Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban 5 (1): 110-124 (2026)
DOI: 10.15575/ta.v5i1.54606

Tadris Al-'Arabiyyah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban
E-ISSN: 2963-6876 // Vol. 5 No. 1 | 110-124
https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/ta/index

Received: Februari, 2026. Accepted: Maret, 2026. Published: April, 2026.

IMPLEMENTATION OF VOCABULARY TEACHING USING THE EDUCAPLAY *WORD SEARCH PUZZLE*

EDUCAPLAY *WORD SEARCH PUZZLE* تنفيذ تعليم المفردات باستخدام

Siti Fahimatul Ilmia[1], Agus Khunaifi[2], Tuti Qurrotul Aini[3], Muhammad Atif Awadh Ramadhan[4]

[1, 2,3] Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia
[4]Universitas Al-Azhar Kairo, Mesir

Corresponding E-mail: fahimima123@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the application of Arabic vocabulary learning using the digital media Educaplay Word Search Puzzle at Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Semarang City and analyze the activities and responses of students during the learning process. This study uses a descriptive qualitative approach with the research subjects of an Arabic teacher and grade VII students who are directly involved in learning activities. Data collection techniques include observation of the learning process, interviews with teachers and students, and documentation as supporting data. Data analysis is carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that the use of Educaplay Word Search Puzzle media can create an interactive, collaborative, and participatory learning atmosphere. Students are actively involved in recognizing vocabulary, paying attention to Arabic letter patterns, and applying the mufradat found in the preparation of simple sentences. Digital game-based learning also encourages increased learning motivation, group cooperation, and the creation of a more meaningful vocabulary learning process. Thus, Educaplay Word Search Puzzle can be a relevant alternative digital media in supporting Arabic vocabulary learning at the madrasah level.

Keywords: Vocabulary Learning, Educaplay, Arabic Language

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kosakata Bahasa Arab menggunakan media digital Educaplay *Word Search Puzzle* di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Semarang serta menganalisis aktivitas dan respons peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian seorang guru Bahasa Arab dan peserta didik kelas VII yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay *Word Search Puzzle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan partisipatif. Peserta didik terlibat aktif dalam mengenali kosakata, memperhatikan pola huruf Arab, serta menerapkan mufradat yang ditemukan ke dalam penyusunan kalimat sederhana. Pembelajaran berbasis permainan digital juga mendorong peningkatan motivasi belajar, kerja sama kelompok, dan terciptanya proses pembelajaran kosakata yang lebih bermakna. Dengan demikian, Educaplay *Word Search Puzzle* dapat menjadi alternatif media digital yang relevan dalam mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Arab di tingkat madrasah.

Kata Kunci: Pembelajaran Kosakata, Educaplay, Bahasa Arab

مقدمة

تعد اللغة العربية من المواد الدراسية الأساسية في المدارس الإسلامية، ولها دور استراتيجي في تنمية الكفايات اللغوية لدى المتعلمين، ولا سيما في فهم النصوص الدينية، وتحقيق التواصل الأساسي، وتنمية مهارات الثقافة الإسلامية. ويعد اكتساب المفردات من المكونات الأساسية في تعلم اللغة العربية، إذ تعتمد تنمية المهارات اللغوية، من الاستماع والكلام والقراءة والكتابة، اعتمادا كبيرا على مستوى إتقان المفردات (Nita, 2024). ومن دون رصيد كاف من المفردات، يواجه المتعلمون صعوبات في تطوير هذه المهارات. وقد أكد ويلكنز ذلك بقول "without vocabulary nothing can be conveyed" مما يشير إلى أن تعليم اللغة العربية يواجه عوائق جوهرية إذا لم يمتلك المتعلمون مفردات أساسية راسخة (Wilkins, 1972). يتم تنفيذ تعليم اللغة العربية في المرحلة المدرسية الإسلامية في الوقت الراهن بالاستناد إلى المنهج المستقل التعليمي، الذي يركز على تعزيز الكفايات، وتنمية فاعلية المتعلمين، وتوظيف الوسائل التعليمية السياقية والمتناسبة مع تطور التكنولوجيا (Annas, Salsabila, & Febriyanto, 2025).

تواجه عملية تعليم اللغة العربية في مرحلة المدرسة المتوسطة الإسلامية تحديات متعددة، من أبرزها ضعف اهتمام المتعلمين ودافعيتهم نحو التعلم. وقد أظهرت دراسة نغاريفة أن مستوى اهتمام المتعلمين بتعلم اللغة العربية يقع في فئة متوسط، وذلك نتيجة اعتماد أساليب تعليمية رتيبة، وقلة التنوع في طرائق التدريس، وضعف توظيف وسائل التعليم الرقمية (Ngarifah, 2023). كما تنعكس هذه الحالة على جانب إتقان المفردات، حيث توصلت نوفاليا ونورول إلى أن أكثر من ٦٠٪ من تلاميذ المرحلتين الابتدائية والمتوسطة الإسلامية يواجهون صعوبات في فهم المفردات وحفظها، بسبب اعتماد طرائق تعليمية متمركزة حول المعلم، وعدم استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية (Hastuti & Kayyimah, 2024). ويشير ذلك إلى وجود فجوة بين متطلبات التعلم الحديثة التي تركز على التفاعل واستخدام الوسائل الرقمية، وبين الواقع التعليمي الذي لا يزال يعتمد على أساليب تقليدية.

وفي ضوء هذه الظواهر، تبرز أهمية دور المعلم في إيجاد عملية تعليمية أكثر إبداعا وابتكارا، وقادرة على تعزيز دافعية المتعلمين نحو التعلم. وفي العصر الرقمي، يواجه المعلمون

متطلبات توظيف الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا، لما لها من قدرة على زيادة الانتباه والاهتمام، وتعزيز مستوى مشاركة المتعلمين في عملية التعلم. وتعد منصة Educaplay من الوسائل الرقمية التي يكثر استخدامها في تعليم اللغات، إذ تمثل منصة تعليمية قائمة على التعلم بالألعاب، وتوفر أنواعا متعددة من الأنشطة التفاعلية، مثل البحث عن الكلمات، وألعاب الذاكرة، والاختبارات القصيرة، وأنشطة المطابقة (Fatiha & Amin, 2025) .

في العصر الرقمي الراهن، أصبح توظيف الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا حاجة ملحة في تحسين جودة تعليم اللغات. ويشجع برنامج التعلم المستقل المعلمين على دمج مصادر التعلم الرقمية، والمنصات التفاعلية، والوسائل التعليمية القائمة على الألعاب في عملية التعليم والتعلم. وتتمثل أبرز التحديات في ضعف مستوى الثقافة الرقمية لدى المعلمين، ومدى جاهزية المؤسسات التعليمية، ولا سيما في تعليم اللغة العربية الذي لا يزال يهيمن عليه أسلوبا المحاضرة والحفظ. وقد أفاد مسح أجرته جمعية APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). وهي جمعية مزودي خدمات الإنترنت في إندونيسيا، أن أكثر من ٧٠٪ من الطلبة في إندونيسيا ينشطون في استخدام الإنترنت يوميا، غير أن توظيفه في المجال التعليمي ما يزال محدودا (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023). وفي هذا السياق، يغدو استخدام وسائل التعلم القائمة على الألعاب، مثل منصة Educaplay، ذا أهمية كبيرة في دعم خصائص متعلمي الجيل زد الذين يفضلون الأنشطة البصرية، والتعاونية، والتنافسية.

أشارت عدد من الدراسات السابقة إلى فاعلية توظيف الوسائل الرقمية في تعليم اللغات، بما في ذلك استخدام منصة Educaplay بوصفها وسيلة تعليمية تفاعلية. فقد أوضحت دراسة مفيد وأنور أن استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب الرقمية، ولا سيما منصة Bamboozle، أسهم بشكل ملحوظ في تحسين إتقان المفردات وزيادة دافعية المتعلمين نحو التعلم. كما أسهم الطابع التفاعلي والتنافسي لهذه الوسائل في تعزيز نشاط المتعلمين وحماسهم، وساعدهم على تذكر المفردات بصورة أكثر فاعلية (Mufid & Anwar, 2024). وتتوافق هذه النتائج مع دراسة كاهياني وأديتياش التي أثبتت أن الاستخدام المنتظم لمنصة Educaplay يؤدي إلى تحسن القدرة المعجمية لدى المتعلمين، ويتجلى ذلك في ارتفاع

نتائج الاختبارين القبلي والبعدي خلال فترة التطبيق. وتؤكد هذه الدراسات أن الوسائل الرقمية التفاعلية قادرة على توفير بيئة تعلم جاذبة، وتعزيز دافعية المتعلمين، ودعم فهم المفردات بصورة أكثر فعالية (Cahyani & Adityas, 2024). وبناء عليه، تشكل هذه الدراسات أساسا نظريا يبرر توظيف الوسائل الرقمية في تعليم المفردات، بما في ذلك في سياق تعليم اللغة العربية. وعلى الرغم من أن هذه الدراسات أثبتت فاعلية الوسائل الرقمية في تحسين تعلم المفردات وزيادة دافعية المتعلمين، إلا أنها لم تتناول بشكل كافٍ كيفية تنفيذ عملية التعلم داخل الصف، ولم تركز على تحليل أنشطة المتعلمين واستجاباتهم أثناء استخدام هذه الوسائل.

وعلى الرغم من وفرة الدراسات التي تناولت استخدام الوسائل الرقمية في العملية التعليمية، فإن الدراسات التي ركزت على توظيف منصة Educaplay في تعليم المفردات العربية داخل الصف بشكل تحليلي ما تزال محدودة، مما يشير إلى وجود فجوة بحثية في هذا المجال. ويزداد هذا الأمر أهمية إذا ما أخذ في الاعتبار الخصائص اللغوية المميزة للغة العربية، مثل الحروف الهجائية، والحركات، وبنية الجملة، والتي تتطلب دعما من الوسائل البصرية والأنشطة الحركية من أجل تحقيق تعلم أكثر فاعلية(Furoidah, 2023) . وفي هذا الإطار، يبرز استخدام نشاط البحث عن الكلمات عبر منصةEducaplay بوصفه وسيلة مناسبة لدعم تعلم المفردات، لما يوفره من فرص للتعرف البصري على المفردات، واكتشاف أنماط الحروف، وربط المفردات بسياقات استخدامها. وانطلاقا من ذلك، تهدف هذه الدراسة إلى وصف تطبيق تعليم مفردات اللغة العربية باستخدام منصة Educaplay في المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية بمدينة سمارانغ، وتحليل أنشطة المتعلمين واستجاباتهم أثناء عملية التعلم مع التركيز على توظيف المفردات في سياقها اللغوي من خلال أنشطة تعلم تفاعلية. ومن المتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في تطوير تعليم اللغة العربية بأساليب أكثر حداثة وملاءمة لخصائص متعلمي العصر الرقمي.

طريقة البحث

تعتمد هذه الدراسة على المنهج الوصفي الكيفي، وتهدف إلى وصف تطبيق تعليم مفردات اللغة العربية باستخدام الوسائل الرقمية من خلال منصة Educaplay ونشاط البحث عن الكلمات. وتم اختيار هذا المنهج لأن الدراسة لا تهدف إلى قياس الأثر أو اختبار الفاعلية إحصائيا، وإنما تركز على فهم عملية التعلم، وأنشطة المتعلمين، واستجاباتهم في سياق تعليمي طبيعي (Sugiyono, 2012).

وقام الباحث بدور الأداة الرئيسة في جمع البيانات. ونفذت عملية التعلم بالاستناد إلى خطة تنفيذ التعلم المعتمدة في المدرسة، مع مرافقة الباحث في تطبيق الوسيلة التعليمية دون التدخل في سير العملية التعليمية، بحيث استمرت عملية التعلم وفق الممارسات الصفية الاعتيادية.

وشملت مصادر البيانات معلما واحدا لمادة اللغة العربية، وطلاب الصف السابع ب في المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية بمدينة سمارانغ الذين شاركوا مباشرة في تعلم المفردات باستخدام وسيلة Educaplay ونشاط البحث عن الكلمات. وتم اختيار مصادر البيانات بطريقة قصدية، نظرا لارتباطها المباشر بسياق التعلم الذي يمثل محور الدراسة (Moleong, 2019).

وجمعت بيانات الدراسة من خلال الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق. واستخدمت الملاحظة لمتابعة سير عملية التعلم وأنشطة المتعلمين أثناء استخدام الوسيلة التعليمية، في حين أجريت المقابلات مع المعلم والطلاب للكشف عن استجاباتهم وخبراتهم في التعلم. أما التوثيق فاست خدم بوصفه بيانات داعمة، شملت خطة تنفيذ التعلم، والمواد التعليمية، وصورا لأنشطة التعلم (Miles & Saldana, 2014). وتم تحليل البيانات تحليلا نوعيا عبر مراحل تقليل البيانات، وعرضها، واستخلاص الاستنتاجات. وتم ذلك من خلال تنظيم البيانات، وتصنيفها، ثم تفسيرها لاستخلاص المعاني المرتبطة بعملية التعلم. ولضمان مصداقية البيانات، استخدمت تقنية التثليث(Triangulation) من خلال مقارنة نتائج الملاحظة والمقابلة والتوثيق.

تحصيلات البحث وتحليلها

استخدام الوسائل الرقمية في تعليم مفردات اللغة العربية

تشير نتائج الدراسة إلى أن توظيف الوسيلة الرقمية Educaplay من خلال نشاط البحث عن الكلمات أسهم في توفير خبرة تعلم أكثر تنوعا في تعليم مفردات اللغة العربية. من خلال نشاط البحث عن الكلمات لا يسهم فقط في تنويع خبرة التعلم، بل يعزز أيضا جودة تفاعل المتعلمين مع المفردات. فقد شجعت أنشطة البحث عن الكلمات المتعلمين على التعرف على أنماط الحروف العربية بصريا، والانتباه إلى دقة أشكال الحروف، مما جعل عملية اكتساب المفردات لا تعتمد على الحفظ المجرد فحسب، بل تقوم أيضا على الخبرة المباشرة في اكتشاف الكلمات.(Nur et al., 2023)

وتظهر هذه النتائج أن التعلم القائم على الألعاب الرقمية لا يعمل فقط كوسيلة ترفيهية، بل يمثل استراتيجية تعليمية تسهم في زيادة دافعية المتعلمين. ويعود ذلك إلى طبيعة الألعاب التي تجمع بين التحدي والتفاعل والتغذية الراجعة الفورية، مما يجعل المتعلمين أكثر اندماجا في عملية التعلم. ويتوافق هذا التفسير مع مبادئ التعلم القائم على الألعاب الرقمية التي تؤكد أن البيئات التفاعلية قادرة على خلق تعلم محفز وجذاب (Lisa & Muthohar, 2024). وفي سياق تعليم اللغة العربية، تتيح أنشطة البحث عن الكلمات للمتعلمين التعلم من خلال الممارسة المباشرة، حيث يقومون باكتشاف المفردات، والتعرف على أشكال الحروف، وربطها بالمعاني واستخدامها في سياقات لغوية مختلفة (Wardani & Lubis, 2024).

وعلاوة على ذلك، يتوافق توظيف الوسائط الرقمية مثل Educaplay مع توجهات المنهج المستقل التعليمي الذي يركز على التعلم المتمحور حول المتعلم وعلى توظيف التكنولوجيا في عملية التعلم. ويشجع هذا المنهج المعلمين على تقديم خبرات تعلم سياقية وذات معنى من خلال انشطة تقوم على المشاركة النشطة للمتعلمين (Tunas, Daniel, & Pangkey, 2024). وفي هذا السياق، يؤدي *Word Search Puzzle* دورا فاعلا بوصفه وسيلة لتنمية الاستقلالية في التعلم، وتنمية مهارات الاستكشاف، وتعزيز فاعلية المتعلمين في فهم مفردات اللغة العربية. وبذلك، لا تقتصر الوسائط الرقمية على كونها اداة مساعدة فحسب، بل تصبح جزءا من الاستراتيجية التعليمية التي تدعم تعزيز كفايات المتعلمين بما يتوافق مع متطلبات

المنهج(Rachmawati & Liza, 2024). ويؤكد ذلك أن استخدام Educaplay في هذه الدراسة لا يقتصر على الجانب التقني، بل يعكس تطبيقا عمليا لمبادئ التعلم المتمحور حول المتعلم.

مشاركة المتعلمين واستجاباتهم في التعلم القائم على الألعاب

أظهرت نتائج التحليل أن استخدام نشاط البحث عن الكلمات عبر منصة Educaplay أدى إلى زيادة ملحوظة في مشاركة المتعلمين أثناء عملية التعلم. ويمكن تفسير هذا الارتفاع في المشاركة بأن طبيعة النشاط القائم على الاكتشاف والعمل الجماعي تتيح للمتعلمين دورا فعالا بدلا من الاقتصار على التلقي السلبي. ويتفق ذلك مع الدراسات التي تشير إلى أن البيئات التعليمية التفاعلية تسهم في تعزيز التفاعل وتقليل الملل لدى المتعلمين (Vargas-Saritama & Espinoza-Celi, 2024).

كما بينت استجابات المتعلمين والمعلم أن التعلم القائم على الألعاب أضفى تنوعا جديدا على تعليم اللغة العربية. فقد أشار المتعلمون إلى أن أنشطة البحث عن الكلمات جعلت التعلم أكثر تشويقا وأقل رتابة، في حين أوضح المعلم أن استخدام وسيلة Educaplay ساعد في إيجاد أجواء صفية أكثر حيوية، وشجع المتعلمين على المشاركة دون ضغط. وتشير هذه النتائج إلى أن الوسائل الرقمية القائمة على الألعاب يمكن أن تشكل بديلا للحد من الملل في تعليم المفردات. وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه الدراسات التي تشير إلى أن البيئات التعليمية التفاعلية تسهم في تقليل الملل وزيادة دافعية التعلم (Johann Chevalère et al., 2023).

ويعكس ارتفاع مستوى مشاركة المتعلمين حدوث تغير في دينامية التعلم من النمط الذي يتمحور حول المعلم الى نمط اكثر توجها نحو نشاط المتعلمين. ويوفر التعلم القائم على الالعاب الرقمية مساحة للمتعلمين للتفاعل والعمل التعاوني والتنافس الايجابي، مما يسهم في تنمية الدافعية الداخلية لديهم نحو التعلم. ويتوافق هذا الوضع مع خصائص التعلم في القرن الحادي والعشرين ومع توجهات المنهج المستقل الذي يركز على تعزيز مهارات التعاون والتواصل والمشاركة النشطة للمتعلمين في عملية التعلم (Nulloh et al., 2025).

تحقيق التعلم ذي المعنى من خلال بناء الجمل

أظهرت نتائج الدراسة أن توظيف المفردات في أنشطة بناء الجمل يسهم في تحقيق التعلم ذي المعنى، حيث لا يقتصر التعلم على حفظ المفردات، بل يمتد إلى استخدامها في

سياق لغوي. ويفسر ذلك بأن ربط المفردات بالبنية اللغوية يساعد المتعلمين على فهم العلاقات بين الكلمات، مما يعزز ترسيخها في الذاكرة طويلة المدى. ويتفق هذا مع نظرية التعلم ذي المعنى التي تؤكد أن التعلم يصبح أكثر فاعلية عندما يرتبط بالممارسة والتطبيق (Masrop et al., 2019).

فلم يقتصر تعلم المفردات على التعرف على الكلمات بصورة منفصلة، بل امتد إلى استخدامها في جمل بسيطة وفقا لأنماط المبتدأ والخبر، والنعت والمنعوت. ويبين هذا الأمر أن تعليم المفردات لا يتوقف عند مرحلة التعرف على الكلمة، وإنما يتطور إلى مرحلة توظيفها في البنية اللغوية. كما أن أنشطة بناء الجمل التي تلت أنشطة الألعاب ساعدت المتعلمين على فهم العلاقات بين الكلمات ووظائفها النحوية، مما جعل تعلم اللغة العربية أكثر سياقية وتطبيقا (Rusmana, 2023). ومن خلال توظيف المفردات المكتسبة عبر انشطة الالعاب، يتمكن المتعلمون من بناء الفهم بصورة تدريجية وربط العناصر المعجمية بالبنية اللغوية.

آثار استخدام Educaplay في العمليات المعرفية لدى المتعلمين

كشفت نتائج أخرى عن وجود تفاعل معرفي ملحوظ لدى المتعلمين أثناء عملية التعلم. فقد بدأ المتعلمون في تطوير استراتيجيات تعلم، مثل التعرف على أنماط الحروف، والانتباه إلى أشكال الحروف في أواخر الكلمات، والتنبؤ بمواقع المفردات داخل لغز البحث عن الكلمات. وتعكس هذه الاستراتيجيات وجود عمليات تفكير نشطة في معالجة مفردات اللغة العربية(Halim, Qomaruddin, & Rosyad, 2023) .

إلى جانب ذلك، أظهرت المناقشات الجماعية تنامي الوعي اللغوي لدى المتعلمين، كما في تحديد استخدام النعت والمنعوت، أو اختيار اسم الإشارة المناسب (O'Malley & Chamot, 1990). ويشير ذلك إلى أن التعلم القائم على الألعاب الرقمية لا يسهم في تنمية إتقان المفردات فحسب، بل يساعد أيضا على تعزيز فهم البنية اللغوية بصورة تدريجية.

وتدل هذه المشاركة المعرفية على ان انشطة التعلم القائمة على الالعاب الرقمية قادرة على تدريب قدرات التفكير لدى المتعلمين بصورة اعمق (Fatmawati, 2025). ولا يقتصر اهتمام المتعلمين على النتيجة النهائية المتمثلة في الاجابة الصحيحة فحسب، بل يمتد الى عملية الاكتشاف والتحليل والتحقق من المفردات. وتسهم هذه العملية في تنمية مهارات

التفكير النقدي والانتباه البصري، وهما من الكفايات الاساسية في تعلم المتعلمين في مرحلة التعليم بالمدارس المتوسطة. وبذلك، يسهم توظيف Educaplay في بناء خبرات تعلم لا تقتصر على الجوانب اللغوية فحسب، بل تشمل ايضا الجوانب المعرفية والتاملية.

وإضافة إلى الآثار المترتبة على العمليات المعرفية لدى المتعلمين كما سبق بيانه، تكشف نتائج هذا البحث ايضا عن حدوث تحول في مدخل التعلم من النمط الذي يتمحور حول المعلم الى نمط تعليمي اكثر تمحورا حول المتعلم (Fatmawati, 2025). ففي هذا السياق، لا يقتصر دور المتعلمين على تلقي المادة التعليمية بصورة سلبية، بل يشاركون بصورة مباشرة في عملية اكتشاف المفردات والتعرف عليها وتوظيفها في تعلم اللغة العربية. وتوفر الوسائط القائمة على الألعاب الرقمية، مثل Educaplay مساحة للمتعلمين للتعلم من خلال الاستكشاف والخبرة المباشرة، مما يجعل تعلم المفردات أكثر سياقية وملاءمة لخصائص المتعلمين في العصر الرقمي (Rahman & Muallim, 2025).

وتدل درجة مشاركة المتعلمين المرتفعة خلال التعلم القائم على الألعاب الرقمية على وجود علاقة وثيقة بين تصميم أنشطة التعلم ودافعية المتعلمين للتعلم. فعندما يواجه المتعلمون أنشطة تعليمية تتسم بالتحدي والطابع التنافسي، وتعتمد على العمل التعاوني داخل المجموعات، فإنهم ينخرطون في التعلم بصورة نشطة دون الشعور بضغط المتطلبات الأكاديمية (Maimunah & Kusmiyati, 2025). وتسهم هذه الحالة في إيجاد بيئة تعلم أكثر مرونة ومتعة، مما يساعد المتعلمين على تقبل مادة اللغة العربية ومعالجتها بسهولة أكبر، خاصة وأنها غالبا ما ينظر إليها على أنها مادة صعبة.

وإلى جانب جانب الدافعية، يسهم التعلم القائم على الألعاب الرقمية في دعم العمليات المعرفية لدى المتعلمين. إذ تتطلب أنشطة البحث عن الكلمات في *Word Search Puzzle* من المتعلمين التعرف على أنماط الحروف العربية، والتمييز بين الأشكال المتشابهة، والتركيز على التفاصيل البصرية. وتسهم هذه العملية في تنمية مهارات الإدراك البصري والتركيز، وهما من المهارات الأساسية في تعلم قراءة اللغة العربية وفهمها (Wardani & Lubis, 2024). وبذلك، لا يقتصر أثر تعلم المفردات على إتقان المفرودات فحسب، بل يمتد ليشمل تعزيز القدرات المعرفية لدى المتعلمين.

كما تسهم أنشطة تركيب الجمل التي تلي الألعاب التعليمية في تعزيز مبدأ التعلم ذي المعنى. فلا يكتفي المتعلمون بحفظ المفردات بصورة منفصلة، بل يوظفونها في سياق جمل بسيطة وفقا للتراكيب اللغوية التي تمت دراستها (Masrop et al., 2019). وتساعد هذه العملية المتعلمين على فهم العلاقة بين المفردات ووظائفها النحوية، مثل استخدام تركيب المبتدا والخبر والنعت والمنعوت، مما يجعل تعلم اللغة العربية أكثر تطبيقية ولا يتوقف عند حدود التعرف على المفردات فقط.

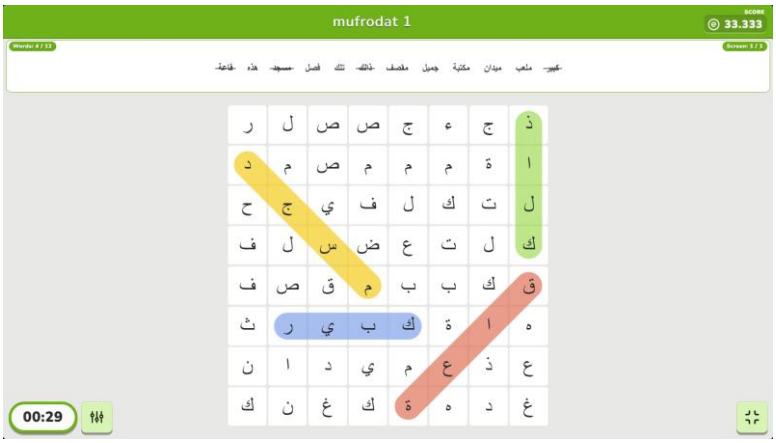
وتسهم المناقشات الجماعية التي تتم أثناء عملية التعلم في تنمية وعي المتعلمين ببنية اللغة. إذ يبدأ المتعلمون في مناقشة أسباب اختيار مفردات معينة، ومدى ملاءمة صيغ الكلمات، والقواعد البسيطة في تركيب الجمل. وتعكس هذه الأنشطة تطور الوعي اللغوي لدى المتعلمين، وهو يعد اساسا مهما في تعلم اللغة. ويساعد هذا الوعي المتعلمين على فهم اللغة العربية لا بوصفها مجموعة من المفردات فحسب، بل باعتبارها نظاما لغويا يقوم على قواعد وانماط محددة (Arnianti, 2019).

وتظهر هذه النتائج ان تعلم مفردات اللغة العربية من خلال الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب الرقمية يسهم في دعم عملية تعلم شمولية تشمل الجوانب المعرفية والانفعالية والاجتماعية. فلا يقتصر تعلم المتعلمين على اكتساب المفردات، بل يمتد ليشمل تنمية مهارات التعاون والتواصل والتفكير الاستراتيجي. وبذلك، يمكن ان يتم تعلم اللغة العربية بصورة اكثر معنى وملاءمة لاحتياجات المتعلمين في مرحلة التعليم بالمدارس المتوسطة الاسلامية.

نتائج البحث

تم تنفيذ تعليم مفردات اللغة العربية باستخدام الوسائط الرقمية Educaplay *Word Search Puzzle* وفقًا للخطوات الواردة في خطة تنفيذ التعلم (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/RPP). وبدأت أنشطة التعلم بتقديم مادة موجزة حول موقع الكلمة في الجملة، ولا سيما نمطي المبتدأ–الخبر والنعت–المنعوت، بوصفها مدخلًا تمهيديًا قبل مشاركة الطلاب في نشاط اللعبة.

وفي النشاط الأساسي، تم تقسيم الطلاب إلى خمس أو ست مجموعات، حيث قامت كل مجموعة بتعيين طالب واحد بوصفه باحثًا عن الكلمات، في حين تولّى بقية أعضاء المجموعة دور الملاحظين ومُنشئي الجمل. وتم عرض وسيلة *Word Search Puzzle* عبر التلفاز الذكي(Smart TV) . بينما شُغِّلت اللعبة باستخدام جهاز حاسوب محمول واحد في مقدمة الصف. ويمكن الاطلاع على عرض وسيلة *Word Search Puzzle* Educaplay المستخدمة في عملية التعلم في الشكل ١.



الشكل ١: عرض *Word Search Puzzle* في وسيلة Educaplay

وخلال تنفيذ النشاط، التزم الطلاب بقواعد اللعبة من خلال البحث عن المفردات المخفية في اللغز وفق موضوع المرافق المدرسية. وبعد العثور على الكلمات، قام الطلاب بتدوين المفردات المكتشفة ومناقشتها مع أعضاء المجموعة لصياغة جمل بسيطة استنادًا إلى الأنماط اللغوية التي تم تعلمها سابقًا. وفي ختام النشاط، قامت كل مجموعة بعرض نتائج صياغة الجمل، ثم قُدِّم التعزيز والتصويب المتعلق باستخدام التراكيب اللغوية.

وأظهرت نتائج الملاحظة أن غالبية الطلاب شاركوا مشاركةً فعّالة في عملية التعلم، سواء بصفتهم باحثين عن الكلمات أم أعضاءً في المجموعات المشاركين في المناقشة، مما يدل على أن توظيف نشاط Word Search Puzzle يسهم في تحويل دور المتعلم من متلقٍ سلبي إلى مشارك نشط في عملية التعلم. وتبرز هذه النتيجة إسهام هذه الدراسة في تقديم نموذج تطبيقي لتعليم المفردات العربية قائم على التعلم التفاعلي، يمكن توظيفه في سياقات تعليمية مشابهة.

واستنادًا إلى نتائج المقابلات، أفاد الطلاب بأن التعلم باستخدام Word Search Puzzle كان أكثر تشويقًا مقارنةً بالتعلم التقليدي، كما ساعدهم على زيادة التركيز في قراءة الحروف العربية. ويمكن تفسير ذلك بأن الأنشطة التفاعلية القائمة على الألعاب توفر بيئة تعلم محفزة تقلل من الشعور بالملل وتعزز دافعية التعلم. ومن الناحية العملية، تشير هذه النتائج إلى إمكانية اعتماد Educaplay كوسيلة تعليمية بديلة لدعم تعليم المفردات في المراحل المتوسطة، خاصة في البيئات التي تعاني من ضعف دافعية المتعلمين. كما أوضح معلم اللغة العربية أن استخدام هذه الوسيلة أسهم في إيجاد جو صفي أكثر حيوية، وشجّع الطلاب على المشاركة الفعّالة، مما يعزز فاعلية العملية التعليمية.

وعلى الرغم من النتائج الإيجابية التي توصلت إليها الدراسة، فإنها تقتصر على سياق تعليمي محدد وعدد محدود من المشاركين، مما قد يؤثر في إمكانية تعميم النتائج. كما أن طبيعة الدراسة الوصفية الكيفية لا تسمح بقياس الأثر الكمي لاستخدام الوسيلة التعليمية. لذلك، توصي الدراسة بإجراء بحوث مستقبلية تستخدم مناهج متنوعة لاستكشاف فاعلية هذه الوسيلة في سياقات تعليمية مختلفة.

الشكر والتنويه

تتقدم الباحثة بالشكر والحمد إلى الله سبحانه وتعالى على نعمه وفضله، حيث بفضل عنايته وتوفيقه تم إنجاز هذا البحث على الوجه المأمول. كما تتقدم الباحثة بخالص الشكر وعظيم الامتنان إلى أسرة المدرسة المتوسطة الحكومية بمدينة سمارانغ، ولا سيما معلم اللغة العربية والطلبة المشاركين في هذا البحث، على ما قدموه من تعاون ودعم أسهما في إنجاح سير البحث منذ بدايته حتى اكتماله. كما يتقدم الباحث بالشكر إلى جميع الجهات التي أسهمت بصورة مباشرة أو غير مباشرة في تنفيذ هذا البحث وإعداده، مما أتاح إتمام البحث المتعلق بتطبيق الوسائط التعليمية الرقمية Educaplay *Word Search Puzzle* في تعليم مفردات اللغة العربية بصورة منهجية ومنظمة، وفق الأطر العلمية المعتمدة في الدراسات التربوية المعاصرة.

إفادة مساهمات الباحث

يسهم هذا البحث في إثراء دراسات تعليم اللغة العربية، ولا سيما في سياق تعليم المفردات في مرحلة التعليم بالمدارس المتوسطة الإسلامية، من خلال تقديم وصف تجريبي لآلية تطبيق الوسائط التعليمية الرقمية Educaplay *Word Search Puzzle* في عملية التعلم. وتتمثل إسهامات هذا البحث في عرض عملية تعليم المفردات القائمة على الألعاب الرقمية ذات الطابع السياقي والتشاركي، إلى جانب تحليل مستوى مشاركة المتعلمين في التعرف على المفردات وتوظيفها في تراكيب جمل بسيطة. ومن المتوقع أن تسهم نتائج هذا البحث في توفير مرجع عملي لمعلمي اللغة العربية في توظيف الوسائط الرقمية بصورة تكيفية، كما يمكن أن تكون مصدرا مرجعيا للبحوث اللاحقة التي تتناول تعليم مفردات اللغة العربية باستخدام الوسائط التفاعلية.

المراجع

Annas, A., Salsabila, S. A., & Febriyanto, M. (2025). Kurikulum Merdeka dan Relevansinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Modern. *El-Khuwailid: Journal of Multidisciplinary Studies*, *1*(2), 117–128. https://doi.org/https://doi.org/10.63826/el-khuwailid.v1i2.13

Arnianti. (2019). Teori Perkembangan Bahasa. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(1), 139–152. Retrieved from https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). Survei Internet Indonesia 2023. Retrieved November 23, 2025, from https://apjii.or.id/survei

Cahyani, N. R., & Adityas, M. T. (2024). Improving young learners ' vocabulary through Educaplay. *International Undergraduate Conference on English Education (IUCEE)*, *3*(1), 65–70. https://doi.org/https://doi.org/10.12928/iucee2024.v3i1.14656

Fatiha, S. A., & Amin, N. F. (2025). Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XIMAN 2 Polewali Mandar. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, *2*(10), 3047–7824. Retrieved from https://jicnusantara.com/index.php/jiic

Fatmawati. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Arab Mahasiswa. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *5*(1), 26–37. Retrieved from https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul%0A

Furoidah, A. (2023). Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Jiluna Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, *1*(1), 8–16. https://doi.org/10.61181/jilunaarabiyah.v1i1.352

Halim, H. A., Qomaruddin, F., & Rosyad, M. S. (2023). Application Of Demonstration Methods To Learning Arabic Language In MAS Taman Sidoarjo Islamic Boarding School. *Journal of English Education and Technology*, *3*(4), 357–367. Retrieved from http://jeet.fkdp.or.id/index.php/jeet/issue/current

Hastuti, N., & Kayyimah, N. (2024). Problematika Guru dalam Mengembangkan Media

Pembelajaran Berbasis Multimedia di MTs Nurul Ihsan. *Jurnal Edusiana : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(2), 209–219. https://doi.org/https://doi.org/10.70437/edusiana.v2i2.1106

Johann Chevalère, Lazarides, R., Yun Seon, H., Henke, A., Lazarides, C., Pinkwart, N., & Hafner, V. V. (n.d.). Do Instructional Strategies Considering Activity Emotions Reduce Students' Boredom In a Computerized Open-Ended Learning Environment? *Computers & Education*, *2023*(196). https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104741.

Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(001), 125–138. https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1492

Maimunah, S., & Kusmiyati. (2025). Dampak Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pendabah 3. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *2*(1), 72–81. https://doi.org/https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1.942

Masrop, N. A. M., Ishak, H., Zainuddin, G., Ramlan, S. R., Sahrir, M. S., & Hashim, H. (2019). Digital Games Based Language Learning for Arabic Literacy Remedial Creative Education. *Creative Education*, *10*(12). Retrieved from https://www.scirp.org/journal/paperinformation?paperid=96824

Miles, H., & Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.

Mufid, M., & Anwar, M. S. (2024). The Impact of Comprehension Skills Among Students in the Arabic Language and Literature Program Study at UNUGIRI. *Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, *5*(2). https://doi.org/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>4

Musthafa, I., & Saprudin, A. (2022). Penggunaan Media Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Ghozali Jatibarang. *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *1*(2), 227–238. https://doi.org/10.15575/ta.v1i2.19565

Nandang, A., Behesyti, S. H., & Nugraha, D. (2024). The Use of Augmented Reality (AR) Technology to Improve Students' Arabic Vocabulary Comprehension and Pronunciation at Madrasah Aliyah. *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *3*(2), 274–291. https://doi.org/10.15575/ta.v3i2.39432

Ngarifah, I. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Terhadap Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *11*(1), 177–193.

Nita, O. (2024). Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Cerpen. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, *8*(1), 46–59. https://doi.org/https://doi.org/10.31539/kibasp.v8i1.10572 PENGUASAAN

Nulloh, A. R., Bahruddin, F., Romli, A., Cecep, M., Azis, A., & Silmi, M. A. (2025). Arabic Language Learning Model Based on the Merdeka Curricullum. *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *4*(1), 129–143. https://doi.org/10.15575/ta.v4i1.44922

Nur, F., Tamami, I., Hermawan, A., Islam, U., Sunan, N., & Djati Bandung, G. (2023). Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *4*(2), 158–178. https://doi.org/https://doi.org/10.52166/alf.v4i2.4795

O'Malley, J. M., & Chamot, A. U. (1990). *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. Melbourne: Cambridge University Press.

Rachmawati, M., & Liza, F. (2024). Arabic Speaking Skill Using the Educaplay "Froggy Jumps" Application. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab, 7*(1), 223–234. https://doi.org/http://doi.org/10.17509/alsuniyat.v7i1.67521

Rahman, A. A., & Muallim, M. (2025). Digital Gamification for Vocabulary Growth : Evaluating

Educaplay for EFL Learners in a Boarding School Setting. *Studies in Language, Education, and Culture (SeLEC)*, *1*(1), 27–34. https://doi.org/https://doi.org/10.56303/selec.v1i1.403

Rusmana, F. S. A. (2023). Istikhdām Lu'bah Al-Alghāz Al-'Arabiyyah Wa Tartīb Al- Jumlah Fī Ta'līm Al-Lughah Al-'Arabiyyah Litarqiyah Mahārah Kitābah. *Tadris Al- ' Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban 2*, *2*(1), 91–103. https://doi.org/10.15575/ta.v2i2.24831

Saepurrohman, A., Sunarya, Y., & Majid, M. N. (2023). Higher Order Thinking (HOTS) Skills Assessment Model in Arabic Language Skills Learning in Madrasah. *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *2*(1), 1–15. https://doi.org/10.15575/ta.v2i1.24150

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tunas, K. O., Daniel, R., & Pangkey, H. (2024). Kurikulum Merdeka : Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas. *Journal on Education*, *06*(04), 22031–22040. Retrieved from http://jonedu.org/index.php/joe%0AKurikulum

Vargas-Saritama, A., & Espinoza-Celi, V. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning Educaplay como herramienta para potencializar el. *European Public & Social Innovation Review*, 1–16. https://doi.org/https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614

Wardani, I., & Lubis, Y. (2024). the Use of Mondly Application To Increase Senior High School Students' Vocabulary Mastery. *Exposure : Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, *13*(1), 46–53. https://doi.org/10.26618/exposure.v13i1.14216

Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in Language Teaching*. London: Edward Arnold.