Al-Maghazi:
Arabic Language in Higher Education

Vol. 4, No. 1, June 2026
https://attractivejournal.com/index.php/al

Ta'tsīru Istikhdāmi Educaplay 'alā an-Nasyāṭ at-Ta'līmī wa ad-Darajāt fī Durūs al-Lughah al-'Arabiyyah fī Ma'had al-Hijrah

Anita Soba[1*], Abu Darda[2], Mandrasi Amira Sa'idah[3], Azkia Ni'matul Maula[4], Sofia Amelia Rezeki[5]

[1,2,3]Universitas Darussalam Gontor Ponorogo, Indonesia.
[4]Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia.
[5]Istanbul Sabahattin Zaim Üniversity, Türkey.

Correspondence gmail: anitasoba@gontor.ac.id

ARTICLE INFO
Article history:
Received
May 20, 2026
Revised
June 04, 2026
Accepted
June 15, 2026

Abstract

Arabic is one of the subjects taught in schools, especially in institutes. However, low student learning outcomes often become a major obstacle to achieving educational goals. One key reason is the limited use of engaging and interactive learning media that can create an effective learning environment. Therefore, innovative learning strategies are needed to encourage students' active participation during the learning process. This study aimed to determine the effectiveness of using Educaplay in improving the learning outcomes of seventh-grade students at Al-Hijra Institute. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observations of student activities, interviews, and questionnaires to assess students' perceptions of the learning process. The results revealed a significant improvement in students' learning outcomes. Scores increased from 25% before the intervention to 42% in the first cycle and reached 83% in the second cycle. These findings indicate that Educaplay, with its interactive features, successfully made learning more engaging and enjoyable, while also enhancing students' motivation and understanding of the material. Further research is recommended to examine the use of Educaplay in various Arabic language skills with a larger sample size and to compare it with other digital learning media in order to obtain more comprehensive results.

Keywords: Educaplay, Learning Activity, Learning Outcomes, Media

Published by CV. Creative Tugu Pena
Website https://attractivejournal.com/index.php/al
E-ISSN 2988-6627
DOI 10.51278/almaghazi.v4i1.2622

This is an open access article under the CC BY SA license
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

المقدمة

اللغة في الأساس الطريقة التي يتواصل بها الناس مع بعضهم بعض ومع بيئتهم، فالنطق أو الكلام هو تمثيل اللغة، ويستخدمه الناس لتواصل.[١] في عصر العولمة، لا يمكن تجاهل أهمية إتقان اللغة العربية نظرًا للدور المهم لهذه اللغة في مختلف المجالات.[٢] تُستخدم اللغة العربية كلغة تعليم في بعض المدارس. وتقوم المدارس بتدريس اللغة العربية لأنها واحدة من أكثر اللغات انتشارًا في العالم من المرحلة الابتدائية إلى المرحلة الجامعية، سواءً في المدارس الحكومية أو الخاصة.[٣]

خاصة في تعليم اللغة العربية كثير من المنهج الذين يستعملون المدرسون في تعليمهمومع ذلك، فقد دخل عالم التعليم حالياً عصر التكنولوجيا الذي يتطلب استخدام وسائل تعليمية أكثر ابتكاراً وتفاعلية، وتسير على خطى التطور الرقمي.إن التوازن التكنولوجي الذي يتسم بالسرعة يؤثر بشكل كبير على مختلف جوانب الحياة، وخاصة في مجال التعليم.[٤] كما أن تطور التعليم الحديث يتطلب استخدام وسائل تعليمية مبتكرة، مثل التطبيقات الرقمية Educaplay، لزيادة تفاعل الطلاب وجعل التعلم أكثر فاعلية وتشويقًا.[٥] في هذا السياق لوحِظ انخفاض مستوى نشاط الطلاب وأدائهم الدراسي في دروس اللغة العربية بمعهد الهجرة بسبب استخدام أساليب تعليمية تقليدية تفتقر إلى الجاذبية، مما يستدعي استخدام وسائل تعليمية تفاعلية مثل Educaplay لتعزيز مشاركة الطلاب وتحسين أدائهم الدراسي.

---

[1]Nikmatus Sakdiah and Fahrurrozi Sihombing, (2023), "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Sathar,* 1(1), 34–41. https://doi.org/10.59548/js.v1i1.41

[2]Nunung Nurhayati and Ghullam Hamdu, (2025), "The Use of Educaplay in Primary School Learning," *Jurnal Cakrawala Pendas,* 11(3), 57–67. https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13451

[3]Maswan Ahmadi and A Fajar Awaluddin,(2024), "Urgensi Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional," *Atta'dib Jurnal,* 5(2), 15–28. https://doi.org/10.30863/attadib.v5i2.7308

[4]M Fitri and H Nur, (2021), "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432

[5]M. Mukni'ah, M. Mudrikah, and Yolla Rizky Presbianti, (2025), "The Development of Game-Based Learning Media by Using Educaplay to Increase Student Motivation and Participation," *Research and Development in Education (RaDEn),* 5(1), 273–288. https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.38809

ولكن بعض المدارس لم تحقق المستويات المدرسية القياسية خاصة في درس اللغة العربية. وفقًا لتطور التكنولوجيا، هناك حاجة إلى وسائط تعليمية تفاعلية تجذب انتباه الطلاب.[٦] إن استخدام التكنولوجيا في التعليم لم يعد خيارًا إضافيًا، بل أصبح ضرورة أساسية في العملية التعليمية الحديثة، خاصة في ظل التحول الرقمي في مجال التربية.[٧] تُستخدم وسائط التعليم في تطبيق تكنولوجيا التعليم لنقل المواد التعليمية بحيث يمكن للطلاب تلقي الرسائل الواردة بسهولة.[٨] في سياق تعلم اللغة، يمكن أن يؤدي استخدام الوسائط الرقمية مثل Educaplay إلى زيادة مشاركة الطلاب وتسهيل التعلم الهادف والممتع.[٩]

وقد أجرت الباحثة ملاحظات في الصف السابع بمعهد الهجرة، فوجدت أن معظم الطلاب لم يحققوا المعايير الدراسية المطلوبة، ويرجع ذلك إلى اعتماد المعلمين على أساليب تدريس تقليدية وعدم استخدام وسائل تعليمية مبتكرة ومشوقة. لذلك، تُعد وسيلة Educaplay إحدى الوسائط التعليمية التفاعلية التي يمكن توظيفها في تدريس اللغة العربية لتحسين عملية التعلم.[١٠] وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام Educaplay في نشاط تعلم الطلاب، وقياس مدى تحسن نتائج تعلم اللغة العربية بعد استخدام هذه الوسيلة، بالإضافة إلى وصف فاعلية Educaplay في تعليم اللغة العربية. وتكمن جدة هذه الدراسة وتميزها في استخدام وسيلة رقمية تفاعلية قائمة على مبدأ التلعيبفي تعليم اللغة العربية داخل بيئة المعهد أو المدرسة

---

[6]Ika Suartika et al., (2026), "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Karadenan Kaum Kabupaten Bogor," *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 11(1), 144-157. https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329

[7]Hermila and Rahmat Taufik, (2023), "E-Learning as a Complementary in Learning: The Realization of Accelerating Digital Transformation in Education," *Jurnal Studi Kebijakan Publik* 2(1), 69-79. https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.69-79

[8]Siti Mahmudah, (2018), "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab,* 20(1), 129-138. https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131

[9]Fadilah Belanisa, Fachrur Razi Amir, and Desky Halim Sudjani, (2022), "E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi Siswa," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab,* 3(1), 1–12. https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i1.4754

[10]Tiana Sapitri, Aulia Mustika Ilmiani, and Marliana Sya'diah, (2025), "Pemanfaatan Teknologi Digital: Platform Educaplay pada Kegiatan Asistensi Mengajar di SD Islam Hasanka Palangka Raya," *Jurnal Pengabdian Sosial,* 3(1), 43–50. https://doi.org/10.59837/wzccv185

الداخلية الإسلامية. كما لا تقتصر هذه الدراسة على تحسين نتائج التعلم فحسب، بل تركز أيضًا على زيادة نشاط الطلاب ومشاركتهم الفعالة أثناء عملية التعلم.

ومن البحوث السابقة بعنوان تحسين نتائج التعلم في مادة Pancasila باستخدام وسيلة Educaplay في الصف الرابع ب بالمدرسة الابتدائية الحكومية كوبانغ في سورابايا[١١] أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام منصة Educaplay فعال في تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب. فقد ارتفعت نسبة إتمام التعلم من ٢٦% في مرحلة ما قبل الدورة إلى ٥٩% في الدورة الأولى، ووصلت إلى ٨٥% في الدورة الثانية. وبالتالي، فإن منصة Educaplay قادرة على تحسين اهتمام الطلاب ونتائج تعلمهم بشكل ملحوظ. بعنوان جهود تعزيز اهتمام الطلاب بالتعلم باستخدام وسيلة التعليم Educaplay في مادة الرياضيات للصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية كاليتوتس في بورووريجو[١٢] أظهرت نتائج البحث أن استخدام Educaplay في تدريس الرياضيات قادر على تعزيز مشاركة الطلاب واهتمامهم بالتعلم بشكل ملحوظ. ارتفعت نسبة المشاركة في التعلم من ٣٩% في مرحلة ما قبل الدورة إلى ٦٣% في الدورة الأولى و٨٥% في الدورة الثانية. بالإضافة إلى ذلك، ارتفع اهتمام الطلاب بالتعلم أيضًا من ٥٤% إلى ٧٢% ليصل في النهاية إلى ٨٣%. وبالتالي، فإن Educaplay فعال في خلق تجربة تعليمية أكثر تفاعلية ومتعة.

بعنوان[١٣] تطبيق تعليم اللغة العربية وفق نموذج التدريس والتعلم السياقي باستخدام وسيلة Educaplay أظهرت أن استخدام منهج CTL بمساعدة Educaplay فعال في تحسين نتائج تعلم

---

[11]Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, and Ratna Susanti, (2024), "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplaydi Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya," *JSER: Journal of Science and Education Research,* 3(2), 58-63. https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131

[12]Chita Lestari Agustin and Hadna Suryantari, (2025), "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Educaplay pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Kalikotes Purworejo," *Jurnal Inovasi Penelitian,* 10(3), 2548-6950. https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30194

[13]Ilman Mahbubillah et al., (2025), "Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Model Contextual Teaching And Learning Dengan Media Educaplay," *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5(3), 1270–80. https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5530

اللغة العربية لدى الطلاب. وقد تم إثبات ذلك من خلال تحسن درجات الطلاب في المجموعة التجريبية، فضلاً عن نتائج اختبار الفرضية التي أظهرت قيمة دلالة إحصائية تبلغ ٠,٠٠١<٠,٠٥ وبالتالي، فإن استخدام Educaplay له تأثير إيجابي على تحصيل الطلاب. بعنوان تطبيق لعبة Froggy Jumps من Educaplay كوسيلة تفاعلية لتعليم اللغة العربية في مدرسة دار الفايزين الإعدادية.[١٤] أن استخدام برنامج Educaplay فعال في تعزيز تفاعل الطلاب ومشاركتهم وحماسهم في تعلم اللغة العربية. علاوة على ذلك، أصبح الطلاب أكثر نشاطًا في فهم المفردات وتركيب الجمل باللغة العربية.

بعنوان[١٥] تطبيق تعليم المفردات باستخدام لعبة البحث عن الكلمات من Educaplay أن استخدام الوسيلة الرقمية Educaplay قادر على توفير تجربة تعليمية تفاعلية وتشاركية لتعلم المفردات العربية. وأظهرت نتائج البحث أن الطلاب أصبحوا أكثر نشاطًا وتحفيزًا وقدرة على التعاون في التعرف على المفردات العربية واستخدامها في جمل بسيطة. وبالتالي، فإن Educaplay وسيلة فعالة لتعلم المفردات العربية في المدارس الدينية. بعنوان تطبيق الوسائط Educaplay التفاعلية لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة المحمدية في سوكارام[١٦] أن استخدام الوسائط التفاعلية Educaplay فعال في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. وأظهرت نتائج البحث ارتفاع متوسط درجات الطلاب من ٦٩,٢٥ إلى ٨٦,٢٩، كما ارتفعت نسبة إتمام التعلم إلى ٩٢,٥٩%. علاوة على ذلك، أدى استخدام

[14]M Waviyul Ahdi et al., (2026), "Penerapan Game Educaplay 'Froggy Jumps' Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab di MA Darul Faizin M.Waviyul," *AL-I'ROBY: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban,* 3(1), 18–28. https://doi.org/10.33752/jbai.v3i1.11069

[15]Siti Fahimatul Ilmia et al., (2026), "Implementation of Vocabulary Teaching Using the Educaplay," *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 5(1), 10–24. https://doi.org/10.15575/ta.v5i1.54606

[16]Wanda Nur Hamidah et al., (2025), "Implementasi Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Sukarame," *QANUN: Journal of Islamic Laws and Studies* 4(2), 1044–1049. https://doi.org/10.58738/qanun.v4i2.1168

Educaplay أيضًا إلى زيادة نشاط الطلاب ومشاركتهم، مما جعل عملية التعلم أكثر تفاعلية ومتعة.

بالإضافة إلى ذلك، أظهرت الأبحاث السابقة أن هذه الدراسة لم يتم إجراؤها من قبل ولم يتم دراسة مدى فعالية وسائط التعليم Educaplay باللعب، خاصة في درس اللغة العربية في معهد الهجرة. واستنادًا إلى البحوث السابقة، لم يقم أحد بتدريس درس اللغة العربية باستخدام وسائط التعليمخاصة في حول المعهد. ونتيجة لذلك، اختارت هذه الباحثة وسائط التعليم Educaplay كوسائط التعليم لأنها ستساعد الطلاب على تحقيق أهدافهم التعليمية وتحسين نتائج التعلم ونشاطهم. إن الموقف التعليمي الأول لدرس اللغة العربية للصف السابع في معهد الهجرة هو الموقف التعليمي الأولي، حيث يركز المعلم أكثر على الطلاب ولا يستخدم المزيد من الوسائط التعليمية أو تقتصر مهمة المعلم على تقديم الموضوعات الأساسية المطلوبة فحسب.[١٧] ويكون الطلاب في هذه الحالة مستمعين فقط، ومثل هذه الظروف تجعل الطلاب يشعرون بالملل من دروس اللغة العربية. ومن المتوقع أن يكون الطلاب أكثر سعادة واهتمامًا بتعلم اللغة العربية، مما يعني تحسن نتائج تعلمهم.[١٨] لذلك، ستستخدم الباحثة وسائط التعليم Educaplay لتعليم اللغة العربية في هذه الحالة الأولية.

قامت الباحثة بدراسة تعليم اللغة العربية في مادة اللغة العربية في معهد الهجرة، ووجدت الباحثة مشاكل في تعليم اللغة العربية. تمثلت المشكلة الأولى في اختلاف خلفيات الطلاب، حيث إن بعض الطلاب لم يكونوا على معرفة باللغة العربية قبل دخولهم المعهد. والمشكلة الثانية هي صعوبة رؤية الطلاب من وجهات نظر مختلفة مما يجعل الطلاب يملون من الدرس لأن المعلم

[17]Amrah Kasim, Hamka Ilyas, and Abdul Rahim, (2023), "Strategi dan Tipologi Pengajaran Bahasa Arab di Pesantren," *Shaut Al- ' Arabiyah,* 11(2), 496–502. https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.43906

[18]Cesar Jorge Soledispa Baque, Angel Nahin Delgado Palacios, and Marlene Matilde Lindao Macías,(2023), "Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities," *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 3997-4028. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007

لا يستخدم الوسائط في التعلم فالمعلم يلعب دوراً مهماً في التعلم فقط، والمعلم لا يستخدم وسائط التعلم والطلاب أقل نشاطاً في التعلم وتكون نتائج التعلم ضعيفة. وهكذا، وجدت الباحثة أن الطلاب في الصف السابع في مادة اللغة العربية في معهد الهجرة لم يصلوا إلى المستوى المدرسي. في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠٢٤-٢٠٢٥، كان متوسط درجات الطلاب في دروس اللغة ٥٥، بينما كان متوسط درجات المدرسة ٧٠.

تستند هذه الدراسة إلى نظرية التعلم المتعدد الوسائط التي طرحها ماير، الذي يؤيد أيضًا أهمية استخدام الوسائط التفاعلية في عملية التعلم لتعزيز فهم الطلاب من خلال الجمع بين العناصر البصرية واللفظية.[١٩] وفي سياق تعليم اللغة العربية في المؤسسات التعليمية الإسلامية، لا تزال العديد من عمليات التعلم تميل إلى استخدام الأساليب التقليدية مثل المحاضرات، مما يجعل مشاركة الطلاب محدودة ولا تحقق نتائج التعلم المستوى الأمثل.[٢٠] لذلك، فإن استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية مثل Educaplay يصبح أمراً مهماً لتعزيز نشاط الطلاب ونتائج تعلمهم. تركز هذه الدراسة على تطبيق Educaplay في تعليم اللغة العربية، وبشكل خاص لدراسة تأثيره على نشاط الطلاب ونتائج تعلمهم. وبناءً على هذا التركيز، تمت صياغة أسئلة البحث وهي كيف يتم تطبيق Educaplay في تعليم اللغة العربية، وهل يمكن أن يعزز نشاط التعلم لدى الطلاب، وهل يؤثر على نتائج التعلم لدى الطلاب. أما فرضية البحث فهي أن استخدام Educaplay له تأثير إيجابي على تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية، في حين تنص الفرضية الصفرية على عدم وجود تأثير ذي دلالة إحصائية.

[19]Richard E. Mayer, (2024), "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning," *Educational Psychology Review,* 36(1), 1–25. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

[20]Mohammad Ghozi, (2023), "Strategi Pembelajaran dan Pembiasaan Bahasa Arab di Pondok Pesantren," *Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam,* 6(1), 32–43. https://doi.org/10.47759/vqwxec33

منهج البحث

نوع البحث المستخدم هو البحث الإجرائي الفصلي، حيث يمكن للمعلم من خلال البحث الإجرائي الفصلي التحقق من ممارسات التعلم الخاصة به المرتبطة بالعناصر الموجودة في الفصل الدراسي.[٢١] يمكن أن يؤدي استخدام الإجرائي الفصلي تحسين ممارسات التعلم التي يتم تنفيذها لتكون ذات جودة عالية وأكثر فعالية. تم تطوير البحث الإجرائي بهدف حل المشاكل الاجتماعية. ومنها التعليم. ووفقاً لكيميس، يبدأ البحث بدراسة منهجية لوجود مشكلة.[٢٢] حيث يقوم المعلم بدور المنفذ للعمل الذي يقوم التدريس باستخدام وسائل التعليم Educaplay، بينما تقوم الباحثة بدور الملاحظة. موضوع هذا البحث هو طلاب الصف السابع الهجرة من خلال تنفيذ وسائل التعليمية Educaplay في الصف السابع كمحاولة لترقية نتائج تعلم الطلاب ونشاط الطلاب، ويبلغ عدد الطلاب في الفصل السابع ٢٤ طالبًا ،و مجموعة الطلاب والطالبات ١٤٥ نفرا يعقد هذا البحث في معهد الهجرة في العام الدراسي ٢٠٢٤-٢٠٢٥.

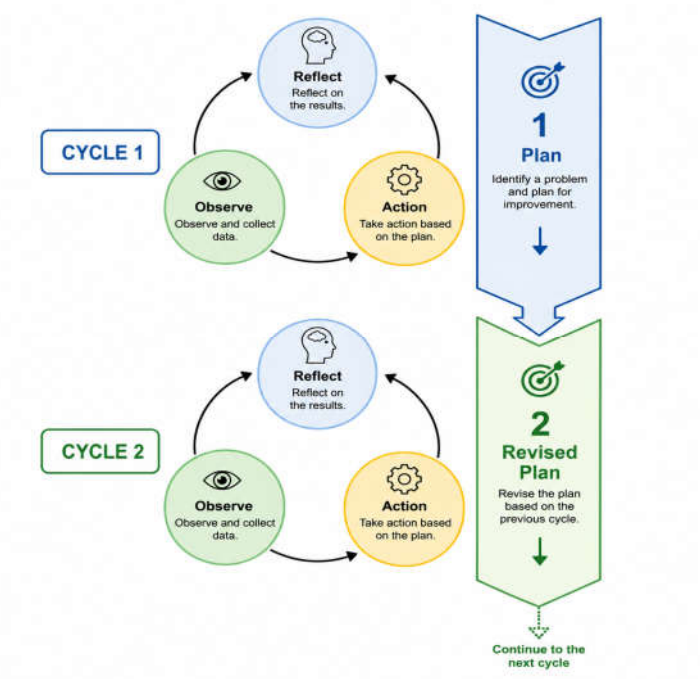
للحصول على بيانات موضوعية في ترقية نتائج التعلم لدى طلاب الصف السابع الهجرة استخدمت الباحثة عدة أساليب لجمع البيانات على النحو التالي : ١) المقابلة، كأسلوب لجمع البيانات باستخدام اللغة الكلامية إما وجهاً لوجه أو من خلال قنوات إعلامية معينة. ٢) الملاحظة، نتيجة الملاحظة المطلوبة لهذا البحث يعني عن أحوال الطلاب أثناء التعلم وكيف عن نشاط الطلاب في تعلم درس تمرين اللغة. أخذت الباحثة تلك النتيجة بتنفيذ ورقة الملاحظة فيها معيار نشاط الطلاب. ٣) الاختبارات الاختبار عبارة عن سلسلة من الأسئلة أو التمارين وغيرها من الأدوات المستخدمة لقياس المهارات، أو معرفة الذكاء، أو القدرات، أو المواهب التي يمتلكها الأفراد أو المجموعات.٤) الوثائق، التوثيق هو طريقة لجمع البيانات عن طريق

---

[21]Syafiuddin, (2021), "Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Aplikasinya pada Pembelajaran Bahasa Arab)," *Borneo: Journal of Islamic Studies,* 1(2), 1–17. https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440

[22]Stephen Kemmis, (2009), "Action Research as a Practice-Based Practice," *Educational Action Research,* 17(3), 463–74. https://doi.org/10.1080/09650790903093284

التحقيق في الأشياء التي تصبح وثائق ذات صلة بالبحث، مثل المنهج الدراسي، وخطط الدروس، ونتائج الامتحانات/الاختبارات، وتقارير أنشطة التعل.[٢٣]



الصورة ١. الدور الإجرائي الفصلي (كيميس وتاجارت)

توضح هذه الصورة ١ البياني أن البحث الإجراءي يتم من خلال عدة دورات تتألف من مراحل التخطيط، والتنفيذ، الملاحظة، والانعكاس. وبعد الانتهاء من مرحلة الانعكاس، يضع الباحث خطة تحسين للدورة التالية بهدف تحسين النتائج المحققة. وتستمر هذه العملية بالتكرار حتى يتم تحقيق هدف البحث.

ومن نتيجة الاختبار ما تناول الطلاب نعرف عدد الناجح وغير الناجح على النحو التالي:[٢٤]

[23]Agung Prihantoro and Fattah Hidayat, (2019), "Melakukan Penelitian Tindakan Kelas," *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman,* 9(1), 49–60. https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283

[24]Sri Apriatni and Khaeroni Khaeroni, (2025), "Pemanfaatan Magic Straws untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas,* 5(2), 309–326. https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.546

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = النسبة المئوية لنجاح الطلاب

F = عدد لطلاب الناجح / غير الناجح

N = عدد الطلاب

لحساب معدل نتائج التعلم الطلاب كما يالي:

M = معدل نتيجة تعلم الطلاب

$\pounds x$ = عدد جميع نتيجة تعلم الطلاب

N = عدد الطلاب.

الجدول ١. معيار نتائج تعلم الطلاب

المعيار	النتيجة
ممتاز	١٠٠
جيد جدا	٩٠-٩٩
جيد	٨٠-٨٩
مقبول	٧٠-٧٩
راسب	١٠-٦٩

استنادًا إلى الجدول ١ عن معايير أو تصنيفات نتائج تعلم الطلاب بناءً على الدرجات التي حصلوا عليها. ويوضح محتوى الجدول تصنيف مستويات إنجاز الطلاب، بدءًا من درجة ممتاز وصولاً إلى درجة راسب. ويُستخدم هذا الجدول لتقييم ومعرفة مستوى قدرات الطلاب أو نجاحهم في التعلم بطريقة منظمة.

الحساب لمعرفة المعدل من نشاط الطلاب من سير التعليم.

$$P=\frac{F}{N}\times 100\%$$

P = النسبة المئوية لنجاح نشاط الطلاب

F = عدد نتيجة نشاط التعلم لطلاب

N = عدد الطلاب

لحساب معدل من نشاط الطلاب في الدرس تمرين اللغة على النحو تالي:

$$P=\frac{£x}{£n}\times 100\%$$

p = النسبة المئوية لنتيجة الملاحظة

$£x$ = مجموع النتيجة

$£n$ = مجموع مؤشرات

الجدول ٢. معيار نتائج نشاط التعلم

المعيار	النسبة المئوية
ممتاز	%١٠٠-%٨٠
جيد جدا	%٧٩-%٧٠
جيد	%٦٩-%٦٠
مقبول	%٥٩-%٥٠
راسب	%٤٩-%٠

استنادًا إلى الجدول ٢ عن معايير نتائج أنشطة التعلم لدى الطلاب بناءً على النسبة المئوية لمستوى نشاطهم أو مشاركتهم في عملية التعلم. ويوضح هذا الجدول مستويات نشاط التعلم لدى الطلاب بدءًا من فئة ممتاز وجيد جدًا وجيد وصولاً إلى مقبول. أما النسب المئوية

التي تقل عن ٥٠% فتندرج ضمن فئة منخفض أو ضعيف. يُستخدم هذا الجدول لقياس مستوى مشاركة الطلاب أثناء سير الأنشطة التعليمية.

نتائج البحث ومناقشتها

أ. تعريف نشاط التعلم ونتائج التعلم

عملية التعلم هي الأساس عملية تفاعل بين المعلمين والطلاب، والتي تنطوي على أنشطة المتعلمين من خلال مختلف التفاعلات والخبرات التعليمية التي يمر بها الطرفان.[٢٥] نشاط التعلم لدى الطلاب هو أحد العناصر الأساسية المهمة لنجاح عملية التعلم.[٢٦] نشاط التعلم الطلاب في استعداد الطلاب للمشاركة في أنشطة التعلم، مثل المناقشة وطرح الأسئلة والإجابة عليها وإنجاز المهام بشكل مستقل.[٢٧]

من مؤشرات في نشاط تعلم الطالب طوال التعليم يعنى:[٢٨]

١. مشاركة الطالب جسديا وعقليا وعاطفيا وفكريا في كل عملية تعلم، يمكن مالحظة ذلك من الاهتمام والتحفيز من الطالب إلكمال كل الواجب وفقا للوقت المحدد
٢. مشاركة الطالب في إيجاد واستخدام أي مصادر تعليمية متاحة تعتبر ذات صلة بأهداف التعلم
٣. مشاركة الطالب في تنفيذ مبادرات مثل الإجابة على الأسئلة وطرحها، ومحاولة حل المشكالت المطروحة أو الناشئة أثناء عملية التعلم

---

[25]Junita Lisdia Lisa, Ria Ariesta, and Agus Joko Purwadi, (2018), "Analisis Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu," *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2(3), 306–312. https://doi.org/10.33369/jik.v2i3.6782

[26]Nopri Dwi Siswanto, (2022), "Active Arabic Learning Strategies In Improving Language Skills," *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban,* 1(1), 28–42. https://doi.org/10.15575/ta.v1i1.17295

[27]Nur Rokhanah, Asri Widowati, and Eko Hari Sutanto, (2021), "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD)," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan,* 3(5), 73–80. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860

[28]Raden Firman Nurbudi Prijambodo and Ratna Novita Punggeti, (2025), "Social Emotional Learning (Sel) untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa SD," *MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 7(1), 64-86. https://doi.org/10.19105/mubtadi.v7i1.20621

تتأثر النشاطات بعوامل مختلفة، منها جعلا لتعلم ممتعًا أوتحفيز الطلاب. كما يمكن زيادة النشاطات. إحدى طرق زيادة النشاطات هي تقدير الطلاب الأقل مشاركة في عملية التعلم.[٢٩]

وأماّ نتائج التعلم من الناحية النفسية، فإن التعلم هو عملية تغيير، أي تغيرات في السلوك نتيجة للتفاعل مع البيئة في تحقيق حياتهم.[٣٠] نتائج التعلم هي عدد من الخبرات التي يكتسبها الطلاب والتي تشمل المجالات المعرفية والوجدانية والحركية النفسية.[٣١] وخلاصة تعريف نتائج التعلم هي قدرة الطلاب على متابعة الدروس وتلقيها بشكل جيد بحيث يحصلون على نتائج جيدة من الناحية الحركية والوجدانية والمعرفية.

ب. عملية البحث بتنفيذ وسائل التعليم Educaplay

الصورة ٢. وسيلة Educaplay على شكل لعبة مطابقة

استنادًا إلى الصورة ٢، يُطلب من الطلاب في هذه اللعبة فتح أزواج البطاقات ومطابقتها، على سبيل المثال، كلمة باللغة العربية مع الصورة المناسبة لها، مثل كلمة مدرسة مع صورة مدرسة، وكلمة سبورة مع صورة سبورة.

---

[29]Nugroho Wibowo, (2016), "Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari," *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), 128-139. https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621

[30]Wulan Purnama et al., (2025), "Teori Belajar Dalam Psikologi Pendidikan dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran," *Almustofa: Journal of Islamic Studies and Research*, 2(2), 500–516. https://doi.org/https://doi.org/10.23960/almustofa

[31]Yasmin Salsabila et al., (2023), "Pengaruh Perkembangan Kemampuan pada Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar," *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(1), 10-15. https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741

الصورة ٣. وسيلة Educaplay على شكل اختبار الاختيار (نعم/لا)

استنادًا إلى الصورة ٣: في هذه الصورة، يُطلب من الطالب تحديد الإجابة نعم أو لا بناءً على الصورة المعروضة، وهي صورة لمدرسة عليها كلمة school وكلمة فصل في الجزء السفلي. استنادًا إلى نتائج البحث الذي أجري في معهد الهجرة بعنوان "تأثير استخدام *Educaplay* على النشاط التعليمي والدرجات في دروس اللغة العربية في معهد الهجرة"، تم الحصول على البيانات من خلال طرق جمع مختلفة، وهي المقابلات والملاحظات والاختبارات أو الامتحانات والتوثيق.

أجري هذا البحث على دورين. في الدور الأول، لم يحقق العديد من الطلاب معايير النجاح (KKM) بعد، سواء من حيث الدرجات أو النشاط التعلم. لذلك، تم تنفيذ الدور الثاني كمتابعة. فيما يلي مناقشة أكثر تفصيلاً لنتائج البحث.

١. الدور الأول من التنفيذ

الدور الأول أن يكون استمرارا للدور بعده حتى رقت نتائج تعلم الطلاب للدرس اللغة العربية. واستعدت الباحثة وسائل التعليمية المناسبة بالموضوع الذي اتصلت الباحثة بالمدرسة الحقيقية حتى يستطيع الطلاب يفهم الدرس بالفهم التام. والخطوات في الدور

الأول تتكون على: التخطيط من إعداد خطة الدرس (RPP)، بحيث يتم توجيه التعلم الذي يحدث بحيث تكون أنشطة التعلم فعالة، تصميم وسائل التعليم Educaplay، صناعة الأسئلة المعلقة بالمادة، إعداد ورقة ملاحظة لمعرفة كيف تتم عملية التعليم والتعلم في الفصل الدراسي. و من تنفيذ قامت الباحثة بتدريس موافقا على الخطوة التالية: المقدمة، العرض،التطبيق، والاختتام.ثم الخطوة الأخيرة هي المنعكسة، فيهذه الخطوة استخلصت الباحثة نتيجة الملاحظة، المقابلة، والاختبار.

من النتائج التي تم اختبارها في الدور الأول، وجدنا أن ١٠ طلاب ناجحا في الحصول على درجات أعلى من ٧٠، وهو ما يمثل النسبة المئوية ٤٢٪. في حين أن ١٤ طالبًا لم ينجحوا، حيث حصلوا على درجات أقل من ٧٠، وهو ما يمثل النسبة المئوية ٥٨٪. بلغ مجموع درجات الطلاب ١٤٦٠ درجة، بمعدل ٦٠.٨ درجة. على الرغم من أن هذه النتائج لم تصل إلى المستوى المطلوب، إلا أن هناك مجالًا للتحسين ورفع الجودة في الامتحان التالي. وفقًا لجدول التقييم، حصل الباحث على نتائج تتعلق بنشاط الطلاب، حيث حصل الطلاب في الدور الأول من التقييم على درجة ٦٦٪. وهذا يشير إلى أن نشاط الطلاب في تعليم اللغة العربية باستخدام وسائل التعليمية Educaplay كان جيدًا جدًا. نجح ١٦ طالبًا في النشاط، بينما لم ينجح الطلاب ٨ طالبًا.

بعد إجراء مقابلات مع المدرس والطلاب، وجدت الباحثة أن استخدام وسائل التعليمية Educaplay في تعلم اللغة العربية حسّن بشكل كبير أنشطة التعلم لدى الطلاب. هذه الوسائل مفيدة جداً في تشجيع مشاركة الطلاب خلال عملية التعلم. لاحظت الباحثة أيضاً في الدور الأول أن الطلاب كانوا نشطين في تقليد الكلمات، لكن المدرس لم يفهم تماماً كيفية استخدام Educaplay لأنه لم يجربوها من قبل. بالإضافة إلى ذلك، في الدور الأول، تم الجمع بين الصور والكلمات بحيث يعرف الطلاب المفردات مسبقًا.

لذلك، ناقش الباحثة مع المدرس كيفية تعليم الطلاب استخدام وسائل التعليمية Educaplay حتى تتم العملية في الدور الثاني بشكل أكثر وفعالية.

٢. الدور الثاني من التنفيذ

بعد الحصول على نتائج الدور الأول والمنعكسة، استكمل الباحثة الدور الثاني لتحقيق أهداف البحث على النحو الأمثل. في هذ الدور، تأكدت الباحثة من فهم الطلاب لكيفية استخدام وسائط التعلم Educaplay، كما يتضح من قدرتهم على الإجابة على أسئلة الامتحان بشكل صحيح.قبل إجراء الدور الثاني من البحث، أعد الباحثة عدة أمور، وهي: تصميم وسائط التعلم Educaplay، وتجميع خطة الدرس للفصل الثاني، وإعداد أوراق الملاحظة من خلال نظر المدرسون والطلاب، وإعداد أسئلة امتحان الدور الثاني، وإعداد إرشادات المقابلة للمدرس والطلاب. في إجراء البحث، استخدم الباحث نفس خطوات التعلم كما في الدور الأول، بما في ذلك: الأنشطة التمهيدية، وعرض المواد، والتطبيق، والاستنتاج. كانت الدور النهائي هو المنعكسة، حيث توصل الباحثة إلى استنتاجات بناءً على نتائج الملاحظات والمقابلات والاختبارات التي تم إجراؤها.

بناءً على البيانات في الدور الثاني، أظهرت النتائج أن ٢٠ طالبًا حصلوا على درجات أعلى من ٧، بنسبة المئوية ٨٣٪، بينما حصل ٤ طلاب على درجات أقل من ٧، بنسبة المئوية ١٧٪. وبلغ مجموع درجات الطلاب ١٧٤٠ درجة، بمتوسط ٧٢.٥ درجة، وبذلك تم استيفاء المعيار المحدد.وكما هو موضح في الجدول السابق، سجلت الباحثة نتائج التعلم ومستويات نشاط الطلاب بعد تنفيذ الدور الثاني من الدراسة. في هذ الدور، بلغ مستوى نشاط الطلاب ٩٢٪، مما يشير إلى أن مشاركة الطلاب في تعلم اللغة العربية باستخدام طريقة Educaplay كان جيد جدًا. بلغ عدد الطلاب الذين حصلوا على درجة معينة ٢٢ طالبًا، ولم يحصل سوى طالبان على الدرجة.

بناءً على نتائج الملاحظات والمقابلات والاختبارات، تبين أن أنشطة الطلاب واهتمامهم بتعلم اللغة العربية زادت بعد استخدام وسائط التعلم Educaplay وتمت ملاحظة مشاركة الطلاب بنشاط في عملية التعلم وإبداءهم حماسًا كبيرًا خلال الدور الثاني من الدراسة. كما أظهروا قدرة جيدة على استخدام هذ وسائط التعلم، مما أدى إلى تحسن متوسط درجاتهم في الاختبارات من ٥٥ إلى ٧٢.٥.

الصورة ٤. عملية البحث بتنفيذ وسائل التعليم Educaplay

تُظهر الصورة٤ عن عملية التدريس باستخدام وسيلة Educaplay داخل الفصل. ويظهر عدد من الطلاب وهم يشاركون بشكل مباشر في الأنشطة التعليمية باستخدام أجهزة الكمبيوتر المحمولة كأداة للتعلم، بينما يقوم المعلم بمرافقتهم وتوجيههم في عملية استخدام هذه الوسيلة. تُظهر هذه النشاطات وجود تفاعل نشط بين المعلم والطلاب أثناء سير عملية التعلم. يساعد استخدام Educaplay على تعزيز مشاركة الطلاب

وتركيزهم ونشاطهم التعليمي، حيث يمكنهم التعلم بطريقة تفاعلية وأكثر جاذبية من خلال الوسائط الرقمية.

٣. عرض البيانات

من خلال مجموع البيانات في دورتين الأول والثاني، قامت الباحثة بعرض استخراج البيانات الآتي:

أ) نتيجة الاختبار

الجدول٣. نتيج الاختبار

	قبل تنفيذ الدور	الدور الأول	الدور الثاني
المعدل للاختبار	٥٥،٨	٦٠،٨	٧٢،٥
الناجح	٦	١٠	٢٠
النسبة المئوية	%٢٥	%٤٢	%٨٣
الفاشل	١٨	١٤	٤
النسبة المئوية	%٧٥	%٥٨	%١٧

استنادًا إلى الجدول ٣ عن مقارنة بين درجات الطلاب قبل وبعد استخدام وسائل التعلم educaplay في الدورين الأول والثاني. قبل استخدام هذه وسائل التعلم، كان معدل الطلاب ٥٥.٧، وهو أقل من الحد الأدنى للنجاح (KKM) نجح ٦ طلاب فقط أو ٢٥٪، بينما رسب ١٨ طالبًا أو ٧٥٪. تعكس هذه الأرقام التحديات الكبيرة في أساليب التدريس السابقة، التي ربما كانت غير مثيرة للاهتمام أو غير فعالة في تحسين فهم الطلاب.

بعد تنفيذ هذه وسائل التعليم في الدور الأول، ارتفع معاير الطلاب إلى ٦٠.٨، لكنه مازال أقل من معاير النجاح الأدنى .وبفضل هذا التحسن، تمكن ١٠ طلاب أو ٤٢ ٪ من تحقيق المعاير المطلوبة، مما يشير إلى أن تنفيذ هذه الوسائل بدأ يؤتي ثماره.

على الرغم من أنه لا يزال هناك عدد كبير من الطلاب الذين لم ينجحوا، وهم ١٤ طالبًا أو ٥٧ ٪، إلا أن هناك زيادة في عدد الطلاب الذين نجحوا. وهذا يدل على أن الأدوات التعليمية ساعدت في خلق بيئة تعليمية أكثر دعماً. في الدور الثاني، ارتفع المعاير الطلاب مرة أخرى إلى ٨٢.٥، وهو أعلى بكثير من الحد الأدنى للنجاح .وهذا الإنجاز مشجع للغاية، حيث لم ينجح سوى ٤ طلاب أو ١٧٪ و٢٠ طالباً أو ٨٣٪. وهذا يدل على أن الأساليب التعليمية تؤثر على نتائج تعلم الطلاب.

ب) نتيجة الملاحظة

الجدول ٤. نتيجة الملاحظة

ناحية الطلاب	الدور الأول	الدورالثاني
الناجح	١٦	٢٢
النسبة المئوية	%٦٦	%٩٢
المعيار	جيد	ممتاز

استنادًا إلى الجدول ٤ إلى أن أنشطة التعلم لدى الطلاب في الدورين الأول والثاني قد زادت .في الدور الأول، كانت النتيجة ١٦ أو ٦٦٪، وهو ما يعتبر ''جيد''. ولكن في الدور الثاني، ارتفعت درجة الاختبار إلى ٢٢ أو ٩٢٪، وهو ما يعتبر ''ممتاز''. وتشير هذه الزيادة إلى أن نهج التدريس المستخدم في الدور الثاني أكثر فعالية في تحسين أنشطة التعلم لدى الطلاب. تظهر نتائج الدراسة أن تدريس اللغة العربية في الصف السابع في مدرسة الهجرة باستخدام وسائل التعلم Educaplay يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب وأنشطتهم التعليمية.

ج) مقارنة نتيجة الاختبار لكل الدور

الجدول٥. مقارنة نتيجة الاختبار لكل الدور

نتيجة الاختبار من الطلاب	قبل تنفيذ الدور	الدور الأول	الدور الثاني	النسبة المئوية لارتقاء للاختبار
المعدل للاختبار	٥٥،٨	٦٠،٨	٧٢،٥	
الناجح	٦	١٠	٢٠	%١٩
النسبة المئوية	٢٥%	٤٢%	٨٣%	

استنادًا إلى الجدول٥ تشير النتائج المعروضة في الجدول إلى تحسّنٍ ملحوظٍ في نتائج الاختبار لدى طلاب الصف السابعفي معهد الهجرة، وذلك قبل تطبيق وسيلة التعليم Educaplay وبعد تطبيقها عبر دورتين تعليميتين.

وقد أظهرت البيانات ارتفاعًا في متوسط نتائج الاختبار بنسبة بلغت ١٩%، حيث انتقل متوسط الدرجات من ٦٠,٨ في الاختبار الأول إلى ٧٢,٥ في الاختبار الثاني. كما لوحظ تحسّن في عدد الطلبة الناجحين، إذ ارتفع من ١٠ طالبًا بنسبة ٤٢% في الدورة الأولى إلى ٢٠ طالبًا بنسبة ٨٣% في الدورة الثانية.

وعمومًا، تعكس هذه النتائج وجود تحسّنٍ كبيرٍ في مستوى التحصيل الدراسي، مما يشير إلى فاعلية وسيلة Educaplay التعليمية، وكفاءة الاستراتيجيات التدريسية المعتمدة في تحسين نتائج التعلم. وعليه، يمكن اعتبار هذه النتائج دليلًا تجريبيًا على نجاح الجهود المبذولة في تنمية قدرات الطلبة وتعزيز أدائهم الأكاديمي.

الجدول ٦. مقارنة نتيجة ملاحظة نشاط تعلم الطلاب لكل الدور

ناحية الطلاب	الدور الأول	الدورالثاني	النسبة المئوية لارتقاء النتيجة
الناجح	١٦	٢٢	
النسبة المئوية	٦٦%	٩٢%	%٣٧،٥
المعيار	جيد	ممتاز	

استنادًا إلى الجدول ٦ تشير النتائج المعروضة في الجدول إلى تحسّنٍ ملحوظٍ في نسبة النتائج بين الدورة الأولى والدورة الثانية لدى الطلبة. حيث ارتفعت النتائج الملاحظة من ١٦ إلى ٢٢، مما يدل على تحسّنٍ بلغ على ٣٧،٥%.

كما تُظهر النتائج أن نسبة الطلبة الذين حصلوا على تقدير "ممتاز" قد ارتفعت من ٦٦% في الدورة الأولى إلى ٩٢% في الدورة الثانية. وبشكل عام، تعكس هذه البيانات نجاحًا ملحوظًا في تحسين أداء الطلبة، مما يدل على فاعلية الأساليب التعليمية المستخدمة في تعزيز نتائج التعلّم.

الخاتمة

استخدمت هذه الدراسة منهجية الإجرائي الفصلي مع الاستفادة وسيلة Educaplay كأداة تعليمية تفاعلية لتحسين نتائج وأنشطة التعلم لدى الطلاب. أظهرت نتائج الدراسة حدوث تحسن ملحوظ، حيث ارتفعت نسبة إتقان الطلاب للمواد الدراسية من ٤٢% إلى ٨٣%، كما ارتفعت أنشطة التعلم لدى الطلاب من ٦٦% إلى ٩٢%. تؤكد هذه النتائج أن استخدام الوسائط التعليمية الرقمية مثل Educaplay قادر على خلق جو تعليمي أكثر نشاطًا وجاذبية وفعالية. في سياق الأبحاث السابقة، تعزز هذه النتائج الدليل على أن دمج التكنولوجيا في التعلم يمكن أن يزيد من مشاركة الطلاب مع تحسين إنجازات التعلم بشكل ملحوظ، مما يجعلها مرجعًا مناسبًا لتطوير تعليم أكثر ابتكارًا واستدامة.

الشكر والتنويه

يتقدّم الباحثون بخالص الشكر والتقدير إلى جامعة دار السلام كونتور على ما وفّرته من بيئةٍ أكاديميةٍ داعمةٍ ومصادر علميةٍ أسهمت في إنجاز هذا البحث. كما يوجّه الباحثون عظيم الامتنان إلى السادة المشرفين على ما قدّموه من توجيهات علمية دقيقة، وملاحظات بنّاءة،

وإشراف مهني مستمر خلال مراحل إعداد هذا البحث. ويثمّن الباحثون تعاون إدارة مدرسة ومعلمي اللغة العربية في معهد الهجرة، نجوى، لما قدّموه من تسهيلاتٍ ودعمٍ خلال مرحلة جمع البيانات وتجربة الأداة البحثية. كما يعرب الباحثون عن تقديرهم لكل الخبراء والمحكّمين في مجال الدراسة الذين أسهموا بآرائهم العلمية في تحسين جودة أداة البحث Educaplay وتطويرها.

المراجع

Agung Prihantoro and Fattah Hidayat. (2019). "Melakukan Penelitian Tindakan Kelas." *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman.* 9(1), 49–60. https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283

Amrah Kasim, Hamka Ilyas, and Abdul Rahim. (2023). "Strategi dan Tipologi Pengajaran Bahasa Arab di Pesantren." *Shaut Al- 'Arabiyah.* 11(2), 496–502. https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.43906

Cesar Jorge Soledispa Baque, Angel Nahin Delgado Palacios, and Marlene Matilde Lindao Macías. (2023). "Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities." *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. 7(5), 3997-4028. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007

Chita Lestari Agustin and Hadna Suryantari. (2025). "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Educaplaypada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Kalikotes Purworejo." *Jurnal Inovasi Penelitian,* 10(3), 2548-6950. https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30194

Fadilah Belanisa, Fachrur Razi Amir, and Desky Halim Sudjani. (2022). "E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi Siswa." *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab.* 3(1), 1–12. https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i1.4754

Hermila and Rahmat Taufik. (2023). "E-Learning as a Complementary in Learning: The Realization of Accelerating Digital Transformation in Education." *Jurnal Studi Kebijakan Publik.* 2(1), 69-79. https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.69-79

Ika Suartika et al. (2026). "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Karadenan Kaum Kabupaten Bogor," *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP).* 11(1), 144-157. https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329

Ilman Mahbubillah et al. (2025). "Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Model Contextual Teaching And Learning Dengan Media Educaplay." *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran.* 5(3), 1270–80. https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5530

Junita Lisdia Lisa, Ria Ariesta, and Agus Joko Purwadi. (2018). "Analisis Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu." *Jurnal Ilmiah Korpus*. 2(3), 306–312. https://doi.org/10.33369/jik.v2i3.6782

M Fitri and H Nur. (2021). "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. 3(1), 101–109. https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432

M Waviyul Ahdi et al. (2026). "Penerapan Game Educaplay 'Froggy Jumps' Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab di MA Darul Faizin M.Waviyul." *AL-I'ROBY: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban.* 3(1), 18–28. https://doi.org/10.33752/jbai.v3i1.11069

M. Mukni'ah, M. Mudrikah, and Yolla Rizky Presbianti. (2025). "The Development of Game-Based Learning Media by Using Educaplay to Increase Student Motivation and Participation." *Research and Development in Education (RaDEn).* 5(1), 273–288. https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.38809

Maswan Ahmadi and A Fajar Awaluddin. (2024). "Urgensi Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional," *Atta'dib Jurnal.* 5(2), 15–28. https://doi.org/10.30863/attadib.v5i2.7308

Mohammad Ghozi. (2023). "Strategi Pembelajaran dan Pembiasaan Bahasa Arab di Pondok Pesantren." *Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam.* 6(1), 32–43. https://doi.org/10.47759/vqwxec33

Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, and Ratna Susanti. (2024). "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya." *JSER: Journal of Science and Education Research.* 3(2), 58-63. https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131

Nikmatus Sakdiah and Fahrurrozi Sihombing. (2023). "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Sathar.* 1(1), 34–41. https://doi.org/10.59548/js.v1i1.41

Nopri Dwi Siswanto. (2022). "Active Arabic Learning Strategies in Improving Language Skills." *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban.* 1(1), 28–42. https://doi.org/10.15575/ta.v1i1.17295

Nugroho Wibowo. (2016). "Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari." *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO).* 1(2), 128-139. https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621

Nunung Nurhayati and Ghullam Hamdu. (2025). "The Use of Educaplay in Primary School Learning." *Jurnal Cakrawala Pendas.* 11(3), 57–67. https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13451

Nur Rokhanah, Asri Widowati, and Eko Hari Sutanto. (2021). "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD)." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan.* 3(5), 73–80. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860

Raden Firman Nurbudi Prijambodo and Ratna Novita Punggeti. (2025). "Social Emotional Learning (SEL) untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa SD." *MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah.* 7(1), 64-86. https://doi.org/10.19105/mubtadi.v7i1.20621

Richard E. Mayer. (2024). "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning." *Educational Psychology Review.* 36(1), 1–25. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Siti Fahimatul Ilmia et al. (2026). "Implementation of Vocabulary Teaching Using the Educaplay." *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban.* 5(1), 10–24. https://doi.org/10.15575/ta.v5i1.54606

Siti Mahmudah. (2018). "Media Pembelajaran Bahasa Arab." *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab.* 20(1), 129-138. https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131

Sri Apriatni and Khaeroni Khaeroni. (2025). "Pemanfaatan Magic Straws untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas.* 5(2), 309–326. https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.546

Stephen Kemmis. (2009). "Action Research as a Practice-Based Practice." *Educational Action Research.* 17(3), 463–74. https://doi.org/10.1080/09650790903093284

Syafiuddin. (2021). "Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Aplikasinya pada Pembelajaran Bahasa Arab)." *Borneo: Journal of Islamic Studies.* 1(2), 1–17. https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440

Tiana Sapitri, Aulia Mustika Ilmiani, and Marliana Sya'diah. (2025). "Pemanfaatan Teknologi Digital: Platform Educaplay pada Kegiatan Asistensi Mengajar di SD Islam Hasanka Palangka Raya." *Jurnal Pengabdian Sosial.* 3(1), 43–50. https://doi.org/10.59837/wzccv185

Wanda Nur Hamidah et al. (2025). "Implementasi Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Sukarame." *QANUN: Journal of Islamic Laws and Studies.* 4(2), 1044–1049. https://doi.org/10.58738/qanun.v4i2.1168

Wulan Purnama et al. (2025). "Teori Belajar dalam Psikologi Pendidikan dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran." *Almustofa: Journal of Islamic Studies and Research.* 2(2), 500–516. https://doi.org/https://doi.org/10.23960/almustofa

Yasmin Salsabila et al. (2023). "Pengaruh Perkembangan Kemampuan pada Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar." *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*. 3(1), 10-15. https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741

Copyright Holder :

© Anita Soba, Abu Darda, Mandrasi Amira Sa'idah, Azkia Ni'matul Maula, Sofia Amelia Rezeki (2026).

First Publication Right :

© Al Maghazi : Arabic Language in Higher Education

This article is under:

CC BY SA