

**FA'ALIYAH ISTIKHDAM AL-AL'AB AT-TA'LIMIYYAH
EDUCAPLAY FI TAHSIN MAHARAT QAWAID AL-LUGHOH AL-
ARABIYYAH LADAY THULLAB MADRASAH AL-
MUTAWASSITHOH**

فعالية استخدام الألعاب التعليمية 'Educaplay' في تحسين مهارات قواعد اللغة العربية لدى طلاب
المدرسة المتوسطة

Zahrotun Nida

Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, Indonesia

Corresponding author: zahrotunnida05@gmail.com

Abdul Muthalib

Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, Indonesia

abdmutholib@iainkudus.ac.id

Article History

Submitted: 09 Jul 2025; **Revised:** 13 Okt 2025; **Accepted:** 27 Okt 2025

DOI [10.20414/tsaqafah.v24i2.14029](https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v24i2.14029)

Abstract

The aim of this study is to determine the effectiveness of using Educaplay-based educational games in improving Arabic grammar skills of class VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum. This research is a quantitative with the pre-experimental research design in the one group pretest-posttest. Data in this study were obtained through interviews and pretest-posttest tests. Data analysis techniques used in prosecuting data are normality test, t-test and N-Gain test. The population in this research were all students of class VIII MTs Ma'rifatul Ulum, while the sample of the research is 24 students. The results of the study show that the use of Educaplay-based educational games significantly improves students' understanding of Arabic grammar learning. This indicated by an increase in the average pre-test and post-test score. The result of paired sample T-Test obtained significance value of < 0,05, which means there is a significant difference between before and after treatment. While the result of the N-Gain test were obtained at 61,3440, indicating an effective. This research contributes to the development of interactive Arabic grammar learning methods. This study recommends the use of educational games to enhance the quality of Arabic language learning for students at various educational levels.

Keywords: *Arabic grammar, educaplay, game education*



الملخص

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى فعالية استخدام الألعاب التعليمية القائمة على Educaplay في تحسين مهارات قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة معرفة العلوم المتوسطة. هذا البحث كمي ، بتصميم ما قبل تجاري باستخدام اختبار ما قبلي وبعدي في مجموعة واحدة. تم الحصول على البيانات في هذه الدراسة من خلال المقابلات واختبارات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار. وتمثل تقنيات تحليل البيانات المستخدمة في معالجة البيانات في اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار T-Test، واختبار N-Gain. وكان مجتمع هذا البحث جميع طلاب الصف الثامن في مدرسة معرفة العلوم المتوسطة ، في حين أن عينة البحث تكونت من 24 طالبا. أظهرت نتائج الدراسة أن استخدم الألعاب التعليمية القائمة على Educaplay يحسن بشكل كبير فهم الطالب لتعلم قواعد اللغة العربية. ويوضح ذلك من خلال زيادة متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي. أظهر اختبار قيمة دلاللة احصائية لعينة المزدوجة T-Test على قيمة إشارية $<0,05$ ، مما يدل على فرق كبير بين ما قبل المعالجة بعدها. في حين تم الحصول على نتيجة اختبار N-Gain بقيمة 61,3440، مما يشير إلى فعالية. يساهم هذا البحث في تطوير أساليب تعلم قواعد اللغة العربية التفاعلية. توصي هذه الدراسة باستخدام الألعاب التعليمية لتعزيز جودة تعلم اللغة العربية للطلاب في مختلف المراحل التعليمية.

مفردات البحث : قواعد العربية، *Educaplay*، العاب التعليمية

1. المقدمة

لقواعد دور مهم في اكتساب اللغات، بما في ذلك اللغة العربية. القواعد هي الأساس لفهم وتكوين الجملة بشكل صحيح. يعرف (Herpindo et al., 2023)، القواعد بأنها مجموعة من القواعد التي تنظم ترتيب الكلمات ومجموعات الكلمات لإنتاج جمل جيدة. إن الفهم العميق لقواعد، يمكن للطالب أن يسهلوا تكوين الجمل بشكل صحيح، حتى يتم عملية التواصل بشكل فعال. كما ذكر (Almaliki & Afyuddin, 2024) في بحثهما، أن التمكن الجيد من القواعد هو المفتاح في دعم عملية التواصل الفعال والفهم العميق للجمل. وبالمثل، يظهر بحث (Aslinda, 2022)، إن تعليم القواعد فعال في تحسين فهم النص وتقليل الأخطاء في التواصل.

غالباً ما يواجه تعلم القواعد في تطبيقه تحديات مختلفة. فقد ذكر (Daskan, 2023) في بحثه، أن المفهوم المعقد وكون القواعد مجردة إلى استخدام طرق التدريس التقليدية يجعل تعلم القواعد صعباً و مملاً. وهذا له تأثير على تقليل دافعية الطالب ونتائج تعلم قواعد اللغة العربية. كما أظهر (Hidayat & Wahyudi, 2019) نتائج مماثلة أيضاً أن تطبيق أساليب التدريس غير المناسبة وعدم استخدام الوسائل أدى إلى انخفاض نتائج تعلم الطالب لقواعد.

إن قلة استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية تعد أحد العوامل الرئيسية التي تسهم في ضعف فهم الطالب لقواعد. في الواقع، لا يزال سير العملية التعليمية يهيمن عليه استخدام الكتب



الدراسية والسبورة كمصادر أساسية.(Afjalurrahmansyah et al., 2025) ولم يقم المعلمون بعد بدمج الأدوات الرقمية أو الوسائل المعتمدة على التكنولوجيا التي يمكنها أن تصور مفاهيم القواعد بشكل أكثر وضوحاً وتشويقاً. وقد أدى هذا الوضع إلى جعل عملية التعلم رتيبة وأقل تفاعلية، مما أدى إلى انخفاض دافعية الطلاب ومشاركتهم في فهم قواعد اللغة العربية. يؤكّد (Susanti et al., 2024) أن أساليب التدريس الرتيبة والأقل تفاعلية يمكن أن تقلل من تحفيز الطلاب، وتسبب الملل، وتعيق تنمية مهارات الإبداع والتفكير النقدي. لذلك، فإن تطوير وسائل تعليمية قائمة على الألعاب التعليمية يعد خطوة استراتيجية لتعزيز دافعية الطلاب وفهمهم لمادة القواعد.

إن استخدام الألعاب التعليمية كوسيلة تعليمية له تأثير إيجابي على زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. يظهر البحث الذي أجراه (Hamid et al., 2019)، أن التعلم القائم على الألعاب فعال في زيادة دافعية التعلم ومشاركة الطلاب، خاصة في تعلم قواعد اللغة العربية. يشجع وجود عناصر الكفاءة والتعلم القائم على الألعاب الطلاب على النشاط والمشاركة في التعلم. (Parihin, 2024)

في العصر الرقمي اليوم، هناك العديد من الواقع الإلكتروني أو التطبيقات التي تقدم ألعاباً لدعم عملية التعلم، ومن هذه الواقع أو التطبيقات اللعبة التعليمية Educaplay. يعرف Irma (Setianingsih, Ayep Rosidi, 2025) في بحثهم Educaplay بأنها منصة تعليمية على الإنترنت توفر مجموعة متنوعة من الألعاب والأنشطة التفاعلية لدعم عملية التعلم لدى الطلاب. تقدم منصة Educaplay مجموعة واسعة من ميزات الألعاب التعليمية، مثل الكلمات المتقطعة والاختبارات التي يمكن أن تحسن فهم الطلاب وتحفزهم على تعلم القواعد.(Yahya & Salam, 2024) وهذا يجعل من الممكن للمعلمين تصميم الألعاب وفقاً لاحتياجات الطلاب. وأشار (Siregar et al., 2024) في بحثهم، أن منصة Educaplay تتمتع بالعديد من الفوائد في التعلم، منها زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب وتعزيز فهم الطلاب لتعلم القواعد.

هناك العديد من الدراسات السابقة حول استخدام الألعاب التعليمية Educaplay كوسيلة تعليمية. البحث الأول أجراه (Saiful Anwar, 2025)، بعنوان تطوير وسائل التعليمية القائمة على Educaplay لزيادة نشاط الطلاب في مادة السيرة النبوية والتاريخ الإسلامي. وأظهرت النتائج أن استخدام اللعبة التعليمية القائمة على Educaplay فعال في زيادة فهم الطلاب ونشاطهم.

الدراسة الثانية فقد أجرتها (Batitusta & Hardinata, 2024)، بعنوان تأثير تطبيق وسائل الألعاب التعليمية القائمة على Educaplay على نتائج تعلم كتابة المقالات. وقد أظهرت النتائج أن استخدام الألعاب التعليمية Educaplay في التعليمية كان له تأثير كبير في تحسين نتائج تعلم كتابة المقالات لدى الطلاب.

أما الدراسة الثالثة فمن (Miatin Rachmawati and Fitri Liza, 2024)، بعنوان مهارات التحدث باللغة العربية باستخدام تطبيق "قفزات الضفدع" من Educaplay. وأظهرت النتائج أن استخدام الألعاب التعليمية Educaplay كان فعالاً في تحسين مهارات التحدث لدى الطلاب.



ركزت الدراسات السابقة على نشاط الطلاب ومهارات الكتابة ومهارات التحدث. ومع ذلك، لم تتناول أي دراسة على وجه التحديد استخدام الألعاب Educaplay في تحسين مهارات قواعد اللغة العربية. لذلك، قلأ هذه الدراسة هذا الفراغ وتركت على مهارات قواعد اللغة العربية.

تهدف هذه الدراسة إلى دراسة فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تحسين مهارة القواعد لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية. ومن المتوقع أن يسهم هذا البحث في تطبيق أساليب التدريس التفاعلية ذات الصلة بتطوير التكنولوجيا.

2. الإطار النظري
أ. تعريف وسائل التعلم الرقمية

تطور التكنولوجيا تأثيراً كبيراً على عالم التعليم، ومن بينها استخدام وسائل التعلم الرقمية. وسائل التعلم الرقمية هي ابتكار تعليمي تيدمج التكنولوجيا في عملية التدريس والتعلم. وفقاً (Hilmi & Hasaniyah, 2023)، فإن وسائل التعلم الرقمية هي طريقة يستخدمها المعلموون لتقديم المواد التعليمية باستخدام مختلف المصادر القائمة على التكنولوجيا. تتخذ وسائل التعلم الرقمية أشكالاً عديدة، مثل مقاطع الفيديو التعليمية والألعاب التعليمية والوحدات التفاعلية و المنصات التعليمية الإلكترونية. (Novela et al., 2024)

وسائل التعلم الرقمية دوراً مهماً في عملية التدريس والتعلم. فهذه الوسائل لا تقتصر على كونها وسيلة لتقديم المواد الدراسية فحسب، بل هي أيضاً وسيلة للتفاعل بين المعلمين والطلاب، مما يجعل عملية التعلم أكثر نشاطاً وفعالية. (Miftakhul Rizqi, 2024) ومن خلال هذه الوسائل، يمكن للطلاب أن يكونوا أكثر نشاطاً وتفاعلًا، ويجدوا سهولة أكبر في فهم المواد الدراسية. في تعلم القواعد، يمكن لوسائل التعلم الرقمية أيضاً تقديم المواد المجردة بطريقة أكثر واقعية، بحيث يمكن للطلاب فهم مفاهيم القواعد بشكل أفضل. (Pratama et al., 2025)

أن استخدام وسائل التعلم الرقمية له تأثير إيجابي. فقد ثبت أن الوسائل الرقمية تزيد من الحافز والاهتمام بالتعلم . ذكرت (Sodik et al., 2023) أن استخدام الوسائل الرقمية للتعلم يمكن أن يزيد من تحفيز الطلاب وحماسهم لتعلم قواعد اللغة العربية. من خلال العروض المرئية التفاعلية والتمارين أو الاختبارات القائمة على الألعاب، يمكن للطلاب التعلم بطريقة أكثر متعة وأقل رتابة. بالإضافة إلى ذلك، أوضح (Abdul Sakti, 2023) أن استخدام وسائل التعلم الرقمية يسهل على الطلاب الوصول إلى مجموعة واسعة من الموارد التعليمية بطريقة مرنّة. بدعم من الإنترنت والمنصات الإلكترونية، لم يعد الطلاب مقيدين باستخدام الكتب المدرسية أو المواد الدراسية، بل أصبح بإمكانهم الوصول إلى مجموعة متنوعة من الموارد التعليمية مثل المقالات العلمية ومقاطع الفيديو التعليمية والكتب الإلكترونية وقواعد البيانات الإلكترونية.



ب. تعريف Educaplay

Educaplay هي منصة تعليمية قائمة على الويب تساعد المعلمين على إنشاء ألعاب تعليمية تفاعلية. (Sepriyanti et al., 2024) تقدم منصة Educaplay مجموعة متنوعة من الميزات الشيقة التي يمكن تكييفها مع الموضوع. ومن بين ميزات تعليم بلاي التي يمكن للمدرسين تطبيقها في التعلم: نعم أو لا (yes or no)، والقفزات الضفدعية (foggy jumps)، ولعبة المطابقة (matching game)، ولعبة الحروف الأبجدية (alphabet game)، ولعبة الكلمات المتقطعة (crossward)، وعرض الشرائح (slideshow)، ولعبة الإملاء (dictation game)، ولعبة الذاكرة (memory game)، وألعاب فك الحروف (unscramble letter game). إن استخدام الألعاب Educaplay له تأثير إيجابي على عملية التعلم. وقد أكد (Hanifah, 2024) في بحثهم، أن استخدام ألعاب التعليم في عملية التعلم ثبت أنه يزيد من دافعية التعلم لدى الطالب ليس هذا فحسب، فمن خلال النهج التفاعلي، يمكن أن يؤدي استخدام ألعاب Educaplay في التعلم إلى تحسين القدرات المعرفية للطلاب. وكما قالت (Prayuda et al., 2024)، فقد أثبتت استخدام ألعاب التعليم في التعلم فعاليته في تحسين القدرات المعرفية للطلاب.

ج. مزايا وعيوب الألعاب Educaplay

كممنصة تعليمية، تتمتع منصة Educaplay بالعديد من المزايا والعيوب. فمن حيث المزايا، تسهل هذه المنصة المعلمين على تطوير أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية والاختبارات التقييمية مثل الاختبارات والامتحانات القصيرة والامتحانات الفصلية. ألعاب Educaplay مزودة بخاصية يمكن أن تجعل الأسئلة عشوائية تلقائياً، بحيث يحصل كل طالب على سؤال مختلف. وهذا مفيد لتقليل مخاطر الغش أثناء عملية التقييم. بالإضافة إلى ذلك، يمكن لمنصة Educaplay أيضاً تقديم ملاحظات مباشرة للطلاب. سيعرف الطلاب الذين أنهوا العمل على الأسئلة عدد النقاط والمরتبة التي حصلوا عليها مباشرة في الاختبار.

ترجع نقاط ضعف ألعاب Educaplay إلى عدة عوامل، منها المشاكل التقنية، مثل شبكات الإنترنت غير المستقرة. Educaplay هي لعبة رقمية تعتمد على الشبكة للوصول إليها. شبكة الإنترنت يمكن أن يتعرض عدم الاستقرار مع التدفق السلس للتعلم. بالإضافة إلى ذلك، فإن الافتقار إلى المرافق والبنية التحتية يشكل أيضاً عائقاً في استخدام ألعاب Educaplay.

د. مهارة القواعد

القواعد هو عناصر مهم في تعلم اللغات، بما في ذلك اللغة العربية. فالقواعد تساعد المتعلمين على فهم ترتيب الكلمات، والعلاقة بين الكلمات، حتى يتمكنوا من إتقان اللغة العربية بشكل جيد.



فبدون فهم قواعد اللغة، لا يمكن للمرء التواصل بفعالية سواء شفهياً أو كتابياً. (Aulia & Baroroh, 2024). وهناك فرع من فروع علم القواعد يجب على الطلاب تعلمها، وهو علم النحو و علم الصرف. فالنحو هو فرع من فروع علم القواعد يناقش التغيرات في الإعراب في نهاية الجملة. في حين أن التصريف هو العلم الذي يدرس تشكيل الكلمة. (Labib & Antika, 2022) ولا يمكن الفصل بين هذين العلمين، لأنه لا يمكن أن نفصل بين هذين العلمين، لأنه لا يمكن أن نؤلف الجمل بشكل صحيح دون معرفة علم النحو، لأن فهم علم النحو لا يمكن أن يتم إلا بمعرفة علم النحو. (Taqiyah, 2023)

3. طريقة البحث

إن هذا البحث يستخدم البحث الكمي، وهو نوع من البحث الذي يركز على قياس البيانات العددية وتحليلها إحصائياً. وطريقة يستخدم هذا البحث طريقة تجريبية. وأما تصميم هذا البحث فهو تصميم ما قبلي تجريبي (*pre-experimental design*) على شكل تصميم ما قبل الاختبار التجاري في مجموعة واحدة قبل الاختبار وبعده (*one-grup pretest-posttest design*). ويهدف هذا المنهج إلى مقارنة نتائج التعلم قبل استخدام اللعبة التعليمية Educaplay في تعليم قواعد اللغة العربية وبعد ذلك. (Sugiyono, 2020).

كان مجتمع هذه الدراسة من طلاب الصف الثامن (VIII) مدرسة معرفة العلوم المتوسطة الذين كانوا يدرسون اللغة العربية. وبلغت عينة البحث 24 طالباً وطالبة تم اختيارهم بطريقة أخذ العينات الانتقائية وفقاً لأهداف البحث.

تم إجراء أدوات البحث من خلال المقابلات والاختبارات. أولاً، أجرى الباحثون مقابلات مع المعلمين بهدف الحصول على معلومات تتعلق بمشاكل تعلم قواعد اللغة العربية. ثانياً، أجرى الباحثون اختباراً قبلياً وآخر بعدياً (*pre-test dan post-test*) لقياس كفاءة القواعد للطلبة في اللغة العربية. وكانت أدوات الاختبار المقدمة تكونت من 15 سؤالاً متعدد الاختيارات و 5 أسئلة مقالية تم التحقق من صحتها من قبل خبراء تربويين.

أما تقنيات تحليل البيانات المستخدمة في هذه الدراسة فهي اختبار التوزيع الطبيعي للتأكد أن البيانات موزعة بشكل طبيعي، واختبار العينة المزدوجة *t-test* لتحديد ما إذا كان هناك فرق في القيمة، واختبار *N-Gain* الذي أجري لتحديد فعالية استخدام اللعبة التعليمية Educaplay في تعليم قواعد اللغة العربية. قمت معالجة البيانات من خلال برنامج SPSS لضمان نتائج تحليل دقيقة وموضوعية.

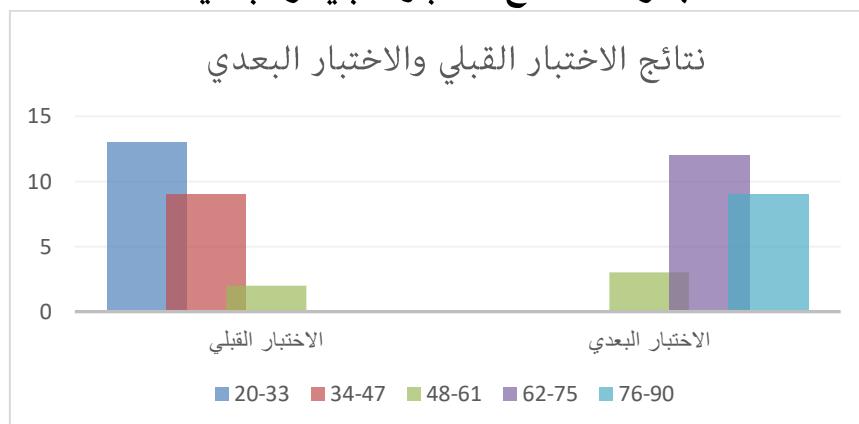
4. التحليل والمناقشة

لتحديد أثر استخدام الألعاب التعليمية Educaplay في تعلم قواعد اللغة العربية، تم إجراء اختبار قبلي وبعدي (*pretest-posttest*) للطلاب. ويهدف هذا الاختبار إلى قياس كفاءة الطلاب في فهم



قواعد اللغة العربية قبل وبعد استخدام ألعاب Educaplay. من نتائج الاختبار القبلي والبعدي (pretest-posttest)، تم الحصول على النتائج التالية:

جدول 1. نتائج الاختبار القبلي والبعدي



من الجدول 1، كانت هناك زيادة في نتائج تعلم لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية معرفة العلوم قبل وبعد استخدام ألعاب Educaplay في تعلم قواعد اللغة العربية. وهذا يدل على أن الألعاب التعليمية تأثير إيجابي على تعلم قواعد اللغة العربية.

اختبار الحالة الطبيعية

تم اختبار نتائج الاختبار القبلي والبعدي (pretest-posttest) للتأكد من أن البيانات موزعة بشكل طبيعي وتفيد بمتطلبات التحليل الباراميترى. وإجراء اختبار الحالة الطبيعية (uji normalitas) باستخدام اختبار شابيرو- ويلك (Shapiro - wilk) لأن عدد العينات كان أقل من 50 عينة. ولتحديد ما إذا كانت البيانات طبيعية أم لا، يمكن معرفة ذلك من خلال قيمة الدلالة. إذا كانت قيمة الدلالة أكثر من 0.05، يتم قبول H_0 . وفي الوقت نفسه، إذا كانت قيمة الدلالة أقل من 0.05، يتم رفض H_0 .

الجدول 2. نتائج اختبار الحالة الطبيعية

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_Prestest	.125	24	.200*	.942	24	.180
Nilai_posttest	.157	24	.129	.932	24	.110



من الجدول 2، تظهر نتائج اختبار الحالة الطبيعية أن قيمة الدلالة لبيانات الاختبار القبلي (pretest) هي 0.180 وبيانات الاختبار البعدي (posttest) هي 0.110. كلتا القيمتين أكبر من 0.05، لذا، يمكن استنتاج أن بيانات الاختبار القبلي والبعدي (pretest-posttest) موزعة بشكل طبيعي. وبالتالي، فإن البيانات مؤهلة للاختبارات البارامتيرية.

اختبار العينة المزدوجة t-t-test

يهدف اختبار العينة المزدوجة t-t-test إلى تحديد الفرق في متوسط درجات الطلاب قبل الاختبار القبلي والاختبار البعدي (pretest-posttest). ولإجراء اختبار العينة المزدوجة t-test، استخدم الباحثون تطبيق SPSS 29، وكانت النتائج كما يلي:

الجدول 3. نتيجة اختبار العينة المزدوجة

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai_Pretest	32.8333	24	8.91831	1.82044
	Nilai_Posttest	73.7917	24	9.36682	1.91199

استناداً على الجدول 3، أن متوسط درجة الاختبار القبلي بلغت 32.8333، بلغ متوسط درجة الاختبار البعدي 73.7917. هذا يشير إلى فرق كبير بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

الجدول 4. نتيجة اختبار العينة المزدوجة

Paired Samples Test									
		Paired Differences					Significance		
		95% Confidence Interval of the Difference			t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Pair 1	Nilai_Pretest	--	8.29080	1.69235	-44.45923	-37.45744	-24.202	23	<.001 <.001
	Nilai_Posttest	40.95833							

من الجدول 4، حصل اختبار العينة المزدوجة t-t-test على قيمة دلالة (ثنائية الذيل) 0.001، مما يعني أنها أصغر من دلالة 0.05، التي تشير إلى وجود فرق كبير بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي (pretest-posttest). تظهر هذه النتيجة أن استخدام الألعاب التعليمية Educaplay له تأثير كبير في تحسين مهارات قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية معرفة العلوم قدس.

اختبار درجة N-Gain Score



لتحديد فعالية استخدام ألعاب التعليمية على Educaplay في تحسين المهارات القواعد لدى الطالب الصف الثامن في مدرسة معرفة العلوم المتوسطة. أجرى الباحث اختبار درجة Score N-Gain بالرجوع إلى الشكل المثوي (%) وفقاً التفسير هاك. وفيما يلي نتائج اختبار درجة N-Gain Score الذي أجراه الباحث:

الجدول 5. تفسير فعالية (Hake, 1998) N-Gain

تفسير	نسبة مثوية
غير فعال	40>
أقل فعالية	55-40
فعال للغاية	76-56
فعال	76<

الجدول 6. نتائج اختبار درجة N-Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Skor	24	.42	.84	.6134	.11768
NGain_Persen	24	41.67	83.87	61.3440	11.76813
Valid N (listwise)	24				

يظهر من الجدول 6، أن قيمة النسبة المئوية لدرجة N-Gain Score هي 61,3440 . واستناداً إلى الفئة التي اقترحها هاك (Hake)، فإن قيمة النسبة المئوية لنتائج Score N-Gain 61,3440 تصنف على أنها فعال للغاية. وهذا يعني أن استخدام اللعبة Educaplay فعال للغاية في تحسين مهارات قواعد اللغة العربية لدى الطالب في مدرسة معرفة العلوم المتوسطة.

تتماشى نتائج هذه الدراسة مع الأبحاث السابقة التي أجرتها (Aisyah Falah Agdiyah et al., 2024) والتي تنص على أن استخدام ألعاب التعليم فعال في تحسين مخرجات تعلم الطلاب. ويتبين ذلك من خلال الزيادة في نتائج تعلم الطلاب من 60 إلى 86.67

يتواافق هذا أيضاً مع الأبحاث (Ishtiaq Khan et al., 2024) التي تشير إلى أن استخدام الألعاب الرقمية التفاعلية أثبت أنه وسيلة فعالة جداً في تعلم قواعد. نجح استخدام الألعاب في جعل عملية التعلم أكثر متعة وتشويقاً بحيث يكون لها تأثير على تحسين نتائج تعلم الطلاب بشكل كبير.

يعود الفضل في تحسن فهم طلاب مدرسة الإسلامية معرفة العلوم المتوسطة لقواعد العربي إلى المزايا العديدة التي توفرها Educaplay والتي تدعم عمليات التعلم التفاعلية والعملية. يقدم Educaplay قواعد في أنشطة متنوعة وممتعة مثل مطابقة الأزواج، وملء الفراغات، والاختبارات



التفاعلية. تم تصميم كل نشاط بحيث يجمع بين النص والعناصر المرئية والتعليقات الفورية، بحيث لا يكتفي الطالب بالتعلم بشكل سلبي، بل يشاركون بشكل مباشر في عملية فهم المادة. وبهذا النهج، لا يكتفي الطالب بحفظ قواعد النحو العربي، بل يتعلمون أيضًا تطبيقها في سياقات جملية مناسبة، بحيث يصبح فهمهم لقواعد أكثر عمقاً.

توافق هذه النتائج مع نظرية التعلم المتعدد الوسائط (Mayer, 2006)، التي تنص على أن التعلم يصبح أكثر فعالية عندما يتم تقديم المادة من خلال مزيج من عدة وسائط، مثل النصوص والمرئيات والصوت والعناصر التفاعلية. يساعد استخدام أشكال مختلفة من العرض الطلاب على معالجة المعلومات من خلال مسارات معرفية متنوعة، مما يحسن بشكل كبير فهمهم للمادة وحفظهم لها.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن لعناصر الألعاب في Educaplay، مثل النقاط والوقت والتعليقات الفورية، أن تزيد من نشاط الطلاب وحماسهم للتعلم. توفر هذه الميزات تحديات تشجع الطلاب على المشاركة بشكل أكثر نشاطاً في كل نشاط، فضلاً عن إحساس بالإنجاز يحفزهم على مواصلة التعلم. استناداً إلى الملاحظات، أدى تطبيق Educaplay إلى جعل الطلاب أكثر نشاطاً في المشاركة وإظهار حماس أكبر في عملية التعلم مقارنة بأساليب التعلم التقليدية. وقد عززت هذه النتيجة البحث الذي أجراه Sepriyanti et al., 2024) بأن وسائل التعلم التفاعلية فعالة في زيادة مشاركة الطلاب وتركيزهم وفهمهم المفاهيم.

لذلك، تظهر هذه الدراسة أن استخدام ألعاب Educaplay فعال في تحسين مهارات قواعد اللغة العربية والتعلم ومشاركة الطلاب في مدرسة معرفة العلوم.

5. الختام

تظهر هذه الدراسة أن استخدام الألعاب التعليمية القائمة على Educaplay فعالة على تحسين مهارات قواعد اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة معرفة العلوم المتوسطة. ويوضح ذلك من خلال الزيادة في متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي (pretest-posttest). وقد حصلت نتائج اختبار العينة المزدوجة t-t-test على قيمة دلالة أقل من 0,05، مما يدل على فرق كبير بين ما قبل العلاج وبعدة. في حين أن نتائج اختبار كسب العينة المزدوجة التي تم الحصول عليها كانت 61.3440 مما يشير إلى وجود فئة فعالة إلى حد ما. بالإضافة إلى ذلك، ثبتت فعالية تطبيق الألعاب التعليمية في زيادة المشاركة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الإسلامية معرفة العلوم المتوسطة. وبالتالي، فإن استخدام ألعاب Educaplay هو حل مبتكر يتناسب مع احتياجات تعلم القواعد في العصر الرقمي.

من المتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة كمرجع للمعلمين، وخاصة المعلمين الذين يدرسون قواعد اللغة العربية، في اختيار واستخدام أساليب تعلم أكثر تفاعلية. وبطبيعة الحال، يحتاج تطبيق هذه اللعبة التعليمية بالطبع إلى تعديلها حسب قدرة المعلم واحتياجات الطلاب والبنية التحتية



الموجودة. لا تزال هذه الدراسة مقتصرة على مهارة القواعد وصغر حجم العينة. لذلك، هناك حاجة إلى إجراء المزيد من البحث على نطاق أوسع من أجل تعزيز النتائج.

المصادر والمراجع

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Afjalurrahmansyah, Assegaf, A. S. W., & Wahyudin, A. (2025). Analisis Kesulitan Siswa MTs dalam Memahami Tata Bahasa Arab “ Qawaaid .” *Janab: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 68–75.
- Aisyah Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, & Kowiyah Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educapplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 385–390. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>
- Almaliki, M. F., & Afyuddin, M. S. (2024). The Use of The Talaqqi Method to Improve Students' Understanding on Arabic Grammar in Class X Bilingual MA Nurul Islam Mojokerto. *International Conference on Education*, 02(October).
- Aslinda, R. L. (2022). Penguasaan Qawaaid Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Arab. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 70–77. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.4923>
- Aulia, N., & Baroroh, R. U. (2024). Innovation of Qawaaid Nahwiyyah Assessment in Arabic Textbooks Class XII Based on HOTS Assessment. *International Journal of Arabic Language Teaching*, 6(01), 82. <https://doi.org/10.32332/ijalt.v6i01.8678>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educapplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Daskan, A. (2023). The Challenges of Grammar Learning and Teaching and Students' Perceptions in EFL Classes – Tishk International University, Erbil Case. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 10(3), 367–380. <https://doi.org/10.23918/ijsses.v10i3p367>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hamid, M. A., Hilmi, D., & Mustofa, M. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Teori Belajar Konstruktivisme Untuk Mahasiswa. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.107>
- Hanifah, N. (2024). Indonesian Journal of Teaching and Learning Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educapplay pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 3(3), 100–107. <http://journals.eduped.org/index.php/intel>



Herpindo, H., Astuty, A., Ekawati, M., Fadhilia Arvianti, G., Rizqin Nikmatullah, M., & Nur Afiq, M. (2023). Pembelajaran dan Pengajaran Tata Bahasa Berdasarkan Korpus. *Risenologi*, 8(2), 25–37. <https://doi.org/10.47028/risenologi.v8i2.497>

Hidayat, H., & Wahyudi, H. (2019). Ta'līm Qawa'id Al-Lughah Al-Arabiyyah bi Uslub Anton Dahdah. *Al-Manar: English and Arabic Journal*, 10(1), 49.

Hilmi, M., & Hasaniyah, N. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Pengajaran Bahasa Arab. *ICONTIES (International Conference on Islamic Civilization and Humanities)*, 488–496.

Irma Setianingsih, Ayep Rosidi, I. A. (2025). Pengaruh Game Educaplay terhadap Hail Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 22(3), 343–356.

Ishtiaq Khan, R. M., Alahmadi, A., & Kumar, T. (2024). Evaluating the Impact of Digital Interactive Games in Developing EFL Grammar Skills. *World Journal of English Language*, 14(3), 463–470. <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n3p463>

Labib, A., & Antika, D. H. W. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Qawa'id dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *JPIIn: Jurnal Pendidik Indonesia*, 05(02), 1–18. <https://intancendekia.org/jurnal/index.php/JPIIn/article/view/388>

Mayer, R. E. (2006). Automation in Engineering. *THE PSYCHOLOGY OF LEARNING AND MOTIVATION*, 41, 71–94. https://doi.org/10.1057/9780230800601_4

Miatin Rachmawati and Fitri Liza. (2024). Arabic Speaking Skill Using the Educaplay “Froggy Jumps” Application. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 7(1), 223–234.

Miftakhul Rizqi. (2024). Peran Media Digital Bagi Guru Dalam Membangun Komunikasi. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(2), 46–57. <https://doi.org/10.51836/je.v9i2.632>

Novela, D., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>

Parihin. (2024). *Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Untuk Siswa Kelas Xi Mqnbi Ulya Putri Nurul Hakim*. 1(01), 333–349.

Pratama, R. A., Daroini, S., & Sholihah, M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Kaidah Bahasa Arab Melalui Aplikasi Quizlet. *Andragogi Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 280–294.

Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay. 3(4), 164–174.

Saiful Anwar, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Journal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373.

Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*,



13(2).

Siregar, D. R., Ulfah, F., Sahara, & Febryromundza. (2024). Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Game (EduCapplay) untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Mahasiswa. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]*, 6(2), 478–483.

Sodik, A. J., Rosyid, M. K., Nurlaila, Wargadinata, W., & Syukran. (2023). Digitization of Teaching Qawāid 'Arabiyyah At Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu. *Jurnal Lughawiyah*, 5(1), 83–98.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf>

Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i1.6952>

Yahya, Y., & Salam, S. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis EduCapplay Bagi Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 29–37. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.505>



