الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول : خلفية البحث

في تعليم اللغة العربية، تعدّ مهارة القراءة من الكفاءات الأساسية التي يجب أن يتقنها التلاميذ. ولا تقتصر مهارة القراءة في اللغة العربية على معرفة الحروف أو القراءة بطلاقة فقط، بل تشمل أيضا فهم المعنى والسياق للجمل أو النصوص المقروءة. ومع ذلك، لا يزال العديد من التلاميذ يعانون من صعوبات في التعلم. ومن أبرز أسباب ذلك هو أسلوب التدريس الرتيب أو الممل. بالإضافة إلى ذلك، فإن الوسيلة التعليمية المستخدمة غالبا ما تكون غير جذابة ولا تساعد التلاميذ على التفاعل النشط في عملية التعلّم (Albab, 2024). إن استخدام وسيلة تعليمية غير جذابة وغير تفاعلية يؤدي غالبا إلى جعل التلاميذ سلبيين ويواجهون صعوبة في فهم المواد المقدّمة. ولذلك، هناك حاجة إلى وسيلة تعليمية تفاعلية ومبتكرة تتناسب مع احتياجات التلاميذ. ومن بين الوسيلة التي يمكن استخدامها وسيلة *Educaplay*

وسيلة *Educaplay* هي منصة تتيح للمستخدمين إنشاء الألعاب التعليمية ومشاركتها بسهولة. ومن خلال هذه المنصة، يمكن للمعلمين تصميم ألعاب تعليمية لتقديم المادة الدراسية بطريقة ممتعة وفعالة. ويمكن إنشاء الألعاب باستخدام وسيلة متنوعة مثل النصوص، والصور، والأصوات، ومقاطع الفيديو. كما يمكن للمدرس أيضا إنشاء الألعاب بالتعاون مع التلاميذ بهدف تعزيز التعاون والعمل الجماعي (Dianati et al., 2024).

تعدّ المنصات التكنولوجية مثل وسيلة *Educaplay* بديلا فعالا جدا في تنفيذ تعليم اللغة العربية. كما أن وسيلة *Educaplay* مناسبة أيضا لتعليم مهارة القراءة لأنها قادرة على تقديم المواد المقروءة بشكل تفاعلي وجذاب وممتع، بالإضافة إلى دعم الصوت الذي يساعد على النطق الصحيح. وتوفّر هذه الوسيلة تجربة تعليمية ممتعة، خاصة في تعليم مهارة القراءة، حيث إن استخدام وسيلة *Educaplay* في

تعليم مهارة القراءة يمكن التلاميذ من معالجة الرسائل المكتوبة وفهمها بشكل أفضل(Arsita et al., 2024).

على الرغم من كثرة الأبحاث التي تناولت استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية، إلا أن الدراسات التي تناولت بشكل خاص توظيف وسيلة *Educaplay* في تعليم مهارة القراءة لا تزال محدودة. فمعظم الدراسات السابقة ركزت على استخدامها في المواد الدراسية العامة مثل اللغة الإنجليزية أو العلوم. مع أن وسيلة *Educaplay* تمتلك إمكانيات كبيرة في تعزيز تفاعل التلاميذ وفهمهم، خصوصا في مهارة القراءة التي تتطلب تدريبا مكثفا وفهما سياقيا. ومن هنا تبرز أهمية إجراء دراسات أعمق حول فعالية استخدام وسيلة *Educaplay* في ترقية مهارة القراءة، وذلك بهدف تقديم مساهمة فعلية في تجديد تعليم اللغة العربية بطريقة أكثر جاذبية وتفاعلية.

بناء على الملاحظة الأولية، وجدت عدة مشكلات في عملية تعليم اللغة العربية في مدرسة متوسطة سيجاورا باندونج، وخصوصا في الصف الثامن، لا سيما في جانب مهارة القراءة التي لم تحقق نتائج مثالية مثل ضعف قدرة التلاميذ على قراءة اللغة العربية، وجود بعض التلاميذ الذين لا يعرفون معنى كل مفردة، وهناك من لا يستطيع فهم المعنى الذي تتضمنه الجملة أو النص، ولا يتمكن من الإجابة عن الأسئلة أو التمارين المعطاة. ومن أسباب هذه المشكلات أسلوب التدريس الرتيب، وقلة استخدام المدرس للوسيلة التعليمية التي من شأنها أن تساعد في ترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ.

للتغلب على هذه المشكلة، يحتاج المدرس إلى تطوير استخدام وسيلة تعليمية تفاعلية وإبداعية، مثل مقاطع الفيديو والألعاب اللغوية أو التطبيقات الرقمية التي من شأنها أن تسهم في تنمية مهارات اللغة العربية لدى التلاميذ. ومن بين الوسيلة التي يمكن الاستفادة منها وسيلة *Educaplay*، وهي منصة رقمية توفر مجموعة متنوعة من الأنشطة التعليمية التفاعلية (Febrianti et al., 2024).

الفصل الثاني : تحقيق البحث

صياغة المشكلة بناء على الخلفية المذكورة أعلاه :

١. كيف تكون مهارة القراءة لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية سيجاورا باندونج قبل استخدام وسيلة *Educaplay*؟

٢ . كيف تكون مهارة القراءة لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية سيجاورا باندونج بعد استخدام وسيلة *Educaplay*؟

٣ . كيف ترقية مهارة القراءة بين تلاميذ الصف الضبطي و تلاميذ الصف التجريبي

الفصل الثالث : أغراض البحث

١ . لمعرفة مهارة القراءة لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية سيجاورا باندونج قبل استخدام وسيلة *Educaplay*

٢ . لمعرفة مهارة القراءة لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية سيجاورا باندونج بعد استخدام وسيلة *Educaplay*

٣ . لمعرفة ترقية مهارة القراءة بين تلاميذ الصف الضبطي و تلاميذ الصف التجريبي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الرابع : فوائد البحث

١ . من الناحية النظرية

أن يساهم هذا البحث في إثراء المخزون المعرفي وتوسيع المدارك والمعرفة كما يمكن أن يقدم بدائل لتطوير وسائل تعليم اللغة العربية و إثراء المعرفة باللغة العربية لتحسين دافعية التلاميذ للتعلم.

٢ . من الناحية العملية

يتم تنفيذ هذه البحث بهدف تحقيق الفوائد التالية:

أ. **للتلاميذ** :

١) يصبح التلاميذأكثر نشاطا وتفاعلا في التعلم، مما يعزز حبهم لتعليم اللغة العربية.

٢) تصبح أجواء الفصل الدراسي أكثر فاعلية، مما يساعد التلاميذ على التركيز بشكل أفضل في دراسة مادة اللغة العربية

٣) يستوعب التلاميذ المادة بشكل أسرع بفضل استخدام وسيلة تعليمية تحفزهم على المشاركة الفعالة أثناء التعليم.

٤) تعزيز الثقة بالنفس، حيث تساعد التمارين المتنوعة التلاميذ على تطوير مهاراتهم ليصبحوا أكثر ثقة عند قراءة النصوص وفهمها باللغة العربية.

ب. **للمعلم** :

١) تعزيز الدور الأساسي للمعلم كميسر في عملية التعليم والتعلم بشكل فعال.

٢) توفير بدائل متنوعة لاستخدام وسيلة تعليم اللغة العربية، مما يزيد من تفاعل التلاميذ في عملية التعلم.

٣) تحفيز المعلمين على إدارة عملية التعليم بطريقة تفاعلية وبيئة تعليمية تحفيزا

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

ج. **للمدرسة**

١) ستوفر نتائج هذه الدراسة مدخلات قيمة لتحسين جودة عملية التعليم في المدرسة.

الفصل الخامس : الإطار الفكرى

أساس التفكير في هذه البحث يبدأ من تعليم اللغة العربية في المدرسة، حيث تشمل أهداف تعلم اللغة العربية الأربع المهارات، وهي مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، ومهارة الكتابة (R. A. Setiawan et al., 2023). مهارة القراءة هي قدرة لغوية يمتلكها الشخص في رؤية وفهم المعنى الكامن في النص بمهارة ودقة

وفصاحة. ومن خلال هذه المهارة، يتمكن القارئ من استيعاب الرسائل التي يريد الكاتب إيصالها عبر كتاباته وفهمها بطريقة صحيحة ودقيقة(Abdurrahman, 2017) .

لتقييم مدى مهارة التلاميذ في قراءة النصوص العربية. في هذه البحث، تم استخدام عدة مؤشرات لقياس مستوى إتقان مهارة القراءة التي تم تعديلها وفقا للمناهج الحالية، ومن بينها:

١. يستطيع التلاميذ قراءة الكلمات والعبارات والجمل أو النصوص باللغة العربية مع مخارج الحروف الصحيحة والهجة المناسبة
٢. يستطيع التلاميذ تحديد معنى المفردات في الجمل أو النصوص العربية بصحيحة.
٣. يستطيع التلاميذ ترجمة العبارات والجمل العربية في النصوص بطريقة جيدة و صحيحة.
٤. يستطيع التلاميذ الإجابة عن الأسئلة وفقا لمحتوى الجمل أو النصوص العربية بصحيحة.
٥. يستطيع التلاميذ أن يستخلصوا محتوى النصوص اللغة العربية بصحيحة (Lubis et al., 2023)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

في الممارسة العملية، يواجه تعليم القراءة باللغة العربية العديد من التحديات، مثل تباين مستوى قدرة التلاميذ على القراءة والذي غالبا ما يكون منخفضا، إضافة إلى ضعف الدافعية نحو القراءة، فضلا عن محدودية الوسيلة التعليمية الجذابة. لذا، من الضروري تطبيق نماذج وأساليب ووسيلة تعليمية مناسبة لمعالجة هذه المشكلات.

بناء على ذلك، يطلب من المدرس استخدام وسيلة وأدوات تعليمية متنوعة لتحقيق الكفاءات التعليمية وجعل عملية التعليم تجعل التلاميذ أكثر اهتماما بالتعلم والاستمتاع بالقراءة، وذلك باستخدام وسيلة *Educaplay*. يقصد بوسيلة

Educaplay منصة تعليمية عبر الإنترنت توفر مجموعة متنوعة من الألعاب والأنشطة التفاعلية لمساعدة التلاميذ على التعلم بطريقة أكثر متعة وفعالية. توفر هذه المنصة مجموعة متنوعة من الألعاب والأنشطة التفاعلية التي يمكن استخدامها في المواد الدراسية، بما في ذلك دروس اللغة العربية. تشمل مميزات وسيلة *Educaplay* قفزات الضفدع، ولعبة نعم أو لا، ولعبة الكلمات، والأحجية، واختبار الخريطة، ولعبة المطابقة، واللغز، والكلمات المتقاطعة، ولعبة البحث عن الكلمات، ولعبة الذاكرة، والأبجدية، وعرض الشرائح، وغيرها (Utami et al., 2023). الميزات التي سيتم استخدامها في هذا البحث هي الاختبار، وعرض الشرائح، ولعبة نعم أو لا

تتميز وسيلة *Educaplay* بإمتياز عديدة ولكنها لا تخلو من بعض المحدود. من بين إمتيازها أنها توفر أنشطة تعليمية تفاعلية وجذابة، وتحتوي على ثمانية عشر نوعا من الألعاب التعليمية، كما أنها تسهل إدراج الملفات الصوتية والصورة مما يساعد التلاميذ الذين لم يتقنوا القراءة بعد. لا تتطلب هذه الوسيلة تثبيت أي برامج لأنها منصة قائمة علىموقع الويب، بالإضافة إلى أنها توفر محتوى تعليمي بعدة لغات، بما في ذلك اللغة الإندونيسية .أما بالنسبة للمحدود، فإن بعض الأنشطة محدودة الاستخدام إلا بعد الترقية إلى الإصدار المدفوع، كما أنها تتطلب اتصالا مستقرا بالإنترنت ولا يمكن استخدامها دون اتصال بالشبكة. تعتبر هذه المنصة ذات طابع فردي، مما قد يقلل من التفاعل الاجتماعي بين الطلاب، ولذلك من الضروري اختيار الطريقة التعليمية المناسبة للتغلب على هذه المحدودة وجعلها أكثر فاعلية في البيئة الصفية (Febrianti et al., 2024).

في هذا البحث، سينقسم إلى فصلين، وهما الصف الضبطي الصف التجريبي. في الصف الضبطي ، سيتلقى التلاميذ معاملة باستخدام وسيلة تعليمية من نوع Power Point. أما في االصف التجريبي، سيتلقى التلاميذ معاملة باستخدام

وسيلة تعليمية من نوع *Educaplay*. وبالتالي، يمكن قياس تأثير استخدام وسيلة تعليمية *Educaplay* في تحسين مهارات القراءة لدى التلاميذ في تعليم اللغة العربية.

في الصف الضبطي، سيتم تقديم الدرس باستخدام الطريقة التقليدية، وهي طريقة القواعد والترجمة، مصحوبة بوسيلة Power Point وتتم خطوات التدريس كما يلي:

- يعدّ المدرس نصا بسيطا باللغة العربية مناسبا لمادة الدرس.
- يعرض المدرس عرض تقديمي وفيها المادة التي سيتم دراستها.
- يقرأ المدرس النص العربي في Power Point ويترجمه، ويطلب من التلاميذ الاستماع إليه، ويسأل المعلم من حين لآخر عن المفردات التي يعرفها التلاميذ.
- يشرح المدرس بعض القواعد النحوية والصرفية المتعلقة بموضوع الدرس.
- يعطي المدرس تكليفا في صورة أسئلة وإعداد خلاصة متعلقة بالنص العربي لتعزيز فهم التلاميذ

في الصف التجربي، سيتم تقديم الدرس باستخدام طريقة التدريب مع وسيلة *Educaplay* وتتم خطوات التدريس كما يلي:

- يعرض المدرس تطبيق *Educaplay* لإظهار نص القراءة باللغة العربية عن الصحة باستخدام التراكيب النحوية المصدر الصريح والفعل الماضي.
- يدير المدرس الصوت الخاص بالنص عبر ميزة عرض الصوت في وسيلة *Educaplay*، ويستمع التلاميذ بتركيز مرتين إلى ثلاث مرات.
- يكرر التلاميذ قراءة النص الصوتي بالتناوب أو جماعيا ثلاث مرات للتدرب على النطق الصحيح.
- يطلب من التلاميذ ملاحظة وظيفة التراكيب النحوية الموجودة في النص.
- يستهدف المدرس كيفية استخدام وسيلة *Educaplay* التي ستستخدم للتعليم.

- يطلب من التلاميذ ذكر المفردات التي تمت معرفتها و لم تتم معرفتها .
- يطلب من التلاميذ معرفة المفردات من خلال ميزة نعم أو لا مثل الإجابة عن صحة المفردات وعدم صحتها المناسبة للصور.
- يقدم المدرس أسئلة الترجمة في ميزة عرض الشرائح، ثم يُطلب من التلاميذ ترجمة النص الذي تحته خط معا.
- بعد الترجمة، يصحح المعلم الترجمة الصحيحة ويسجل التلاميذ النتائج
- يطلب من التلاميذ إعادة قراءة النص وفهمه بشكل مستقل
- يطلب من التلاميذ تلخيص المادة باستخدام ميزة الاختبار مثل تلخيص النص المقدم.
- يطلب من التلاميذ الإجابة على سؤال موجودة في ميزة قفزات الضفدع لمعرفة مدى فهم الطلاب للمادة التي درسوها.
- بعد الإجابة على السؤال، إذا كانت الإجابة صحيحة، يقفز الضفدع إلى الورقة التالي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

يجد التلاميذ صعوبة
في تعلم القراءة

تستخدم وسيلة *Educaplay* لمعالجة تلك المشكلة

الصف الضبطي

الإختبارالقبلي

طريقة التدريس بوسيلة *Power Point*

١. يعدّ المدرس نصا بسيطا باللغة العربية مناسبا لمادة الدرس
٢. يعرض المدرس Power Point وفيها المادة التي سيتم دراستها
٣. يقرأ المدرس النص العربي في عرض تقديمي ويترجمه، ويطلب من التلاميذ الاستماع إليه، ويسأل المدرس من حين لآخر عن المفردات التي يعرفها التلاميذ
٤. يشرح المدرس بعض القواعد النحوية والصرفية المتعلقة بموضوع الدرس
٥ يعطي المدرس تكليفا في صورة أسئلة وإعداد خلاصة متعلقة بالنص العربي لتعزيز فهم التلاميذ

الصف التجريبي

الإختبارالقبلي

طريقة التدريس بوسيلة *Educaplay*

١. يعرض المدرس تطبيق*Educaplay* لإظهار نص القراءة باللغة العربية
٢. يدير المدرس الصوت الخاص بالنص عبر ميزة عرض الصوت في وسيلة *Educaplay* ، ويستمع التلاميذ بتركيز مرتين إلى ثلاث مرات
٣. يطلب من التلاميذ ملاحظة وظيفة التراكيب النحوية الموجودة في النص
٤. يطلب من التلاميذ ذكر المفردات التي تمت معرفتها و لم تتم معرفتها
٥. يطلب من التلاميذ معرفة المفردات من خلال ميزة نعم أو لا مثل الإجابة عن صحة المفردات وعدم صحتها المناسبة للصور
٦. يقدم المدرس أسئلة الترجمة في ميزة عرض الشرائح، ثم يُطلب من التلاميذ ترجمة النص الذي تحته خط معا
٧. بعد الترجمة، يصحح المدرس الترجمة الصحيحة ويسجل التلاميذ النتائج
٨. يطلب من التلاميذ تلخيص المادة باستخدام ميزة الاختبار مثل تلخيص النص المقدم
٩. يطلب من التلاميذ الإجابة على سؤال موجودة في ميزة قفزات الضفدع
١٠ بعد الإجابة على السؤال، إذا كانت الإجابة صحيحة، يقفز الضفدع إلى الورقة التالي

مؤشرات في مهارة القراءة

١. يستطيع التلاميذ قراءة الكلمات والعبارات والجمل أو النصوص العربية بمخارج الحروف الصحيحة واللهجة المناسبة
٢. يستطيع التلاميذ تحديد معاني المفردات في الجمل أو النصوص العربية بصحيح
٣. يستطيع التلاميذ ترجمة العبارات والجمل العربية في النصوص بجيد وصحيح
٤. يستطيع التلاميذ الإجابة على الأسئلة وفقا لمحتوى الجمل أو النصوص العربية بصحيح
٥. يستطيع التلاميذ استخلاص النتائج وفقا لمحتوى النصوص العربية بصحيح

الاختبار القبلى

التحليل والإستنتاج

الفصل السادس : الفرضية

الفرضية هي شيء أدنى (*hypo*) من رأي حول الحقيقة (*tesis*). بعبارة أخرى، الفرضية هي استنتاج غير نهائي لأنه يجب اختبار صحته، أو يمكن تسميتها أيضا إجابة مؤقتة للمشكلة قيد الدراسة. يمكن أيضًا فهم الفرضية على أنها نظرية مؤقتة (إجابة مبدئية) يستخدمها الباحث كدليل مؤقت نحو حل المشكلة (Sari et al., 2023).

في هذا البحث، ستكون الفرضية أساسًا لاختبار ما إذا كان استخدام وسيلة *Educaplay* في تعليم اللغة العربية يمكن أن يحسن مهارة القراءة لدى التلاميذ ولأغراض الاختبار، سيتم إجراء اختبار قيمة "ت" بمستوى دلالة ٥ %، ويمكن استخلاص الاستنتاجات التالية

فرضيات البحث التى قام بها الكاتب هي كما يلي :

إذا كان ت (حاسبة) - ت (جدول) فإن H_0 مرفوضة، هناك وجود على ترقية مهارات القراءة في اللغة العربية لدى تلاميذ الفصل التجربة الذين طبقوا وسيلة *Educaplay* في الصف الثامن بمدرسة المتوسطة الإسلامية سيجاورا

إذا كان ت (حاسبة) - ت (جدول) فإن H_1 ، فإن مقبولة، هناك عدم على ترقية مهارات القراءة في اللغة العربية لدى تلاميذ الفصل التجربة الذين طبقوا وسيلة *Educaplay* في الصف الثامن بمدرسة المتوسطة الإسلامية سيجاورا

H_0 : عدم ترقية على مهارات القراءة في اللغة العربية في الصف التجربي الذي تم فيه تطبيق وسيلة *Educaplay* في الصف الثامن بمدرسة المتوسطة الإسلامية سيجاورا.

H_1 : وجود ترقية على مهارات القراءة باللغة العربية في الصف التجربي الذي تم فيه تطبيق وسيلة *Educaplay* في الصف الثامن بمدرسة المتوسطة الإسلامية سيجاورا.

الفصل السابع : الدراسات السابقة المناسبة

١ . المقالة العلمية التي كتبها Lutfi Nurita, Mahbubul Wathoni dan Nurbaiti Widyasari بعنوان "*Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong*" تهدف هذه الدراسة إلى تعزيز دافعية تعلم اللغة الإنجليزية باستخدام الألعاب التعليمية *Educaplay* في موضوع نصوص السيرة الذاتية .أما المنهج البحثي المستخدم فهو البحث الإجرائي الصفي، وهو بحث وصفي مقارن. أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام وسيلة الألعاب التعليمية *Educaplay*يمكن أن يزيد من دافعية التلاميذ في تعليم اللغة الإنجليزية. حيث إن هذه الوسيلة جذبت انتباههم وجعلتهم أكثر تحفيزا أثناء الدرس. كما أصبح التلاميذ أكثر اهتماما بتعلم اللغة الإنجليزية من خلال الألعاب التعليمية، ومن ضمنها *Educaplay* بالإضافة إلى ذلك، لم يعودوا يشعرون بالخوف عند التحدث باللغة الإنجليزية، وهو أمر إيجابي جدًا في تعزيز دافعيتهم وزيادة ثقتهم بأنفسهم، مما يساعدهم على إتقان تعلم اللغة الإنجليزية بشكل أفضل.

٢ . المقالة العلمية التي كتبها Wina Arsita، Hikmah، Marun بعنوان "*Penerapan Platform Educaplay dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab* " تهدف هذا البحث إلى دراسة تطبيق منصة *Educaplay* في تقييم تعلم اللغة العربية في المدرسة الإسلامية الإبتدائية المتكاملة بهدف تحسين فعالية التقييم التعليمي من خلال تقديم أنواع مختلفة من الأسئلة على شكل ألعاب تفاعلية تجذب انتباه الطلاب وتحفزهم. استخدمت الدراسة المنهج النوعي ذو المقاربة الوصفية، حيث شملت تحليل الوثائق، وإجراء مقابلات مع المعلمين، بالإضافة إلى الملاحظة المباشرة حول استخدام *Educaplay* في عملية التقييم. أظهرت نتائج البحث أن تطبيق *Educaplay* في زيادة مشاركة الطلاب أثناء التقييم، حيث كانت الأسئلة أكثر تنوعًا وجاذبية .بالإضافة إلى ذلك، توفر هذه المنصة تغذية راجعة فورية للطلاب، مما يساعدهم في تحسين تعلمهم بشكل أكثر

فاعلية. بصورة عامة، أثبت استخدام منصة *Educaplay* في تقييم تعلم اللغة العربية في مدرسة الإسلامية الابتدائية المتكاملة المتميزة العالمية بيكانبارو أنه فعال في تحسين جودة التقييم ومساعدة الطلاب على فهم المواد الدراسية بطريقة أكثر متعة وتفاعلية.

٣. المقالة العلمية التي كتبها Wita Safitri, Siti Khaoiroiyyah, Nurjanah بعنوان "*Penerapan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 060925 Medan Amplas*" تهدف هذا البحث إلى تحسين قدرة التلاميذ على التعلم باستخدام وسيلة تعليمية تفاعلية من خلال منصة *Educaplay* أثناء عملية التعلم. استخدم البحث منهج البحث الإجرائي الصفي, والذي يشمل التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل .وكانت عينة البحث مكونة من ٢٥ تلميذا من الصف الثالث - أ. أظهرت النتائج الأولية أن مستوى تحصيل التلاميذ كان لا يزال منخفضًا، حيث بلغت نسبة التلاميذ الذين حققوا المعايير المطلوبة ١٦% فقط بمتوسط درجات ٤٤.٧٩ .بعد تطبيق الوسائط التفاعلية من *Educaplay* في الدورة الأولى، ارتفع متوسط درجات التلاميذ إلى ٦٨.١٢، وزادت نسبة الإتقان إلى ٤٨.% ومع ذلك، لم تتحقق المؤشرات المستهدفة، مما استدعى الانتقال إلى الدورة الثانية، حيث ارتفعت نسبة التلاميذ الذين استوفوا المعايير إلى ٨٨.% أثبتت نتائج البحث الإجرائي الصفي أن استخدام الوسائط التفاعلية من خلال *Educaplay* يساعد التلاميذ في التعلم بشكل أكثر فاعلية، مما يساهم في ترقية نتائجهم الدراسية.

٤. عنوان الرسالة التي كتبتها Rulani "*Penggunaan Media Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.*" تهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية وسيلة *Educaplay*في زيادة اهتمام التلاميذ بتعلم اللغة العربية في الصف العاشر هـ٥ في مدرسة محمدية ٧ الثانوية في يوجياكارتا. استخدم هذا البحث المنهج الكمي بتصميم تجريبي مسبق، باستخدام نهج المجموعة الواحدة قبل الاختبار وبعده.

بجمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظات والاستبيانات والتوثيق. استخدم تحليل البيانات اختبار ويلكوكسون واختبار إن-غين. أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام وسائط *Educaplay* له تأثير كبير على اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية، كما يتضح من اختبار ويلكوكسون بقيمة أسيمب. سيج. تبلغ ٠,٠٠٠ وهي أقل من ٠,٠٥. وفي الوقت نفسه، أظهر اختبار إن-غين متوسط قيمة قدره ٠,٥٧١٠، والتي تندرج في الفئة المتوسطة. إذا تم تحويلها إلى مقياس النسبة المئوية، فإن هذه القيمة تعادل ٥٧,١٠٪، والتي وفقًا لمعايير الفعالية، تعتبر النتيجة فعالة إلى حد ما. وبالتالي، يمكن اعتبار وسيلة *Educaplay* فعالة إلى حد ما في زيادة اهتمام التلاميذ بتعلم اللغة العربية في الصف العاشر هـ٥ في مدرسة محمدية ٧ الثانوية في يوجياكارتا.

الاختلافات بين الدراسات السابقة الثلاثة ذات الصلة هي كما يلي:

١. يتمثل الاختلاف بين الدراسات السابقة الثلاثة ذات الصلة فيما يلي: يتركز موضوع الدراسات السابقة على قدرات التلاميذ، ومهارات التفكير النقدي، ونتائج التعلم والاهتمام بالتعلم، ودافعية التلاميذ
٢. اختلاف في مكان البحث.
٣. اختلاف في المواد الدراسية التي يتم بحثها.
٤. اختلاف في منهجية البحث، حيث استخدمت الدراسات السابقة منهجية البحث الإجرائي الصفي مع أسلوب تحليل البيانات نسبيّا، والبحث النوعيّ الوصفي، ومنهجية البحث الإجرائي الصفي.

هناك تشابه في الدراسة السابقة الثانى، وهي مادة اللغة العربيةووسيلة *Educaplay*