Qawā'id
Jurnal Bahasa dan Sastra Arab
Vol. 3 No. 03 Tahun 2026 [Page 127-136]
OPEN ACCESS
E-ISSN 3123-5484

تأثير استخدام وسيلة *Educaplay* على دافعية تعلم اللغة العربية لدى تلميذات الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية المهري

Lidia Anata Sinuraya
Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah Deli Serdang, Indonesia
Email: lidiaanatasnr@gmail.com

تجريد

يظل انخفاض دافعية التعلم من العقبات المستمرة في تعليم اللغة العربية، ولا سيما حين يقتصر التعليم على المحاضرة وورقة عمل التلاميذ .(LKS) يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير معنوي لاستخدام وسيلة Educaplay على دافعية تعلم اللغة العربية لدى التلميذات في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة المهري تانجونج مورواوا، ومقدار هذا التأثير .اعتمد البحث على المنهج الكمي من نوع البحث التجريبي، واستخدم فيه التصميم (*Quasi Experimental Design*) بشكل تصميم (*Nonequivalent Control Group Design*).تكونت عينة البحث من 60 تلميذة، 30 منهن في الفصل التجريبي و 30في الفصل الضابطي .وجمعت البيانات باستبانة دافعية التعلم المبنية على نظرية حمزة ب .أونو قبل المعالجة وبعدها .وحللت البيانات باستخدام اختبار ويلكوكسون(*Wilcoxon*) ، واختبار t للعينات المرتبطة(*Paired Sample t-Test*) ، واختبار مان-ويتني (*Mann-Whitney U Test*)لمقارنة درجات الكسب المعياري (*N-Gain*) بين الفصلين .أظهرت النتائج أن معدل N-Gain في الفصل التجريبي0) ، (602كان أعلى منه في الفصل الضابطي0) ، .(015كما أشار اختبار مان-ويتني إلى أن قيمة-2) .Sig (tailedبلغت0 ، 000وهي أقل من0 ،05، مما يعني وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين دافعية تعلم التلميذات في الفصلين .وبلغ حجم التأثير0 (r) ، 807وهو ما يندرج ضمن الفئة الكبيرة .وبناء على ذلك، تم قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الصفرية . ويمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة Educaplay له تأثير إيجابي ومعنوي على دافعية تعلم اللغة العربية، ويوصى معلمو اللغة العربية باستخدامها بصورة دورية بوصفها بديلا تعليميا مبتكرا.

الكلمات المفتاحية: وسيلة Educaplay، دافعية التعلم، تعليم اللغة العربية

Abstract

Low learning motivation remains a persistent obstacle in Arabic language learning, particularly when teaching relies on lectures and student worksheets (LKS). This study aims to determine whether the use of Educaplay has a significant effect on Arabic learning motivation among seventh-grade female students at SMP IT Al-Mahri Tanjung Morawa, and to estimate the size of that effect. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 60 female students, 30 in the experimental class and 30 in the control class. Motivation data were collected with a Likert-scale questionnaire based on Hamzah B. Uno's theory, administered before and after the treatment. The data were analyzed with the Wilcoxon test, the Paired Sample t-Test, and the Mann-Whitney U Test, which compared normalized gain (N-Gain) scores between the two classes. The mean N-Gain of the experimental class (0.602) was higher than that of the control class (0.015). The Mann-Whitney test yielded a Sig. (2-tailed) value of 0.000, below 0.05, which indicates a statistically significant difference in motivation between the two classes, and the effect size (r) of 0.807 falls in the large category. The alternative hypothesis was therefore accepted and the null hypothesis rejected. It is concluded that Educaplay has a positive and significant effect on Arabic learning motivation. Arabic teachers are advised to use Educaplay regularly as an innovative learning alternative that strengthens students' motivation.

Keywords: *Educaplay, learning motivation, Arabic language learning*

المقدمة

تعد دافعية التعلم أساس النجاح في كل عملية تعليمية، ومنها تعلم اللغة العربية .وتشتق كلمة الدافعية من الأصل اللاتيني Movere ومعناها القوة المحركة (Adha et al., 2023; Herwati, 2023). وهي طاقة الفرد التي تولد لديه المثابرة والحماس عند القيام بنشاط ما، سواء كان مصدرها داخل الفرد) الدافعية الداخلية (أو خارجه) الدافعية الخارجية (Mayasari, 2023; Nurjan, 2016). وتصف الدراسات العربية دافعية التعلم كذلك بأنها حالة داخلية أو خارجية تحرك سلوك التلميذ وتوجهه نحو هدف محدد). رباب & سميحة, 2020; عبد, 2020 (وبدونها تفقد أنشطة التعلم اتجاهها ومعناها، وقد ارتبطت الدافعية في تعلم اللغة العربية بالتحصيل الدراسي (Fatmawati et al., 2024; Harianto et al., 2024). واستنادا إلى نظرية أونو (Uno 2016) تعرف الدافعية للتعلم في هذا البحث إجرائيا بأنها الحافز الداخلي والخارجي لدى التلميذ لإحداث تغيير في السلوك الدراسي، وتقاس بستة مؤشرات هي :وجود رغبة واشتياق للنجاح، ووجود دافع وحاجة في التعلم، ووجود أمل وطموح للمستقبل، ووجود تقدير في التعلم، ووجود أنشطة مثيرة للاهتمام في التعلم، ووجود بيئة تعليمية ملائمة (Uno, 2016).

غير أن الواقع الميداني يظهر صعوبة الحفاظ على هذه الدافعية .فقد أظهرت مقابلة أجريت مع معلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة المهري تانجونج موراوا في 12 سبتمبر 2025 تحديات أساسية في تعليم تلميذات الصف السابع، وهي :فجوة واضحة في القدرات الأساسية بين الخريجات من المدارس الابتدائية الحكومية والمدارس الابتدائية الإسلامية الخاصة؛ وقصر التعليم على ورقة عمل التلاميذ (LKS) وطريقة المحاضرة؛ وعدم الاستفادة من الوسائط الصوتية لتدريب مهارة الاستماع أو من جهاز العرض؛ وسير العملية التعليمية بطريقة تقليدية يمثل فيها المعلم المصدر الوحيد للمعرفة؛ وقيود في تنويع التعليم بسبب ضيق الوقت ونقص الإبداع؛ وموقف مقاوم لدى غالبية التلميذات اللاتي يعتبرن مادة اللغة العربية صعبة ومعقدة وتعتمد على الحفظ .وهناك حوالي ست إلى سبع تلميذات في الفصل السابع) ه (يرفضن باستمرار تدوين الملاحظات أو تلاوة المحفوظات، ولم يتمكن إلا قليل منهن من تحقيق درجات فوق السبعين . وتستدعي هذه الحالة تدخلا تعليميا قادرا على استيعاب تنوع خلفيات التلميذات، وعرض المادة بطريقة تفاعلية، وتحفيز الدافعية للتعلم.

ومن هذه التدخلات الوسيلة التعليمية .فالوسيلة هي ما يتقرب به إلى الغير)المنظور, 1414(، وتعرف في القاموس الإندونيسي الكبير بأنها وسيط يقف بين طرفين (Nasional, 2008). وتعرف الوسيلة التعليمية بأنها أداة أو قناة اتصال تنقل الرسائل والمعلومات من المعلم إلى التلميذ) نمي ;1994 جلوب ;2017 Basyiruddin & Asnawir, 2002;).أبا, 1994; سمير, 2017 (وإذا استخدمت بنجاح فإنها تفيد المعلم والتلميذ والمادة التعليمية جميعا، فهي ترفع الكفاية المهنية للمعلم، وتنمي حب الاستطلاع والرغبة في التعلم لدى التلميذ، وتبسط المفاهيم وتوضحها ؛)العزيز, 2023; ضياء, 2020; عمر, 2018 (وتزيد الوسائط المتعددة التفاعلية (Fikri & Madona, 2018) والوسائل الخاصة بمهارات اللغة العربية كمهارة

الاستماع (Afifah, 2021) من هذه الفوائد، وتؤكد دراسات تحليل الاحتياجات الحاجة إلى الوسائط التفاعلية في الفصل (Cahyadi, 2019; Pagarra et al., 2022; Salsabila et al., 2025).

و Educaplayمنصة إلكترونية توفر العديد من الألعاب التعليمية التفاعلية، وهي مزج للكلمتين الإنجليزيتين Education و Play مما يعكس فلسفتها القائمة على التعلم عبر اللعب .أنشأها Juan Diego Poloوطورتها منظمة ADR Formacion من Logroño في إسبانيا .ومن خلال عناصر التلعيب كالنقاط والشارات والمنافسة الصحية تثير المنصة فضول التلاميذ وتعزز دافعيتهم للإنجاز .ويستخدم هذا البحث نوعين من ألعابها Froggy Jumps :وهي اختبار اختيار من متعدد يوجه فيه اللاعب الضفدع للقفز إلى الإجابة الصحيحة، و Memory Game وهي لعبة مطابقة بين البطاقات .وتدعم دراسات سابقة قيمة هذه المنصة، فقد ذكر أنها تحسن النتائج التعلمية (Asrifah et al., 2024; Batitusta & Hardinata, 2024; Syarifah et al., 2024)، والاهتمام بالتعلم (Ariani et al., 2024; Nadhrah, 2024)، ونشاط التلاميذ (Anwar & Jasiah, 2024; Atika et al., 2024).) كما طبقت في تقويم تعلم اللغة العربية (Arsita et al., 2024)، وطورت وسيلة تعليمية (Wulan, 2025)، ودرب المعلمون على استخدامها (Yahya & Salam, 2024). وتسير الدراسات التي تناولت الدافعية مباشرة في الاتجاه نفسه (Dianingtyas et al., 2025; Kore et al., 2025; Septina, 2024). إلا أن معظم هذه الدراسات ركز على النتائج التعلمية المعرفية، ولم يلق الكثير منها الضوء على الجانب الوجداني المتمثل في الدافعية التعلمية في تعليم اللغة العربية، وهذه هي الفجوة البحثية التي يتناولها هذا البحث.

ويستند البحث إلى نموذج ARCS لكيلر (Keller) الذي يجعل التعلم محفزا عبر الانتباه والصلة والثقة والرضا .ففي Educaplay يتحقق الانتباه عبر أنشطة اللعبة الجذابة، وتظهر الصلة من ارتباط المحتوى بخبرة التلميذة، وتبنى الثقة عبر المستويات المنجزة، ويتحقق الرضا بالنتائج المحققة .وتمثل نظرية أونو الإطار العملي لقياس الدافعية في الاستبانة .ولذلك يختبر هذا البحث تأثير وسيلة) Educaplay المتغير المستقل (على دافعية تعلم اللغة العربية) المتغير التابع (لدى تلميذات الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة المهري تانجونج موراوا .والفرضية البديلة (Ha) أن هناك تأثيرا معنويا لاستخدام وسيلة Educaplayعلى دافعية تعلم اللغة العربية، والفرضية الصفرية (H0) أنه ليس هناك تأثير معنوي .ويسهم البحث نظريا بتطبيق نموذج ARCS في تعليم اللغة العربية القائم على التكنولوجيا، وعمليا بتزويد المعلمين بدليل لاختيار وسائل تعليمية مبتكرة.

منهجية البحث

استخدم هذا البحث المنهج التجريبي بمدخل كمي لمعرفة تأثير متغير مستقل هو وسيلة Educaplay على متغير تابع هو دافعية تعلم اللغة العربية، مع التحكم في المتغيرات الدخيلة قدر الإمكان (Sugiyono 2023).وكان التصميم (Quasi Experimental Design) بطريقة (Nonequivalent Control Group Design)لصعوبة التوزيع العشوائي الكامل للتلميذات، إذ استخدمت فصول موجودة في المدرسة .

وأجري اختبار قبلي O1) و (O3واختبار بعدي O2) و (O4في كلا الفصلين، ولم تعط المعالجة (X) إلا للفصل التجريبي .فتعلمت تلميذات الفصل التجريبي) السابع د (باستخدام وسيلةEducaplay ، بينما تعلمت تلميذات الفصل الضابطي) السابع ه (بالشرح وورقة عمل التلاميذ(LKS) ، مع تساوي عدد الحصص ومدتها . وأقيم البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة المهري تانجونج موراوا، ديلي سيردانج، سومطرة الشمالية، من سبتمبر 2025 إلى أبريل .2026 وتمثلت المعالجة في لقاءين مدة كل منهما 30 دقيقة في موضوع» بيتي :«يومي 16 و 30أبريل 2026 للفصل التجريبي، و 15و 29أبريل 2026 للفصل الضابطي.

شمل مجتمع البحث جميع تلميذات الصف السابع وعددهن 60 تلميذة، 30 في الفصل السابع) د (و 30 في الفصل السابع) ه(، وأخذن جميعا عينة للبحث بأسلوب المسح الشامل .(Total Sampling) وحدد الفصل التجريبي والفصل الضابطي بالقرعة على مستوى الصف، فأتيحت الفرصة نفسها لكلا الفصلين .وفي الفصل التجريبي أعدت الباحثة لعبتي Froggy Jumps و Memory Gameوحاسوبا وجهاز عرض، وشرحت المادة لمدة 10 دقائق، ثم نادت التلميذات عشوائيا لاختيار الإجابة على الشاشة، وقدمت تغذية راجعة سريعة ونقاطا تشجيعية، وختمت باستنتاج المادة مع التلميذات.

جمعت البيانات باستبانة مغلقة بمقياس ليكرت الخماسي (5–1) قدمت مرتين، قبليا وبعديا .وبنيت فقراتها على مؤشرات الدافعية الستة لحمزة ب .أونو (Uno 2016) وتضمنت صياغتين إيجابية وسلبية، فقلبت درجات الفقرات السلبية .وتكونت الاستبانة النهائية من 18 بندا) الدرجة القصوى 90 والدنيا (Uno, 2016).(18وتحقق الصدق المحتوى بتحكيم الخبراء، واختبر الصدق المبني بمعامل ارتباط بيرسون، والثبات بمعامل كرونباخ ألفا) تعد الأداة ثابتة إذا زاد عن0 ، (70باستخدام برنامج IBM SPSS Statistics 22على 27 تلميذة من الفصل التاسع) ج (بالمدرسة نفسها .أما المقابلة مع المعلم فلتحديد المشكلة فقط.

وتمر تحليلات البيانات بالمراحل التالية :التحليل الوصفي؛ واختبار شابيرو-ويلك للتوزيع الطبيعي واختبار ليفين للتجانس؛ واختبار التكافؤ الأولي بين الفصلين؛ واختبار الفروق بين القبلي والبعدي لكل فصل بـ Paired Sample t-Test إذا كانت البيانات طبيعية وبـ Wilcoxon Signed Rank Test إذا لم تكن؛ وحساب درجة الكسب المعياري (N-Gain) لكل تلميذة؛ واختبار مان-ويتني على درجات الكسب إذا لم تتحقق شروط الاختبارات المعلمية؛ وحجم التأثير $r = |Z| / \sqrt{N}$ ويفسر بمعيار0) Cohen ، 1صغير، 0، 3متوسط،0 ، 5كبير .(وتقبل الفرضية البديلة إذا كانت قيمة (Sig. (2-tailed أقل من0 ،.05

نتائج البحث ومناقشتها

صدق الأداة وثباتها

من بين 24 بندا في التجربة الاستطلاعية، حذفت ستة بنود غير صادقة) البنود 5 و 6و 7و 13و 14 و(23، فأصبحت الاستبانة النهائية مكونة من 18 بندا .وبلغ معامل كرونباخ ألفا0 ، 887وهو أكبر من

70،0، فالأداة ثابتة .وبين تحليل Alpha if Item Deleted أن حذف أي بند لا يرفع الثبات إلا ارتفاعا طفيفا) أعلى قيمة0 ،.(894

الإحصاء الوصفي لدافعية التعلم

يبين الجدول 1 أن معدل دافعية الفصل التجريبي ارتفع بمقدار17 ، 30نقطة من62 ، 53إلى79 ،83، وانخفض الانحراف المعياري من6 ، 010إلى3 ،573، مما يشير إلى أن وسيلة Educaplay لم ترفع الدافعية في المتوسط فحسب بل جعلت الدرجات أكثر تجانسا .أما الفصل الضابطي فارتفع معدله بمقدار0 ، 80 نقطة فقط من65 ، 77إلى66 ،57، وهو ارتفاع ضعيف جدا يشير وصفيا إلى أن الطريقة التقليدية لم تحدث أثرا يذكر.

الجدول .1 الإحصاء الوصفي لدرجات الدافعية) العدد 30 في كل فصل؛ الدرجة القصوى (90

الإحصاء	تجريبي قبلي	تجريبي بعدي	ضابطي قبلي	ضابطي بعدي
الأدنى	55	70	50	52
الأعلى	84	85	77	81
المجموع	1876	2395	1973	1997
المعدل	53،62	83،79	77،65	57،66
معيار الانحراف	010،6	573،3	811،6	113،7

اختبارات شرط التحليل والتكافؤ الأولي

أظهر اختبار شابيرو-ويلك أن قيمة .Sig للفصل التجريبي0 ،) 000غير طبيعي (وللفصل الضابطي 0،) 076طبيعي(، ولذلك استخدم اختبار ويلكوكسون للأول واختبار Paired Sample t-Test للثاني، فاستخدام اختبارين مختلفين مبرر إحصائيا لأنه ناتج عن طبيعة بيانات كل فصل .وبلغت قيمة .Sig في اختبار ليفين0 ، 176وهي أكبر من0 ،05، فالبيانات متجانسة .ونظرا لأن بيانات الاختبار القبلي للفصل التجريبي غير طبيعية استخدم اختبار مان-ويتني للتكافؤ الأولي، وأشار إلى وجود فرق دال في الدافعية الأولية (p = 0، (027لصالح الفصل الضابطي، فالفصلان غير متكافئين في البداية، ولذلك استخدم N-Gain عند مقارنة النتائج النهائية.

الجدول .2 ملخص اختبارات شرط التحليل والتكافؤ

الاختبار	النتيجة	القرار
شابيرو-ويلك، الفصل التجريبي	000،Sig. 0	غير طبيعي
شابيرو-ويلك، الفصل الضابطي	076،Sig. 0	طبيعي
ليفين	176،Sig. 0	متجانس
مان-ويتني، التكافؤ الأولي	027،p = 0	الفصلان غير متكافئين

الفروق بين القبلي والبعدي في كل فصل

أظهر اختبار ويلكوكسون في الفصل التجريبي قيمة0 .Asymp. Sig ، 000وهي أصغر من0 ،05، مما يعني أن استخدام وسيلة Educaplay أدى إلى زيادة معنوية في دافعية التعلم .وأظهر اختبار Paired Sample t-Testفي الفصل الضابطي قيمة0 (2-tailed) .Sig ، 448وهي أكبر من0 ،05، فالارتفاع

الطفيف من65 ، 77إلى66 ، 57ليس ذا معنى إحصائيا، وبالتالي فإن التعليم بالطريقة التقليدية لا يعطي أثرا يذكر في تحسين دافعية تعلم التلميذات.

الجدول .3 اختبارات الفروق بين القبلي والبعدي في كل فصل

الفصل	الاختبار	Sig.	القرار
التجريبي	Wilcoxon Signed Rank	000،0	زيادة معنوية
الضابطي	Paired Sample t-Test	448،0	لا فرق معنوي

درجة الكسب المعياري واختبار الفرضية الرئيسية

بلغ معدل N-Gain في الفصل التجريبي0 ،60) 602، (1769%وهو أعلى بكثير من0 ، 015 1)، (4878%في الفصل الضابطي .وبما أن قيمة .Sig في اختبار شابيرو-ويلك لدرجات الكسب في كلا الفصلين أقل من0 ،05، استخدم اختبار مان-ويتني، فبلغت قيمة0 (2-tailed) .Sig ، 000وهي أقل من 05،0، فالفرضية العدمية مرفوضة والفرضية البديلة مقبولة، أي أن هناك فرقا ذا دلالة إحصائية بين زيادة دافعية تعلم اللغة العربية في الفصل التجريبي والفصل الضابطي.

الجدول .4 ملخص درجات الكسب المعياري(N-Gain)

الفصل	معدلN-Gain	معدل(%) N-Gain	الأدنى(%)	الأعلى(%)
التجريبي	602،0	1769،60	33،-33	00،80
الضابطي	015،0	4878،1	33،-58	36،36

حجم التأثير

بما أن اختبار الفرضية الرئيسي هو مان-ويتني فإن حجم التأثير المناسب هو معامل ارتباط الرتب الثنائي .$r = |Z| / \sqrt{N}$ وبقيمة6- = Z ، 254و7 = √N) 60 = N، (746تكون6 = r ،7 / 254، 746 0 =، .807ووفقا لمعيار) Cohen أصغر من0 ، 1صغير جدا، و0،0–1، 29صغير، و0،0–3، 49 متوسط، وأكبر من0 ، 5كبير (فهذه القيمة تصنف ضمن فئة» تأثير كبير .«ورغم أن معيار Cohen وضع أصلا لمقياس d فإنه يطبق أيضا على r في البحوث التربوية والنفسية .فالفرق في الزيادة بين الفصلين جوهري وليس مجرد اختلاف عرضي ناتج عن تباين العينة.

المناقشة

يكشف هذا البحث أن لوسيلة Educaplay تأثيرا معنويا وعمليا كبيرا في دافعية تعلم اللغة العربية . فقد ارتفع متوسط الفصل التجريبي من62 ، 53إلى79 ، 83بزيادة17 ، 30نقطة و0 N-Gain،602، بينما لم يرتفع الفصل الضابطي إلا0 ، 80نقطة بـ0 N-Gain ، .015وتتسق هذه النتيجة مع ما ذكر من أن Educaplayوالوسائط التفاعلية والقائمة على التلعيب ترفع الدافعية والاهتمام والنشاط ,.Atika et al). 2024; Dianingtyas et al., 2025; Kore et al., 2025; Nadhrah, 2024; Septina, 2024) وتضيف إليها في ثلاثة أمور :أولها الإثبات الكمي أن الطريقة القائمة على المحاضرة وورقة العمل (LKS) تفشل في تحسين الدافعية بشكل يذكر0) ، 80نقطة فقط(؛ وثانيها أن الفصل التجريبي الذي كان متوسطه القبلي62) ، (53أقل من الفصل الضابطي65) ، (77استطاع أن يتفوق عليه بعد التطبيق79) ، 83مقابل

66،(57، فالوسيلة فعالة حتى لدى التلميذات ذوات الدافعية الأولية المنخفضة؛ وثالثها أن هذا البحث من أوائل الدراسات التي حسبت حجم التأثير لاستخدام Educaplay في تعليم اللغة العربية .وسجلت إحدى تلميذات الفصل التجريبي N-Gain سالبا33-) ، (%33وهو أدنى قيمة في الفصل، مما يدل على بقاء تفاوت في الاستجابات الفردية.

ويمكن تفسير هذا التأثير في ضوء نموذج ARCS لكيلر .فأولا بعد الانتباه :جذبت ألعاب Froggy Jumpsو Memory Gameانتباه التلميذات عبر الألوان الزاهية والمؤثرات الصوتية ونظام التحدي .وثانيا بعد الصلة :ارتبطت مفردات موضوع» بيتي «ارتباطا مباشرا بحياة التلميذات اليومية .وثالثا بعد الثقة :وفرت المنصة تغذية راجعة فورية بعد كل إجابة وأتاحت فرصة المحاولة مرة أخرى فبنت ثقة التلميذات في قدراتهن . ورابعا بعد الرضا :حصلت التلميذات على نقاط تشجيعية وإشادة من الباحثة أمام زميلاتهن فأشبع ذلك حاجتهن إلى التقدير .ويتسق الارتفاع كذلك مع مؤشرات أونو، ولا سيما الرغبة والنشاط المثير للاهتمام والبيئة الجيدة، إذ ارتفع متوسط درجة عبارة» أنا متحمسة للتعلّم باستخدام الألعاب «من2 ، 8إلى4 ، .5وفي المقابل بقي الفصل الضابطي شبه ثابت لغياب عناصر اللعب والتحدي والتغذية الراجعة الفورية.

ولا تمثل مدة التجربة القصيرة، وهي لقاءان مدة كل منهما 30 دقيقة، قصورا منهجيا، لأن المتغير المقاس هو الدافعية الحالية (State Motivation) وهي استجابة وجدانية تنشأ في سياق تعليمي محدد ويمكن رصدها في الحصص المعتادة، ولأن 30 دقيقة تعكس الزمن الفعلي لحصص اللغة العربية في المدرسة، مما يعزز الصدق الخارجي .ومع ذلك فللوسيلة حدود، منها الاعتماد على اتصال مستقر بالإنترنت، وقفل بعض الميزات المتميزة في النسخة المجانية، ونقص الأجهزة (Yahya & Salam, 2024)، لكن مجانيتها وسهولة استخدامها وميزات التقارير فيها تبقيها في متناول المعلمين.

الخاتمة

أثبتت نتائج البحث أن لاستخدام وسيلة Educaplay تأثيرا إيجابيا معنويا وكبيرا على دافعية تعلم اللغة العربية لدى تلميذات الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة المهري تانجونج موراوا . ويتجلى ذلك في قيمة الدلالة الإحصائية (Sig. 2-tailed) البالغة0 ، 000وهي أقل من0 ، 05في اختبار مان-ويتني، وفي قيمة حجم التأثير (r) البالغة0 ، 807والتي تصنف ضمن الفئة الكبيرة، وعليه قبلت الفرضية البديلة (Ha) ورفضت الفرضية الصفرية .(H0) وارتفع معدل دافعية التعلم في الفصل التجريبي من62 ، 53 إلى79 ، 83بزيادة قدرها17 ، 30نقطة ودرجة كسب معياري (N-Gain) بلغت0 ،602، في حين لم يرتفع معدل الفصل الضابطي الذي اعتمد على الطريقة التقليدية إلا من65 ، 77إلى66 ، 57بدرجة كسب معياري 0، 015فحسب .ويدل ذلك على أن دافعية التلميذات في الفصل التجريبي ارتفعت ارتفاعا ملموسا بينما ظلت دافعية الفصل الضابطي شبه ثابتة، مما يؤكد أن توظيف وسيلة Educaplay يسهم بفاعلية في تعزيز دافعية تعلم اللغة العربية.

وبناء على هذه النتائج يقترح على المدرسة ومعلمي اللغة العربية استخدام وسيلة Educaplay بصورة منتظمة، كأن توظف في مرحلة المراجعة في نهاية الوحدة الدراسية أو كأداة تقييم تفاعلية لقياس مدى فهم التلميذات للمادة، مع وضع جدول زمني واضح لتطبيقها وتوفير البنية التقنية اللازمة من إنترنت وبروجكتور .وللتلميذات أن يجتهدن اجتهادا وصبرا في طلب العلم خاصة في مادة اللغة العربية، فإنها وسيلة لفهم العلوم الشرعية .وللباحثين في المستقبل أن يتخذوا هذا البحث نقطة انطلاق لأبحاث التطوير لوسيلة تعليمية.

المراجع

Adha, I., Neviyarni, & Nirwana, H. (2023). Studi Literatur: Peran Motivasi Dalam Proses Belajar Mengajar. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, *1*(2), 433–445.

Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. In *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 5, Number 5, pp. 181–188).

Anwar, S., & Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, *3*(1), 355–373.

Ariani, N., Sari, M., Ghani, H. N., & Aziz, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajran Game Edukasi Berbasis Wordwall Dan Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX Di MTs Hidayatul Muhajirin. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, *2*(4), 1–14.

Arsita, W., Hikmah, & Masrun. (2024). Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54.

Asrifah, I., Baharman, & Wirjani, N. N. (2024). Pengaruh Game Edukatif Educaplay Terhadap Hasil Belajar Membaca Siswa Kelas X SMAN Negeri 1 Gowa. *Indonesian Languange Teaching & Literature Journal*, *2*(3), 262–271.

Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan Metode Gamified Learning Berbasis Media Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04), 974–984.

Basyiruddin, U., & Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.

Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP* -

Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, *7*(3), 2685–2690.

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Laksita Indonesia.

Dianingtyas, R. R., Wahyuningsih, A. F., Arumsaru, W., & Febriandini, F. (2025). Literature Study: The Role of Education Interactive Media in Increasing Elementary Students' Learning Motivation. In *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 8, Number 3, pp. 1582–1589).

Fatmawati, P., Fahmiyah, M., Novita, A. P., Hidayat, W., & Indriyana, D. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar Bahasa Arab Terhadap Hasil IPK Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab UIN Banten. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, *1*(10), 7771–7777.

Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (1st ed.). Samudra Biru.

Harianto, E., Yarni, L., Irani, L. C., Rouzi, K. S., Itryah, Almigo, N., & Septiana, N. Z. (2024). *Psikologi Pendidikan*. Zenius Publisher.

Herwati. (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.

Kore, R. R. K., Mone, I. V., Maria, I., Nabu, N. R., & Tamelab, V. R. S. C. (2025). Penggunaan Media Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, *3*(6), 149–157.

Mayasari, N. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Rizquna.

Nadhrah, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur ' an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*. Universitas Islam Sultan Syarif Kasim.

Nasional, P. B. D. P. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia* (Vol. 17). Pusat Bahasa.

Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. Wade Group.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Salsabila, R. F., Wardatussa'idah, I., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Kebutuhan Media Interaktif Dalam Pembelajaran PLBJ Pada Siswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 220–230.

Septina, R. Y. (2024). Transformasi Pembelajaran Dengan Educaplay: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, Number

5, pp. 12–21).

Syarifah, N. D., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Pemanfaatan Video Animasi Dan Games Educaplay Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(1), 63–71.

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.

Wulan, L. D. C. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Yahya, Y., & Salam. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru Di MTS Al-Hidayah Batulappa. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2).

أبا, ن. ع. ا. ب. ع. ا. (1994). *الوسائل التعليمية مفهومها وأسس استخدامها ومكانتها في العملية التعليمية*. فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية.

العزيز, أ. ش. ع. (2023). *الوسائل التعليمية في رياض الأطفال بيت التصميم والانتاج والاستخدام*. كلية الدراسات الانسانية بالقاهرة.

المنظور, ا. ا. (1414). *لسان العرب* .(3rd ed.) دار صادر.

رباب, ب., & سميحة, م. (2020). *جودة الحياة وعلاقتها بالدافعية للتعلم لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط*. جامعة الشهيد حمه لخضر - الوادي.

سمير, ج. (2017). *الوسيلة التعليمية*. دار خالد اللحياني للنشر والتوزيع.

ضياء, ا. م. (2020). دور الوسائل التعليمية في تعليم العربية للناطقين بغيرها. *مجلة مقاربات*, *06*(3), 15–23.

عبد, ا. ا. (2020). دافعية التعلم ودافعية الإنجاز مفهوم وأساسيات. *مجلة البحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية*, *02*(12), 193–204.

عمر, ع. ف. ا. (2018). *الوسيلة التعليمية ودورها في عملية التعليم*.