

الباب الأول

المقدمة

الفصل الأول : خلفية البحث

اللغة العربية هي من المواد المهمة في نظام التعليم المدرسي لأنها وسيلة للتواصل ومفتاح لفهم التعاليم الإسلامية. يهدف تعلم اللغة العربية إلى تطوير كفاءة الطلاب في أربع مهارات لغوية، وهي الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. وفي عصر العولمة والتكنولوجيا، أصبح إتقان اللغات الأجنبية، ومنها اللغة العربية، أمراً ضرورياً، خاصة في مجال التربية الدينية والدراسات الإسلامية، وكذلك لتنمية المهارات اللغوية التي يحتاجها الطلاب في العصر الحديث. ومع ذلك، فإن تعليم اللغة العربية يواجه العديد من التحديات، سواء على المستوى الوطني أو في مرحلة التعليم الأساسي.

وأظهرت دراسات سابقة أن دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية ونتائج تعلمهم غالباً ما تكون في المستوى المتوسط أو المنخفض، مما يؤثر في تحقيق أهداف تعليم اللغة العربية في المدارس. وتشير بعض الدراسات الكمية إلى أن أكثر من نصف الطلاب لديهم دافعية واتجاهات متوسطة نحو تعلم اللغة العربية، في حين يعاني بعضهم من ضعف الدافعية، وهذا يؤثر سلباً في قدرتهم على تعلم اللغة العربية بشكل جيد. (فوزية وسيفي، ٢٠٢٤)

وإلى جانب صعوبة اللغة، فإن ضعف دافعية الطلاب للتعلم يُعدّ من العوامل غير اللغوية التي تؤثر في نتائج التعلم. فقد بيّنت الدراسات أن ما بين ٢٦٪ إلى ٦٥٪ من الطلاب لديهم دافعية منخفضة أو متوسطة في تعلم اللغة العربية، مما يؤثر في مشاركتهم في الدرس وقدرتهم على فهم المادة بشكل جيد. (براهيتا، ٢٠٢١)

وفي مرحلة التعليم الأساسي في إندونيسيا، ومنها مدينة باندونغ، يظهر أيضاً ضعف دافعية التعلم ونتائج تعلم اللغة العربية في الواقع التعليمي. ففي المدارس الابتدائية مثل المدارس الإسلامية الابتدائية غالباً ما يتم تدريس اللغة العربية

باستخدام طرق تقليدية تعتمد على الشرح المباشر والتدريبات العادية، مما يجعل الطلاب أقل نشاطاً داخل الصف، ويؤدي إلى انخفاض دافعيتهم وعدم تحقيق نتائج تعلم جيدة. وتؤكد الدراسات أن دافعية التعلم لها دور مهم في نجاح الطلاب الدراسي، خاصة في تعلّم اللغات. (دامايانتي وآخرون، ٢٠٢٥)

ومع تطور تكنولوجيا التعليم، ظهرت فرص جديدة لتطوير عملية التعلم. ويُعدّ التلعيب *Gamification* أي استخدام عناصر الألعاب في التعلم، من الأساليب التي يمكن أن تزيد دافعية الطلاب ومشاركتهم وتحسن نتائج تعلمهم. ويعتمد هذا الأسلوب على عناصر مثل النقاط، والتحديات، والتغذية الراجعة، مما يجعل التعلم أكثر متعة ويشجع الطلاب على المشاركة الفعالة. وقد أظهرت دراسات سابقة أن التلعيب له أثر إيجابي في دافعية التعلم ونشاط الطلاب في مواد دراسية مختلفة. (أسريفة وويرجاني، ٢٠٢٤)

وتُعدّ منصة *EDUCAPLAY* من الوسائل التعليمية الرقمية التي تعتمد على التلعيب، حيث تقدم أنشطة تفاعلية متنوعة مثل الاختبارات القصيرة، والألغاز، والألعاب التعليمية. ويساعد استخدام *EDUCAPLAY* المعلمين على تقديم الدروس بطريقة أكثر جذباً، كما يزيد من دافعية الطلاب للتعلم ويشجعهم على المشاركة في تعلّم اللغة العربية. وأظهرت دراسات في مجالات تعليمية أخرى، مثل القراءة والرياضيات، أن استخدام *EDUCAPLAY* يمكن أن يحسن دافعية الطلاب ونتائج تعلمهم بشكل ملحوظ. (أسريفة وويرجاني، ٢٠٢٤)

تم اختيار وسيلة *EDUCAPLAY* في هذا البحث بناءً على خصائص تلاميذ الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية، لأنهم ما زالوا في مرحلة التفكير الملموس وفقاً لنظرية بياجيه في النمو المعرفي. وفي هذه المرحلة، يكون الأطفال أكثر قدرة على فهم الدروس من خلال الصور والعروض المرئية والأنشطة التفاعلية والتجارب التعليمية التي تتطلب مشاركتهم المباشرة.

وبالمقارنة مع الوسائل التعليمية الإلقائية مثل الكتب المدرسية أو أوراق العمل، توفر *EDUCAPLAY* أنشطة تعليمية متنوعة وتفاعلية، مثل الألعاب

التعليمية، والاختبارات القصيرة، وتمارين مطابقة الصور، والألغاز، وغيرها من الأنشطة البصرية التي تساعد على جذب انتباه التلاميذ وزيادة مشاركتهم في عملية التعلم.

ومع ذلك، فإن الدراسات التي تبحث في أثر استخدام التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY* في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب المرحلة الابتدائية، خاصة في مدارس الإبتدائية الإسلامية الحكومية، ما زالت قليلة إذ تركز معظم الدراسات السابقة على مواد دراسية أخرى، لذلك هناك حاجة إلى دراسات خاصة تدرس استخدام *EDUCAPLAY* في تعليم اللغة العربية.

توضح هذه الحالة أن طرق التدريس الإلقائية لم تحقق بعد نتائج تعلم اللغة العربية بشكل أمثل لدى طلاب المرحلة الابتدائية. ولهذا السبب، توجد حاجة ملحة لاستخدام طرق تدريس جديدة يمكن أن تزيد دافعية الطلاب، ومشاركتهم، ونتائج تعلمهم. وفي هذا الإطار، يُعدّ استخدام التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY* من الأساليب الواعدة التي يمكن أن تربط بين طرق التدريس الإلقائية واحتياجات الطلاب في العصر الرقمي.

وبناءً على هذه الظروف، يبرز سؤال مهم حول مدى فاعلية استخدام التلعيب عبر منصة *EDUCAPLAY* في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. ولهذا السبب، تهدف هذه الدراسة إلى بحث هذا الموضوع من خلال دراسة كمية باستخدام أسلوب الاستبيان على طلاب الصف الثالث في المدرسة الإسلامية الحكومية باندونغ.

الفصل الثاني : تحقيق البحث

استنادًا إلى خلفية المشكلة التي وجدها الباحث، يمكن صياغة أسئلة البحث في عدة محاور على النحو الآتي:

١. كيف كان التحصيل الدراسي في تعليم اللغة العربية لتلاميذ الصف الثالث

قبل استخدام طريقة التلعيب بوسيلة *EDUCAPLAY* ؟

٢. كيف يتم طريقة التلعيب بوسيلة *EDUCAPLAY* في عملية تعليم اللغة العربية؟

٣. كيف كان التحصيل الدراسي في تعليم اللغة العربية لتلاميذ الصف الثالث بعد استخدام طريقة التلعيب بوسيلة *EDUCAPLAY*؟

الفصل الثالث : أهداف البحث

استنادًا إلى صياغة مشكلة البحث، فإن لهذه الدراسة عدة أهداف تسعى إلى تحقيقها. وبصورة عامة، تهدف هذه الدراسة إلى معرفة مدى تأثير استخدام أسلوب التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY* في نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية باندونغ. كما تهدف الدراسة أيضًا إلى معرفة التغير في قدرة الطلاب قبل وبعد استخدام هذه المنصة، وتحديد الجوانب الأكثر تأثيرًا باستخدامها.

وبصورة أكثر تفصيلًا، تتمثل أهداف هذه الدراسة فيما يأتي:

١. التعرف على التحصيل الدراسي في تعليم اللغة العربية قبل استخدام طريقة التلعيب بوسيلة *EDUCAPLAY*.
٢. التعرف على كيفية استخدام طريقة التلعيب بوسيلة *EDUCAPLAY* في تعليم اللغة العربية.
٣. التعرف على التحصيل الدراسي في تعليم اللغة العربية قبل استخدام طريقة التلعيب بوسيلة *EDUCAPLAY*.

الفصل الرابع : فوائد البحث

يجب أن يكون للبحث قيمة نظرية وعملية على حد سواء. وفيما يلي فوائد هذا البحث:

أ. الفوائد النظرية

١. إثراء الأدبيات العلمية حول التلعيب في تعليم اللغة العربية

تسهم هذه الدراسة في توسيع البحث التجريبي حول تطبيق التلعيب في تعليم اللغة العربية، وهو مجال لا يزال محدودًا نسبيًا حتى الآن. إذ تركز معظم دراسات التلعيب على تعليم لغات أخرى أو مواد دراسية عامة مثل اللغة الإندونيسية أو العلوم، في حين أن الدراسات التي تتناول اللغة العربية بوصفها مادة تعليمية ما تزال قليلة. وتشير مراجعة الأدبيات إلى أن استخدام التلعيب يمكن أن يزيد دافعية الطلاب واهتمامهم بتعلم اللغة العربية، إلا أن أغلب الدراسات ركزت على المفردات أو مهارات لغوية معينة، مما يترك فجوة في قياس نتائج التعلم بشكل شامل (حميد، نور بيسال، ناضلة يحيى، ٢٠٢٤)

٢. الإسهام في نظرية الدافعية في سياق التعليم

يعتمد التلعيب على دمج عناصر الألعاب التي ثبت أنها تعزز دافعية التعلم ومشاركة الطلاب في مختلف البيئات التعليمية. وتُظهر الدراسات التجريبية أن التلعيب يزيد من الدافعية الداخلية ومشاركة الطلاب، لأن عناصر مثل التحديات، والتغذية الراجعة، والمكافآت تحفز اهتمامهم بالتعلم. ويمكن لنتائج هذه الدراسة أن تعزز الأدلة التجريبية الداعمة لنظرية دافعية التعلم، خاصة في سياق تعليم اللغة في المرحلة الابتدائية. (جهاديلة، ٢٠٢٥)

٣. تطوير نظرية التعلم المعزز بالتكنولوجيا

تسهم هذه الدراسة في تطوير نظرية تكنولوجيا التعليم، لا سيما في مجال دمج التلعيب ضمن التعلم المعزز بالتكنولوجيا ومن خلال قياس الأثر المباشر لاستخدام وسائل التلعيب على نتائج تعلم اللغة العربية، تعزز هذه الدراسة الرأي القائل بأن الوسائط الرقمية ليست مجرد أدوات مساعدة، بل تُعد جزءًا من الاستراتيجيات التربوية التي تؤثر بشكل واضح في عملية التعلم ونتائج الطلاب. (مولانا، رئيس سالسابيل، بوتري فوزان، ٢٠٢٥)

٤. أساس للدراسات المستقبلية

يمكن أن تشكّل نتائج هذه الدراسة مرجعاً للدراسات اللاحقة التي تسعى إلى توسيع البحث ليشمل متغيرات أخرى، مثل الإبداع، والتفكير النقدي، ومهارات القرن الحادي والعشرين في تعليم اللغة العربية باستخدام التلعيب، وكذلك في بناء إطار نظري أكثر شمولاً حول أثر التلعيب في تعلم اللغات. (سفيري وآخرون، ٢٠٢٥).

ب. الفوائد العملية

١. بالنسبة لمعلمي اللغة العربية

يمكن لمعلمي اللغة العربية الاستفادة من نتائج هذه الدراسة عملياً في تصميم وتنفيذ استراتيجيات تعليمية أكثر فاعلية. وتُظهر النتائج التجريبية أن التلعيب يساهم في زيادة مشاركة الطلاب، مما يساعد المعلمين على اختيار طرائق تدريس أكثر استجابة لاحتياجات الطلاب. كما أن استخدام منصة EDUCAPLAY يمكن أن يدعم أنشطة تعلم تفاعلية ويحفّز الطلاب على المشاركة النشطة في تعلم اللغة العربية. (حميد، نور بيسال، ناضلة يحيى، ٢٠٢٤)

٢. بالنسبة للطلاب

من المتوقع أن يساهم تطبيق التلعيب في خلق بيئة تعليمية أكثر جذباً ومتعة، مما يساعد الطلاب على زيادة دافعيتهم للتعلم وفهم مفاهيم اللغة العربية بشكل أفضل. فالطلاب الذين يشاركون بفاعلية في التعلم من خلال عناصر الألعاب غالباً ما يُظهرون مستوى أعلى من المشاركة واستيعاب المحتوى التعليمي. (جهاديلة، ٢٠٢٥)

٣. بالنسبة للمدرسة

تقدم هذه الدراسة دليلاً تجريبياً لإدارة المدرسة حول فاعلية استخدام الوسائط التعليمية الرقمية القائمة على التلعيب. ويمكن الاستفادة من

هذه النتائج في وضع سياسات تعليمية تعتمد على التكنولوجيا، بما في ذلك تطوير برامج تعليمية رقمية تسهم في تحسين جودة التعليم بشكل عام.

٤. بالنسبة للباحثين المستقبليين

يمكن أن تكون نتائج هذه الدراسة مرجعاً تجريبياً للباحثين في مجالي التعليم والتلعيب، سواء في الدراسات الكمية أو النوعية أو المختلطة. كما يمكن للدراسات اللاحقة أن تبحث في أثر التلعيب على جوانب وجدانية أخرى، مثل تصورات الطلاب عن التعلم أو اتجاهاتهم نحو التعلم الرقمي.

الفصل الخامس: الإطار الفكري

يهدف تعليم اللغة العربية في المدارس الإسلامية الابتدائية الأولى باندونغ إلى تزويد التلاميذ بأساسيات اللغة بوصفها وسيلة للتواصل البسيط. إلا أن العديد من الدراسات تشير إلى أن نتائج تعلم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية ما تزال منخفضة نسبياً، خاصة في إتقان المفردات وفهم المواد الأساسية. وغالباً ما يُعزى هذا الوضع إلى استخدام أساليب تعليمية تقليدية تركز على المعلم ولا تشرك التلاميذ بشكل فعال في عملية التعلم (ديتشيفا وآخرون، ٢٠١٥).

وبناءً على الملاحظة الأولية في الصف الثالث بمدرسة الإسلامية الابتدائية الأولى باندونغ، يُلاحظ أن انخفاض نتائج تعلم اللغة العربية لدى التلاميذ يرجع أساساً إلى عاملين رئيسيين. العامل الأول هو محدودية تنوع أساليب التدريس، حيث لا تزال عملية التعلم تعتمد بشكل كبير على شرح المعلم والتمارين الكتابية. أما العامل الثاني فهو ضعف مشاركة التلاميذ ودافعيتهم للتعلم، ويتجلى ذلك في قلة المشاركة الفعالة، وسرعة الشعور بالملل، وضعف الحماس أثناء دروس اللغة العربية. ويتوافق هذا الوضع مع نتائج الدراسات التي تؤكد أن تعليم اللغات في المرحلة الابتدائية يحتاج إلى أساليب تعليمية ملموسة، وممتعة، وتعتمد على مشاركة التلاميذ بشكل مباشر. (أشلي-ويلبيك ٢٠٢٠)

وفي هذا السياق، يُنظر إلى أسلوب التلعيب *Gamification* بوصفه أحد البدائل المناسبة في عملية التعلم. ويُعرّف التلعيب بأنه توظيف عناصر الألعاب، مثل التحديات، والنقاط، والمستويات، والتغذية الراجعة، في سياقات تعليمية غير ترفيهية، بهدف زيادة مشاركة المتعلمين ودافعيتهم للتعلم. (ديتيردينغ وديكسون، ٢٠١١)

وقد أظهرت العديد من الدراسات التجريبية أن التلعيب قادر على تحسين دافعية التعلم، وانتباه التلاميذ، ونتائج التعلم بشكل أفضل مقارنة بأساليب التدريس الإلقائية. (الرايس وآخرون، ٢٠٢٢)

وتُعدّ منصة *EDUCAPLAY* إحدى الوسائط التعليمية الرقمية التي تدعم تطبيق أسلوب التلعيب من خلال أنشطة تفاعلية متنوعة، مثل الاختبارات القصيرة، وألعاب المطابقة، والألغاز، والتمارين المعتمدة على النقاط. وتتيح هذه المنصة للتلاميذ التعلم بصورة نشطة من خلال مبدأ "التعلم باللعب"، مع الحصول على تغذية راجعة فورية. وتشير الدراسات السابقة إلى أن استخدام الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب الرقمية يسهم في تحسين فهم المفاهيم وزيادة استيعاب المادة، خاصة في تعلم اللغات. (وانغ وآخرون، ٢٠٢٢)

ومن الناحية النظرية، يمكن تفسير فاعلية التلعيب عبر منصة *EDUCAPLAY* من خلال نظريات الدافعية والمشاركة في التعلم، حيث تسهم عناصر الألعاب في تعزيز الدافعية الداخلية لدى التلاميذ من خلال الشعور بالتحدي والإنجاز. كما تشير نظرية التعلم بالوسائط المتعددة (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) إلى أن التعلم الذي يجمع بين النصوص، والصور، والتفاعل النشط يساعد التلاميذ على معالجة المعلومات بشكل أكثر فاعلية. (غولدي، ٢٠٢٢)

وبالاعتماد على المعطيات الميدانية، والدراسات النظرية، ونتائج الأبحاث السابقة، يمكن صياغة مسار التفكير على النحو الآتي:

١. إن انخفاض نتائج تعلم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثالث في بمدرسة الإسلامية الابتدائية الأولى باندونغ ناتج عن قلة تنوع أساليب التدريس وضعف مشاركة التلاميذ.
 ٢. يوفر أسلوب التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY* تعلمًا تفاعليًا، وتحديًا، وتجربة تعليمية ممتعة.
 ٣. تؤكد النظريات والدراسات السابقة أن التلعيب يسهم في زيادة الدافعية، والمشاركة، ونتائج التعلم لدى التلاميذ. (زين الدين وآخرون، ٢٠٢٠)
 ٤. تدعم مبادئ التعلم النشط والسياقي الواردة في قرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ لسنة ٢٠١٩ استخدام الوسائط التعليمية المبتكرة في تعليم اللغة العربية.
- وبناءً على ذلك، يمكن افتراض أن استخدام أسلوب التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY* لديه القدرة على تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثالث في بمدرسة الإسلامية الابتدائية الأولى باندونغ.
- ويُعدّ هذا المسار الفكري الأساس لإجراء بحث شبه تجريبي- (*Quasi-Experimental*) لاختبار الأثر الفعلي لاستخدام أسلوب التلعيب عبر منصة *EDUCAPLAY* في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى التلاميذ.
- بإيجاز ووضوح، يقدم المؤلف إطارًا للتفكير في الأفكار التي تم عرضها على النحو التالي:



الفصل السادس : فرضية البحث

استنادًا إلى مسار التفكير الذي تكوّن من خبرة الباحث داخل الصف الدراسي، ومن فهمه لأسلوب التلعيب ومنصة *EDUCAPLAY*، قام الباحث بصياغة افتراضٍ أوليٍّ (فرضية) حول نتائج هذه الدراسة. ويرى الباحث أن توفير بيئة تعليمية مرنة، لا تُسبّب ضغطاً على الطلاب، وتقديم مادة اللغة العربية بطريقة مناسبة لمستوى نموّهم وقدراتهم، يمكن نظرياً أن يساهم في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب.

وفي مرحلة المدرسة الابتدائية الإسلامية ولا سيما في الصف الثالث، تُعدّ الحاجة إلى بيئة تعلم ممتعة وخالية من الشعور بالضغط عاملاً مهماً في نجاح تعلم اللغة. ولذلك، يفترض الباحث أن أسلوب التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY* قادر على تلبية هذه الاحتياجات في الوقت نفسه.

ولاً، توفر منصة *EDUCAPLAY* تدريبات تعليمية مرنة ومتنوعة من خلال أنشطة قائمة على الألعاب يمكن تكرارها أكثر من مرة. ثانياً، تُقدّم مادة اللغة العربية في شكل اختبارات وألعاب تفاعلية تعمل كمدخل لغوي مفهوم يتناسب مع المستوى المعرفي للطلاب. ثالثاً، يخلق التعلم القائم على الألعاب جوّاً تعليمياً آمناً وممتعاً، مما يقلّل من شعور الطلاب بالضغط ويزيد من مشاركتهم في عملية التعلم وبناءً على ذلك، صاغ الباحث فروض البحث على النحو الآتي:

أ. الفرضية العامة (الفرضية الرئيسة)

١. H_1 : يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لاستخدام أسلوب التلعيب من

خلال منصة *EDUCAPLAY* في تحسين نتائج تعلم اللغة.

٢. H_2 : لا يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لاستخدام أسلوب التلعيب من

خلال منصة *EDUCAPLAY* في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى

طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية باندونغ.

ب. الفرضيات الفرعية (وفق مؤشرات نتائج التعلم)

تشمل مؤشرات نتائج تعلم اللغة العربية في هذه الدراسة ثلاثة مجالات رئيسة، وهي: المجال المعرفي، والمجال الوجداني، والمجال المهاري (النفسي-الحركي). وبناءً على هذه المجالات، صيغت الفرضيات الفرعية كما يأتي:

١. المجال المعرفي

H₁: يوجد تحسّن في قدرة الطلاب على معرفة وفهم مفردات اللغة العربية بعد تطبيق أسلوب التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY*
H₂: لا يوجد تحسّن في قدرة الطلاب على معرفة وفهم مفردات اللغة العربية بعد تطبيق أسلوب التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY*

٢. المجال الوجداني

H₁: يوجد تحسّن في دافعية الطلاب واهتمامهم واتجاهاتهم الإيجابية نحو تعلم اللغة العربية بعد استخدام أسلوب التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY*
H₂: لا يوجد تحسّن في دافعية الطلاب واهتمامهم واتجاهاتهم الإيجابية نحو تعلم اللغة العربية بعد استخدام أسلوب التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY*

٣. المجال المهاري (النفسي-الحركي)

H₁: يوجد تحسّن في قدرة الطلاب على نطق وكتابة الحروف والكلمات العربية نطقًا وكتابةً صحيحة بعد تطبيق أسلوب التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY*
H₂: لا يوجد تحسّن في قدرة الطلاب على نطق وكتابة الحروف والكلمات العربية نطقًا وكتابةً صحيحة بعد تطبيق أسلوب التلعيب من خلال منصة *EDUCAPLAY*

وبذلك، فإن الفرضيات المؤقتة التي صاغها الباحث تُعدّ نتيجة منطقية لتسلسل: تصوّر الباحث → التحقق النظري → صياغة فروض قابلة للاختبار الكمي.

الفصل السابع : البحوث السابقة المناسبة

١. ظهرت الدراسة التي أجرتها ويديياتي، وأنغرايني، وإستيقيوماتوربية ٢٠٢٥ بعنوان أثر الوسائط التفاعلية *EDUCAPLAY* في نتائج تعلم مادة الرياضيات لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة الابتدائية *Lawangan Daya* للصف الثاني. أن استخدام منصة *EDUCAPLAY* أسهم بشكل ملحوظ في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة الرياضيات. وقد استخدمت هذه الدراسة تصميمًا شبه تجريبي من نوع مجموعة واحدة باختبار قبلي وبعدي، حيث بيّنت نتائج الاختبار البعدي تحسّنًا واضحًا مقارنة بنتائج الاختبار القبلي (ويديياتي، وأنغرايني، وإستيقيوماتوربية ٢٠٢٥)

ويكمن الاختلاف بين هذه الدراسة ودراسة الباحث في مادة التعلم وسياق العينة، إذ ركزت الدراسة السابقة على مادة الرياضيات، في حين تركز دراسة الباحث على تعلم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثالث في المدرسة الابتدائية باندونج.

٢. كما أجرى (هارديناتا ٢٠٢٤) دراسة بعنوان أثر وسائط الألعاب التعليمية *EDUCAPLAY* في نتائج تعلم مهارة كتابة المقال، واستخدم فيها المنهج التجريبي الكمي بتصميم الاختبار القبلي والبعدي. وأظهرت نتائج الدراسة تحسّنًا في مهارات الكتابة لدى الطلاب بعد تطبيق التعلم القائم على *EDUCAPLAY* (هارديناتا ٢٠٢٤).

إلا أن هذه الدراسة ركزت على مهارة الكتابة في اللغة الإندونيسية على مستوى المرحلة الثانوية، بينما تركز دراسة الباحث على نتائج تعلم اللغة

العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية باندونج ، مع اختلاف واضح في أعمار الطلاب وخصائصهم التعليمية

٣. في دراسة أخرى أجراها رحمن ومعلم ٢٠٢٥ بعنوان التلعيب الرقمي لتنمية المفردات: تقييم استخدام *EDUCAPLAY* لدى متعلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، تم فحص استخدام *EDUCAPLAY* في تعليم مفردات اللغة الإنجليزية باستخدام تصميم مجموعة واحدة باختبار قبلي وبعدي. وأظهرت النتائج ارتفاع المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب من ٥٥,٧١ إلى ٩٤,٤٨ بعد ست جلسات تعليمية (رحمن ومعلم ٢٠٢٥)

وتدعم هذه الدراسة فاعلية *EDUCAPLAY* في تحسين الكفاءة اللغوية، إلا أن الاختلاف يكمن في اللغة المستهدفة وسياق التعلم؛ حيث ركزت الدراسة السابقة على اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، بينما تركز دراسة الباحث على اللغة العربية كلغة ثانية في سياق التعليم بالمدارس الابتدائية الإسلامية.

٤. ما أجرباً غوستيان وسلسابيل ٢٠٢٥ دراسة بعنوان أثر الوسائط التفاعلية *EDUCAPLAY* في نتائج تعلم مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، باستخدام تصميم شبه تجريبي يتضمن مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة. وأظهرت النتائج أن متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية كان أعلى من المجموعة الضابطة، حيث بلغ ٨٥,١٤ مقابل ٥٨,٨٣ (أغوستيان وسلسابيل ٢٠٢٥)

وتؤكد هذه الدراسة فاعلية *EDUCAPLAY* في تحسين نتائج التعلم بوجه عام، إلا أنها تختلف عن دراسة الباحث من حيث مادة التعلم، إذ تناولت مادة العلوم وليس اللغة العربية.

٥. وفي دراسة أجراها (فضيلة وسوسانتي ٢٠٢٤) بعنوان أثر استخدام وسائط التلعيب القائمة على *EDUCAPLAY* في دافعية تعلم مادة المحاسبة، تم التركيز على الجانب الوجداني، وبخاصة دافعية التعلم لدى طلاب المدارس

الثانوية المهنية. وباستخدام اختبار *paired sample t-test* وتحليل *N-Gain* ، أظهرت النتائج أن استخدام *EDUCAPLAY* أسهم بشكل كبير في زيادة دافعية تعلم الطلاب في مادة المحاسبة (فضيلة وسوسانتي ٢٠٢٤)

ويمكن الاختلاف الجوهرى بين هذه الدراسة ودراسة الباحث في المتغير التابع؛ إذ ركزت الدراسة السابقة على الدافعية، في حين تركز هذه الدراسة على نتائج التعلم المعرفية في سياق تعلم اللغة العربية.

ومن خلال الدراسات الخمس السابقة، يمكن الاستنتاج أن منصة *EDUCAPLAY* وأسلوب التلعيب أثبتا فاعليتهما في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مجالات دراسية متعددة، مثل الرياضيات، والعلوم، واللغة الإندونيسية، واللغة الإنجليزية، والمحاسبة. ومع ذلك، تتميز دراسة الباحث بكونها تركز على تطبيق التلعيب القائم على *EDUCAPLAY* في تعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة الابتدائية الإسلامية الأولى باندونج، باستخدام تصميم شبه تجريبي من نوع الاختبار القبلي والبعدي، وهو مجال لا يزال محدود البحث نسبياً. ولذلك، يُتوقع أن تسهم هذه الدراسة في تقديم دليل تجريبي لدعم تطوير نماذج تعليم اللغة العربية القائمة على التكنولوجيا في المدارس الإسلامية الابتدائية.

بناءً على نتائج الدراسات السابقة، تبين أن معظم البحوث المتعلقة باستخدام منصة *EDUCAPLAY* ركزت على المواد الدراسية العامة، مثل الرياضيات، والعلوم، واللغة الإندونيسية، واللغة الإنجليزية. كما أن بعض الدراسات تناولت مهارات محددة فقط، مثل تنمية المفردات أو مهارة الكتابة، وأجريت في مراحل تعليمية مختلفة.

لذلك، تتميز هذه الدراسة بجانب من الجدة العلمية (*Novelty*) ، حيث تركز على استخدام منصة إديوكابلاي القائمة على التلعيب (*Gamification*) في تعليم اللغة العربية، وبخاصة لتنمية مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية.

كما تُجرى هذه الدراسة في بيئة التعليم الإسلامي الأساسي، وهو مجال لم يحظَ باهتمام كافٍ في الدراسات السابقة. ومن المتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في تقديم إضافة علمية جديدة في مجال تطوير وسائل تعليم اللغة العربية المعتمدة على التكنولوجيا في المدارس الابتدائية الإسلامية.

