OPEN ACCES
Proceeding The International Conference on Islamic Studies
Vol. 7 No. 1 (2025)
ISSN: 2621-5640 (p), 2621-0495 (e)
https://proceedingincisst.arraayah.ac.id/

Teaching Arabic Vocabulary Through Language Games for Accelerated Class Students at Imam Syafi'i Islamic Boarding School (A Descriptive Study Using LearningApps.org)

تعليم مفردات اللغة العربية من خلال الألعاب اللغوية لدى طلاب الصف المعجّل بمعهد الإمام الشافعي (وصف استخدام منصة LearningApps.org نموذجا)

Shahwatul Islam Rakhmat[1], Yola Anjela[2], Mulyadi[3]
[1.2.3] Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab Ar Raayah, Sukabumi, Indonesia
E-Mail: shahwatul02@gmail.com [1], yolaanjela7@gmail.com [2], mulyadi@arraayah.ac.id [3].

Submission: 17-05-2025	*Revised: 24-05-2025*	*Accepted: 20-02-2025*	*Published: 28-07-2025*

Abstract

This study aims to describe the use of LearningApps.org as a language game medium in teaching Arabic vocabulary for accelerated class students at Imam Syafi'i Islamic Boarding School. The accelerated class is characterized by its intensive content and limited time, which demands innovative and engaging learning media that can support effective vocabulary acquisition. A qualitative descriptive approach was employed, with data collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, involving eight students as participants. Four types of games were implemented: pair matching, word guessing, multiple choice, and fill-in-the-blank. These game types were selected because they incorporate visual, audio, and interactive elements that stimulate multiple learning channels simultaneously. The findings indicate that the use of this platform significantly increased students' enthusiasm, participation, and motivation in vocabulary learning. Students were observed to retry activities independently after errors without showing frustration, and positive social interaction among peers was also recorded. The visual, audio, and interactive elements embedded in the games were found to enhance vocabulary retention in students' memory. Furthermore, several students reported accessing the platform outside of class hours, indicating the emergence of intrinsic motivation. The study concludes that LearningApps.org is an effective and flexible learning medium that aligns with the characteristics of digital-native learners and provides an engaging and meaningful learning experience, particularly in time-constrained learning environments such as accelerated classes.

Keywords: *arabic vocabulary learning; digital education; language games; LearningApps.org;*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan platform LearningApps.org sebagai media permainan bahasa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas akselerasi di Pondok Pesantren Imam Syafi'i. Kelas akselerasi memiliki karakteristik khusus berupa kepadatan materi dan keterbatasan waktu, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan mampu mendukung penguasaan kosakata secara efektif. Penelitian menggunakan pendekatan

© 2025 by the authors; This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License. (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, melibatkan delapan siswa sebagai partisipan. Empat jenis permainan diterapkan, yaitu: mencocokkan pasangan, menebak kata, pilihan ganda, dan mengisi titik-titik. Jenis permainan ini dipilih karena mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktif yang merangsang berbagai saluran belajar secara bersamaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform ini mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan motivasi siswa dalam belajar kosakata. Siswa teramati mengulang aktivitas secara mandiri setelah melakukan kesalahan tanpa menunjukkan rasa frustrasi, dan interaksi sosial positif antar siswa juga tercatat selama proses pembelajaran. Elemen visual, audio, dan interaktif dalam permainan terbukti membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih mudah dan lebih tahan lama dalam memori. Selain itu, beberapa siswa melaporkan mengakses platform di luar jam pelajaran, yang mengindikasikan tumbuhnya motivasi belajar yang bersifat intrinsik. Penelitian menyimpulkan bahwa LearningApps.org merupakan media pembelajaran yang efektif dan fleksibel, sesuai dengan karakteristik generasi digital, serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna khususnya dalam lingkungan belajar yang padat waktu seperti kelas akselerasi.

Kata kunci : bahasa arab; efektivitas pembelajaran; pembelajaran kosakata;

ملخص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى وصف استخدام منصة LearningApps.org وسيلةً للألعاب اللغوية في تعليم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف المعجّل بمعهد الإمام الشافعي. ويتسم الصف المعجّل بخصائص مميزة تتمثل في كثافة المحتوى وضيق الوقت المخصص للتعلم، مما يستدعي توظيف وسائل تعليمية مبتكرة قادرة على دعم اكتساب المفردات بصورة فعّالة ومحفِّزة. واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي النوعي، وجُمعت بياناتها عبر الملاحظة والمقابلات شبه المنظمة والتوثيق، بمشاركة ثمانية طلاب بوصفهم مشاركين رئيسيين. وقد طُبِّقت أربعة أنواع من الألعاب، هي: مطابقة الأزواج، وتخمين الكلمة، والاختيار من متعدد، وملء الفراغات. واختيرت هذه الأنواع لاشتمالها على عناصر بصرية وصوتية وتفاعلية تُحفّز قنوات التعلم المتعددة في آنٍ واحد. وأظهرت النتائج أن استخدام المنصة أسهم في رفع مستوى الحماس والمشاركة والدافعية لدى الطلاب، إذ لوحظ أن الطلاب يُعيدون المحاولة باستقلالية بعد كل خطأ دون إظهار أي إحباط، كما رُصد تفاعل اجتماعي إيجابي بين الطلاب خلال جلسات التعلم. وأثبتت العناصر البصرية والصوتية والتفاعلية المدمجة في الألعاب فاعليتها في تعزيز استيعاب المفردات وترسيخها في الذاكرة على المدى البعيد. علاوةً على ذلك، أفاد عدد من الطلاب بتصفّحهم المنصة خارج أوقات الدراسة، مما يدل على نشوء دافعية ذاتية حقيقية لديهم. وخلصت الدراسة إلى أن منصة LearningApps.org وسيلة تعليمية فعّالة ومرنة تتناسب مع خصائص المتعلمين من الجيل الرقمي، وتوفر تجربة تعليمية ممتعة وذات معنى، لا سيما في البيئات التعليمية ذات الوقت المحدود كالصفوف المعجّلة.

الكلمات المفتاحية: التعليم الرقمي، الألعاب اللغوية، تعليم المفردات، منصة LearningApps.org

المقدمة

اللغة هي الأداة الأساسية التي من خلالها يشارك الفرد في التواصل مع الكائنات الاجتماعية الأخرى. فاللغة تمثل فعاليتها الآلية الرئيسية لاكتساب المعرفة والمعلومات والتفاهمات الثقافية عبر السياقات الزمنية والمكانية. فهي التي تشكل فكر الإنسان ووجدانه، فباللغة يفكر الإنسان وبها أيضا يعبر عن أفكاره.

وإن اللغات في العالم مختلفة متنوعة تبعا لاختلافات مستخدميها–عرقية, وجغرافية,واجتماعية–. قال تعالى في هذا الصدد: ﴿وَمِنْ اٰيٰتِه خَلْقُ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَاخْتِلَافُ اَلْسِنَتِكُمْ وَاَلْوَانِكُمْ ۗ اِنَّ فِيْ ذٰلِكَ لَاٰيٰتٍ لِّلْعٰلِمِيْنَ ﴿٢٢﴾﴾ (الروم: ٢٢) .

اللغة العربية هي إحدى اللغات السامية، وتتجلى بأشكال مختلفة منها العربية الفصحى الكلاسيكية، والعربية الفصيحة الحديثة، واللغة العامية. العربية الفصحى هي أنقى أشكال اللغة وخالية من العيوب، وهي لغة القرآن الكريم. أما العربية الفصيحة فهي تطور من الفصحى الكلاسيكية وتعتمد على المبادئ اللغوية وتتفاعل مع البيئة والمجتمع، مما يجعلها تميز المتعلم والمثقف عن غيرهم في العصر الحديث. أما اللغة العامية فهي تستخدم في المحادثات اليومية والسياقات غير الرسمي(Tantu, Doni, and Mootalu 2019).

ومن المعترف به على نطاق واسع أن اللغة العربية لها قيمة كبيرة. إنها اللغة التي اختارها الله للتعبير عن القرآن الكريم والسنة المقدسة، وهي جزء لا يتجزأ من إيماننا. في الواقع، لا يمكن نشر الإسلام وتأسيسه إلا من خلال هذه اللغة. وليس من المناسب أن يتعامل المسلم مع القرآن بأي لغة أخرى غير العربية، وتلاوة القرآن إنها ركن من أركان الصلاة التي هي بدورها تعد واحدة من أركان الإسلام (Ammar 2022). فاللغة العربية هي رمز اعتزاز الأمة الإسلامية حيث إن الاعتزاز بهذه اللغة هو الاعتزاز بالإسلام أيضا، و من المطلوب أن يحرص على تعلمها كل واحد من أجيال الإسلام، سواء أكانوا من المتحدثين بها أم من غيرها. ولا شك أن ارتباط اللغة العربية بالإسلام قد أتاح لها الانتشار في سائر أنحاء المعمورة. والتحدث عنه في عن إندونيسيا ليس القصد به انتشارها كلغة رّسمية أو كلغة تواصلية يتكلم بها الناس. وإنما المراد به انتشارها كلغة الدين حيث استخدمها علماء الدين الإسلامي في دراستهم للعلوم الإسلامية وكذا التدريس في المؤسسات التعليمية الإسلامية المعاهد الدينية في أنحاء البلاد المختلفة (Aqus Pujiartha 2022).

فقد جدّ العلماء المسلمون القدماء بدقة إلى تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها. فقد أوضح ابن تيمية (١٩٩٩م) أن الخليفة عمر بن الخطاب –رضي الله عنه– أمر بضرورة اكتساب المسلمين الكفاءة في اللغة العربية، مؤكداً أن

تعلم العربية جزء من الدين. كما كتب عمر إلى أبي موسى الأشعري –رضي الله عنه– مؤكدًا أهمية فقه اللغة العربية وفقه السنة. وأشار أبو عثمان النهدي –كما ذكر الزبيدي (١٩٨٤م)– إلى رسالة عمر بن الخطاب في أذربيجان التي تضمّن فيها الأمر بتعلم اللغة العربية، مما يدل على أهمية تعليم هذه اللغة (Saepudin 2021).

مع تطور التكنولوجيا الرقمية، تُعد أساليب التعلم التفاعلية والمعاصرة أمرًا بالغ الأهمية. وقد أظهرت دراسات مختلفة أن التعلم القائم على الألعاب أو الوسائط التعليمية التفاعلية يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب وتحفيزهم وانخراطهم في تعلم اللغة العربية. وقد دفع الباحثة إلى اختيار هذا الموضوع سبب من الأسباب؛ أبرزها أن تعليم المفردات يُمثل ركيزةً أساسية في تعلم اللغة العربية، إذ لا يمكن للمتعلم أن يُتقن مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة دون امتلاك رصيد وافر من المفردات. يُضاف إلى ذلك أن طلاب الصف المعجّل يواجهون تحديًا مضاعفًا يتمثل في الحاجة إلى اكتساب عدد كبير من المفردات في وقت قصير، مما يستدعي البحث عن وسائل تعليمية مبتكرة تُيسّر هذه العملية وتُجوّدها. علاوةً على ذلك، أتاحت الباحثةُ لنفسها فرصةَ الملاحظة المباشرة في هذا الصف، فلاحظت أن الأساليب التقليدية في تعليم المفردات لا تستجيب بالقدر الكافي لاحتياجات هذه الفئة من المتعلمين، مما أثار تساؤلات جدية حول إمكانية توظيف الألعاب الرقمية التفاعلية بديلًا أكثر فاعليةً وملاءمةً.

تناولت دراسات سابقة عدة موضوع توظيف الألعاب والوسائط الرقمية في تعليم المفردات العربية. فقد أظهرت الدراسة التي كتبها فريدا وأولفا وكوسواندي بعنوان "تطوير التعلم القائم على الألعاب المتنقلة لمفردات اللغة العربية لطلاب الصف الثالث الابتدائي" إذ هدفت دراستهم إلى تطوير تطبيق لعبة متنقلة لتعليم مفردات اللغة العربية لطلاب المرحلة الابتدائية، مع الاستعانة بعناصر بصرية وصوتية جذابة تجعل تجربة التعلم أكثر متعةً وفاعلية. وقد أثبتت الدراسة أن اللعبة المطوَّرة حازت على نسبة قبول عالية من حيث الجودة التعليمية والتقنية، وأن ميل الطلاب نحو التعلم ارتفع بشكل ملحوظ عند استخدامها. وتتفق هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في التركيز على توظيف الألعاب الرقمية وسيلةً فعّالة لتعليم المفردات العربية، وفي إثبات أن دمج الصوت والصورة في سياق اللعبة يُسرّع اكتساب المفردات ويُرسّخها في ذاكرة المتعلم. غير أنها تختلف عنها في كونها دراسة تطويرية تُركّز على إنتاج لعبة جديدة من الصفر وفق نموذج لي وأوين، في حين تنصبّ اهتمام الدراسة على توصيف تجربة تطبيق منصة جاهزة هي LearningApps.org في بيئة صفية حقيقية. يُضاف إلى ذلك أن دراسة فريدا وآخرين استهدفت طلاب المرحلة الابتدائية، بينما تتناول دراستنا طلاب الصفوف المعجّلة في المرحلة الثانوية بالمعاهد الإسلامية (Farida and Dkk 2022).

وفي السياق ذاته، كتبت فوزاني ونورجنا في بحثهما بالعنوان "تطوير تعلم مفردات اللغة العربية عبر ألعاب الهاتف المحمول لطلاب المرحلة الابتدائية" في توظيف الوسائط الرقمية القائمة على الألعاب في تعليم مفردات اللغة العربية لطلاب المرحلة الابتدائية، وذلك من خلال تطوير تطبيق على الهاتف المحمول يتضمن أنشطة لغوية تفاعلية مصحوبة بعناصر بصرية وصوتية جذابة. وقد أثبتت الدراسة أن هذا التطبيق أسهم في رفع مستوى اهتمام الطلاب بتعلم المفردات وتحسين نتائجهم، لا سيما في ما يتعلق بسرعة تذكّر الكلمات واستدعائها. وتتفق هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في اهتمامها بتعليم المفردات العربية عبر الوسائط الرقمية التفاعلية التي تجمع بين الصوت والصورة والتغذية الراجعة الفورية. إلا أنها تختلف عنها من حيث المرحلة الدراسية المستهدفة، إذ ركّزت على المرحلة الابتدائية في حين تتناول دراستنا طلاب الصفوف المعجّلة في المرحلة الثانوية. يُضاف إلى ذلك أن دراسة فوزاني ونورجنا اعتمدت منهجًا كميًا قائمًا على قياس النتائج التحصيلية قبل التطبيق وبعده، بينما تعتمد دراستنا المنهجَ الوصفي النوعي الذي يسعى إلى فهم تجربة الطلاب وتفسيرها في سياقها الطبيعي (Fawzani and Nurjannah 2022).

أما نجيب فقد تناول في دراسته بعنوان "تكامل الألعاب التعليمية في تعليم اللغة العربية: تحليل الفاعلية والتحديات واستراتيجيات التطبيق" تحليلًا شاملًا لمدى فاعلية الألعاب التعليمية في تحسين مهارات اللغة العربية وتحديد التحديات التي تواجه تطبيقها، فضلًا عن صياغة استراتيجيات مثلى لدمجها في المنهج الدراسي. وقد خلصت الدراسة إلى أن الألعاب التعليمية تُسهم إسهامًا ملحوظًا في تحسين مهارات اللغة العربية لدى المتعلمين، لا سيما في مجال اكتساب المفردات والقواعد النحوية والمهارات الشفهية. وتشترك هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في توظيف الألعاب التعليمية أداةً لتعزيز تعلم اللغة العربية وإثراء تجربة المتعلم. بيد أنها تختلف عنها في طبيعة منهجها الذي اعتمد على المراجعة المنهجية للأدبيات (Systematic Literature Review) بدلًا من الدراسة الميدانية المباشرة، كما أنها تناولت مهارات اللغة العربية بصورة شاملة دون التركيز على تعليم المفردات في سياق الصفوف المعجّلة بالمعاهد الإسلامية كما تفعل الباحثة في الدراسة الحالية (Najib 2025).

بناءً على هذه النتائج، يتبيّن أن الدراسات السابقة قد ركّزت في معظمها على فاعلية الألعاب اللغوية بشكل عام، دون أن تتناول بصورة كافية تطبيقَ منصات رقمية محددة كمنصة LearningApps.org في سياق الصفوف المعجّلة بالمعاهد الإسلامية. ومن هنا تكمن أصالة هذه الدراسة وجدّتها؛ إذ تسعى إلى ملء هذه الفجوة البحثية من خلال وصف تجربة توظيف هذه المنصة في بيئة تعليمية خاصة تتميز بكثافة المحتوى وضيق الوقت، وهو ما لم تتطرق إليه الدراسات السابقة بالقدر الكافي. وتهدف هذه الدراسة تحديدًا إلى وصف تطبيق منصة

LearningApps.org في تعليم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف المعجّل بمعهد الإمام الشافعي، من خلال رصد استجابات الطلاب وتفاعلهم مع الألعاب اللغوية المتاحة على المنصة. وتتوزع الفوائد المرجوة من هذه الدراسة على ثلاثة مستويات: فعلى المستوى النظري، تُسهم في إثراء الأدبيات العلمية المتعلقة بتوظيف التكنولوجيا الرقمية في تعليم اللغة العربية. وعلى المستوى التطبيقي، تُقدم نموذجًا عمليًا قابلًا للتطبيق يمكن الاستفادة منه في تصميم أنشطة تعليمية مماثلة. أما على مستوى المؤسسات التعليمية، فتُوفر مرجعًا للمعاهد الإسلامية التي تسعى إلى تطوير أساليب تعليم اللغة العربية لديها بما يتناسب مع متطلبات العصر الرقمي.

منهج البحث

تعتمد هذه الدراسة على المنهج الوصفي النوعي، وهو منهج بحثي يهدف إلى وصف الظواهر بالتفصيل بناءً على البيانات الميدانية دون اللجوء إلى التحليل الإحصائي (putri and Dkk 2024). تهدف هذه الدراسة إلى وصف تطبيق برنامج LearningApps.org في تدريس مفردات اللغة العربية من خلال الألعاب اللغوية لطلاب الصفوف المسرّعة في معهد تحفيظ القرآن الإمام الشافعي. وقد تم اختيار المنهج النوعي لأن هذه الدراسة لا تهدف إلى قياس الفعالية عدديًا، بل إلى فحص عملية التعلم، ومشاركة الطلاب، واستجاباتهم لاستخدام الألعاب في تعلم المفردات(sugiyono 2020) .

تكوّن مجتمع البحث من طلاب الصف المعجّل بمعهد الإمام الشافعي. وقد اعتمدت الباحثة على أسلوب اختيار العينة القصدية (Purposive Sampling)، إذ اختارت ثمانية طلاب من هذا الصف بوصفهم مشاركين رئيسيين في الدراسة. واستند هذا الاختيار إلى معايير محددة، أبرزها: انتظام حضور الطلاب في الفصل، ومشاركتهم الفعلية في جلسات التعلم بالمنصة، وقدرتهم على التعبير عن تجاربهم وآرائهم خلال المقابلات. علاوةً على ذلك، أُدرج معلم اللغة العربية المسؤول عن تدريس هذا الصف بوصفه مصدرًا ثانويًا للبيانات لتعميق فهم السياق التعليمي.

وفي هذه الدراسة، تم تحليل البيانات باستخدام نموذج مايلز وهوبرمان الذي يتكون من ثلاث مراحل رئيسية:

أ. الملاحظة المباشرة.

قامت الباحثة بمراقبة جلسات تعليم المفردات باستخدام منصة LearningApps.org مباشرةً داخل الفصل الدراسي. وركّزت الملاحظة على عدة جوانب، منها: مستوى مشاركة الطلاب وتفاعلهم مع

الألعاب اللغوية، وردود أفعالهم أثناء أداء الأنشطة، وطبيعة التفاعل بين الطلاب أنفسهم وبينهم وبين المعلم خلال الجلسات. وقد دُوِّنت الملاحظات في نموذج خاص مُعَدّ مسبقًا لهذا الغرض.

ب. المقابلة شبه المنظمة.

أُجريت مقابلات فردية مع الطلاب المشاركين الثمانية بعد انتهاء جلسات التعلم. وتضمّنت المقابلات أسئلة محورية تدور حول: تجربة الطلاب في استخدام المنصة، ومدى سهولة التعامل معها، وأثرها في تعزيز استيعاب المفردات، وآرائهم حول الاستمرار في استخدامها مستقبلًا. وقد مُنح المشاركون هامشًا من الحرية في التعبير عن آرائهم ومشاعرهم بصورة طبيعية وغير مقيّدة.

ت. التوثيق.

جمعت الباحثة وثائق داعمة تشمل: صور الشاشة من منصة LearningApps.org التي تعكس أنواع الألعاب المستخدمة، وسجلات حضور الطلاب، وملاحظات المعلم حول سير الجلسات التعليمية، إضافةً إلى أي مواد تعليمية ذات صلة استُخدمت خلال فترة الدراسة.

ثم حُللت البيانات المجمعة باستخدام نموذج مايلز وهوبرمان للتحليل ثلاث المراحل: جمع البيانات، وعرضها، واستخلاص النتائج. وتم جمع البيانات باختيار المعلومات ذات الصلة بموضوع البحث، مثل ردود الطلاب، ونتائج الملاحظة، والأدلة الوثائقية. وعُرضت البيانات من خلال تنظيم النتائج في شروح وصفية لتسهيل فهم القراء لعملية التعلم. بعد ذلك، تم إجراء التحليل للحصول على صورة شاملة لدور تطبيقات التعلم من خلال الألعاب اللغوية في تعلم المفردات لطلاب المعهد الإمام الشافعي (Arikunto 2021).

النتائج والمناقشة

أ. النتائج

يصف هذا القسم نتائج جمع بيانات البحث، المأخوذة من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق، خلال عملية تعلم المفردات العربية باستخدام البرنامج LearningApps. تُعرض البيانات وصفيًا بناءً على الحقائق الميدانية دون تحليل مسبق.

١. وصف منصة LearningApps

أُجري منصة LearningApps.org هي منصة تعليمية إلكترونية مجانية تتيح للمعلمين إنشاء تطبيقات وألعاب تعليمية تفاعلية متنوعة واستخدامها في الفصول الدراسية. تتميز هذه المنصة بواجهة استخدام بسيطة وسهلة التنقل، إذ يمكن الوصول إليها عبر أي متصفح إنترنت دون الحاجة إلى تثبيت برامج إضافية. وتوفر المنصة مجموعة واسعة من قوالب الألعاب التعليمية القابلة للتخصيص، مما يجعلها أداةً مرنة تناسب مختلف المراحل الدراسية والمواد التعليمية. وقد أثبتت الدراسات أن توظيف المنصات الرقمية التفاعلية في تعليم اللغة العربية يُسهم في رفع مستوى الدافعية وتحسين نتائج التعلم لدى الطلاب (Khamidah and DKK 2024).

في سياق هذه الدراسة، استخدمت الباحثة المنصة لإنشاء أنشطة تعليمية مرتبطة بمفردات اللغة العربية المقررة على طلاب الصف المعجّل بمعهد الإمام الشافعي. وقد اشتملت الصفحة الرئيسية للمنصة على قائمة الألعاب المعدَّة مسبقًا، يختار منها الطالب النشاط المطلوب ثم يبدأ في أدائه مباشرةً عبر الجهاز اللوحي أو الحاسوب المحمول.

في هذه المنصة، يتوفر ٢١ نوعًا مُتنوعًا من الألعاب ضمن تطبيق LearningApps. ومع ذلك، ليست جميع أنواع الألعاب مُناسبة للكتابة العربية. لذلك، اختارت الباحثة أربعة أنواع من الألعاب التي اعتُبرت الأنسب لمواد المفردات: (١) ألعاب المطابقة، (٢) تخمين الكلمات، (٣) اختبارات الاختيار من مُتعدد، و(٤) ألعاب ملء الفراغات. وقد اختيرت هذه الأنواع الأربعة من الألعاب لأنها تُعزز إتقان المفردات من خلال التصور، والصوت، وتكرار المحفزات، والتفاعل المباشر مع المفردات العربية.

١. الصفحة الرئيسية من منصة LearningApps

٢. أنواع اللعبة

تم تنفيذ عملية التعلم باستخدام نهج التعلم من خلال اللعب، حيث يكتسب الطلاب المعرفة أثناء إكمال الألعاب. وشارك كل طالب على حدة في الأنشطة باستخدام الأجهزة الرقمية. قامت الباحثة بمراقبة سلوك الطلاب أثناء الأنشطة، وأجرت مقابلات مع الطلاب بعد عملية التعلم، وقامت بتوثيق عملية التعلم كدليل مرئي.

٢. نتائج الملاحظات

كشفت الملاحظات الميدانية المجراة خلال جلسات تعليم المفردات باستخدام منصة LearningApps.org عن جملة من الظواهر اللافتة في سلوك الطلاب وتفاعلهم.

أولى ما لفت الانتباه هو الارتفاع الملحوظ في مستوى انخراط الطلاب في النشاط التعليمي، إذ بادر معظمهم إلى فتح المنصة وبدء الألعاب دون الحاجة إلى توجيه مستمر من المعلمة. ولوحظ كذلك أن الطلاب يُعيدون المحاولة بعد كل خطأ دون أن يُظهروا إحباطًا أو تذمرًا، وهو ما يتوافق مع ما أشار إليه وينتا وسيتياوان من أن التعلم القائم على الألعاب يُولّد لدى الطلاب دافعيةً داخلية تدفعهم إلى المثابرة والتكرار حتى بلوغ الإتقان (Winatha and Setiawan 2020).

علاوةً على ذلك، رصدت الباحثة تفاعلًا اجتماعيًا إيجابيًا بين الطلاب، إذ دأب بعضهم على مشاركة زملائهم نتائجهم وتبادل الملاحظات حول الأسئلة الصعبة. وقد أكدت دراسة مغفرة وآخرين (٢٠٢٤) أن أنشطة تعليم المفردات التي تنطوي على عنصر التفاعل والمشاركة الجماعية تُعزز الدافعية وتُحسّن مخرجات التعلم بصورة ملحوظة مقارنةً بالأساليب الفردية التقليدية (Maghfirah and DKK 2024).

٣. نتائج المقابلات

وأجريت المقابلات لاستكشاف آراء الطلاب فيما يتعلق بتعلم مفردات من خلال الألعاب في تطبيق LearningApps. تتضمن المقابلة أربعة أسئلة رئيسية:

أ) شعور الطلاب تجاه التعلم باستخدام ألعاب موجودة في LearningApps.

عبر جميع الطلاب عن مشاعر الفرح واستمتعوا بالتعلم. وقال جيدان وفيزان إنهما شعرا بسعادة بالغة واستمتعا بعملية التعلم أثناء اللعب (Jidan 2025). شعرت عقيلة بالسعادة لأن التطبيق ساعدها على فهم المفردات بشكل أفضل (Aqilah 2025). وذكرت فينا أن اللعبة كانت ممتعة وجعلت التعلم ليس مملاً. وقال سيافا إنه يستطيع تنفيذ مفردات المراجحة من خلال هذا التطبيق وكذلك الحصول على مفردات جديدة (Fina 2025). أعطت نفيسة وأولياء وخدي

جة رأيًا مماثلاً بقولهم إن التعلم كان ممتعًا (Aulia and Nafisah 2025).

ب) هل تساعد الألعاب الموجودة في التطبيق على تذكر المفردات؟

أجاب جميع الطلاب بأن اللعبة ساعدتهم حقاً على تذكر المفردات لأنها كانت مزودة بالصور وأنشطة اللعب وتكرار الكلمات. ووفقا لهم، فإن التحفيز التصويري في اللعبة يجعل المفردات أسهل في التذكر ويثبت أكثر في الذاكرة.

ت) الجزء من اللعبة الذي يحبه الطلاب أكثر.

قال جميع الطلاب أنهم أحبوا جميع الألعاب المقدمة. ويقيمون أن التطبيق سهل الاستخدام، ولا يواجه أخطاء أثناء التعلم، ومجهز بعناصر إضافية مثل الصور والأناشيد بحيث تبدو أنشطة التعلم أكثر حيوية.

ث) استعداد الطلاب للتعلم بهذه الطريقة مرة أخرى.

ذكر جميع الطلاب أنهم يريدون تعلم كيفية استخدام مثل هذه الألعاب مرة أخرى. السبب المقدم هو أنهم جيل يحب الوسائط المرئية والأنشطة القائمة على الصوت والتكنولوجيا. التعلم أثناء اللعب يجعلهم يستمتعون بعملية التعلم دون الشعور بالثقل.

٤. التوثيق

وقد تم توثيق جميع الأنشطة البحثية في شكل صور أثناء عملية التعلم. تُظهر الوثائق حماسة الطلاب في استخدام تطبيق LearningApps أثناء إكمال اللعبة. تدعم هذه الوثائق نتائج الملاحظة والمقابلات، حيث أن استخدام الوسائط الرقمية القائمة على الألعاب يمكن أن يزيد من تحفيز الطلاب ومشاركتهم.

ب. مناقشة النتائج في ضوء الدراسات السابقة

تتسق نتائج هذه الدراسة مع ما توصلت إليه الدراسات السابقة في مجال التعلم القائم على الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية. فقد أكدت دراسة كوسويو وآخرين (٢٠٢٢) أن توظيف الألعاب في تعليم اللغة العربية يجعل البيئة التعليمية أكثر حيويةً وتشويقًا، وهو ما تجلّى بوضوح في استجابات طلاب هذه الدراسة. كما تتوافق النتائج مع ما خلص إليه فوزاني ونورجنا (٢٠٢٢) من أن الوسائط الرقمية القائمة على الألعاب تُيسّر تعليم المفردات العربية وتجعله أكثر فاعليةً لدى فئات مختلفة من المتعلمين.

بيد أن هذه الدراسة تُضيف بُعدًا جديدًا لم تتناوله الدراسات السابقة بالقدر الكافي، وهو تطبيق هذه الوسائط في سياق الصف المعجّل الذي يتسم بضغط الوقت وكثافة المحتوى. وقد أثبتت النتائج أن منصة LearningApps.org لا تُناسب هذا السياق فحسب، بل تُمثل فيه خيارًا مثاليًا لما توفره من أنشطة قصيرة ومكثفة قابلة للتنفيذ في وقت محدود دون المساس بعمق التجربة التعليمية. وهو ما يتوافق مع ما أشار إليه رواي وأولوم (٢٠٢٤) من أن الوسائط الرقمية المتنوعة تُتيح تجربة تعليمية مرنة وفعّالة حتى في ظل قيود الوقت والموارد (Khamidah and DKK 2024).

ومع ذلك، تجدر الإشارة إلى أن نتائج هذه الدراسة مبنية على عينة محدودة قوامها ثمانية طلاب في سياق مؤسسي بعينه، مما يستوجب الحذر في تعميم هذه النتائج على سياقات تعليمية أخرى دون إجراء دراسات مماثلة في بيئات مختلفة.

خلاصة البحث

توصلت هذه الدراسة إلى أن استخدام منصة LearningApps.org في تعليم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف المعجّل بمعهد الإمام الشافعي قد أسهم بصورة إيجابية في تحسين تجربة التعلم. وقد تجلّى ذلك في ثلاثة محاور رئيسية: أولها ارتفاع مستوى انخراط الطلاب ومثابرتهم خلال جلسات التعلم، وثانيها إسهام العناصر البصرية والصوتية في تسريع اكتساب المفردات وترسيخها في الذاكرة، وثالثها نشوء دافعية ذاتية لدى الطلاب تجلّت في تصفّحهم المنصة خارج أوقات الدراسة. وتُثبت هذه النتائج أن منصة LearningApps.org وسيلة تعليمية فعّالة ومرنة تتناسب مع خصائص المتعلمين من الجيل الرقمي، وتُوفر تجربة تعليمية ممتعة وذات معنى حتى في ظل ضغط الوقت الذي يميّز بيئة الصف المعجّل.

وبناءً على هذه النتائج، يُوصى معلمو اللغة العربية بتوظيف منصة LearningApps.org أداةً مكمّلة في تدريس المفردات، لا سيما في الفصول التي تتسم بضيق الوقت وكثافة المحتوى. كما يُوصى المعاهد الإسلامية والمدارس بتوفير البنية التحتية الرقمية اللازمة لتمكين المعلمين من توظيف هذه الوسائط بصورة منتظمة. أما على صعيد البحث العلمي، فيُقترح إجراء دراسات مماثلة بعينات أكبر وبيئات تعليمية متنوعة، فضلًا عن دراسات تجريبية تقيس أثر المنصة على نتائج التعلم قياسًا كميًا دقيقًا، بدلًا من الاقتصار على الوصف النوعي .

المراجع

Ammar Ali, Madi. 2022. “Ahamiyyat Al-Lughah Al-‘Arabiyyah Wa Mumayyizātuhā Ahamiyyat Al-Lughah Al-‘Arabiyyah Wa Mumayyizātuhā.” *(IMIES) International Muktamar for Arabic Languange and Islamic Studies* 1 (2): 354–72.

Aulia. "Syuʿūr ath-thullāb tijāha at-taʿallum biistikhdāmi al-alʿāb al-mawjūdah fī LearningApps " *hasil wawancara pribadi:* September 2025, Markaz Tahfizhul Qur'an Imam Syafii Makassar.

Aqilah. "Syuʿūr ath-thullāb tijāha at-taʿallum biistikhdāmi al-alʿāb al-mawjūdah fī LearningApps " *hasil wawancara pribadi:* September 2025, Markaz Tahfizhul Qur'an Imam Syafii Makassar.

Aqus Pujiartha, Lalu. 2022. “Al-Lughah Al-Arabiyyah: Makanatuha Wa Ta’tsiruha Fi Al-Lughah Al-Indunisiyyah Dirasah Wasfiyyah Tahliliyyah.” *Mauriduna: Journal of Islamic Studies* 3 (2): 145–54. https://doi.org/10.37274/mauriduna.v3i2.624.

Arikunto, Suharsimi. 2021. *Prosedur Penelitian: Suaatu Pendekatan Praktik*. *Galang Tanjung*.

Faizan. "Syuʿūr ath-thullāb tijāha at-taʿallum biistikhdāmi al-alʿāb al-mawjūdah fī LearningApps " *hasil wawancara pribadi:* September 2025, Markaz Tahfizhul Qur'an Imam Syafii Makassar.

Farida, Hanik, Saida Ulfa, and Dedi Kuswandi. 2022. “Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 7 (01): 38-50. https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p038.

Fawzani, Nurul, and Nurjannah. 2022. “Pengenalan dan Pembinaan bahasa Arab melalui Game Edukatif di TKA/TPA.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan Desa* 1 (02). https://doi.org/10.33477/mangente.v1i2.2676.

Fina. "Syuʿūr ath-thullāb tijāha at-taʿallum biistikhdāmi al-alʿāb al-mawjūdah fī LearningApps " *hasil wawancara pribadi:* September 2025, Markaz Tahfizhul Qur'an Imam Syafii Makassar.

Jidan. "Syuʿūr ath-thullāb tijāha at-taʿallum biistikhdāmi al-alʿāb al-mawjūdah fī LearningApps " *hasil wawancara pribadi:* September 2025, Markaz Tahfizhul Qur'an Imam Syafii Makassar.

Khamidah, Nanda Nur, and Nurrokhmatullah. 2024. “Pengaruh Lagu Bahasa Arab dengan Menggunakan media Audio Visual Terhadap Penguasaan Mufradat.” *Jurnal Mu'allim* Vol 6 No. 2.

Maghfirah, Dewi Nazilatul, Taufik, and Aliwafa. 2024. “Menjadikan Pembelajaran Mufrodat Menyenangkan: Strategi Inovatif Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di MI.” *Jurnal Ilmiah pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol* 8 No. 4.

Mayer, Richard E. 2001. *Automation in Engineering*. *Multimedia Learning*. Vol. 41. https://doi.org/10.1057/9780230800601_4.

Nafisah. "Syuʿūr ath-thullāb tijāha at-taʿallum biistikhdāmi al-alʿāb al-mawjūdah fī LearningApps " *hasil wawancara pribadi:* September 2025, Markaz Tahfizhul Qur'an Imam Syafii Makassar.

Najib, Ahmad Farhan Rif'an. 2025. "Integrasi Game Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Efektivitas, Tantangan, dan Strategi Implementasi." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 24 (25). https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/80544.

Putri, Dhayana, Wira wahyuni, and Hilmayeti. 2024. "Problematika Pembelajaran Bahsa Arab ditinjau dari Sisi Linguistik dan Non Linguistik di Man 4 Agam." *Jurnal Ilmiah pendidikan Bahasa Arab Vol* 5 No. 2.

Saepudin, Asep Ahmad. 2021. "Taṭbīq Al-Bī'ah Al-Lughawiyyah Li Tanmiyat Mahāratay as-Samā' Wa Al-Kalām Bi Jāmi'at Ar-Rāyah (Dirāsah Waṣfiyyah Taḥlīliyyah 'alā Ṭālib Al-Mustawā Al-Awwal Min Qism Al-i'dād Al-Lughawī)" 1984: 1–10. http://repository.upi.edu/69520/1/T_BARB_1802821_Title.pdf.

sugiyono. 2020. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF Dan R&D*. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*. Vol. 5.

Tantu, Sulistia, Chaterina Puteri Doni, and Kholid Mootalu. 2019. "Al-Lughah Al-'Arabiyyah Al-Fuṣḥā Wa Al-Lahjah Al-'āmiyyah Al-Miṣriyyah." *A Jamiy Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 8 (2): 2657–2206. http://journal.umgo.ac.id/index.php/AJamiy/index'A.

Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. 2020. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar." *Jurnal Teknologi dan Kejuruan* Vol 1 No. 2 .