الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول: خلفية البحث

يتطلب تعليم اللغات الأجنبية في المؤسسات التعليمية الرسمية عملية تعليمية مخططة ومنظمة ومناسبة لخصائص المتعلمين. وتحتل اللغة العربية مكانة مهمة بوصفها إحدى المواد الدراسية الأساسية في المدارس الإسلامية، لأنها لا تقتصر على كونها وسيلة لفهم مصادر التعاليم الإسلامية فحسب، بل تعد أيضا أداة للتواصل واكتساب المعارف المختلفة. ولذلك، يهدف تعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة المتوسطة الإسلامية إلى تزويد التلاميذ بالكفايات الأساسية التي تساعدهم على استخدام اللغة العربية تدريجيا في الأنشطة التعليمية.

ومن الجوانب المهمة في تعلم اللغة العربية استيعاب المفردات، إذ يرتبط امتلاك حصيلة لغوية كافية بقدرة المتعلم على التعامل مع المهارات اللغوية المختلفة. وقد أظهرت بعض الدراسات وجود علاقة إيجابية بين المعرفة بالمفردات وأداء المتعلمين في مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة، مما يشير إلى أهمية المفردات في تنمية الكفاءة اللغوية بصورة عامة (Masrai et al., ٢٠٢٢: Miralpeix & Muñoz, ٢٠١٨). وفي سياق تعليم اللغة العربية، أظهرت دراسة Hunaidu dan Sabae وجود علاقة بين إتقان المفردات والقدرة على استخدام اللغة العربية في الجوانب الاستقبالية والإنتاجية.

وتشير الدراسات في مجال تعلم المفردات إلى أهمية توفير فرص متكررة للتعامل مع الكلمات واستخدامها في أنشطة تعليمية متنوعة. فقد أظهرت دراسة Uchihara et al. (٢٠١٩) وجود أثر للتكرار في تعلم المفردات في اللغة الثانية. كما أظهرت دراسة Li (٢٠٢٣) من خلال تحليل تلوي لعدد من الدراسات التجريبية أن التغذية الراجعة المدعومة بالحاسوب يمكن أن تسهم بصورة إيجابية في تعلم

مفردات اللغة الثانية. وبناءً على ذلك، يمكن أن يتضمن تعليم المفردات أنشطة توفر فرصًا للتكرار والتفاعل واستخدام المفردات وتلقي التغذية الراجعة، بما يساعد المتعلمين على ترسيخ المفردات وتطوير القدرة على استخدامها.

وجود أثر للتكرار في تعلم المفردات في اللغة الثانية. كما أظهرت دراسة Li (٢٠٢٣)من خلال تحليل تلوي لعدد من الدراسات التجريبية أن التغذية الراجعة المدعومة بالحاسوب يمكن أن تسهم بصورة إيجابية في تعلم مفردات اللغة الثانية. وبناءً على ذلك، يمكن أن يتضمن تعليم المفردات أنشطة توفر فرصًا للتكرار والتفاعل واستخدام المفردات وتلقي التغذية الراجعة، بما يساعد المتعلمين على ترسيخ المفردات وتطوير القدرة على استخدامها.

غير أن الواقع الميداني في مدرسة المصباح المتوسطة الإسلامية بمدينة باندونج لا يزال بعيدا عن هذه الحالة المثالية. فبناء على نتائج الملاحظة الأولية والمقابلة مع مدرسة اللغة العربية، تبين أن كثيرا من تلاميذ الصف السابع يواجهون صعوبات في فهم مفردات اللغة العربية وتذكرها. كما أنهم ينسون المفردات التي سبق تعلمها بسرعة، ولم يتمكنوا من استخدامها في جمل بسيطة، ويشعر بعضهم بقلة الثقة بالنفس عند مطالبتهم بنطق المفردات أو التعبير بها شفهيا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

وتؤكد البيانات الأولية وجود هذه المشكلة، إذ بلغ متوسط نتيجة الاختبار القبلي في الفصل التجريبي ٥٢,٠٤، بينما بلغ متوسط نتيجة الاختبار القبلي في الفصل الضبطي ٥٠,١٥. وتقع النتيجتان في التصنيف المنخفض، مما يدل على أن القدرة الأولية للتلاميذ في استيعاب مفردات اللغة العربية ما تزال محدودة. ويترتب على هذه الحالة انخفاض مشاركة التلاميذ في عملية التعليم، وضعف قدرتهم على فهم المادة، وعدم تحقيق نتائج التعلم المتوقعة .

ويرجع انخفاض استيعاب المفردات، من جملة أسبابه، إلى أن عملية التعليم ما تزال تعتمد بدرجة كبيرة على الطريقة التقليدية، مثل تقديم قائمة المفردات، وطلب حفظها، ثم أداء التدريبات الكتابية المتكررة. ولا توفر هذه الطريقة فرصا

كافية للتلاميذ للمشاركة والتفاعل واستخدام المفردات في أنشطة تعليمية ممتعة. وقد أوضح روسمان (٢٠٢١) أن التعليم المتمركز حول المدرس يجعل التلاميذ أقل نشاطا، ويمكن أن يؤدي إلى انخفاض الدافعية والشعور بالملل أثناء عملية التعلم.

ومن هنا يظهر وجود فجوة واضحة بين الحالة المثالية والحالة الواقعية. فمن الناحية المثالية، ينبغي أن يساعد تعليم المفردات التلاميذ على الفهم والتذكر والاستخدام النشط، بينما تظهر الحالة الواقعية أن التلاميذ ما يزالون يجدون صعوبة في استيعاب المفردات بسبب محدودية الأنشطة التفاعلية. وإذا استمرت هذه المشكلة دون معالجة، فقد تؤثر في قدرة التلاميذ على تنمية المهارات اللغوية الأخرى، لأن المفردات تمثل أساسا لفهم المسموع والمقروء، وللتعبير الشفهي والكتابي.

ومع تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصال، أصبح استخدام الوسائل الرقمية أحد البدائل المناسبة لمعالجة هذه المشكلة. ويعد التعلم القائم على الألعاب من المداخل التي يمكن أن تجعل عملية التعليم أكثر تشويقا وتفاعلا. ويشير ديتردينغ (٢٠١١) إلى أن عناصر الألعاب، مثل التحدي، والتغذية الراجعة الفورية، والتفاعل البصري، يمكن أن تزيد من مشاركة المتعلمين وتساعدهم على تذكر المادة التعليمية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

ومن الوسائل الرقمية القائمة على الألعاب التي يمكن استخدامها في تعليم المفردات وسيلة .Educaplay وهي منصة تعليمية توفر أنشطة تفاعلية متنوعة، مثل الاختبارات، ومطابقة الكلمات بالصور أو المعاني، وإكمال الكلمات والجمل، وألعاب المفردات. ويمكن للمدرس إعداد هذه الأنشطة وفقا للمادة ومستوى التلاميذ. كما تتيح الوسيلة للتلاميذ الحصول على تغذية راجعة مباشرة، مما يساعدهم على معرفة الإجابات الصحيحة وتصحيح أخطائهم في أثناء التعلم.

وعلى الرغم من استخدام الوسائل الرقمية القائمة على الألعاب في عدد من الأنشطة التعليمية، فإن فاعلية وسيلة Educaplay في ترقية استيعاب مفردات اللغة

العربية لدى تلاميذ الصف السابع بمدرسة المصباح المتوسطة الإسلامية بمدينة باندونج لم تثبت تجريبيا، في حدود ما اطلعت عليه الباحثة. ولذلك، تتمثل الفجوة البحثية في الحاجة إلى معرفة ما إذا كان استخدام هذه الوسيلة يحدث ترقية ذات دلالة في استيعاب المفردات مقارنة بالطريقة التقليدية.

وبناء على المشكلات والفجوة المذكورة، ترى الباحثة ضرورة إجراء بحث باستخدام المدخل الكمي والطريقة شبه التجريبية لمعرفة فاعلية وسيلة Educaplay في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية. ولذلك، اختارت الباحثة موضوع البحث تحت العنوان" :استخدام وسيلة *Educaplay* لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية: دراسة شبه تجريبية على تلاميذ الصف السابع في مدرسة المصباح المتوسطة الإسلامية بمدينة باندونج".

الفصل الثاني: تحقيق البحث

وبناءً على عرضِ خلفيَّةِ المشكلةِ المذكورةِ، فإنَّ صياغةَ مشكلاتِ البحثِ في هذه الدراسةِ هي كما يلي:

١. كيف يكون مستوى استيعاب المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع بمدرسة المصباح المتوسطة الإسلامية بمدينة باندونج قبل استخدام وسيلة Educaplay في الفصل التجريبي وقبل استخدام الطريقة التقليدية في الفصل الضبطي؟
٢. كيف يكون مستوى استيعاب المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع بمدرسة المصباح المتوسطة الإسلامية بمدينة باندونج بعد استخدام وسيلة Educaplay في الفصل التجريبي وبعد استخدام الطريقة التقليدية في الفصل الضبطي؟
٣. ما مدى فعالية استخدام وسيلة Educaplay في ترقية استيعاب المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع بمدرسة المصباح المتوسطة الإسلامية بمدينة باندونج مقارنة بالطريقة التقليدية؟

الفصل الثالث: أغراض البحث

وبناءً على صياغةِ مشكلاتِ البحثِ المذكورةِ، تهدفُ هذه الدراسةُ إلى ما يلي:

١. معرفة مستوى استيعاب المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع بمدرسة المصباح المتوسطة الإسلامية بمدينة باندونج قبل استخدام وسيلة Educaplay في الفصل التجريبي، وقبل استخدام الطريقة التقليدية في الفصل الضبطي.
٢. معرفة مستوى استيعاب المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع بمدرسة المصباح المتوسطة الإسلامية بمدينة باندونج بعد استخدام وسيلة Educaplay في الفصل التجريبي، وبعد استخدام الطريقة التقليدية في الفصل الضبطي.
٣. معرفة مدى فعالية استخدام وسيلة Educaplay في ترقية استيعاب المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع بمدرسة المصباح المتوسطة الإسلامية بمدينة باندونج مقارنة بالطريقة التقليدية.

الفصل الرابع: فوائد البحث

يُتوقَّع أن يُسهم هذا البحث في تقديم إسهامات وفوائد لمجال التربية والتعليم، ولا سيما في تعليم اللغة العربية، سواء من الناحية النظرية أم التطبيقية. وتتمثّل فوائد هذا البحث فيما يلي:

١. الفوائد النظرية

الفوائد النظرية المتوقعة من هذا البحث هي:

أ. يُتوقَّع أن تُسهم نتائج هذا البحث في إثراء الدراسات المتعلقة بتعليم اللغة العربية، وخاصة في مجال استخدام الوسائل التعليمية الرقمية التفاعلية.

ب. يُتوقَّع أن تصبح نتائج هذا البحث مرجعًا للباحثين في إجراء البحوث اللاحقة المتعلقة باستخدام وسيلة Educaplay والتعلُّم القائم على الألعاب الرقمية .(Game-Based Learning)

ج. يمكن استخدام نتائج هذا البحث مصدرًا علميًّا وتعليميًّا حول توظيف وسيلة Educaplay في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ.

٢. الفوائد العملية

الفوائد العملية المتوقعة من هذا البحث هي:

أ) الفوائد للتلاميذ

يوفّر هذا البحث فوائد عملية للتلاميذ، إذ يساعد استخدام وسيلة Educaplay على ترقية استيعابهم لمفردات اللغة العربية من خلال الأنشطة التعليمية الرقمية التفاعلية. كما تساعد هذه الوسيلة التلاميذ على فهم معاني المفردات وتذكّرها بطريقة أسهل وأكثر متعة. ومن خلال الألعاب والتمارين المتنوعة، يصبح التلاميذ أكثر نشاطًا ومشاركةً في عملية التعليم، وتزداد دافعيتهم واهتمامهم بتعلّم اللغة العربية.

ب) الفوائد للمعلمين

يمكن أن تُستخدم نتائج هذا البحث دليلًا للمعلمين في اختيار الوسائل التعليمية الرقمية المناسبة لتعليم مفردات اللغة العربية. كما تساعد وسيلة Educaplay المعلمين على تقديم المادة التعليمية بطريقة أكثر إبداعًا وتفاعلية، وتنويع الأنشطة التعليمية داخل الفصل. بالإضافة إلى ذلك، يقدّم هذا البحث معلومات للمعلمين حول كيفية استخدام وسيلة Educaplayلترقية مشاركة التلاميذ وفهمهم للمفردات العربية.

ج) الفوائد للمدرسة

يمكن أن تسهم نتائج هذا البحث في ترقية جودة تعليم اللغة العربية في المدرسة، وخاصة في مجال تعليم المفردات. كما يمكن للمدرسة أن

تستخدم وسيلة Educaplay بوصفها إحدى الوسائل التعليمية الرقمية المبتكرة التي تدعم عملية التعليم والتعلّم. ومن خلال تطبيق الوسائل التعليمية التفاعلية، تستطيع المدرسة تشجيع المعلمين على تطوير طرق التعليم وتحسين نتائج تعلّم التلاميذ.

د) الفوائد للباحثة

يوفّر هذا البحث للباحثة خبرة عملية في استخدام وسيلة Educaplay في تعليم مفردات اللغة العربية. كما يساعدها على تنمية قدرتها في إجراء البحث العلمي، وجمع البيانات، وتحليلها، وتفسير نتائجها. بالإضافة إلى ذلك، يوسّع هذا البحث معرفة الباحثة باستراتيجيات التعليم الرقمي، ويدرّبها على التفكير النقدي والمنظم، ويكون أساسًا لها في إجراء البحوث المستقبلية

الفصل الخامس: الإطار الفكري

يُعَدّ إتقان المفردات (المفردات) عنصرًا أساسيًا في تعليم اللغة العربية؛ إذ يمثّل الأساس في تنمية جميع المهارات اللغوية، سواء مهارة الاستماع أو الكلام أو القراءة أو الكتابة. فبدون امتلاك حصيلةٍ كافيةٍ من المفردات، يواجه المتعلّمون صعوبةً في فهم معاني الخطاب الشفهي والنصوص المكتوبة، كما يعجزون عن التعبير عن أفكارهم تعبيرًا فعّالًا باللغة العربية. ولذلك، يُعَدّ تحسين إتقان المفردات أحد المحاور الرئيسة في تعليم اللغة العربية في مرحلة التعليم المتوسّط (أليك، ٢٠٢٢).

في سياق تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية، ولا سيما في الصف السابع، فإن إتقان التلاميذ للمفردات غالبًا ما لم يحقق النتائج المرجوّة على الوجه الأمثل. ويتجلّى ذلك في محدودية عدد المفردات التي يمتلكها التلاميذ، وضعف دقّة استخدام المفردات في الجمل، فضلًا عن قصور قدرتهم على تذكّر المفردات على المدى الطويل. وتشير هذه الحالة إلى وجود فجوة بين أهداف تعليم

اللغة العربية المأمولة والواقع التعليمي القائم داخل الفصل الدراسي (سودجانا، ٢٠١٩).

أحد العوامل التي تؤثر في تدني مستوى إتقان الطلاب لمفردات اللغة العربية هو استخدام وسائل واستراتيجيات تعليمية تقليدية. عادةً ما يتم تدريس المفردات من خلال طريقة المحاضرة والحفظ، مع التركيز على تقديم قوائم المفردات دون إشراك الطلاب في أنشطة متنوعة وسياقية. هذا النمط من التعليم يجعل الطلاب سلبيين، ويسهل شعورهم بالملل، ويقلل من تحفيزهم للمشاركة الفاعلة في عملية التعلم، مما يؤثر على قدرتهم على استيعاب وحفظ مفردات اللغة العربية (أليك، ٢٠٢٢).

مع التطور المستمر لتقنية المعلومات والاتصالات، أصبح استخدام الوسائط التعليمية الرقمية بديلاً ملائماً لتحسين جودة تعليم اللغة العربية. يُعتقد أن الوسائط التعليمية الرقمية قادرة على تقديم بيئة تعلم أكثر جاذبية وتفاعلية، بما يتوافق مع خصائص المتعلمين في القرن الحادي والعشرين. كما أن استخدام الوسائط الرقمية يتيح حدوث تعلم يتمحور حول الطالب (Student-Centered Learning)حيث لا يكتفي الطالب بتلقي المعلومات فحسب، بل يشارك بنشاط في عملية التعلم (روسمن، ٢٠٢١).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

إحدى الوسائط التعليمية الرقمية التي يمكن الاستفادة منها في تعليم مفردات اللغة العربية هي منصة ."Educaplay" تُعدّ Educaplay منصة تعليمية قائمة على الألعاب التربوية، وتوفر العديد من الخصائص التفاعلية، مثل الاختبارات، الألغاز، مطابقة الكلمات مع الصور، والتدريبات القائمة على الألعاب الأخرى. ويُعتقد أن خصائص Educaplay التي تدمج العناصر البصرية والصوتية والنشاطات التفاعلية تساعد الطلاب على فهم وحفظ مفردات اللغة العربية بشكل أكثر فاعلية مقارنة بأساليب التعليم التقليدية (سيرجار، ٢٠٢٤).

من الناحية التربوية، يمكن لاستخدام وسائط Educaplay في تعليم مفردات اللغة العربية أن يخلق تجربة تعلم ممتعة وذات معنى. فالأنشطة التعليمية المصممة على شكل ألعاب تعليمية قادرة على زيادة دافعية الطلاب للتعلم، وتنمية اهتمامهم بالمفردات، وتشجيع مشاركتهم النشطة طوال عملية التعلم. علاوة على ذلك، فإن التغذية الراجعة الفورية التي تقدمها وسائط Educaplay تمكّن الطلاب من معرفة أخطائهم وتصحيحها بشكل مستقل، مما يجعل عملية التعلم أكثر فاعلية (كورنياوان، ٢٠٢٣).

استنادًا إلى إطار التفكير هذا، يُعتبر استخدام وسائط Educaplay متغيرًا مستقلًا (X) يُفترض أن له تأثيرًا على إتقان الطلاب لمفردات اللغة العربية كمتغير تابع .(Y) ولإثبات هذا التأثير بشكل تجريبي، تستخدم هذه الدراسة تصميمًا شبه تجريبي يشمل فصلًا تجريبيًا وفصلًا ضابطًا. ويُعد الفرق في تحسن إتقان المفردات بين الفصلين أساسًا لتحديد مدى فعالية استخدام وسائط Educaplay في تعليم اللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

استخدام وسيلة EDUCAPLAY لترقية استعاب المفردات اللغة

الصف الضبطي	الصف التجريبي
الاختبار القبلي	الاختبار القبلي
أنشطة التعلم باستخدام الطريقة التقليدية وتشمل الخطوات ما يلي: - يبدأ المعلم بكتابة المفردات الجديدة على السبورة. - يشرح المعلم معاني المفردات للتلاميذ. - يطلب المعلم من التلاميذ قراءة المفردات معًا. - يعطي المعلم أمثلة للجمل التي تحتوي على المفردات الجديدة. - يطلب من التلاميذ كتابة المفردات في دفاترهم. - يطلب المعلم من التلاميذ حفظ المفردات.	**أنشطة تعليم المفردات educaplay وتتضمن الخطوات ما يلي : باستخدام وسيلة** - يبدأ المعلم بعرض موضوع المفردات التي سيتم تعلمها. ويعرض النشاط التعليمي المرتبط بالمفردات العربية. - يفتح المعلم منصة Educaplay يطلب المعلم من التلاميذ ملاحظة الكلمات والصور المعروضة في - النشاط. يشارك التلاميذ في الألعاب التعليمية مثل: ١. مطابقة الكلمة مع الصورة ٢. اختيار الإجابة الصحيحة ٣. ترتيب الحروف لتكوين كلمة صحيحة - يناقش المعلم الإجابات مع التلاميذ ويصحح الأخطا.
الختبار البعدي	الختبار البعدي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

مؤشرات نتائج التعلم التعلم استيعاب المفردات تلاميذ الصف السابع

(ترقية استيعاب المفردات في اللغة العربية)

الصورة ١.١ الإطار الفكري

الفصل السادس: فرضية البحث

تُعد الفرضية تخمينًا مؤقتًا يتم صياغته استنادًا إلى إطار التفكير والأساس النظري المستخدم في البحث، وسيتم اختبار صحتها من خلال عملية البحث التجريبي. ويشير (المنصور، ٢٠١٦) إلى أن الفرضية هي سؤال منطقي يُعد أساسًا لاستنتاج مؤقت أو كعملية تفكير استنتاجية حول العلاقة بين المتغيرات المدروسة. أما (سوجيونو، ٢٠٢٠) فيوضح أن الفرضية هي إجابة مؤقتة على صياغة مشكلة البحث، حيث يتم التعبير عن صياغة المشكلة في شكل جمل خبرية.

في سياق هذا البحث، يُبنى الافتراض الأساسي على أن استخدام وسائط Educaplay في تعليم اللغة العربية يمكن أن يُحدث تأثيرًا إيجابيًا على إتقان الطلاب لمفردات اللغة العربية. توفر وسائط Educaplay أنشطة تعليمية قائمة على الألعاب التعليمية تتميز بالتفاعل، والعرض البصري، وتقديم التغذية الراجعة الفورية، مما يُعتقد أنه قادر على زيادة دافعية الطلاب للتعلم، ومشاركتهم النشطة، وقدرتهم على تذكر مفردات اللغة العربية. وبذلك، يُنظر إلى استخدام وسائط Educaplay على أنه يمتلك القدرة على تحسين إتقان طلاب الصف السابع لمفردات اللغة العربية.

استنادًا إلى هذا الافتراض، تم صياغة الفرضية في هذا البحث كما يلي:

H_0: لا يوجد الفرق ذو بين إتقان الطلاب لمفردات اللغة العربية الذين يتعلمون باستخدام وسائط Educaplay والطلاب الذين يتعلمون باستخدام أساليب التعليم التقليدية.

H_1: يوجد الفرق بين إتقان الطلاب لمفردات اللغة العربية الذين يتعلمون باستخدام وسائط Educaplay والطلاب الذين يتعلمون باستخدام أساليب التعليم التقليدية.

لاختبار الفرضية، يُستخدم اختبار t لعينيْن مستقلتين (Independent Sample t-Test) بمستوى دلالة ٥٪ = (α) ، إذا كانت البيانات تتوزع توزيعًا طبيعيًا ومتماثلة

التباين. وإذا لم تتوزع البيانات توزيعًا طبيعيًا، فيُستخدم اختبار مان–ويتني-mann) witney).

أما معايير اختبار الفرضية فهي كالتالي:

١. إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية ٠,٠٥ > (Sig.) ، فيتم رفض الفرضية الصفرية(H_0) ، مما يعني وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين إتقان طلاب الصف التجريبي والصف الضابط لمفردات اللغة العربية.
٢. إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية ٠,٠٥ ≥ (Sig.) ، فيتم قبول الفرضية الصفرية(H_0) مما يعني عدم وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين إتقان طلاب الصف التجريبي والصف الضابط لمفردات اللغة العربية.

الفصل السابع: البحوث السابقة المناسبة

بناءً على موضوع هذا البحث، تدرك الباحثة أن هناك عددًا من الدراسات السابقة ذات الصلة باستخدام وسيلة Educaplay في تعليم اللغة العربية، ومن بينها ما يلي:

١. بحث إلمان محبوب الله وآخرين (٢٠٢٥) البحث الذي أجراه إلمان محبوب الله وآخرون (٢٠٢٥) بعنوان» :تنفيذ نموذج التعليم والتعلم السياقي باستخدام وسيلة Educaplay في تعليم اللغة العربية .«هدف هذا البحث إلى معرفة أثر استخدام وسيلة Educaplay في تحسين تعلم اللغة العربية. واستخدم البحث المنهج شبه التجريبي، وجُمعت البيانات باستخدام الاختبار والملاحظة والتوثيق. وأظهرت نتائجه أن استخدام وسيلة Educaplay أسهم في تحسين نتائج تعلم التلاميذ وزيادة تفاعلهم ومشاركتهم في عملية التعليم.
الارتباط :يتشابه هذا البحث مع البحث الحالي في استخدام وسيلة Educaplay في تعليم اللغة العربية، وفي استخدام المنهج شبه التجريبي. الاختلاف :ركز البحث السابق على تحسين نتائج تعلم اللغة العربية بصورة عامة، بينما يركز

البحث الحالي على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف السابع بمدرسة المصباح المتوسطة الإسلامية بمدينة باندونج.

٢. بحث جيتا كارتيكا سبتيانا وقومي عاقط جوهري (٢٠٢٥) البحث الذي أجراه جيتا كارتيكا سبتيانا وقومي عاقط جوهري (٢٠٢٥) بعنوان» :استفادة الوسيلة التفاعلية Froggy Jumps في تحسين إتقان المفردات العربية لدى التلاميذ .«هدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام لعبة Froggy Jumpsالقائمة على منصة Educaplayفي تحسين إتقان المفردات العربية. واستخدم البحث المنهج شبه التجريبي بتطبيق الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وأظهرت النتائج وجود تحسن في إتقان المفردات العربية وزيادة دافعية التلاميذ ومشاركتهم في التعليم. الارتباط :يتشابه هذا البحث مع البحث الحالي في استخدام منصة Educaplay والتركيز على تعليم مفردات اللغة العربية. الاختلاف :استخدم البحث السابق لعبة Froggy Jumps بصورة خاصة، بينما يستخدم البحث الحالي أنشطة مختلفة في وسيلة Educaplay لترقية استيعاب المفردات لدى تلاميذ الصف السابع. كما يختلف البحثان في عينة البحث ومكان إجرائه.

٣. بحث محمد واويول أهدي وآخرين (٢٠٢٥) البحث الذي أجراه محمد واويول أهدي وآخرون (٢٠٢٥) بعنوان» :تطبيق لعبة Educaplay Froggy Jumps بوصفها وسيلة تفاعلية في تعليم اللغة العربية .«هدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على منصة Educaplay لزيادة تفاعل التلاميذ وتحسين عملية تعليم اللغة العربية. واستخدم البحث منهج البحث والتطوير (Research and Development). وأظهرت النتائج أن لعبة Froggy Jumpsحصلت على درجة عالية من الصلاحية والقبول، وأسهمت في زيادة حماس التلاميذ ومشاركتهم الارتباط :يتشابه هذا البحث مع البحث الحالي في استخدام منصة Educaplay بوصفها وسيلة تعليمية رقمية في تعليم اللغة العربية الاختلاف :ركز البحث السابق على تطوير الوسيلة التعليمية واختبار صلاحيتها، بينما يركز البحث

الحالي على قياس فعالية استخدام وسيلة Educaplay في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية باستخدام المنهج شبه التجريبي.

٤. بحث واندا نور حميدة وآخرين (٢٠٢٥) البحث الذي أجرته واندا نور حميدة وآخرون (٢٠٢٥) بعنوان» :تطبيق الوسيلة التفاعلية Educaplay لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية .«هدف هذا البحث إلى تحسين نتائج تعلم اللغة العربية من خلال استخدام وسيلة Educaplayالتفاعلية. واستخدم البحث منهج البحث الإجرائي الصفي (Classroom Action Research)، ونُفذ في دورتين. وأظهرت النتائج تحسن نتائج تعلم التلاميذ وارتفاع مستوى نشاطهم وتفاعلهم في عملية التعليم. الارتباط :يتشابه هذا البحث مع البحث الحالي في استخدام وسيلة Educaplay في تعليم اللغة العربية الاختلاف :استخدم البحث السابق منهج البحث الإجرائي الصفي وركز على نتائج تعلم اللغة العربية بصورة عامة، بينما يستخدم البحث الحالي المنهج شبه التجريبي ويركز على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف السابع.

٥. بحث سيتي فهيمة العلمية وآخرين (٢٠٢٦) البحث الذي أجرته سيتي فهيمة العلمية وآخرون (٢٠٢٦) بعنوان» :تنفيذ تعليم المفردات باستخدام لعبة Word Search Puzzleفي منصة .«Educaplay هدف هذا البحث إلى وصف عملية تعليم المفردات العربية باستخدام لعبة Word Search Puzzleوتحليل أثرها في زيادة نشاط التلاميذ أثناء التعليم. واستخدم البحث المنهج الوصفي الكيفي. وأظهرت النتائج أن استخدام اللعبة ساعد التلاميذ على تذكر المفردات وزاد من اهتمامهم ومشاركتهم في عملية التعليم الارتباط :يتشابه هذا البحث مع البحث الحالي في استخدام منصة Educaplay والتركيز على تعليم مفردات اللغة العربية الاختلاف :استخدم البحث السابق المنهج الوصفي الكيفي وركز على وصف عملية التعليم، بينما يستخدم البحث الحالي المنهج شبه التجريبي لقياس فعالية وسيلة Educaplay إحصائيًا من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصلين التجريبي والضبطي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

ولتوضيح الفجوة البحثية والجديد بين الدراسات السابقة والبحث الحالي، تقدم الباحثة الجدول الآتي:

الجداول ١ . ١ البحوث السابقة المناسبة

الموضوع	الفجوة / الجديد
تنفيذ نموذج التعليم والتعلم السياقي باستخدام وسيلة Educaplay في تعليم اللغة العربية، إلمان محبوب الله وآخرون (٢٠٢٥).	ركز البحث السابق على تحسين نتائج تعلم اللغة العربية بصورة عامة، بينما يركز البحث الحالي على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف السابع باستخدام المنهج شبه التجريبي.
استفادة الوسيلة التفاعلية Froggy Jumpsفي تحسين إتقان المفردات العربية لدى التلاميذ، جيتا كارتيكا سبتيانا وقومي عاقط جوهري (٢٠٢٥).	استخدم البحث السابق لعبة Froggy Jumps بصورة خاصة، بينما يستخدم البحث الحالي أنشطة مختلفة في وسيلة Educaplay، مع اختلاف عينة البحث ومكان إجرائه.
تطبيق لعبة Educaplay Froggy Jumpsبوصفها وسيلة تفاعلية في تعليم اللغة العربية، محمد واويول أهدي وآخرون (٢٠٢٥).	استخدم البحث السابق منهج البحث والتطوير وركز على تطوير الوسيلة وتقويم صلاحيتها، بينما يستخدم البحث الحالي المنهج شبه التجريبي لقياس فعالية الوسيلة في ترقية استيعاب المفردات.
تطبيق الوسيلة التفاعلية Educaplay لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية، واندا نور حميدة وآخرون (٢٠٢٥).	استخدم البحث السابق منهج البحث الإجرائي الصفي وركز على نتائج التعلم بصورة عامة، بينما يركز البحث الحالي على استيعاب المفردات ويقارن بين الفصل التجريبي والفصل الضبطي.
تنفيذ تعليم المفردات باستخدام لعبة Word Search Puzzleفي منصة Educaplay، سيتي فهيمة العلمية وآخرون (٢٠٢٦).	استخدم البحث السابق المنهج الوصفي الكيفي لوصف عملية تعليم المفردات، بينما يستخدم البحث الحالي المنهج شبه التجريبي لقياس فعالية وسيلة Educaplayإحصائيًّا.

وبناءً على الدراسات السابقة، يتضح أن البحوث السابقة تناولت استخدام وسيلة Educaplay في تعليم اللغة العربية، سواء لتحسين نتائج التعلم أم لتعليم المفردات وزيادة مشاركة التلاميذ. غير أن الجديد في هذا البحث يتمثل في قياس فعالية استخدام وسيلة Educaplay في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف السابع بمدرسة المصباح المتوسطة الإسلامية بمدينة باندونج، باستخدام المنهج شبه التجريبي من خلال مقارنة نتائج الفصل التجريبي والفصل الضبطي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG