

فعالية استخدام لعبة Educandy لترقية دوافع الطلبة على تعلم اللغة

العربية (دراسة تجريبية بـ MTsN 7 Aceh Besar)

رسالة

إعداد :

سلفيا رحمي

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٠٩٩

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية

بندا أتشيه

٢٠٢٥ م / ١٤٤٦ هـ

فعالية استخدام لعبة Educandy لترقية دوافع الطلبة على تعلم اللغة

العربية (دراسة تجريبية — MTsN 7 Aceh Besar)

تمت الموافقة على هذه الرسالة وتقديمها في جلسة المناقشة، وذلك استكمالاً لمتطلبات نيل درجة
البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

سلفيا رحمي

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٠٩٩

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

معرفة رئيس قسم تعليم اللغة العربية

المشرف

جامعة الرانري

الدكتور ترميذي بنورسي الماجستير

الدكتور اندوس أشرف مزفر الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٩٠٨١٩٢٠٠٦٠٤١٠٠٣

رقم التوظيف: ١٩٦٨٠٥٣٠١٩٩٢٠٣١٠٠٣

فعالية استخدام لعبة Educandy لترقية دوافع الطلبة على تعلم اللغة

العربية (دراسة تجريبية — MTsN 7 Aceh Besar)

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام لجنة المناقشة العلمية بكلية التربية و تأهيل المعلمين
جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، وذلك استيفاءً لأحد الشروط الأكاديمية

لنيل درجة البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

وتمت المناقشة يوم الأربعاء، التاريخ: ٢٠ أغسطس ٢٠٢٥ م

٢٦ صفر ١٤٤٧ هـ

أعضاء لجنة المناقشة :

السكرتير

الرئيس

الدكتور/ رمضان الماجستير

الدكتور/ انكوس اشرف مزفر الماجستير

المناقش الثاني

المناقش الأول

سبحان الماجستير

صفريه الماجستير

معرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشي

الأستاذ الدكتور/ اسفر الملك الماجستير

١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠٠



إقرار أصالة الباحثة العلمي

أنا الطالبة الموقع أدناه :

الاسم الكامل : سلفيا رحمي

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٩٩

قسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية وتأهيل المعلمين

عنوان الرسالة : فعالية استخدام لعبة Educandy لترقية دوافع الطلبة على تعلم

اللغة العربية (دراسة تجريبية — MTsN 7 Aceh Besar)

أقر وأتعهد ما يلي :

١. أن هذا العمل لم يُقتبس أو ينسخ من أي مصدر دون الإشارة إليه بطريقة علمية موثوقة ومناسبة .

٢. أنني لم أُلجأ إلى أي شكل من أشكال السرقة العلمية أو الانتحال أو التزوير أو التحريف في أي جزء من هذا العمل.

٣. أن كافة المصادر والمراجع المستخدمة قد تم توثيقها حسب الأصول العلمية.

٤. أنني أتحمل كامل المسؤولية القانونية والأكاديمية والأخلاقية عن كل ما ورد في

هذا العمل وإقراراً مني بما سبق، أدرك تماماً أن أي مخالفة لهذه التعهدات تعرضني

للمساءلة التأديبية، والتي قد تشمل سحب الدرجة الأكاديمية أو إلغاء نتائج

التقييم، وذلك وفقاً للأنظمة واللوائح المعمول بها في كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشي

بندا أتشي، ٢٥ يوليو ٢٠٢٥

صاحبة الإقرار

سلفيا رحمي

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٩٩



استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

(سورة المجادلة: ١١)

عن أبي هريرة رضي الله عنه قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

(رواه مسلم)

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

الإهداء

أهدي هذه الرسالة إلى :

- ١- إلى نفسي التي قد جاهدت وتغلبت على الكسل والإحباط حتى استطعت إنهاء هذه الرسالة، أحسنت وأفتخر بك.
- ٢- إلى والديّ العزيزين اللذين ربياني منذ الصغر، وأسأل الله أن يحفظهما ويبارك في عمرهما، فقد كانا نور طريقي ومصدر تشجيعي وقوتي في هذه الحياة.
- ٣- إلى أخي الغالي زلفان الفريشي، وإلى أختي العزيزة نادية نور شاكير، اللذين كانا سببا في رفع همتي، ودائما إلى جانبي بدعمهما وتشجيعهما المستمر، فجزاهما الله عني خيرا الجزاء.
- ٤- إلى مشرفي الدكتور اندوس أشرف مزفر، الماجستير الذي قد بذل جهده في إشراف هذه الرسالة وأساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين قد علموني علوما نافعة.
- ٥- إلى أصدقائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، شكرا جزيلًا على مساعدتكم في إتمام هذه الرسالة، جزاكم الله خيرا.

شكر وتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين والعاقبة للمتقين، فلا عدوان إلا على الظالمين. والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبينا وحبينا محمد أرسله الله رحمة للعالمين، وعلى آله الطيبين وأصحابه ومن تبعه بإحسان إلى يوم الدين.

لقد تمت كتابة هذه الرسالة الوجيزة بعون الله وتوفيقه، وهي إحدى المتطلبات التي قررتها كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية ضمن قسم تعليم اللغة العربية، وذلك للحصول على شهادة البكالوريوس (SPd). وتتناول هذه الرسالة موضوع "فعالية استخدام لعبة Educandy لترقية دوافع الطلبة على تعلم اللغة العربية (دراسة تجريبية بـ MTsN 7 Aceh Besar)". وترجو الباحثة أن تكون هذه الرسالة مفيدة لها وللقارئ عموماً. كما لا تنسى أن تتوجه بالشكر والتقدير لمدير جامعة الرانيري الإسلامية، وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين، ورئيس قسم تعليم اللغة العربية، وجميع الأساتذة الذين أفادوها بعلمهم وخبرتهم. وتخص الباحثة بالشكر المشرف الفاضل الدكتور أشرف مظفار، الماجستير، على جهوده الطيبة في توجيه وإرشاد هذه الرسالة. ولا يفوتها أيضاً أن تقدم الشكر الجزيل لمدير MTsN 7 Aceh Besar، ولعلميه والطلبة الذين ساعدوها في جمع البيانات لهذا البحث.

ثم تعبر الباحثة عن خالص شكرها وامتنانها لوالديها العزيزين، إرزو وفرزال وإيدا واتي، على دعمهما المتواصل وتشجيعهما الدائم في جميع مراحل إعداد هذه الرسالة. وتسأل الله تعالى أن يشييهما خير الجزاء في الدنيا والآخرة.

وتقر الباحثة بأن هذه الرسالة لا تخلو من النقص والأخطاء، لذا فإنها تتطلع إلى ملاحظات ونقد القراء الكرام للإسهام في تحسينها وإتمامها. وفي الختام، تتوجه الباحثة بالشكر الجزيل لكل من قدم لها يد العون، وتسأل الله الرحمة والرفع في الدرجات لنا جميعا في الدنيا والآخرة، وأن يجمعنا في جنات النعيم. آمين يا رب العالمين.

بندا أتشييه، ٢٥ يوليو ٢٠٢٥

الباحثة

سلفيا رحمي

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٠٩٩



قائمة المحتويات

ب.....	موافقة المشرف
ج.....	موافقة اللجنة
د.....	إقرارأصالة الباحثة العلمي
ه.....	استهلال
و.....	إهداء
ز.....	شكر وتقدير
ط.....	قائمة المحتويات
ل.....	قائمة الجداول
م.....	قائمة الملحقات
ن.....	مستخلص البحث باللغة العربية
ع.....	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية
ف.....	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية
١	الفصل الأول أساسية البحث
١	أ- مشكلة البحث
٣	ب- سؤال البحث
٣	ج- هدف البحث
٣	د- أهمية البحث

٣	هـ- الإفتراضات وفروض البحث
٤	و- حدود البحث
٤	ز- معاني المصطلحات
٥	ح- الدراسات السابقة
٩	الفصل الثاني الإطار النظري
٩	أ- المبحث الأول : الوسيلة التعليمية و اللعبة التعليمية
١١	ب- المبحث الثاني : اللعبة Educandy
١٦	ج- المبحث الثالث: الدوافع في تعلم اللغة العربية
٢١	الفصل الثالث إجراءات البحث الحقلية
٢١	أ- -منهج البحث
٢٢	ب- مجتمع البحث و العينة
٢٣	ج- طريقة جمع البيانات و أدواتها
٢٤	د- طريقة تحليل البيانات
٢٦	الفصل الرابع نتائج البحث و المناقشة
٢٦	أ- عرض البيانات
٣٣	ب- تحليل البيانات
٤٠	ج- المناقشة
٤١	د- تحقيق الفروض
٤٢	الفصل الخامس الخاتمة
٤٢	أ- نتائج البحث

- ٤٢ ب- الاقتراحات
- ٤٤ المراجع
- ٤٤ أ- المراجع العربية
- ٤٥ ب- المراجع الإندونيسية
- ٤٦ ج- المراجع الإنترنت



قائمة الجداول

الجدول ٤-١: عدد الطلبة في مرحلة التعليم المتوسطة بـ MTsN 7 Aceh Besar للسنه

الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م ٢٧.

الجدول ٤-٢: عدد المدرسين في مرحلة التعليم المتوسطة بـ MTsN 7 Aceh Besar للسنه

الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م ٢٨.

الجدول ٤-٣: المباني والمرافق الدراسية بـ MTsN 7 Aceh Besar للسنه الدراسية

٢٠٢٤/٢٠٢٥ م ٢٩.

الجدول ٤-٤: التوقيت التحريبي ٣٠.

الجدول ٤-٥: عملية تعليم وتعلم اللغة العربية بدون استخدام اللعبة Educandy ... ٣١.

الجدول ٤-٦: عملية تعليم اللغة العربية باستخدام اللعبة Educandy ٣٢.

الجدول ٤-٧: نتائج الإستهانة القبليه والإستهانة البعديه ٣٤.

الجدول ٤-٨: نتيجة الاختبار الطبيعي ٣٥.

الجدول ٤-٩: نتيجة الاختبار المتجانس ٣٦.

الجدول ٤-١٠: نتيجة الاختبار Wilcoxon Signed Rank Test ٣٦.

الجدول ٤-١١: نتائج N-Gain ٣٧.

الجدول ٤-١٢: نتيجة ورقة استبانة الطالبات ٣٨.

قائمة الملحقات

- ١ - خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على تعيين المشرفين.
- ٢ - إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على القيام بالبحث.
- ٣ - إفادة رئيسة مدرسة MTsN 7 Aceh Besar على إتمام البحث
- ٤ - خطة عملية التعليم
- ٥ - قائمة الإستبانة القبلي و الإستبانة البعدي
- ٦ - ورقة الاستبانة
- ٧ - الصور الفوتوغرافية
- ٨ - السيرة الذاتية



مستخلص البحث

عنوان البحث : فعالية استخدام لعبة Educandy لترقية دوافع الطلبة على تعلم اللغة العربية (دراسة تجريبية — MTsN 7 Aceh Besar)

الاسم الكامل : سلفيا رحمي

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٩٩:

بناء على الملاحظة الأولى في MTsN 7 Aceh Besar، تبين أن دافعية الطلبة في تعلم اللغة العربية منخفضة نسبياً، مع أن الدافعية تعد عنصراً مهماً وأساسياً يؤثر في عملية التعلم ونتائجها. إن قلة مشاركة الطلبة في تعلم اللغة العربية تشير إلى ضرورة استخدام وسائل تعليمية مناسبة وجذابة. وفي ظل تطور التكنولوجيا الحديثة، أصبح التعلم من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية أكثر جاذبية، لأنه يشجع الطلبة على المشاركة الفعالة أثناء الدرس. وتعتبر لعبة Educandy إحدى الوسائل التعليمية التي تهدف إلى جعل تعلم اللغة العربية أكثر فعالية ومتعة، كما تسهل على الطلبة عملية التعلم وتزيد من دافعتهم. يهدف هذا البحث إلى التعرف على فعالية استخدام لعبة Educandy لترقية دافعية الطلبة لتعلم اللغة العربية واستجابة الطلبة على هذا الاستخدام في الصف الثاني (ب) في MTsN 7 Aceh Besar. استخدام الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعة واحدة مع اختبار قبلي وبعدي (One Group Pre-Test Post-Test). وأما النتائج التي حصلت عليها الباحثة هي أن استخدام لعبة Educandy فعالاً لترقية دوافع الطلبة على تعلم اللغة العربية. وأظهرت نتائج اختبار Wilcoxon أن قيمة الدلالة الإحصائية أن نتيجة مستوى الدلالة (Sig) وهو ($0.005 > 0.000$)، وهذه تدل على أن الفرض البديل (H_a) مقبول والفرض الصفري (H_0) مردود. كما بلغت قيمة N-Gain (0.44) والتي تقع ضمن المستوى المتوسط. وأظهرت نتائج استجابة الطلبة عن استخدام هذه الوسيلة تكون إيجابية، اعتمد على الاستبانة الإيجابية 85.39% أكثر من استجابة السلبية 14.60

٪. وبناء على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة Educandy يؤثر تأثيراً إيجابياً لترقية دافعية الطلبة لتعلم اللغة العربية في MTsN 7 Aceh Besar .

الكلمات الأساسية: اللعبة Educandy ، الدوافع، اللغة العربية



ABSTRACT

Research Title : The Effectiveness of Using Educandy Games to Improve Students' Motivation in Learning Arabic (An Experimental Study at MTsN 7 Aceh Besar)

Name : Selvia Rahmi

NIM : 210202099

Based on preliminary observations at MTsN 7 Aceh Besar, students' motivation to learn Arabic is relatively low, even though motivation is an essential factor that influences the learning process and outcomes. The lack of student participation in Arabic learning indicates the need for appropriate and engaging educational tools to increase their involvement. In the era of technological advancement, learning through digital educational games has become more attractive because it encourages active student participation. One of these tools is the **Educandy game**, which aims to make Arabic learning more effective, enjoyable, and motivating for students.

This study aims to determine the effectiveness of using the Educandy game to enhance students' motivation in learning Arabic and to identify their responses to its use in class VIII-B at MTsN 7 Aceh Besar. The researcher applied an experimental method with a **one-group pre-test and post-test design**. The **Wilcoxon** test results showed a significance value of 0.00, which is less than 0.05, indicating that the alternative hypothesis (H_a) is accepted while the null hypothesis (H_0) is rejected. The **N-Gain** score reached 0.44, which falls into the moderate category. In addition, students' responses were mostly positive, with 85.39% giving positive feedback and only 14.60% negative feedback. Based on these results, it can be concluded that the use of the Educandy game has a positive effect on increasing students' motivation in learning Arabic at MTsN 7 Aceh Besar.

Keywords: *Educandy Game, Students Motivation, Arabic Learning*

ABSTRAK

Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Permainan Educandy Untuk Meningkatkan Motivasi siswa dalam Belajar Bahasa Arab (Studi Eksperimen di MTsN 7 Aceh Besar)

Nama : Selvia Rahmi

Nim : 210202099

Berdasarkan hasil observasi awal di MTsN 7 Aceh Besar, diketahui bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab masih tergolong rendah. Padahal, motivasi merupakan aspek penting dan esensial yang sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Rendahnya minat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan perlunya penyediaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai agar dapat meningkatkan partisipasi siswa. Di era digital saat ini, penggunaan media permainan daring (game online) menjadi salah satu alternatif yang efektif karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah **Educandy**, yang dirancang untuk menjadikan pembelajaran bahasa Arab lebih efektif, menyenangkan, sekaligus memotivasi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan Educandy dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab serta tanggapan siswa terhadap penggunaannya pada siswa kelas VIII-B di MTsN 7 Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain **One Group Pre-Test Post-Test**. Hasil analisis data menggunakan uji **Wilcoxon** menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,00, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Selain itu, nilai **N-Gain** skor sebesar 0,44 berada pada kategori sedang. Adapun hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa 85,39% siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan permainan Educandy, sedangkan 14,60% memberikan respon negatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Educandy berpengaruh secara positif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa.

AR - R A N I R Y

Kata kunci: Permainan Educandy, Motivasi, Bahasa Arab

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

إن اللغة العربية تعتبر لغة أجنبية، وتعليمها للأجانب يعني تعليمها لمن لا ينتمون إلى العرق العربي، مما يؤدي إلى اختلاف كبير في لغاتهم وثقافتهم مقارنة باللغة والثقافة العربية. وقد تعرف أهل إندونيسيا على اللغة العربية منذ دخول الإسلام إلى بلادهم في القرن السابع الميلادي مع وصول التجار العرب المسلمين.^١

تعلم اللغة العربية هو علمية تهدف إلى مساعدة الطلاب على اكتساب المفردات التي ابتكرها العرب واستخدامها للتعبير عن أهدافهم. لذلك، بدأ تعلم اللغة العربية منذ المرحلة الابتدائية حتى الجمعية الإسلامية، حيث تستخدم اللغة العربية في المواد الدراسية الأساسية وفقا للمنهج.^٢ أو تتألف مهارات اللغة العربية من أربع مهارات أساسية، و هي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة.

في تعليم اللغة العربية، التحدي الرئيسي الذي ما يواجهه الطلاب غالبا هو الصعوبة في فهم المفردات، القواعد اللغوية، والنطق. قد يكون هذا بسبب الطريقة التقليدية الرتيبة وقلة استخدام الوسائل التي تجذب اهتمام الطلاب. المفردات تعتبر من العناصر اللغة المهمة.

تستعمل في ترقية تركيب الجملة المفيدة العربية حيث إن مفرداتها في النص العربي و تستطيع أن تركيب الجملة المفيدة سريعا و صحيحا.

^١ محمد علي الكامل، تطوير منهج تعليم اللغة العربية و تطبيقها على مهارة التابة، (ملع :

ملك فريس، ٢٠١٠)، ص. ١١.

^٢ Azhar Arsyad, "bahasa Arab dan Metodologi Pengajarannya," (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), Hal.165

إن " MTsN 7 Aceh Besar " هي إحدى المدارس التي تقوم بتدريس اللغة العربية ابتداء من الصف الأول، و أما مشكلت الطلبة في تعلم اللغة العربية هي نقص التدريبات الشفهية التي تتم بشكل مكثف، مما يؤثر على نقص قدرة الطلاب في تعبير عن أفكارهم و مشاعرهم شفهيًا. و نظرا لأن اللغة العربية تعتبر لغة أجنبية بالنسبة للطلاب، فإنهم غالبا يواجهون صعوبات في تعلمها، سواء كانت لغوية مثل علم الأصوات، والمفردات، وقواعد الجمل، والكتابة أو غير لغوية. واستخدام الوسائل المطبوعة مثل الكتب أو الوحدات التعليمية له حدوده، حيث يطلب من الطلاب أن يكونوا دائما مجتهدين وأن يحفظوا الكثير من المفردات، مما قد يؤدي إلى الملل بل قد يسبب الضغط النفسي والصدمات، ويجعل من اللغة العربية مادة يجب تجنبها بالنسبة لهم. دافعية التعلم لدى الطلاب في كل نشاط تعليمي يلعب دورا مهما جدا في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مواد معينة. من المرجح أن يحصل الطلاب الذين لديهم دوافع عالية في التعلم على نتائج التعلم وهي مرتفعة أيضا، أي أنه كلما زاد الدافع، زادت كثافة الجهد والمجهود ما يتم القيام به، كلما ارتفع التحصيل التعليمي الذي تم الحصول عليه، وبالتالي، في عملية التدريس، التحفيز ضروري جدا. فيما يتعلق بالحجم تأثير دافعية التعلم، يجب على المعلمين بذل أقصى الجهود لتحفيز الطلاب للتعلم. ولذلك فإن الدافعية للتعلم هي أحد مفاتيح النجاح في التعلم تحقيق أهداف التعلم. يجب إثارة الدافعية للتعلم لدى الطلاب حتى يكون لدى الطلاب دافعية للتعلم.

ويظهر هذا الواقع بوضوح عندما يدرس الطالب اللغة العربية، فهم يكونون غير مكترئين، كأن اللغة العربية مادة غير ضرورية. ومع إدراك هذه الصعوبات، فإنه من أجل تهيئة التعليم في عصر العولمة، لا بد من وجود لمسة تقنية أو أسلوب تعليمي يستخدم التكنولوجيا كوسيلة للتعلم. فبالك، اختارات الباحثة على الموضوع "فعالية استخدام

لعبة Educandy لترقية دوافع الطلبة في تعلم اللغة العربية دراسة تجريبية بـ 7 MTsN “
 . Aceh Besar

ب- سؤال البحث

١. هل استخدام لعبة Educandy فعال لترقية دوافع الطلبة في تعلم اللغة العربية ؟
٢. كيف استجابة الطلبة في تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة Educandy ؟

ج- هدف البحث

هدف البحث هذه الرسالة فهما :

١. التعرف على فعالية استخدام لعبة Educandy لترقية دوافع الطلبة في تعلم اللغة العربية.
٢. التعرف على استجابة الطلبة في استخدام لعبة Educandy لتعلم اللغة العربية.

د- أهمية البحث

و أما أهمية هذا البحث هي:

- ١- للمدرس
- تبني نتائج البحث على دور المعلم في تشجيع دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية
- ٢- لطلبة
- لزيادة دوافع تعلم اللغة العربية .
- ٣- للباحثة
- لمعرفة أثر تعلم هذه الوسيلة عند الطلبة

هـ- الافتراضات وفروض البحث

Educandy إحدى الوسائل اللعبة اللغوية التي تستعمل في تعليم مهارة الإستماع و الكلام و القراءة و الكتابة لترقية دوافع الطلبة في تعلم اللغة العربية. ومن هذا الافتراضات تفترض الباحثة فرضين وهما:

١- الفرض البديل (Ha) : استخدام لعبة Educandy فعال لترقية دوافع الطلبة في تعلم اللغة العربية.

٢- الفرض الصفري (Ho) : استخدام لعبة Educandy غير فعال لترقية دوافع الطلبة في تعلم اللغة العربية.

و- حدود البحث

كانت حدود البحث تتكون من الحد الموضوع والحد المكاني والحد الزمان.

١. الحد الموضوعي: تبحث الباحثة عن فعالية استخدام لعبة Educandy

لترقية دوافع الطلبة في تعلم اللغة العربية

٢. الحد المكاني : تبحث الباحثة بـ MTsN 7 Aceh Besar

٣. الحد الزمان : العام الدراسي ٢٠٢٤ / ٢٠٢٥ م

ز- معاني المصطلحات

هناك المصطلحات تجب للباحثة أن توضحا لإزالة سوء الفهم والاختلاف تفسير

القارئ وهي كم يلي:

١ - لعبة Educandy

لعبة هي جمع من لعب-يلعب-لعبة: كل ما يلعب به.^٣ كما قال ج.

جيبس (G.Gibbs) اللعبة في تعريفها: أنها نشاط يتم بين الدارسين كمتعاونين أو متنافسين

للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية.^٤ لعبة في تعليم اللغة العربية لكي يعطي

مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية.

^٣ إبراهيم أنيس والآخرين، المعجم الوسيط الجزء الأول، (القاهرة: دار المعارف، بدون السنة)، ص. ١٦٧

^٤ ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، الطبعة الأولى، (رياض: دار الميخ، ١٩٨٣)،

Educandy هو تطبيق أو لعبة تعليمية قائمة على الألعاب التعليمية يمكن للمعلمين استخدامها أثناء عملية التدريس والتعلم.^٥ يتيح التطبيق للجميع إمكانية الوصول إلى الاختبارات وإنشائها وتشغيلها. يشتمل Educandy على ٣ ميزات أساسية في اللعبة، وهي تطابق الأزواج (matching pairs)، كلمات (words)، و أسئلة المسابقة (quiz questions).

٢- دوافع التعلم

كلمة دوافع في اللغة مستشفقة من الفعل " دفع - يدفع - دفعا - دافع - مدفوع. و الدوافع هي جمع كلمة "دافع" بمعنى نجاح وبعده وردده.^٦ بناء على ما ذكره Sudirman فإن دوافع التعلم هي القوة المحفزة الشاملة لدى الطلاب التي تخلق الرغبة في التعلم، مما يضمن استمرارية الأنشطة التعليمية ويوفر التوجيه لها حتى يتم تحقيق الأهداف المرجوة من عملية التعلم. وفقا لما قاله السيد Wahab فإن الدافع هو أحد العوامل التي تؤثر على فعالية أنشطة التعلم لدى الطلاب.^٧

في هذه الرسالة، يوضح الباحث أن التحفيز في تعلم اللغة العربية يلعب دورا في تحفيز الطلاب لتحقيق أهداف التعلم، مثل فهم المادة أو تحسين جودة التعليم. بوجود التحفيز، سيظل الطلاب متحفزين للدراسة دون أي ضغط من أطراف أخرى، وبالتالي يمكنهم تحقيق النجاح في تعلم اللغة العربية.

ح- الدراسات السابقة

دراسات أخرى تتعلق بالموضوع الذي تناولته الباحثة البحث العلمي الذي كتبه:
١. البحث الذي أجرته Sayyidah Ayu Maziyyah في عام ٢٠٢١ فعليه استخدام وسائط التعلم القائمة على الألعاب (التعلم الرقمي القائم على الألعاب) مع

^٥ Rohmah,N. "Media Pembelajaran masa kini : Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya." Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 4(2), 2021. H :127-132.

^٦ أحمد مختار عمر، معجم اللغة ...، ص ٨٥٢ .

^٧ Abdul Wahab, Muhibb. "Standarisasi Kurikulum Pendidikan Bahasa Arab di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri." Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban,3,(1).2016.

نوع تطبيق Kahoot على نتائج التعلم من فئة PAI VIII في العصر الطبيعي الجديد في SMP Negeri 1 Turen.^٨

تهدف هذه الدراسة إلى مقارنة نتائج التعلم قبل وبعد تطبيق برنامج Kahoot ، و كذلك إثبات فعالية استخدام وسائط التعلم القائمة على Kahoot في تعلم مواضيع IPA للفصل السابع في SMP Negeri 1 Turen . منهج في هذا البحث تعتمد على تصميم المجموعة الواحدة مع اختبار قبلي و بعدي. يتضمن هذا التصميم إجراء تجربة على مجموعة واحدة دون وجود مجموعة ضابطة للمقارنة. استخدمت الدراسة عينة تتكون من ٢٥ طالبا من الصف الثامن (الفصل ج). تم جمع البيانات من خلال المقابلات، و الاختبارات القبليّة والبعديّة، والتوثيق. تم تحليل البيانات باستخدام الإحصاء الوصفي، واختبار التوزيع الطبيعي، واختبار الفرضيات باستخدام معامل ارتباط بيرسون.

تشير نتائج الدراسة إلى أن (١)متوسط درجات الاختبار البعدي بعد تطبيق برنامج (kahoot) كان ٧٩، وهو أعلى من متوسطة درجات الاختبار القبلي الذي بلغ ٦٦،٤. (٢) تظهر نتائج اختبار ارتباط لحضة المنتج أن نتائج حساب الفرضية هي $r_{table} > r_{count}$ أو $٠,٨٤٨ < ٠,٣٩٦$ ، مما يعني أن r_{count} أكبر من r_{table} ، ثم كقاعدة اختبار H_a مقبول و H_o هو مرفوض. لذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائط التعلم القائمة على Kahoot فعال لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف السابع في SMP Negeri 1 Turen .

⁸ Sayyidah Ayu Mazziyah. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran Pai Kelas VII Pada Era New Normal Di Smp Negeri 1 Turen." **Skripsi**. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim : Malang. 2021.

٢. بحث يونيا رومواوتي في عام ٢٠١٩ بعنوان فعالية استخدام وسيلة كاهوت لترقية

استيعاب المفردات في المدرسة المعارف الثانوية كليغو بفونورغو.^٩

واهداف هذا البحث هي: لوصف كيف استخدام وسيلة كاهوت لترقية

إستيعاب المفردات في مدرسة المعارف الثانوية كليغو بفونورغو؟، لقياس فعالية

استخدام وسيلة كاهوت لترقية إستيعاب المفردات المعارف الثانوية كليغو بفونورغو؟

يستخدم هذا البحث منهجية الكمة التجري. طريقة جمع البيانات المستخدمة

في هذا البحث هو الملاحظة المقابلة والاختبار (القبلي والعدي) والإستبانة والوثائق.

من الفصل العاشر في المدرسة الثانوية معارف كليغو فونورغو، ويؤخذ منه فصل

التريبي و فصل الضابط. تحليل البيانات المستخدمة هو الاختبارت المستقلة.

وأما نتائج هذا البحث فيما يلي : (١) يتضمن استخدام وسيلة كاهوت عدة

مراحل مع نموذج التعلم من ASSURE والعديد من الخطوات فيه، وهي: أ. جعل

السؤال، ب. الاستخدام، ج. شارك مع الآخر، د. تعزيز الطلاب. (٢) إن استخدام

وسيلة كاهوت Kahoot لترقية استيعاب المفردات في مدرسة المعارف الثانوية كليغو

بفو نورغو فعالية. أن نتيجة "t" الإحصائ بين مجموعتين ٣،٠٧ أكبر من نتيجة

التقدير المعنوي ٥٪=٢،٠٤٨ وكذلك من نتيجة التقدير المعنوي ١٪=٢،٧٦٣.

فبذلك بمعنى أن Ha مقبول Ho مردود. وهذا بمعنى الاختبارت مقبول.

٣. بحث فينتيا المطلع الفجر في عام ٢٠٢٢ فعالية استخدام تطبيق ايدوكندي في المادة

الدراسية اللغة العربية في الصف الثامن في مدرسة الثانوية الخالص الإسلام غوندانج

ريجو كارانج أنجار.^{١٠}

^٩ يونيا رومواوتي.فعالية استخدام كاهوت "Kahoot" لترقية استيعاب المفردات في المدرسة المعارف

الثانوية كليغو بفونورغو. بحث الجمعي مالانج، قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية و تعليم، جامعة مولان ملك

ابراهيم الاسلامية الحكومية مالانج، ٢٠١٩.

^{١٠} فينتيا مطلع الفجر. فعالية استخدام تطبيق ايدوكندي في المادة الدراسية اللغة العربية في الصف الثامن في مدرسة

الثانوية الخالص الإسلام غوندانج ريجو كارانج أنجار. بحث الجمعي سوراكتا. قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية، جامعة

رادين ماس سعيد سوراكتا الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٢.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى فعالية استخدام تطبيق إيدوكاندي في تعليم الدراسة اللغة العربية من حيث مخرجات التعلم واستجابات الطلاب. النهج المستخدم في هذه الدراسة هو نهج كمي باستخدام نوع البحث شبه التجريبي للتصميم وتصميم أبحاث تصميم المجموعة الضابطة غير المكافئة. المتغيرات المستخدمة هي متغير حر واحد ومتغيران مرتبطان.

المتغير المجاني في هذه الدراسة هو تطبيق ألعاب ايدوكاندي التفاعلية وفي الوقت نفسه ، ترتبط المتغيرات باستجابات الطلاب ونتائج التعلم. كان المجتمع في هذه الدراسة جميع طلاب الصف الثامن مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو كارانج أنجار مع الصف الثامن A كفاءة التحكم ، والصف الثامن B كفصل تجريبي. تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ العينات غير الاحتمالية مع أخذ العينات الهادفة. تستخدم تقنيات جمع البيانات استبيانات استجابة الطلاب وأسئلة الاختبار لقياس نتائج تعلم الطلاب.

أظهرت النتائج أن استخدام تطبيق ايدوكاندي كان أقل فعالية ضد نتائج تعلم الطلاب ولكن تلقى استجابة جيدة من المشاركين ويتضح ذلك من نتائج اختبار العينة T المستقلة بقيمة $0,00 < 72358,0$. بحيث يتم قبول H_0 ورفض H_1 .

ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما كيفية كتابة هذه الرسالة فاعتمد الباحثة على طريقة التأليف الجارية المقررة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجمعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتاب: