

الباب الأول

مقدمة البحث

أ. خلفية البحث

التعليم هو جهد واعي لنقل القيم والثقافة والمعرفة من جيل إلى آخر. من خلال التعليم، يتم تشكيل جيل الشباب ليصبحوا أفرادًا قادرين على مواصلة وتحسين وتطوير صفات الجيل السابق. إن تعقيد التعليم كعملية يجعل من الصعب تعريفه بطريقة واحدة وشاملة، مما أدى إلى ظهور علم التربية كدراسة علمية تناقش النظرية والممارسة التربوية. يرتبط التعليم وعلم التربية ببعضهما البعض لأن الممارسة التعليمية في الميدان تتطلب أساسًا نظريًا، بينما تتطور النظرية التعليمية بناءً على الممارسات الحقيقية في حياة الإنسان (Abd Rahman et al., 2022). وبمعنى أضيق، يُفهم التعليم على أنه أنشطة تعليمية تتم في المدارس، حيث يتم توجيه الطلاب لتنمية شخصيتهم وذكائهم وقدراتهم البدنية. يؤكد تفكير كيا هجار ديوانتارا – Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani – “على أن المعلمين يلعبون دورًا مركزيًا كقدوة ومحفزين وميسرين في دفع عجلة التعليم الوطني (Febriyanti, 2021).

تلعب اللغة كوسيلة للتواصل دورًا مهمًا في بناء العواطف وتشكيل التفاعلات بين الأشخاص والحفاظ على الديناميات الاجتماعية في المجتمع (Yunidar, 2025). إحدى اللغات الأجنبية التي يتم تدريسها على نطاق واسع في إندونيسيا، خاصة في المؤسسات التعليمية الإسلامية، هي اللغة العربية (Yusfida, 2020). وبصرف النظر عن كونها وسيلة للتواصل، فإن اللغة العربية تعتبر وسيلة مهمة لفهم التعاليم الإسلامية، مثل القرآن والحديث. ومع ذلك، في الممارسة العملية، لا يزال تعلم اللغة العربية في المدارس يواجه العديد من العقبات. غالبًا ما ينظر الطلاب إلى اللغة العربية على أنها مادة صعبة ومملة. هذه العقلية السلبية تقلل من الحافز، وتسبب صعوبات في فهم المفردات وتركيب الجمل، وتؤدي في النهاية إلى انخفاض نتائج التعلم للطلاب.

نتائج التعلم هي التغييرات في سلوك الطلاب التي تشمل المعرفة والمواقف والمهارات بعد خضوعهم لعملية تعلم محددة. هذه التغييرات هي مؤشر على نجاح الطلاب في فهم المواد التي يقدمها المعلمون (Melina, 2022). لذلك، هناك حاجة إلى أساليب ووسائل تعليمية مناسبة حتى تكون عملية التعلم فعالة وقادرة على تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب. تساعد وسائل التعلم في تقديم المواد الدراسية وزيادة الحافز وخلق جو تعليمي ممتع والحفاظ على تركيز الطلاب في متابعة عملية التعلم (Sudjana et al., 2019). يتعين على المعلمين، بصفتهم مربين محترفين، أن يكونوا مبدعين في اختيار وتطوير وسائل تعليمية مناسبة لخصائص الطلاب حتى تصبح عملية التعلم أكثر تفاعلية (Dianita et al., 2024) في (Wardani et al., 2025).

توفر التطورات التكنولوجية فرصًا كبيرة للابتكار في التعلم، بما في ذلك تعلم اللغة العربية. وقد ثبت أن استخدام الوسائل المتعددة التفاعلية يتغلب على الاختلافات في أنماط التعلم ومستويات قدرات الطلاب والعقبات المختلفة التي غالبًا ما تحدث في التعلم التقليدي (Ilmiani et al., 2020). يمكن لوسائل التعلم المرئية أيضًا تحسين فهم الطلاب من خلال تقديم معلومات ملموسة تحفز مهارات التفكير وتعزز الفهم المفاهيمي (Hulu et al., 2022). وهذا يدل على أن استخدام وسائل التعلم الرقمية مهم جدًا لخلق تعلم للغة العربية يكون أكثر إثارة للاهتمام وفعالية وملاءمة لاحتياجات الطلاب في العصر الحديث. أظهرت الأبحاث السابقة أيضًا أن استخدام التكنولوجيا التفاعلية في تعلم اللغة، لا سيما في مواد اللغة العربية، يمكن أن يزيد من انتباه الطلاب وتحفيزهم ومشاركتهم في عملية التعلم (رزقا نورول, ٢٠٢٤).

إحدى وسائل التعلم الرقمية التي لديها القدرة على دعم تحسين نتائج تعلم اللغة العربية هي *Educaplay*. توفر هذه المنصة مجموعة متنوعة من الأنشطة التفاعلية مثل الاختبارات بالفيديو وألعاب المطابقة والكلمات المتقاطعة وألعاب الذاكرة المصممة لزيادة مشاركة الطلاب وفهمهم في عملية التعلم (Agdiyah & Mustopa, 2024). ومع ذلك، على الرغم من إمكاناتها كأداة تعليمية مبتكرة، تثار

أسئلة مهمة بشأن فعاليتها على وجه التحديد في سياق تعلم اللغة العربية، خاصة في المدرسة المتوسطة.

وقد بحثت عدة دراسات سابقة جوانب مختلفة من *Educaplay*. على سبيل المثال، أظهرت الأبحاث التي أجراها (Nadhila et al. (2024 زيادة في نتائج التعلم من خلال استخدام الوسائل التعليمية *Educaplay* في مواد التربية المدنية في المدارس الابتدائية. من ناحية أخرى، وجدت دراسة أجراها (Shinta Ayu et al. (2025 أن استخدام ألعاب *Educaplay* يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب في المدارس الابتدائية في مادة الدراسات الاجتماعية حول موضوع تقاليد المجتمع الإندونيسي، على الرغم من أن التركيز ينصب على التحفيز أكثر من التركيز على التحصيل الدراسي.

ومع ذلك، لا تزال هناك فجوة في فهم التأثير المحدد لـ *Educaplay* على نتائج تعلم اللغة العربية. ركزت غالبية الدراسات السابقة بشكل أكبر على مواضيع عامة مثل التربية المدنية (PPKn) والعلوم الاجتماعية (IPS)، أو جوانب الاهتمام والدافع للتعلم، كما بحثت فاتحة وآخرون (٢٠٢٥) في سياق اللغة العربية. لا تزال هناك حاجة إلى مزيد من البحث حول جوانب مثل تحسين الكفاءة الأكاديمية لطلاب المدرسة المتوسطة من خلال الأنشطة التفاعلية لـ *Educaplay*.

لذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تأثير استخدام الوسائل التعليمية *Educaplay* على نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب المدرسة المتوسطة. ومن خلال دراسة مؤشرات مثل مشاركة الطلاب وفهم المواد الدراسية والتحصيل الأكاديمي، من المتوقع أن توفر هذه الدراسة صورة أكثر اكتمالاً عن فعالية *Educaplay* في تعلم اللغات الأجنبية، ولا سيما في تعلم اللغة العربية.

ولا تقتصر نتائج هذه الدراسة على توفير مدخلات قيمة لصانعي السياسات التعليمية في تصميم وتحسين اللوائح المتعلقة بدمج الوسائل الرقمية مثل *Educaplay* في مناهج اللغة العربية فحسب، بل ستكون أيضاً أساساً للنظر في تطوير استراتيجيات تنفيذ أكثر استهدافاً واستدامة في المدارس. بالإضافة إلى ذلك، فإن نتائج هذه الدراسة

مفيدة للمعلمين والمربين كمرجع في تطوير نماذج تعليمية أكثر ابتكارًا وإبداعًا وتكيفًا بما يتماشى مع التطورات التكنولوجية، مما يؤدي إلى خلق عملية تعليمية تفاعلية، وزيادة تحفيز الطلاب ومشاركتهم، وفي النهاية تحسين نتائج التعلم.

ب. مشكلات البحث

١. تحديد المشكلة

- بناءً على الخلفية المذكورة أعلاه، يمكن تحديد المشاكل التالية:
- أ. لا تزال طرق تدريس اللغة العربية في في المدرسة المتوسطة الإسلامية تقليدية، مما يتسبب في ملل الطلاب وسرعة فقدانهم للحماس.
 - ب. لا تُستخدم الوسائل الرقمية إلا في حالات نادرة في تعلم اللغة العربية، مما يؤدي إلى نتائج تعليمية دون المستوى الأمثل للطلاب.
 - ج. تؤدي مرافق التعلم المحدودة إلى فقدان الطلاب للحافز والاهتمام بالتعلم.

٢. حدود البحث

تؤدي هذه المشكلات إلى حدود واضحة فيما يتعلق بنطاق القضايا التي سيتم دراستها. ستركز الباحثة على موضوع الدراسة، وهو تأثير استخدام الوسائل التعليمية *Educaplay* على نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب.

٣. أسئلة البحث

- بناءً على قيود البحث، فإن أسئلة البحث هي كما يلي:
١. إلى أي مدى استخدام الوسائل التعليمية *Educaplay* في تعلم اللغة العربية في مدرسة المتوَلّي المتوسطة الإسلامية كوننجان؟
 ٢. إلى أي مدى نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب في مدرسة المتوَلّي المتوسطة الإسلامية كوننجان؟
 ٣. إلى أي مدى تأثير استخدام الوسائل التعليمية *Educaplay* على نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب في مدرسة المتوَلّي المتوسطة الإسلامية كوننجان؟

ج. أهداف وفوائد البحث

١. أهداف البحث

أ. لمعرفة استخدام الوسائل التعليمية *Educaplay* في تعلم اللغة العربية في مدرسة المتوَلّي المتوسطة الإسلامية كوننجان

ب. لمعرفة نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب في مدرسة المتوَلّي المتوسطة الإسلامية كوننجان

ج. لمعرفة تأثير استخدام الوسائل التعليمية *Educaplay* على نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب في مدرسة المتوَلّي المتوسطة الإسلامية كوننجان

٢. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية:

من المتوقع أن يساهم هذا البحث في تطوير نظرية تعلم اللغة العربية القائمة على التكنولوجيا الرقمية. ويمكن أن تثري نتائج هذه الدراسة الدراسات العلمية حول فعالية استخدام الوسائل الرقمية في تحسين مهارات الطلاب في اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، من المتوقع أن تكون هذه الدراسة مرجعًا للباحثين الآخرين الذين يرغبون في دراسة نماذج التعلم المبتكرة في مجال تعليم اللغة العربية. وبالتالي، توفر هذه الدراسة أساسًا نظريًا لتطوير استراتيجيات التعلم التي تتناسب مع متطلبات العصر الرقمي.

٢. الفوائد العملية:

أ. بالنسبة للمعلمين:

(١) يعمل كبديل ومصدر إلهام في اختيار واستخدام وسائل تعليمية مبتكرة وتفاعلية.

(٢) يتيح استخدام التكنولوجيا الرقمية كوسيلة لتحسين جودة عمليات تعليم وتعلم اللغة العربية.

٣) القدرة على تكييف وسائل التعلم لتكون أكثر إثارة للاهتمام ومناسبة لخصائص الطلاب في العصر الحديث.

ب. للطلاب:

١) توفير تجربة تعليمية أكثر متعة وتحفيزهم على أن يكونوا أكثر نشاطاً في عملية تعلم اللغة العربية.

٢) تسهيل فهم المادة الدراسية وتحسين المهارات اللغوية وتحقيق نتائج تعليمية أفضل.

٣) تعزيز الاهتمام والثقة في استخدام اللغة العربية كوسيلة للتواصل.

ج. بالنسبة للمدارس:

١) كعامل يجب أخذه في الاعتبار عند وضع سياسات لتنفيذ وسائل التعلم الرقمية.

٢) الاعتراف بأهمية الابتكار في عملية التدريس والتعلم، خاصة في دعم خلق بيئة تعليمية حديثة وفعالة.

٣) تحسين جودة التعليم ودعم تحقيق تعلم اللغة العربية المتكيف مع التطورات التكنولوجية.

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON