم الألعابية باستخدام منصة إيدوكابلي، حصلت الوسيلة على تقييم من خبير الإعلام التعليمي بلغ ٥٠ درجة من أصل ٥٥ درجة، بنسبة مئوية قدرها ٩١٪، الأمر الذي يشير إلى أن هذه الوسيلة تقع ضمن فئة "جيد جدًا" . أما تقييم خبير المادة، فقد أسفر عن حصول الوسيلة على ٢٢ درجة من مجموع ٢٥ درجة، بنسبة مئوية قدرها ٨٨٪، مما يدل على أنها تندرج ضمن فئة "جيّد جدّا".

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ج. فعالية الوسيلة التعليمية

١. الاختبار القبلي والاختبار البعدي

أ- فيما يلي نتائج تقييم الاختبار القبلي والاختبار البعدي لتلاميذ الفصل التجريبي.

الرّقم	اسم التلاميذ	الاختبار القبليّ	الاختبار البعديّ
١	عبد الوافي	٥٠	٨٠
٢	أحمد ألف	٥٠	٨٠
٣	أحمد إلياس	٥٠	٧٠
٤	أحمد سيفي علي	٦٠	٩٠
٥	ألفيّة جونيار	٦٠	٩٠
٦	ألفيا برليانا فوتري	٥٠	٩٠
٧	أريني المعريفة	٦٠	١٠٠
٨	أرينا المعريفة	٦٠	١٠٠
٩	ديفا رمضان	٤٠	٨٠
١٠	فوسي	٦٠	٨٠
١١	إنتان بلقسط خميرة	٥٠	٩٠
١٢	إستي أيسيكا أرمنغتياس	٦٠	١٠٠
١٣	ليلة السكيّة	٦٠	٩٠
١٤	محمد فرحا عبد الله	٥٠	٩٠

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

١٥	مولنا إسحق	٧٠	٩٠
١٦	محمد أرض حبيب الله	٥٠	٨٠
١٧	محمد أليياندرو أدي ب	٦٠	٨٠
١٨	نور المزيّنة	٦٠	٩٠
١٩	فوتري دوي سافيّا	٦٠	٨٠
٢٠	ريزال أرجونا فوترا	٥٠	٨٠
٢١	سيتي عائشة ناندا ساري	٦٠	٨٠

فيما يلي نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لتلاميذ الصف الثاني عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية.

١) *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	55.7143	21	6.76123	1.47542
	POST TEST	86.1905	21	8.04748	1.75610

في هذا الجزء تعرض خلاصة الإحصاءات لنتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي لتلاميذ الصف الحادي عشر، وعددهم ٢١ تلاميذ، ٥٥,٧١ وقد قرب إلى ٥٦. أما متوسط درجات الاختبار البعدي فبلغ ٨٦.

٢) *Paired Samples Correlations*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	21	.420	.058

في هذا الجزء تعرض نتيجة الارتباط أو العلاقة بين البيانات أو المتغيرين، وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي. ويتبين من الجدول أن قيمة الدلالة الإحصائية (.Sig) بلغت ٠,٠٥٨، وهذه القيمة أكبر من ٠,٠٥. ووفقا لأساس اتخاذ القرار في اختبار الارتباط، فإذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية أكبر من ٠,٠٥، فإن ذلك يدل على عدم وجود علاقة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

٣) *Paired Samples Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-30.47619	8.04748	1.75610	-34.13936	-26.81302	-17.354	20	.000

يعلم أن قيمة الدلالة الإحصائية ((Sig. (2-tailed بلغت ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، وبناء على ذلك فهناك فرق ذو دلالة إحصائية بين نتائج تعلم اللغة العربية في بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وبناء على ذلك يستنتج أن استخدام وسيلة التعليمية إيدوكابلاي يسهم في تحسين نتائج تعلم التلاميذ من خلال زيادة تمكنهم من المفردات العربية.

٢. استجابة التلاميذ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

الرّقم	اسم التلاميذ	الدّرجات								إجمالي الدرجات
	السّؤال	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	
١	عبد الوافي	٥	٤	٤	٤	٣	٤	٤	٤	٣٢
٢	أحمد ألف	٥	٥	٥	٤	٣	٢	٣	٢	٢٩
٣	أحمد إلياس	٣	٤	٣	٣	٤	٤	٤	٤	٢٩
٤	أحمد سيفي علي	٥	٣	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٣٧
٥	ألفيّة جونيار	٥	٤	٣	٥	٥	٤	٥	٤	٣٥
٦	ألفيا برليانا فوتري	٥	٤	٥	٤	٤	٤	٥	٤	٣٥
٧	أريني المعريفة	٥	٢	٤	٤	٣	٥	٤	٥	٣٢
٨	أرينا المعريفة	٤	٣	٥	٤	٣	٤	٤	٥	٣٢
٩	ديفا رمضان	٤	٣	٤	٥	٤	٥	٤	٤	٣٣
١٠	فوسي	٥	٥	٢	٤	٤	٥	٤	٤	٣٣
١١	إنتان بلقسط خميرة	٤	٥	٤	٥	٤	٤	٥	٥	٣٦

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

١٢	إستي أيسيكا أرمنغتياس	٥	٥	٥	٥	٣	٥	٤	٥	٣٧
١٣	ليلة السكيّة	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٣٨
١٤	محمد فرحا عبد الله	٥	٣	٢	٤	٣	٣	٤	٢	٢٦
١٥	مولنا إسحق	٥	٤	٤	٣	٢	٤	٣	٥	٣٠
١٦	محمد أرض حبيب الله	٥	٣	٢	٤	٤	٤	٣	٢	٢٧
١٧	محمد أليياندرو أدي ب	٥	٥	٣	٥	٤	٥	٣	٣	٣٣
١٨	نور المزيّنة	٥	٤	٣	٥	٥	٥	٥	٥	٣٧
١٩	فوتري دوي سافيّا	٥	٣	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٣٧
٢٠	ريزال أرجونا فوترا	٥	٤	٤	٤	٣	٤	٤	٤	٣٢
٢١	سيتي عائشة ناندا ساري	٥	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٤	٣٦
	إجمالي درجات استبانة التقييم									**٦٩٦**

البيان:

$$P(\%) = \frac{\text{مجموع درجات نتائج جمع البيانات}}{\text{الدّرجة القصوى}} \times ١٠٠\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

$$P(\%) = \frac{٦٩٦}{٨٤٠} \times ١٠٠\%$$

$$P\ (\%) = ٨٢,٨٦\%$$

بناءً على نتائج حساب استبانة استجابات التلاميذ باستخدام معادلة النسبة المئوية، تم الحصول على مجموع درجات قدره ٦٩٦ من الدرجة القصوى البالغة ٨٤٠، مما أدى إلى الحصول على نسبة مئوية قدرها ٨٢,٨٦٪. ووفقًا لمعايير التقييم، تشير هذه النتيجة إلى أن استجابات التلاميذ تجاه وسيلة التعلمية القائمة على اللعبية تصنف ضمن فئة "جيد جدًا"، وبذلك يمكن الاستخلاص أن الوسيلة التعليمية المستخدمة تتمتع بمستوى عالٍ من القبول والملاءمة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الباب الخامس

المناقشة والتأويل

بناءً على نتائج البحث والمناقشة، تبين أن تطوير وسيلة التعلم القائمة على *Educaplay* اللعبية يتفق مع النظريات التي اتخذت أساسًا لهذا البحث. وتعد نظرية البنائية التي قدمها *Lev Vygotsky* النظرية الرئيسة المعتمدة في هذه الدراسة. وأظهرت نتائج البحث أن استخدام وسيلة التعلم القائمة على *Educaplay* اللعبية يساعد المتعلمين على بناء معارفهم بنشاط من خلال التفاعل مع بيئة التعلم. فمن خلال الأنشطة المتنوعة التي توفرها الوسيلة، لا يقتصر دور المتعلمين على تلقي المعلومات بصورة سلبية، بل يشاركون في عملية التفكير، وحل المشكلات، والحصول على التغذية الراجعة المباشرة عن إجاباتهم. وقد جعل ذلك عملية التعلم أكثر نشاطًا وتفاعلًا ومعنى، مما أسهم في تحسين تمكن المتعلمين من المفردات. وتتفق هذه النتيجة مع مفهوم منطقة النمو القريب - *(Zone of Proximal Development ZPD)* الذي يقضي بأن المتعلم يستطيع الوصول إلى مستوى أعلى من القدرة من خلال المساعدة أو التوجيه من المعلم، أو وسيلة التعلم، أو التفاعل مع الأقران. وفي هذا البحث، أدت وسيلة *Educaplay* دور أحد أشكال الدعم التعليمي *(Scaffolding)* من خلال تقديم الإرشادات، والتدريب التدريجي، والتغذية الراجعة المباشرة، مما ساعد المتعلمين على فهم المادة وتنمية تمكنهم من المفردات على نحو أمثل.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

فإن استخدام وسيلة التعلم القائمة على *Educaplay* اللعبية يدعم أيضًا النظرية السلوكية التي طرحها *B. F. Skinner* ، لأنها توفر المثيرات، والتعزيز *(Reinforcement)* ، والتغذية الراجعة المباشرة من خلال الدرجات، وعلامات الصواب والخطأ، والمكافآت التي تظهر في كل نشاط. وتشجع هذه التغذية الراجعة المتعلمين على تكرار السلوك التعلمي الصحيح، وتصحيح الأخطاء، وتحسين تمكنهم من المفردات تدريجيًا.

وتؤيد نتائج هذا البحث أيضًا نظرية *Richard E. Clark* و*Richard E. Mayer*، التي ترى أن توظيف التقنية والوسائل التعليمية التفاعلية يسهم في زيادة انخراط المتعلمين في عملية التعلم. فالخصائص التفاعلية التي تتضمنها وسيلة *Educaplay* جعلت عملية التعلم أكثر جاذبية وأقل رتابة، وأسهمت في زيادة انتباه المتعلمين، ومشاركتهم، وحماسهم أثناء سير عملية التعلم.

ومن جهة أخرى، تتفق نتائج هذا البحث مع نظرية تحديد الذات *(Self-Determination Theory / SDT)* التي قدمها *Edward L. Deci* و *Richard M. Ryan.* فقد أتاحت وسيلة *Educaplay* للمتعلمين فرصة التعلم بصورة أكثر استقلالًا، وقدمت لهم تحديات تناسب مستوى قدراتهم، كما وفرت لهم التغذية الراجعة والمكافآت التي تعزز الثقة بالنفس والدافعية للتعلم. وبذلك تحققت الحاجات النفسية الأساسية للمتعلمين، وهي الاستقلالية، والكفاءة، والترابط الاجتماعي، مما جعل عملية التعلم أكثر فاعلية ومعنى.

وبناءً على ذلك، ثبت أن نظرية البنائية لـ *Lev Vygotsky* باعتبارها النظرية الرئيسة، والمدعومة بالنظرية السلوكية لـ *B. F. Skinner* ، ونظرية الوسائط المتعددة لـ *Richard E.*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Clark*و*Richard E. Mayer*، ونظرية تحديد الذات*(SDT)* ، هي نظريات ملائمة لتكون أسسًا في تطوير وسيلة التعلم القائمة على *Educaplay* اللعبية. وقد بينت نتائج البحث أن تطبيق هذه النظريات أسهم في تحقيق صلاحية الوسيلة، ورفع دافعية المتعلمين ومشاركتهم في التعلم، وإثبات فعالية الوسيلة في تحسين تمكنهم من المفردات.

بناء على نتائج البحث والمناقشة، يرتبط هذا البحث بعدة دراسات سابقة استخدمت وسيلة تعلمية القائمة على منصة إيدوكابلاي .*(Educaplay)* وتعزز نتائج هذا البحث ما توصلت إليه إرمادية رحمادانتي، ونونيك زهريّة وزملاؤها، وسيف الجسياح، وديتا أيو ليستاري وزملاؤها، من أن وسيلة إيدوكابلاي تسهم في جعل عملية التعلم أكثر جاذبية، وتزيد من مشاركة المتعلمين، وتحقق نتائج تعلم أفضل. ويدل هذا التشابه على أن استخدام إيدوكابلاي كوسيلة تعليمية يمكن تطبيقه في مختلف المواد الدراسية والمراحل التعليمية مع تحقيق نتائج إيجابية.

يتميز بعدة جوانب تختلف عن الدراسات السابقة. فقد طورت هذه الوسيلة خصيصا لتعليم اللغة العربية في موضوع تمكن المفردات لطلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية، بينما طبقت الدراسات السابقة في معظمها على طلبة المدرسة الابتدائية أو المدرسة الابتدائية الإسلامية، وفي مواد دراسية كالرياضيات وتاريخ الثقافة الإسلامية، كما اختلفت أهدافها البحثية، مثل تنمية نشاط المتعلمين. وإضافة إلى ذلك، فقد طورت وسيلة إيدوكابلاي بما يتناسب مع خصائص طلبة المدرسة الثانوية الإسلامية، وجرى تقويمها من حيث الصلاحية، والتطبيق، والفعالية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

فهذا البحث لا يقتصر على تعزيز نتائج الدراسات السابقة في بيان فوائد استخدام إيدوكابلاي كوسيلة تعليمية، بل يقدم أيضا إسهاما جديدا من خلال تطوير وسيلة تعلم قائمة على ألعاب إيدوكابلاي لتحسين تمكن المفردات لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية. وقد أظهرت نتائج البحث أن الوسيلة المطورة استوفت معايير الصلاحية وفقا لنتائج تقويم الخبراء، وأمكن تطبيقها بكفاءة في العملية التعليمية، وثبتت فعاليتها في تحسين تمكن المفردات. ومن ثم، يوسع هذا البحث مجال تطبيق إيدوكابلاي في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية، ويمكن أن يكون مرجعا لتطوير وسائل تعلم تفاعلية في موضوعات مماثلة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الباب السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة

١. تطوير الوسيلة التعلمية

تم تطوير وسيلة التعلم القائمة على لعبة *Educaplay* في تمكن المفردات بنجاح باستخدام نموذج*ADDIE* ، الذي يشتمل على مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم. وأسفرت عملية التطوير عن إنتاج وسيلة تعلم تفاعلية قائمة على الموقع الإلكتروني، تضم عدة قوالب من الألعاب التعليمية، يعني *Word Search* و*Puzzle* و*Froggy Jumps* و*Map Quiz.* وقد صممت هذه الوسيلة بما يتناسب مع خصائص طلبة الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية تمبوريجو، وبما يتوافق مع أهداف تعلم المفردات في موضوع الصحة. وروعي في تطوير هذه الوسيلة تطبيق مبادئ التعلم التفاعلي، من خلال عرض المادة بصورة تدريجية، واستخدام الصور والصوت، وتحديد زمن للإجابة، وتقديم التغذية الراجعة الفورية، ومنح النقاط، وإتاحة فرصة إعادة المحاولة، مما أدى إلى إنتاج وسيلة تعلم مبتكرة وجذابة ومناسبة للاستخدام في تعليم اللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٢. صلاحية وسيلة التعليمية

بناءً على نتائج تقييم صلاحية وسيلة التعليم الألعابية باستخدام منصة إيدوكابلي، حصلت الوسيلة على تقييم من خبير الإعلام التعليمي بلغ ٥٠ درجة من أصل ٥٥ درجة،

بنسبة مئوية قدرها ٩١٪، الأمر الذي يشير إلى أن هذه الوسيلة تقع ضمن فئة "جيد جدًا" . أما تقييم خبير المادة، فقد أسفر عن حصول الوسيلة على ٢٢ درجة من مجموع ٢٥ درجة، بنسبة مئوية قدرها ٨٨٪، مما يدل على أنها تندرج ضمن فئة "جيّد جدّا".

٣. فعالية استخدام المنتج

بناءً على نتائج اختبار "ت" للعينات المترابطة *(Paired Samples t-Test)* ، بلغت قيمة الدلالة الإحصائية *(Sig. (2-tailed))* ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يدل على وجود فرقٍ ذي دلالةٍ إحصائية بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لدى الطلاب. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة التعلم القائمة على اللعبية إيدوكابلاي فعّال في تنمية إتقان المفردات لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة المهنية باب السلام تمبوريجو. كما تشير هذه النتائج إلى أن وسيلة إيدوكابلاي أسهمت في مساعدة التلاميذ على فهم المفردات العربية وتذكرها وإتقانها بصورةٍ أفضل بعد مشاركتهم في عملية التعلم باستخدام هذه الوسيلة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ب. الاقتراحات

١. الاقتراحات للاستفادة من الوسيلة التعليمية

أ- ينصح باستخدام وسيلة الألعاب التعليمية إيدوكابلي من قبل معلمي اللغة العربية كوسيلة داعمة في تعليم المفردات، خاصة في مرحلة التعزيز والتقويم بعد تقديم المادة، لتسهيل تذكر المتعلمين للمفردات التي تم تعلمها.

ب- يمكن للمعلم استخدام وسيلة التعليم الألعابية إيدوكابلي في التعليم الجماعي أو التعليم الفردي، بحيث يمكن تكييف استخدامها وفقًا لاحتياجات المتعلمين.

٢. الاقتراحات لتطوير الوسيلة التعليمية مستقبلًا

أ- لا تزال وسيلة الألعاب التعليمية إيدوكابلي محدودة في مادة المفردات بموضوع الصحة، لذلك يوصى في البحوث القادمة بتطوير المادة في موضوعات أخرى أو الاقتصار على تركيز التعليم على مهارة واحدة فقط.

ب- يمكن في التطوير اللاحق إضافة تنوع في أنواع الألعاب ومستويات درجة الصعوبة، بحيث تتناسب الوسيلة مع تنوع قدرات المتعلمين.

ج- يوصى في البحوث القادمة بتجربة وسيلة التعليم على عدد أكبر من المشاركين أو في مراحل تعليمية مختلفة للحصول على نتائج أكثر شمولًا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

قائمة المراجع

قسمن، عدي. "وسائل التعليم واستخدامها في تعليم اللغة العربية ."*مجلة عربية: مجلة دراسات اللغة العربية*، المجلد ١٠، العدد ١، يونيو ٢٠٢١، الصفحات ١—١٨.تم الاسترجاع من https://doi.org/10.47498/arabiyya.v10i1.471:

اليونسكو .*لماذا يحتاج العالم إلى مدارس سعيدة؟ تقرير عالمي حول العلاقة بين السعادة في المدرسة وجودة التعليم* .باريس: منشورات اليونسكو، ٢٠٢٥.

ماهر إسماعيل صبري محمد .*من الوسائل التعليمية إلى تكنولوجيا التعليم: الجزء الأول* .ط. مزيدة ومنقحة. جمهورية مصر العربية: سلسلة الكتاب الجامعي العربي، ٢٠٠٩م / ١٤٣٠هـ.

فريق التميّز التكنولوجي، "درس تطبيقي ميداني يشرح تصميم ثلاث ألعاب على Educaplay لتعليم اللغة العربية"، *مدونة فيريالأمر Firyalamer Blogspot* – ، ١٤ مايو ٢٠٢٤، https://firyalamer.blogspot.com.

تمار أنجي داوود .*مقدمة في أساليب ومناهج البحث العلمي* .عمان: دار اليازوري للنشر والتوزيع، ٢٠٢٥.

Hanifah, Desty Putri., Supadmi, Mustafa, Sigt Wibown, Kadet Devi Kalfika Angra Wardani, Agus Budiyono, Muh. Putra Pratama, Narmalu Sari, Taufikurrahman, Rendira Zainal Maliki, Enviant, Larma Wijaya, Ema Buts Prihastan, dan Ria Alfian Rizkya Putri. *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Belajar*. Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka, 2023.

Lestari,Dita Ayu., Lilik Sri Hariani, Wiwik Lailis Naini, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang", Seminar Nasional PPG UNIKAMA 1, no.2 (September 2024).

Pratama Multikusuma, Randi "Mengenal dan Membuat akun Educaplay," Guru Inspiratif Indonesia, 19 Februari, 2025, video, 4:57, https://youtu.be/bx3y0zLsxY8?feature=shared

Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Rifai, Muh. Husyain, dkk. *Kurikulum Merdeka (Implementasi dan Pengaplikasian)*. Yogyakarta: Selat Media Patners,2024, hal 55.

Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: ALFABETA, 2022.

Yusni. *Penguasaan Kosakata dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia.* Paseman Barat, 2023.

Anwar, F, and others, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* (TOHAR MEDIA, 2022) <https://books.google.co.id/books?id=CgiKEAAAQBAJ>

Atmaja, A T, and others, *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF* (Naba Edukasi Indonesia, 2025) <https://books.google.co.id/books?id=mIiHEQAAQBAJ>

Atoulloh, Atoulloh, Aries Fitriani, and Rihab Wit Daryono, 'Exploring the Influence of Game-Based Learning and School Environment on Learning Achievement: Does the Mediation of Self-Intention Matter?', *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5.3 (2024), pp. 623–38, doi:10.46245/ijorer.v5i3.597

Bariah, S, and others, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=49EKEQAAQBAJ>

David Darwin, S.S.M.P., and others, *Transformasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Memadukan Pembelajaran Tradisional Dan Digital* (PT. Nawala Gama Education, 2025) <https://books.google.co.id/books?id=5rlnEQAAQBAJ>

Dea, C, and others, *Media Pembelajaran* (CV. Alfa Pustaka, 2025) <https://books.google.co.id/books?id=KJmHEQAAQBAJ>

Dr. Hj. Mihmidaty Ya'cub, M P I, and P Media, *Model Pendidikan Tasawuf Pada Tariqah Shadhiliyah* (Pustaka Media, 2018) <https://books.google.co.id/books?id=EaOMDwAAQBAJ>

Dr. Rr. Retno S Wulandari, S.S.T.M.M.T., and others, *Manajemen Digital Marketing* (Smart Global Nusantara) <https://books.google.co.id/books?id=ZWZ0EQAAQBAJ>

Dr. Suhud Aryana, S.P.M.P., and others, *Model Pembelajaran JEMPITA (Joyful, Experiential, Meaningful, Personalized, Integrated Technology, and Sustainability-Oriented) Berlandaskan Teori Deep Learning Dan Kompetensi Abad 21 Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar* (Indonesia Emas Group, 2025) <https://books.google.co.id/books?id=ul-LEQAAQBAJ>

editor, D.A.P.F.S.P., *Prosidings Conference of Elementary Studies 2020 : Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial* (UMSurabaya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Publishing, 2022) <https://books.google.co.id/books?id=gSuEEAAAQBAJ>

Elgamar Syam, S.K.M.K., S.H.M.H. Afrinald Rizhan, and S.S.M.S. Desriadi, *Buku Ajar Pengantar Metodologi Penelitian: Untuk Peneliti Pemula* (CV. Bintang Semesta Media, 2025) <https://books.google.co.id/books?id=zzpWEQAAQBAJ>

Fatqurhohman, *No Title Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dasar Dan Implementasinya* (Ihsan Cahaya Pustaka, 2025)

Harjana, N P A, *Perilaku Kesehatan: Kumpulan Teori Dan Penerapan*, Edisi (Primajana Education, 2023) <https://books.google.co.id/books?id=vYu0EAAAQBAJ>

Himmawati, I, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Flash Card* (Penerbit NEM, 2022) <https://books.google.co.id/books?id=8uyfEAAAQBAJ>

Iskandar, A, and others, *Dasar Metode Penelitian* (Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023) <https://books.google.co.id/books?id=dMnfEAAAQBAJ>

Izomi, M S, and others, *Belajar Dan Pembelajaran* (CV. Gita Lentera, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=9q8pEQAAQBAJ>

Judijanto, L, and others, *Metodologi Research and Development: Teori Dan Penerapan Metodologi RnD* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=y3INEQAAQBAJ>

K, T A, D R S, and H S R Dadi, *Best Practice Implementasi Kurikulum Merdeka Bahasa Inggris Di SD* (Deepublish, 2023) <https://books.google.co.id/books?id=CAtMEQAAQBAJ>

Muallimah, dkk, *Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (GUEPEDIA) <https://books.google.co.id/books?id=ARnAEAAAQBAJ>

Murniyati, and Suyadi, 'Penerapan Teori Belajar Behavioristik Skinner Dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Di Sdit Alam Nurul Islam Yogyakarta', *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 11 (2021), pp. 177–92 <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam>

Nasarudin, N, and others, *Bahasa Arab: Teori, Praktik, Dan Konteks Pembelajaran Modern* (CV. Gita Lentera , 2025) <https://books.google.co.id/books?id=VN12EQAAQBAJ>

Norfai, S.K.M.M.K., *ANALISIS DATA PENELITIAN (Analisis Univariat, Bivariat Dan Multivariat)* (Penerbit Qiara Media, 2022) <https://books.google.co.id/books?id=IY5-EAAAQBAJ>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, Tryana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lynk.Id Dan Educaplay PADA Pembelajaran Matematika Dalam Materi Satuan Panjang Kelas III Di MIN 3 Jember', *Journal GEEJ*, 7.2 (2024) <https://digilib.uinkhas.ac.id/37733/1/SKRIPSI BENAR IRMADIYAH RAMADHANTI_201101040026.pdf>

Ramopoly, I H, and others, *Buku Ajar Psikologi Pendidikan* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=a40WEQAAQBAJ>

Rutledge, Chrystal, and others, 'Gamification in Action: Theoretical and Practical Considerations for Medical Educators', *Academic Medicine*, 93.7 (2018), pp. 1014–20, doi:10.1097/ACM.0000000000002183

Saleh, Zeiburhanus, and others, 'Implementation of Quiz-Gameshow in Arabic Language Learning With Wordwall Application-Based Media Escaping the Arabic Learning Routines: A Study on the Use of Wordwall Application-Based Media for Learning', 2023, pp. 90–98, doi:10.2991/978-2-38476-182-1_17

Sepriyanti, Dewi, Deden Supriatna, and Rudi Hartono, 'Pengaruh Game Edukasi Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di SDN Neglasari 02', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13.2 (2024), pp. 80–94 <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/18366>

Shandy Juniantoro, dkk., *Literasi Digital Dalam Tantangan Pendidikan Abad 21* (Penerbit NEM, 2021) <https://books.google.co.id/books?id=lO1VEAAAQBAJ>

Silfia, Amidda, Desri Ulfa, and Abdul Basir, 'Penerapan Strategi Game-Based Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Globalisasi', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9.2 (2025), pp. 15851–56

Sulasiah, Farihah, 'Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Hasil Belajar Peserta Diklat Penguatan Kepala Sekolah Negeri Di Provinsi Dki Jakarta Tahun 2019', *Jurnal Sumber Daya Aparatur*, 1.2 (2019), pp. 129–52, doi:10.32834/jsda.v1i2.165

Wati, S O, *Kurikulum Merdeka Di Sekolah: Konsep Dan Praktik* (Thalibul Ilmi Publishing & Education, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=tMFVEQAAQBAJ>

Wibisono, H A, and others, *Pengantar Teknologi Pendidikan* (Pradina Pustaka, 2023) <https://books.google.co.id/books?id=nyC0EAAAQBAJ>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Wulansari, A D, and D P Kirana, *Pengukuran English Vocabulary Size Dengan Computerized Adaptive Testing* (Thalibul Ilmi Publishing & Education, 2023) <https://books.google.co.id/books?id=lAC6EAAAQBAJ>

Yusni, S.P.M.P., *Penguasaan Kosa Kata Dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia* (CV. AZKA PUSTAKA, 2024) <https://books.google.co.id/books?id=1fnwEAAAQBAJ>

Zuhriyah, Nunik, and others, 'Muhaimin Hal 65 Jurnal Studi', *Sosial Dan Ekonomi*, 6.1 (2025), pp. 65–75

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المرفق ١

مصفوفة البحث

العنوان	المتغيرات	مؤشرات	نوع البيانات	منهج البحث	أسئلة البحث
تطوير الوسيلة التعليمية اللعبية القائمة على منصة إيدوكابلي في إتقان المفردات لتلاميذ الصف الحادي عشر بمدرسة باب السلام الثانوية المهنية تيمفوريجو للسنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦	**١**. تطوير الوسيلة التعليمية اللعبية القائمة على إيدوكابلي ٢. إتقان المفردات	١.شرح الوسيلة التعليمية اللعبية القائمة على إيدوكابلي ٢.شرح تطوير الوسيلة التعليمية اللعبية القائمة على إيدوكابلي ٣.صلاحية الوسيلة التعليمية اللعبية القائمة على إيدوكابلي	١.الملاحظة ٢. المقابلة ٣. نتائج استبانة تحكيم وسيلة التعليمية ونتائج استبانة تحكيم خبير المادة ٤. نتائج استبيان ردود الطلاب ٥. الوثائق	**١**. نوع البحث: البحث والتطوير ٢. نموذج التطوير *ADDIE* ٣. إجراءات البحث في نموذج *ADDIE*: أ. التحليل ب. التصميم/التخطيط ج. التطوير د. التنفيذ هـ. التقييم	١.كيف يتم تطوير وسيلة تعليمية للألعاب تعتمد على منصة إيدوكابلي لدعم إتقان المفردات لتلاميذ الصف ١١ بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو؟ ٢. ما مدى صلاحية وسيلة تعليمية للألعاب تعتمد على إيدوكافلي في إتقان المفردات لتلاميذ الصف ١١ بالمدرسة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

		٤. فهم معاني المفردات من خلال الصور أوالنصوص ٥. تذكّر المفردات التي تمّ تعلّمها ٦. استخدام المفردات في سياق بسيط			الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو؟ ٣. ما مدى فعالية وسيلة تعليمية للألعاب تعتمد على منصة إيدوكافلي في إتقان المفردات لتلاميذ الصف ١١ بالمدرسة الثانوية المهنية باب السلام تمبوريجو؟

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المرفق ٢

MODUL AJAR

الباب الثاني :الصّحّة

KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM

- **IDENTITAS PENULIS**

Nama Penyusun	: Farah Fatimatus Zahro
Institusi	: SMK Farmasi Babussalam
Tahun Penyususnan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Kejuruan
Kelas	:XI A
Alokasi waktu	: 2 JP x 35 menit

- **KOMPETENSI AWAL**
  - Peserta didik mampu menghafal mufrodat
  - Peserta didik mampu membaca teks / kalimat bahasa Arab

- **PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN**
  - Profil Pelajar Pancasila :
    Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis dan kreatif.
  - Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin :
    Taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

- **SARANA DAN PRASARANA**
  1. Papan tulis
  2. Spidol
  3. Teks kosakata Bahasa Arab materi الصّحّة
  4. TV smart

- **TARGET PESERTA DIDIK**
  - Tidak ada kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata yang telah dihafal

- **STRATEGI / METODE PEMBELAJARAN**

- Menghafal
- Game Based Learning (GBL)

KOMPETENSI INTI

- Fase : F
- Elemen : Menyimak dan membaca

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu memahami kosakata *as-Shihah* melalui kalimat dan teks sederhana serta melalui gambar
2. Peserta didik mampu menghasilkan dan memaparkan kosakata yang sesuai dalam konteks dan gambar yang terkait

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Membaca dan Memahami kalimat, teks sederhana dan gambar mengenai tema *as-Shihah*
2. Menghasilkan dan memaparkan kosakata mengenai tema *as-Shihah* yang sesuai dalam konteks

III. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1.1. Menghafal kosakata sederhana tema الصّحّة

1.2. Siswa mampu mengingat arti mufrodat bahasa Arab dengan tepat pada tema الصّحّة

1.3. Siswa mampu mencocokkan mufrodat dengan arti atau gambar yang sesuai pada tema الصّحّة

- **PEMAHAMAN BERMAKNA**
  - Kesehatan adalah keadaan tubuh yang baik sehingga seseorang tidak sakit dan bisa beraktivitas dengan normal.

- **PERTANYAAN PEMANTIK**
  1. Apa yang kalian tahu tentang Kesehatan?
  2. Apa bedanya sehat dengan Kesehatan?
  3. Lalu apa yang terjadi jika kita tidak menjaga Kesehatan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH. ACHMAD SIDDIQ JEMBER

KEGIATAN PEMBELAJARAN

KURIKULUM MERDEKA

Nama : Farah Fatimatus Zahro	Kelas/ Semester XI / Ganjil
Satuan Pendidikan SMK Farmasi Babussalam	Alokasi waktu : 2 JP x 35 menit
Mata Pelajaran : Bahasa Arab	Fase : F
Elemen Mapel : Qiro'ah (teks)	

Pembelajaran ke 2
Persiapan Pembelajaran
1. Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang akan dipakai
2. Guru memeriksa dan memastikan semua sarana dan prasarana yang diperlukan tersedia
Kegiatan Pembukaan
1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama peserta didik
2. Guru memerintahkan peserta didik untuk membacakan mufrodat yang dihafal secara Bersama
3. Guru mengondisikan kelas agar proses pembelajaran berlangsung menyenangjan
4. Guru menanyakan materi minggu lalu
5. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari
6. Guru memerintahkan peserta didik untuk menghafalkan kosakata yang dipelajari

Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru memerintahkan peserta didik untuk memperhatikan mufrodat yang akan dihafalkan
- Guru memerintahkan peserta didik untuk membaca bersama mufrodat yang akan dihafalkan
- Guru mengajak peserta didik untuk menghafalkan kosakta bersama
- Guru memerintahkan peserta didik untuk menghafalkan kosakata yang telah dibaca Bersama secara individu
- Guru secara bersama sama memerintahkan peserta didik untuk untuk memberikan dan membuat contoh dari kata yang telah disediakan di buku bahasa Arab
- Guru membentuk kelompok menjadi 6 kelompok untuk persiapan bermain game based learning
- Guru melakukan peninjauan kembali terhadap kosakata yang telah dihafal dan dipraktikkan melalui media permainan *Educaplay* sebagai upaya penguatan hafalan siswa.

Penutup
1. Guru mereview materi yang diajarkan
2. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dan salam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

ASESMEN/ PENILAIAN

1. Bentuk penilaian
   a. Penilaian sikap
   b. Penilaian pengetahuan

Lampiran Penilaian

a. Penilaian Sikap

Instrumen Penilaian: Observasi selama kegiatan berlangsung

No	Nama Peserta didik	Disiplin				Kerjasama				Tanggung Jawab			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1													
2													
3													

Keterangan:
4 = Sangat baik
3= Baik
2= Cukup
1= Perlu bimbingan

b. Penilaian Pengetahuan : Tes Formatif

No	Nama Peserta didik	B. Arab		Nilai Rata-rata	Predikat
		Pertemuan 1	Pertemuan 2		
1					
2					
3					

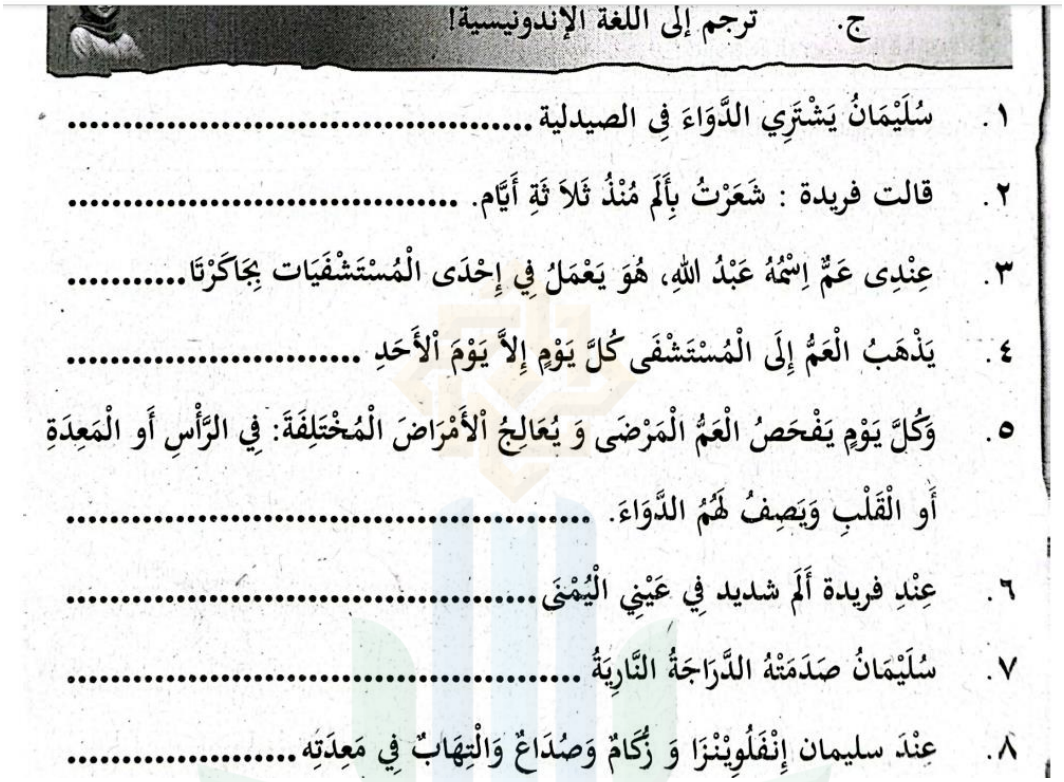
Skor penilaian: 100

Penilaian : Skor yang diperoleh x 100
Skor maksimal

Rentang Predikat	
A (Sangat Baik)	81 < A ≤ 100
B (Baik)	71< B ≤ 80
C (Cukup)	65 ≤ C ≤ 70
D (Perlu Bimbingan)	D < 65

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

c. LKPD



ج. ترجم إلى اللغة الإندونيسية!

١. سُلَيْمَانُ يَشْتَرِي الدَّوَاءَ فِي الصيدلية .....

٢. قالت فريدة : شَعَرْتُ بِأَلَمٍ مُنْذُ ثَلاَ ثَةِ أَيَّام. .....

٣. عِنْدِى عَمٌّ اِسْمُهُ عَبْدُ اللهِ، هُوَ يَعْمَلُ فِي إِحْدَى الْمُسْتَشْفَيَات بِجَاكَرْتَا.....

٤. يَذْهَبُ الْعَمُّ إِلَى الْمُسْتَشْفَى كُلَّ يَوْمٍ إِلاَّ يَوْمَ الْأَحَدِ .....

٥. وَكُلَّ يَوْمٍ يَفْحَصُ الْعَمُّ الْمَرْضَى وَ يُعَالِجُ الْأَمْرَاضَ الْمُخْتَلِفَةَ: فِي الرَّأْسِ أَو الْمَعِدَةِ أَو الْقَلْبِ وَيَصِفُ لَهُمُ الدَّوَاءَ. .....

٦. عِنْدِ فريدة أَلَمٌ شديد فِي عَيْنِي الْيُمْنَى.....

٧. سُلَيْمَانُ صَدَمَتْهُ الدَّرَاجَةُ النَّارِيَةُ .....

٨. عِنْدَ سليمان إِنْفَلُوِيْنْزَا وَ زُكَامٌ وَصُدَاعٌ وَالْتِهَابٌ فِي مَعِدَتِه.....

d. Kosakata yang dihafalkan

الصِّحَّةُ (Kesehatan)

الرَّقْمُ	اَلْأَدْوِيَةُ وَالْأَجْهِزَةُ اَلطِّبِّيَّةُ (Obat-obatan dan alat-alat Kesehatan)		أَسْمَاءُ الأَمْرَاضِ (Nama-nama Penyakit)		أَعْضَاءُ الجِسْمِ (Anggota tubuh)		اِسْمُ الفِعْلِ (Kata Kerja)	
	الكليمة	معنى	الكليمة	معنى	الكليمة	معنى	الكليمة	معنى
١	حَبَّةٌ ج حُبُوبٌ	Pil	صُدَاعٌ	Pusing	رَأْسٌ	Kepala	اِشْتَرَى–يَشْتَرِ	Membeli
٢	دَوَاءٌ ج أَدوِيَةٌ	Obat	زُكَامٌ	Flu	عَيْنٌ	Mata	شَعَرَ–يَشْعُرُ	Merasakan
٣	قُرصٌ ج أَقرَاصٌ	Tablet	سُعَالٌ	Batuk	شَفَةٌ	Mulut	تَنَاوَلَ–يَتَنَاوَلُ	Minum
٤	صَيدَلِيَّةٌ	Apotek	حُمَّى	Demam	صَدرٌ	Dada	فَحَصَ–يَفْحَصُ	Mendiagnosa
٥	مُستَشفَى	Rumah Sakit	اِلتِهَابٌ	Peradangan	بَطنٌ	Perut	وَصَفَ–يَصِفُ	Menulis resep
٦	حِقنَةٌ	Jarum Suntik	أَلَمٌ شَدِيدٌ	Sakit yang sangat	اِصبَعٌ	Jari		
٧	مِقيَاسُ الحِرَارَة	Termometer	أَمرَاضٌ	Penyakit - penyakit	اليُمنَى	Kanan		
٨					اليُسرَى	Kiri		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

المرفق ٣ ورقة تحقيق خَبِير الوَسِيلَة التّعْلِيمِيَّة

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Games berbasis Educaplay pada Penguasaan Mufrodat Siswa kelas XI SMK Babussalam Tahun Pelajaran 2025/2026
Peneliti	:	Farah Fatimatuz Zahro
NIM	:	214101020005
Dosen Pembimbing	:	Dr. H. Syamsul Anam, S.Ag, M.Pd.
Nama Validator	:	Dr. Zeiburhanus Saleh, SS,. M.Pd.

Petunjuk Penilaian

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi media sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju = 5	TS =Tidak Setuju = 2
S = Setuju = 4	ST = Sangat tidak setuju = 1
N = Netral = 3	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pedoman instrument validasi media sebagai berikut:

ST = Sangat Setuju = 5	TS =Tidak Setuju = 2
S = Setuju = 4	ST = Sangat tidak setuju = 1
Rr = Ragu - ragu = 3	

B. Tabel Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		ST/5	S/4	Rr/3	TS/2	ST/1
1	Media mudah dioperasikan		✓			
2	Media dapat menarik perhatian siswa	✓				
3	Bahasa yang digunakan dalam permainan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.		✓			
4	Penulisan teks (huruf, tanda baca, ejaan) rapi		✓			
5	Materi berupa gambar tampak jelas saat ditampilkan	✓				
6	Materi berupa audio terdengar jelas	✓				
7	Media mendorong interaksi antara guru dan peserta didik		✓			
8	Media memberikan umpan balik (feedback) yang jelas atas jawaban siswa.	✓				
9	Desain tampilan menarik	✓				
10	Media mendorong aktivitas berpikir dan partisipasi siswa selama permainan.		✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

11	Media mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓				

Catatan masukan untuk perbaikan media :

Penilaian Umum:

Mohon dilingkari penilaian umum terhadap produk:

a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
b. Produk dapat digunakan dengan beberapa revisi
c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

Jember, 03 / Nov /2025

Validator Media

Dr. Zeiburhanus Saleh, SS,. M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المرفق٤ ورقة تحقيق خبير المادة

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Games berbasis Educaplay pada Penguasaan Mufrodat Siswa kelas XI SMK Babussalam Tahun Pelajaran 2025/2026
Peneliti	:	Farah Fatimatuz Zahro
NIM	:	214101020005
Dosen Pembimbing	:	Dr. H. Syamsul Anam, S.Ag, M.Pd.
Nama Validator	:	M. Nidom Hamami Abicandra M.Pd.

A. Petunjuk Penilaian

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian sebagai ahli materi pada produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi media sebagai berikut:

ST = Sangat Tinggi = 5	R =Rendah = 2
T = Tinggi = 4	SR = Sangat Rendah = 1
CT = Cukup Tinggi = 3	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pedoman instrument validasi media sebagai berikut:

ST = Sangat Tinggi = 5	R =Rendah = 2
T = Tinggi = 4	SR = Sangat Rendah = 1
CT = Cukup Tinggi = 3	

B. Tabel Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		ST/5	T/4	CT/3	R/2	SR/1
1	Materi disajikan secara jelas melalui tulisan, gambar, dan audio yang mudah dipahami peserta didik.		✓			
2	Materi dalam permainan disusun secara sistematis dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.		✓			
3	Kosakata yang disajikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓				
4	Materi atau soal sesuai dengan kaidah bahasa Arab		✓			
5	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓				
Catatan masukan untuk perbaikan media :						

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Penilaian Umum:

Mohon dilingkari penilaian umum terhadap produk:

(a.) Produk dapat digunakan tanpa revisi
b. Produk dapat digunakan dengan beberapa revisi
c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

Jember, 04 / Nov /2025

Validator Materi

M. Nidom Hamami Abicandra M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المرفق٥ ورقة تحقيق أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI

SOAL PRE TEST DAN POS TEST

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Games berbasis Educaplay pada Penguasaan Mufrodat Siswa kelas XI SMK Babussalam Tahun Pelajaran 2025/2026
Peneliti	:	Farah Fatimatuz Zahro
NIM	:	214101020005
Dosen Pembimbing	:	Dr. H. Syamsul Anam, S.Ag, M.Pd.
Nama Validator	:	M. Nidom Hamami Abicandra M.Pd.

A. Petunjuk Penilaian

Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian yang sesuai pendapat Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan skala penelitian sebagai berikut:

ST = Sangat Tinggi = 5	R =Rendah = 2
T = Tinggi = 4	SR = Sangat Rendah = 1
CT = Cukup Tinggi = 3	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pedoman instrument validasi media sebagai berikut:

ST = Sangat Tinggi = 5	R =Rendah = 2
T = Tinggi = 4	SR = Sangat Rendah = 1
CT = Cukup Tinggi = 3	

B. Tabel Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		ST/5	T/4	CT/3	R/2	SR/1
Kelayakan isi soal						
1	Soal sesuai Capaian Pembelajaran		✓			
2	Soal sesuai dengan tujuan penelitian		✓			
3	Soal sesuai dengan tema *as Shihah*	✓				
Struktur Soal						
1	Terdapat identitas pada lembar soal tes yang jelas		✓			
2	Terdapat petunjuk pengerjaan soal secara jelas dan mudah dipahami	✓				
3	Pokok soal tidak memberi kunci jawaban	✓				
4	Pokok soal memberi nomor yang berurutan	✓				
5	Informasi pada soal jelas dan mudah dipahami		✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	Bahasa	ST/5	T/4	CT/3	R/2	SR/1
1	Bahasa yang digunakan mudah dan jelas		✓			
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik		✓			
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah		✓			
4	Bahasa yang digunakan tidak bertele tele dan mudah dipahami		✓			
5	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda		✓			

Catatan saran dan perbaikan pada instrumen soal:

Penilaian Umum:

Mohon dilingkari penilaian umum terhadap produk:

(a.) Produk dapat digunakan tanpa revisi
b. Produk dapat digunakan dengan beberapa revisi
c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember,...../...../2025

Validator Materi

M. Nidom Hamami Abicandra M.Pd.

المرفق٦ استجابة التلاميذ

ANGKET RESPON PESERTA UJI COBA PRODUK

Pengembangan Media Pembelajaran Games berbasis Educaplay pada Penguasaan Mufrodat Siswa kelas XI SMK Babussalam Tahun Pelajaran 2025/2026

Nama : Ahmad saifi ali

Kelas/No. Absen :

A. Petunjuk pengerjaan

1. sebagai peserta uji coba tentang pengembangan media pembelajaran Bahama arab berbasis bola dart yang sedang di buat dan dikembangkan
2. Sebelum mengisi angket ini pastikan anda sudah menggunakan media pemeblajaran Bahasa arab berbasis bola dart pada pembelajaran Bahasa arab
3. Bacalah dengan teliti dan jawaban yang diberikan pada kolok sesuai skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian:
   5 = Sangat setuju/baik
   4 = Setuju/ Baik
   3 = Cukup Setuju
   2 = Kurang setuju
   1= Tidak Setuju
4. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek,dimohon anda memberikan tanda ceklist (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian anda

B. Penilaian ditinjau dari :

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa pembelajaran dengan menggunakan media games Educaplay ini menarik					✓
2	Saya merasa pembelajaran menggunakan media games Educaplay ini tidak membosankan			✓		
3	Desain dan gambar dalam permainan membuat saya semangat belajar.					✓
4	Soal dan kosakata dalam permainan sesuai dengan materi yang dijelaskan.					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

		1	2	3	4	5
5	Permainan ini melatih saya berpikir cepat dan tepat saat menjawab soal.					✓
6	Saya merasa senang saat bermain dan belajar menggunakan Educaplay.				✓	
7	Permainan ini membuat saya termotivasi untuk belajar Bahasa Arab					✓
8	Saya ingin belajar Bahasa Arab lagi menggunakan permainan seperti ini.					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المرفق ٧ إختبار القبلي والاختبار البعدي

Soal pre- test bahasa Arab kelas XI SMK Babussalam

الإسمُ : .

الفَصلُ :

إختَرِ الإجابة المناسبة بين أ, ب, ج, وَ د بوضع علامة الصلب

Pilihlah jawaban yang tepat antara a, b, c dengan memberi tanda silang (x)!

١. بِأَيِّ أَلَمٍ يَشْعُرُ أَحْمَدُ؟



أ. يَشْعُرُ أَحْمَدُ بِحُمَّى ج. يَشْعُرُ أَحْمَدُ بِصُدَاعٍ

ب. يَشْعُرُ أَحْمَدُ بِزُكَامٍ د. يَشْعُرُ أَحْمَدُ بِسُعَالٍ

٢. مَرِيَمُ تَشعُرُ بِنَزلَةِ البَرِدِ . مَا مَعنَى مِن "نَزلَةِ البَرِدِ"؟

أ. Kedinginan

ب. Peradangan

ج. Pusing

د. Flu

٣. عِندِي صُداعٌ, عِندِي أَلَمٌ فِي ....

أ. البَطنِ ج. الصَّدرِ

ب. العَينِ د. الرَّأسِ

٤. مَاذَا تُبَيِّنُهُ الصُّورَةُ؟



أ. صَيدَلِيَّةٌ ج. قُرصٌ

ب. حِقنَةٌ د. إِصبَعٌ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٥. الطَّبِيبُ يَفحَصُ الأَمرَاضُ فِي المستَشفَى. مَا مَعْنَى الكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا خطٌّ؟

أ. Mendiagnosa

ب. Membeli

ج. Menulis resep.

د. Memeriksa.

أَكْمِلِ الْفِعْلَ بِالشَّكْلِ الصَّحِيحِ الرَّقمُ ٦-٨

٦. أَنَا _____ الدَّوَاءَ

أ. أَفحَصُ ب. أَتَنَاوَلُ ج. أَشتَرِي د. قَلبٌ

٧. إِبرَاهِيم _____ الدَّوَاءَ فِي الصَّيدَلِيَّة

أ. يَشتَرِي ب. يَتَنَاوَلُ ج. يَصِفُ د. أَلَمٌ شَدِيد

٨. فَاطِمَة تَتَنَاوَلُ _____ لِأَنَّهَا بِأَلَمٍ فِي البَطنِ

أ. حِقنَةً ب. صَيدَلِيَّةً ج. مِقيَاسَ الحِرَارَة د. دَوَاءً

٩. تَرجِم هَذِهِ الجُملَة الَى اللُّغَةِ الإِندُونِيسِي!

أَحمَد يَشعُرُ بِأَلَمٍ شَدِيد فِي العَينِ اليُمنَى

أ. Ahmad merasakan sakit yang parah di perutnya

ب. Ahmad merasakan sakit di tangan kanannya

ج. Ahmad merasakan sakit yang parah di mata kanannya

د. Ahmad merasakan sakit ringan di mata kirinya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

١٠. تَرجِم هَذِهِ الجُملَة الَى اللُّغَةِ العَرَبِيَّة!

Ahmad membeli pil dan thermometer di Apotek

أ. أَحمَد يَشتَرِي الدَّوَاءَ وَ الحُبَّةَ فِي الصَّيدَلِيَّةِ

ب. أَحمَد يَشتَرِي الحُبَّةَ وَ مِقيَاسَ الحِرَارَة فِي الصَّيدَلِيَّةِ

ج. أَحمَد يَتَنَاوَلُ الحُبَّةَ وَ الدَّوَاءَ فِي الصَّيدَلِيَّةِ

د. أَحمَد يَشتَرِي الحُبَّةَ وَ مِقيَاسَ الحِرَارَة فِي المستَشفَى

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Soal post- test bahasa Arab kelas XI SMK Babussalam

الاسمُ :

الفصلُ :

إختَرِ الإجابة المناسبة بين أ, ب, ج, وَ د بوضع علامة الصلب

Pilihlah jawaban yang tepat antara a, b, c dengan memberi tanda silang (x)!

١. عِندِي صُداعٌ, عِندِي أَلَمٌ فِي ....

أ. الصَّدرِ ج. البَطنِ

ب الرَّأسِ د. اليَدِ

٢. بِأَيِّ أَلَمٍ تَشعُرُ فَاطِمَة؟



أ. تَشعُرُ فَاطِمَة بِصُدَاعٍ ج. يَشعُرُ أَحْمَدُ بِسُعَالٍ

ب تَشعُرُ فَاطِمَة بِزُكَامٍ د. تَشعُرُ فَاطِمَة بِنَزلَةِ البَردِ

٣. مَاذَا تُبَيِّنُهُ الصُّورَةُ؟



أ. صَيدَلِيَّةٌ ج. دَوَاءٌ

ب. حِقنَةٌ د. مِقيَاسُ الحِرَارَة

٤. الطَّبِيبُ يَصِفُ دَوَاءً لِلْمَرِيضِ. مَا مَعْنَى الكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا خَط؟

أ. Mendiagnosa

ب. Menulis resep

ج. Memeriksa

د. Merasakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٥. " أحمَد يَشعُرُ بِأَلَمٍ فِي البَطنِ"

أيُّ صُورَةٍ تَدُلُّ عَلَى العِبَارَةِ المَذكُورَةِ؟

أ.



ب.



ج.



د.



أَكْمِلِ الْفِعْلَ بِالشَّكْلِ الصَّحِيحِ الرَّقمُ ٦-٨

٦. إبرَاهِيم يَتَنَاوَلُ _____لِأَنَّهُ بِصُدَاعٍ

أ. دَوَاءً ب. صَيدَلِيَّةٌ ج. مِقيَاسَ الحَرَارَة د. حِقنَةٌ

٧. أَنَا _____ الدَّوَاءَ فِي الصَّيدَلِيَّة

أ. أَشتَرِي ب. أَتَنَاوَلُ ج. أَفحَصُ د. قَلبٌ

٨. أَشعُرُ بِأَلَمٍ شَدِيد فِي _____



أ. العَينِ ب. الصَّدرِ ج. الرَّأسِ د. القَلبِ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٩. تَرجِم هَذِهِ الجُملَة الَى اللُّغَةِ العَرَبِيَّة!

Maryam memeriksa pasien di rumah sakit

أ. مَريَم تَفحَصُ المرِيضَ فِي البَيتِ

ب. مَريَم تَصِفُ المرِيضَ فِي البَيتِ

ج. مَريَم تَفحَصُ المرِيضَ فِي المستَشفَى

د. مَريَم تَفحَصُ المرِيضَ فِي المستَشفَى صَبَاحًا

١٠. تَرجِم هَذِهِ الجُملَة الَى اللُّغَةِ الإندُونِيسي!

فَرِيد يَتَنَاوَلُ الدَّوَاءَ فِي المُستَشفَى

أ. Farid minum obat di Apotek

ب. Farid minum obat di Rumah Sakit

ج. Fari memeriksa pasien di Rumah Sakit

د. Farid membeli obat di Apotek

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المرفق٨ دفتر أنشطة البحث

JURNAL PENELITIAN KEGIATAN

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN BABUSSALAM

TEMPUREJO JEMBER

No	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1	4 Februari 2025	Wawancara dan observasi pembelajaran Bahasa Arab dengan guru Bahasa Arab kelas 11 SMK Babussalam, Rifqi Asmari Muhammad Idris S.Ag.	
2	6 Mei 2025	Wawancara dan observasi pembelajaran Bahasa Arab dengan guru Bahasa Arab kelas 11 SMK Babussalam, Rifqi Asmari Muhammad Idris S.Ag.	
3	Rabu, 05 November 2025	Meminta izin melakukan penelitian dengan memberikan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SMK Babussalam Tempurejo Jember	
4	Kamis, 06 November 2025	Pelaksanaan pre-test pada siswa kelas XI A	
5	10-12 November 2025	Penerapan media games Educaplay pada materi *as-Shihhah* kepada peserta didik kelas XI A SMK Babussalam	
6	Selasa, 11 November 2025	Pelaksanaan pre-test pada siswa kelas XI B	
7	Kamis, 13 November 2025	Pelaksanaan Pos-tes dan pengisian angket oleh peserta didik kelas XI A	
8	Selasa, 18 November 2025	Pelaksanaan Pos-tes oleh peserta didik kelas XI B	
9	Kamis, 20 November 2025	Menerima surat selesai penelitian SMK Babussalam Tempurejo dari kepala sekolah bapak David Ramadhan Virdausi S.Ud	

Jember, 21 November 2025

Kepala Sekolah

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN SMK BABUSSALAM TEMPUREJO - JEMBER

David Ramadhan Virdausi S.Ud

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

المرفق ٩ خطاب إذن البحث

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.tainjember@gmail.com

Nomor : B-13941/In.20/3.a/PP.009/11/2025
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMK BabussalaJL. Dr. Soebandi No.38, Kauman, Tempurejo, Kec. Tempurejo, Kabupa Jember, Jawa Timu

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: 214101020005
Nama	: Farah Fatimatus Zahro
Semester	: Sembilan
Program Studi	: Pendidikan b. Arab

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Games berbasis Educaplay pada Penguasaan Mufrodat Siswa kelas XI SMK Babussalam Tahun Pelajaran 2025/2026 selama 16 (enam belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu David Ramadhan Virdaus S.Ud

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 November 2025
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

SYOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المرفق ١٠ خطاب انتهاء البحث

YAYASAN PONDOK PESANTREN BABUSSALAM TEMPUREJO
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK BABUSSALAM
NPSN : 70044616
Alamat : Jln. Dr Soebandi No. 38 Kauman Kec. Tempurejo Kab. Jember

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 125/S-K/SMK-B/XI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : David Ramadhan Virdausi S.Ud

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : Sekolah Menengah Kejuruan Babussalam Tempurejo Jember

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Farah Fatimatuz Zahro

NIM : 214101020005

Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Bahasa Arab

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah meneyelesaikan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Games berbasis Educaplay pada Penguasaan Mufrodat Siswa kelas XI SMK Babussalam" jalan Dr. Soebandi No.38, Karanganyar, Tempurejo, Kabupaten Jember, yang dilaksanakan pada tanggal 05 November sampai dengan 20 November 2025

Tempurejo, 20 November 2025

Kepala Sekolah

SMK Babussalam Tempurejo

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN SMK BABUSSALAM TEMPUREJO - JEMBER

David Ramadhan Virdausi S.Ud

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المرفق ١١ التوثيق



طلب الإذن بإجراء البحث إلى مدير المدرسة





أنشطة التدريس في الفصل التجريبي

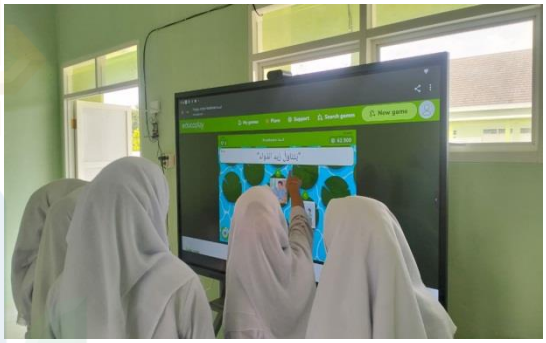
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ





تسميع المفردات في الفصل التجريبي







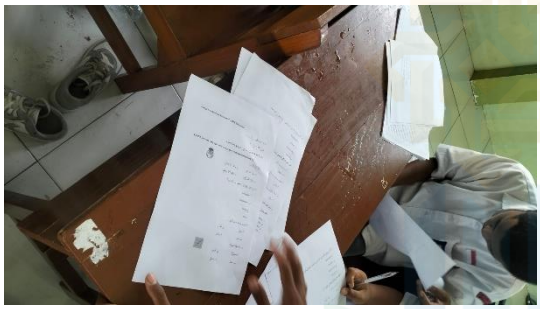


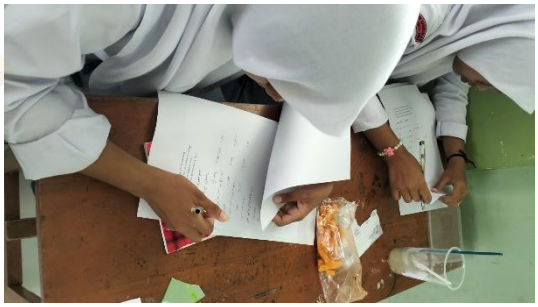


استخدام الوسيلة









يقوم الطلاب بحل الأسئلة وملء الاستبيان









أنشطة التعلم في الفصل الضابط

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المرفق ١٢ توثيق الوسيلة



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R







UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

السيرة الذاتية



الإسم : فرح فاطمة الزهراء

الرقم الجامعي : ٢١٤١٠١٠٢٠٠٠٥

الشعبة : تعليم اللغة العربية

القسم : التربية الإسلامية واللغوية

الكلية : التربية وعلوم الدرسية

مؤسسة : جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبير

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

السيرة الدراسة:

- المدرسة الإبتدائية سروني ٢
- المعهد نور الجديد بيطون فوربالنجا ٢٠١٤-٢٠٢٠
- جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبير