Arabiyya : Jurnal Studi Bahasa Arab
P-ISSN 2338-4964 (Print), E-ISSN 2615-238X (Online)
Available online: https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/arabiyya

توظيف منصة إديوكابلاي (Educaplay) في تعليم الأصوات والمفردات العربية للمستوى المبتدئ

Adzrah Dwi Sunarty Abas[1]
Mu Ida Nur Fadhilah[2]
Adam Nadzirul Wuqu'[3]
Miftahul Huda[4]
Email: adzrahdwi@gmail.com[1]
Email: muidanurf@gmail.com[2]
Email: adamnadzirul2004@gmail.com[3]
Email: dr.miftahulhuda@pba.uin-malang.ac.id[4]
Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang[1 2 3 4]

Abstract

The integration of digital technology in education has created new opportunities to improve Arabic language learning, particularly in teaching phonetics and vocabulary at the beginner level. These two components are fundamental to the development of listening, speaking, reading, and writing skills. This study aims to describe the utilization of the Educaplay platform in teaching Arabic phonetics and vocabulary and to identify its advantages and limitations in Arabic language learning. This research employed a library research method with a qualitative descriptive approach. Data were collected from books, scientific journals, conference proceedings, and official Educaplay documentation, and analyzed using content analysis techniques. The findings indicate that Educaplay can support phonetics learning through interactive activities that help learners recognize, distinguish, and pronounce Arabic sounds correctly. In vocabulary learning, features such as Matching Pairs, Froggy Jumps, and Memory facilitate vocabulary acquisition, retention, and recall. Furthermore, Educaplay enhances learning motivation, participation, and independent learning. However, its implementation requires internet access, digital devices, and adequate technological skills. Therefore, Educaplay can be considered an effective digital learning platform for supporting beginner-level Arabic phonetics and vocabulary instruction.

Keywords: *Educaplay, Arabic Language Learning, Phonetics, Vocabulary, Digital Learning Media.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan memberikan peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada aspek fonetik

dan kosakata tingkat dasar. Kedua aspek tersebut merupakan fondasi penting dalam penguasaan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan platform Educaplay dalam pembelajaran fonetik dan kosakata bahasa Arab serta menjelaskan kelebihan dan keterbatasannya. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari buku, artikel ilmiah, jurnal, prosiding, dan dokumentasi resmi Educaplay, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Hasil kajian menunjukkan bahwa Educaplay dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran fonetik melalui berbagai aktivitas interaktif yang membantu peserta didik mengenali, membedakan, dan melafalkan bunyi bahasa Arab dengan tepat. Dalam pembelajaran kosakata, fitur Matching Pairs, Froggy Jumps, dan Memory membantu peserta didik memahami, menghafal, dan mengingat kembali kosakata bahasa Arab. Selain itu, Educaplay mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemandirian belajar. Namun, penggunaannya memerlukan akses internet, perangkat digital, dan keterampilan teknologi yang memadai. Dengan demikian, Educaplay merupakan media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran fonetik dan kosakata bahasa Arab tingkat dasar.

Kata Kunci: *Educaplay, Pembelajaran Bahasa Arab, Fonetik, Kosakata, Media Pembelajaran Digital.*

مستخلص البحث

أدى التطور المتسارع في التكنولوجيا الرقمية إلى ظهور فرص جديدة لتطوير تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مجال تعليم الأصوات والمفردات للمستوى المبتدئ. وتُعَدُّ الأصوات والمفردات من العناصر الأساسية التي تقوم عليها المهارات اللغوية الأربع، وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. وتهدف هذه الدراسة إلى وصف توظيف منصة إديوكابلاي (Educaplay) في تعليم الأصوات والمفردات العربية، وبيان مزاياها وتحدياتها في عملية تعليم اللغة العربية. واعتمدت الدراسة على منهج البحث المكتبي باستخدام المدخل الوصفي النوعي. وقد جُمعت البيانات من الكتب والمقالات العلمية المحكمة والمجلات العلمية وأوراق المؤتمرات والوثائق الرسمية المتعلقة بمنصة إديوكابلاي، ثم حُلِّلت باستخدام أسلوب تحليل المحتوى. وأظهرت نتائج الدراسة أن منصة إديوكابلاي تسهم في دعم تعليم الأصوات العربية من خلال الأنشطة التفاعلية التي تساعد المتعلمين على التعرف إلى الأصوات وتمييزها ونطقها بصورة صحيحة. كما تسهم في تعليم المفردات من خلال أنشطة المطابقة (Matching Pairs)، والقفزات الضفدعية (Froggy Jumps)، والذاكرة (Memory)، مما يساعد على فهم المفردات وحفظها واسترجاعها. كما تعزز

المنصة دافعية التعلم والمشاركة والتعلم الذاتي، إلا أن استخدامها يتطلب توافر الإنترنت والأجهزة الرقمية والمهارات التقنية المناسبة. وبذلك تُعَدُّ إديوكابلاي وسيلة تعليمية رقمية فعالة لدعم تعليم الأصوات والمفردات العربية للمستوى المبتدئ.

الكلمات المحورية: *إديوكابلاي، تعليم اللغة العربية، الأصوات، المفردات، الوسائط التعليمية الرقمية.*

١. المقدمة

لقد أحدث تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تأثيرًا كبيرًا في مختلف جوانب الحياة، بما في ذلك مجال التعليم. فلم يقتصر التقدم التكنولوجي على تغيير طرق الحصول على المعلومات فحسب، بل امتد تأثيره إلى عمليات التعليم والتعلم داخل المؤسسات التعليمية[١] . ويسهم توظيف التكنولوجيا في العملية التعليمية في تمكين المعلمين والمتعلمين من الوصول إلى مصادر تعلم أكثر تنوعًا وتفاعلية وسهولة. ولذلك أصبح دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية أحد المتطلبات الأساسية التي ينبغي على التربويين الاستجابة لها من أجل تحقيق تعليم يتوافق مع متطلبات القرن الحادي والعشرين.[٢]

وفي العصر الرقمي لم يعد التعليم قائمًا على المعلم بوصفه المصدر الوحيد للمعرفة، بل أصبح متمحورًا حول المتعلم باعتباره محور العملية التعليمية. وفي هذا السياق، يُعد استخدام الوسائط التعليمية المعتمدة على التكنولوجيا وسيلة فعّالة لتعزيز مشاركة المتعلمين في الأنشطة التعليمية. وقد طُوِّرت العديد من المنصات الرقمية لدعم عملية التعليم والتعلم، بدءًا من تقديم المحتوى التعليمي وانتهاءً بعمليات التقويم. كما أتاحت هذه المنصات للمعلمين فرصًا لتصميم بيئات تعليمية أكثر ابتكارًا وتعاونًا ومتعة.[٣]

[1] Arif Rohman Hakim and Jajat Darojat, "Pendidikan Multikultural Dalam Membentuk Karakter Dan Identitas Nasional," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (July 2023): 1337–46, https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1470.

[2] Yunela Fitri, "Workshop Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* 3, no. 4 (2020): 1300–1307.

[3] Michael Donny Pradana Subarjo, Ni Ketut Suarni, and I Gede Margunayasa, "Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme Pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar,"

ويُعد تعليم اللغة العربية، بوصفه أحد المقررات الدراسية التي تُدرَّس في مختلف المؤسسات التعليمية الإسلامية، من المجالات التي تحتاج إلى مواكبة التطورات التكنولوجية. فعلى الرغم من الأهمية الكبيرة للغة العربية باعتبارها لغة القرآن الكريم، ولغة العلوم الإسلامية، ولغةً للتواصل على المستوى الدولي، فإن عملية تعليمها لا تزال تواجه عددًا من التحديات. فكثير من المتعلمين ينظرون إلى اللغة العربية على أنها مادة دراسية صعبة بسبب اختلاف نظامها الصوتي ومعجمها اللغوي وتراكيبها النحوية عن اللغة التي يستخدمونها في حياتهم اليومية. إضافة إلى ذلك، فإن الاعتماد على أساليب تدريس تقليدية تفتقر إلى التنوع يؤدي في كثير من الأحيان إلى انخفاض دافعية المتعلمين نحو التعلم. ومن هنا تبرز أهمية استخدام وسائل تعليمية قادرة على تنمية اهتمام المتعلمين وتسهيل فهمهم لمحتوى اللغة العربية.[٤]

وعلى المستوى الأساسي، يُعد إتقان الأصوات والمفردات عنصرين أساسيين ينبغي للمتعلمين اكتسابهما. فالأصوات ترتبط بقدرة المتعلم على التعرف على الأصوات العربية والتمييز بينها ونطقها نطقًا صحيحًا وفق مخارج الحروف وصفاتها. كما أن الإتقان الجيد للأصوات يسهم في تنمية مهارتي الاستماع والكلام. أما المفردات فتُعد من المقومات الأساسية التي تدعم اكتساب المهارات اللغوية الأربع، وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. وكلما ازداد رصيد المتعلم من المفردات، أصبح أكثر قدرة على فهم اللغة العربية واستخدامها في مختلف المواقف التواصلية.[٥]

ولتحقيق تعليم فعّال للأصوات والمفردات، تبرز الحاجة إلى وسائل تعليمية قادرة على توفير خبرات تعلمية ممتعة وتفاعلية تتناسب مع خصائص المتعلمين في العصر الرقمي. ومن بين المنصات التي يمكن الاستفادة منها منصة إديوكابلاي (Educaplay). وتُعد هذه المنصة بيئة تعليمية قائمة على الويب توفر أنشطة تعليمية متنوعة في صورة ألعاب تربوية، مثل الاختبارات التفاعلية، والكلمات المتقاطعة، والبحث عن الكلمات، وألعاب

Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru 9, no. 1 (December 2023): 313–18, https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.834.

[4] Christina I. Petersen et al., *A Guide to Teaching in the Active Learning Classroom* (New York: Routledge, 2023), https://doi.org/10.4324/9781003442820.

[5] Hakim and Darojat, "Pendidikan Multikultural Dalam Membentuk Karakter Dan Identitas Nasional."

المطابقة، وإكمال الجمل، وغيرها من الأنشطة التعليمية. وتتيح هذه المنصة للمعلمين تصميم أنشطة تعليمية أكثر إبداعًا، فضلًا عن توفير خبرات تعلمية ممتعة للمتعلمين.[٦]

ومن المتوقع أن يسهم توظيف إديوكابلاي (Educaplay). في تعليم اللغة العربية في تحقيق العديد من الفوائد، ولا سيما في مساعدة المتعلمين على فهم موضوعات الأصوات والمفردات بطريقة أكثر جاذبية وتفاعلية. كما يمكن استثمار خصائص المنصة المختلفة في تدريب المتعلمين على التعرف إلى أصوات الحروف، وتعزيز قدرتهم على تذكر المفردات، وزيادة مشاركتهم الفاعلة أثناء عملية التعلم. إضافة إلى ذلك، فإن توظيف عناصر اللعب في إديوكابلاي (Educaplay). يسهم في رفع دافعية التعلم والحد من الشعور بالملل الذي قد يصاحب تعلم اللغات. ومن ثم يمكن اعتبار إديوكابلاي (Educaplay). أحد البدائل الرقمية الفعّالة التي تدعم تحقيق تعلم اللغة العربية بصورة أكثر فاعلية ومتعة.[٧]

وانطلاقًا مما سبق، تهدف هذه المقالة إلى وصف توظيف منصة إديوكابلاي (Educaplay) في تعليم الأصوات العربية في المرحلة الأساسية، وبيان كيفية الاستفادة منها في تعليم المفردات العربية في المرحلة نفسها، فضلًا عن توضيح أبرز مزايا استخدام المنصة وتحدياتها في تعليم اللغة العربية. وتركز هذه الدراسة على الإجابة عن الأسئلة الآتية: (١) كيف يمكن توظيف منصة إديوكابلاي (Educaplay). في تعليم الأصوات العربية في المرحلة الأساسية؟ (٢) كيف يمكن توظيف منصة إديوكابلاي (Educaplay). في تعليم المفردات العربية في المرحلة الأساسية؟ (٣) ما أبرز مزايا منصة إديوكابلاي (Educaplay). وتحدياتها في تعليم اللغة العربية؟

[6] I Wayan Eka Biasa and Ni Nyoman Tri Wahyuni, "Platform Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Agama Hindu Di Sekolah Dasar," *VIDYA SAMHITA: Jurnal Penelitian Agama* 8, no. 2 (October 2022): 143–50, https://doi.org/10.25078/vs.v8i2.2008.

[7] Wanda Nur Hamidah et al., "Implementasi Media Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Mit Muhammadiyah Sukarame," *QANUN: Journal of Islamic Laws and Studies* 4, no. 2 (2025): 1044–49, https://doi.org/10.58738/qanun.v4i2.1168.

٢. منهج البحث

اعتمدت هذه الدراسة على منهج البحث المكتبي (Library Research) باستخدام المدخل الوصفي النوعي.[٨] وقد اختير البحث المكتبي لأن هذه الدراسة تركز على مراجعة وتحليل مختلف المصادر العلمية المتعلقة بتوظيف منصة إديوكابلاي (Educaplay) في تعليم الأصوات والمفردات في اللغة العربية للمرحلة الأساسية. كما استُخدم المدخل الوصفي النوعي لوصف المفاهيم والخصائص وآليات توظيف إديوكابلاي بوصفها وسيلة تعليمية رقمية في تعليم اللغة العربية وصفًا منهجيًا.[٩]

أما مصادر البيانات في هذه الدراسة فقد تمثلت في مجموعة من المراجع العلمية ذات الصلة، مثل الكتب، والمقالات العلمية المحكمة، وأوراق المؤتمرات، وغيرها من المصادر التي تناولت تعليم اللغة العربية، والوسائط التعليمية الرقمية، وتكنولوجيا التعليم، ومنصة إديوكابلاي .(Educaplay) وجُمعت البيانات من خلال أسلوب التوثيق القائم على مراجعة الأدبيات والدراسات ذات العلاقة بموضوع البحث. وبعد ذلك، حُلِّلت البيانات باستخدام أسلوب تحليل المحتوى (Content Analysis) بهدف تحديد المعلومات ذات الصلة وتفسيرها ووصفها، ولا سيما ما يتعلق بتوظيف إديوكابلاي في تعليم الأصوات والمفردات في اللغة العربية للمرحلة الأساسية، فضلًا عن بيان مزاياها وتحدياتها في العملية التعليمية.

٣. نتائج البحث نتائج البحث ومنقشتها

تتناول هذه الدراسة توظيف منصة إديوكابالي (Educaplay) في تعليم الأصوات والمفردات العربية للمستوى المبتدئ من خلال تحليل الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة. وتعرض مناقشة نتائج البحث بصورة وصفية ومنهجية، حيث تركز على بيان كيفية الاستفادة من المنصة في تعليم الأصوات العربية، ودورها في تنمية المفردات لدى المتعلمين، بالإضافة إلى توضيح أبرز مزاياها وتحدياتها في تعليم اللغة العربية. وقد تم

[8] Miza Nina Adlini et al., "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (March 2022): 974–80, https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394.

[9] Adlini et al.

تنظيم عرض النتائج وفق محاور الدراسة الرئيسة لتحقيق أهداف البحث والإجابة عن أسئلته.

توظيف منصة إديوكابلاي (Educaplay) في تعليم الأصوات العربية للمستوى المبتدئ

تُعَدُّ الأصوات (phonetics) من الجوانب الأساسية في تعليم اللغة العربية، إذ تركز على التعرف إلى الأصوات اللغوية وإنتاجها وإدراكها. وفي المستوى المبتدئ، يمثل إتقان الأصوات أساسًا مهمًا؛ لأنه يسهم في تمكين المتعلمين من فهم اللغة العربية واستخدامها استخدامًا صحيحًا. ولا يقتصر أثر القدرة على تمييز الأصوات العربية ونطقها نطقًا سليمًا على تنمية مهارتي الاستماع والكلام فحسب، بل يمتد ليشمل مهارتي القراءة والكتابة أيضًا.[١٠] وفي سياق تعليم اللغة العربية لغةً أجنبية، يُعَدُّ الجانب الصوتي من أبرز التحديات التي تواجه المتعلمين؛ وذلك بسبب اختلاف النظام الصوتي للغة العربية عن النظام الصوتي في اللغة الإندونيسية. فبعض الأصوات العربية، مثل: ح، خ، ع، غ، ص، ض، ط، وظ، لا تمتلك مقابلات صوتية مطابقة تمامًا في اللغة الإندونيسية، الأمر الذي يتطلب تدريبات خاصة تساعد المتعلمين على التمييز بينها ونطقها نطقًا صحيحًا. ومن ثمّ، فإن تعليم الأصوات لا يقتصر على الشرح النظري، بل يحتاج إلى تدريبات سمعية ونطقية متكررة ومنظمة.[١١]

وقد أتاح التطور المتسارع في التكنولوجيا الرقمية فرصًا جديدة لتطوير تعليم الأصوات من خلال توظيف المنصات التعليمية التفاعلية. ومن بين هذه المنصات منصة إديوكابلاي (Educaplay)، وهي منصة تعليمية قائمة على الويب توفر مجموعة متنوعة من الأنشطة التعليمية في إطار التعلم القائم على الألعاب.[١٢] وتتمثل أهميتها في قدرتها على دمج عناصر الوسائط المتعددة، مثل النصوص والصور والملفات الصوتية والتقويم التفاعلي، ضمن بيئة تعليمية واحدة.[١٣] وتنسجم هذه الخصائص مع متطلبات تعليم

[10] H. Abdul Hamid, "Teknik Pengajaran Bunyi Bahasa Arab," *Al-Bayan* 5 NO 1 (2013).

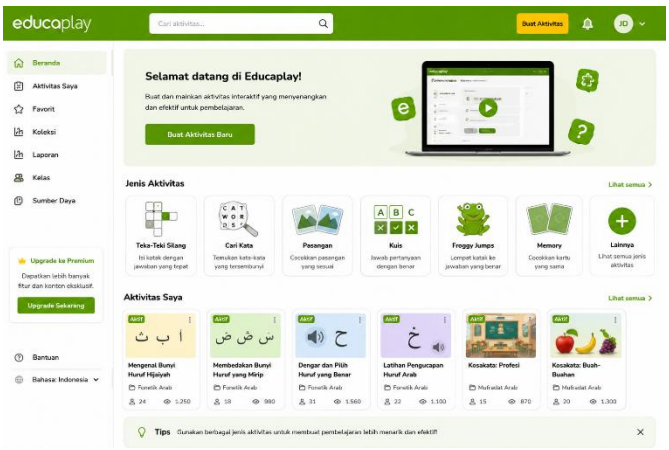
[11] Teguh Wahyu, "Sistem Bunyi Dalam Bahasa Arab: Sebuah Tinjauan Fonetik Dan Fonologis," *AL-I'ROBY: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (April 29, 2026): 38–49, https://doi.org/10.33752/jbai.v3i1.11207.

[12] Aura Della Rahmawati and Risalul Ummah, "The Effect of Educaplay Based on Game-Based Learning on Learning Interest and Participation in IPAS of Fourth-Grade Madrasah Ibtidaiyah Students," *BASICA* 6, no. 1 (May 19, 2026): 180–96, https://doi.org/10.37680/basica.v6i1.9245.

[13] Siti Masyitoh, "Improving Arabic Language Teacher Competence through Educaplay-Based Gamification at MTs. Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi," *Sinesia : Journal of Community Service* 2, no. 2 (November 29, 2025): 132–45, https://doi.org/10.69836/sinesia-jcs.v2i2.507.

الأصوات التي تستلزم توظيف حاستي السمع والبصر في آن واحد. ومن خلال الأنشطة المصممة بصورة منهجية، يمكن للمتعلمين أن يشاركوا في عملية التعلم بصورة أكثر فاعلية مقارنة بالتعليم التقليدي الذي يتمحور غالبًا حول المعلم.[١٤]

صورة ٣,١ واجهة منصة إديوكابلاي أو الصفحة الرئيسة لأنشطة تعليم الأصوات



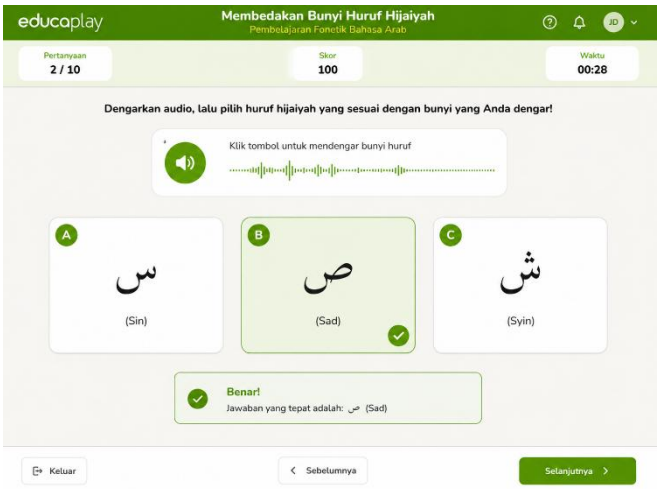
وفي تعليم الأصوات العربية، يمكن الاستفادة من منصة إديوكابلاي في تنمية مهارات التعرف إلى الأصوات والتمييز بينها. إذ يستطيع المعلم تحميل تسجيلات صوتية تتضمن نطق الحروف أو المقاطع أو المفردات العربية، ثم ربطها بأنشطة تفاعلية متنوعة داخل المنصة. فعلى سبيل المثال، يمكن استخدام نشاط المطابقة (Matching Game) لربط الصوت المسموع بالحرف أو الكلمة المناسبة. ويساعد هذا النشاط المتعلمين على بناء العلاقة بين التمثيل البصري للحرف العربي والتمثيل السمعي لصوته.[15] كما تتيح خاصية الاختبارات (Quiz) إعداد أسئلة تقيس قدرة المتعلمين على التمييز بين الأصوات المتقاربة في المخرج أو الصفة، مثل: س–ص، ت–ط، ود–ض. ويُعَدُّ هذا النوع من التمييز الصوتي مؤشرًا مهمًا على إتقان النظام الصوتي للغة العربية؛ لأن الخطأ في النطق قد يؤدي إلى اختلاف المعنى.[١٦]

[14] Yulin Nada and Nunik Zuhriyah, "Development of Educaplay as Arabic Language Learning Media for Senior High School," *International Conference on Islamic Education and Islamic Business (ICoBEI)*, 2024, 331–38.

[15] Nuril Mufidah, "Metode Pembelajaran Al-Ashwat," *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (December 31, 2018): 199–218, https://doi.org/10.14421/almahara.2018.042-03.

[16] Salis Hilda Yoviyani and Yeti Mulyati, "Menyibak Sistem Fonetik Bahasa Indonesia Dan Bahasa Arab Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran BIPA," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 9, no. 2 (September 9, 2023): 1012–22, https://doi.org/10.30605/onoma.v9i2.2838.

صورة ٣,٢ مثال لنشاط المطابقة أو الاختبار في منصة إديوكابلاي لتمييز أصوات الحروف العربية

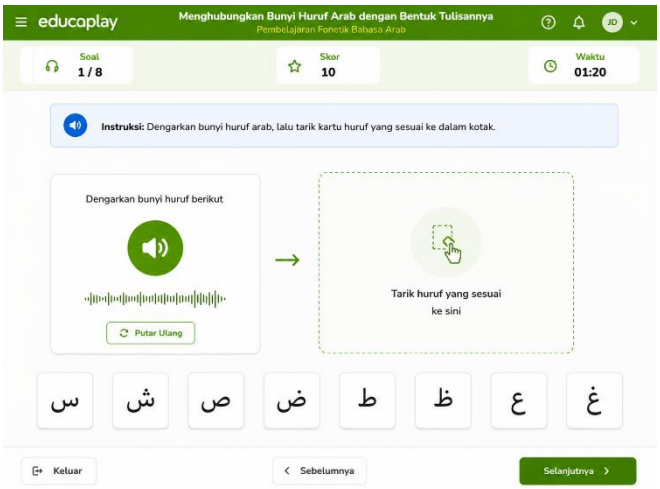


كما يسهم توظيف منصة إديوكابلاي في تعزيز العلاقة بين الرمز الكتابي للحرف العربي وصوته المنطوق. وتشير نظريات اكتساب اللغة إلى أن الربط بين الشكل البصري والصوت اللغوي يمثل عنصرًا أساسيًا في تنمية الوعي الفونولوجي لدى المتعلمين. ومن خلال الأنشطة التي تجمع بين المدخلات السمعية والبصرية، يتمكن المتعلمون من التعرف إلى الأنماط الصوتية وفهم تمثيلاتها الكتابية في الوقت نفسه.[١٧] إضافة إلى ذلك، فإن إمكانية تكرار الأنشطة والوصول إليها في أي وقت تتيح للمتعلمين التعرض للأصوات العربية بصورة أكثر كثافة واستمرارًا. ويسهم هذا التكرار في تقوية الذاكرة الفونولوجية ودعم عملية استيعاب الأصوات العربية، ولا سيما لدى المتعلمين في المراحل الأولى من تعلم اللغة.[١٨]

[17] Khoirotun Ni'mah and Anisa'atus Salamiyah, "ILMU ASHWAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB," *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora* 16, no. 1 (January 24, 2024): 39–48, https://doi.org/10.52166/humanis.v16i1.5729.

[18] Anisa Dwi Nurchayati and Andi Holilulloh, "Tinjauan Literatur Sistematis: Interferensi Fonetik Arab Dalam Bahasa Lain," *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 19, no. 1 (January 26, 2026): 135–52, https://doi.org/10.30651/st.v19i1.29129.

صورة٣,٤ مثال لنشاط صوتي يربط بين أصوات الحروف العربية ورموزها الكتابية



ومن المنظور التربوي، يقدم استخدام منصة إديوكابلاي إسهامات متعددة في تعزيز فاعلية تعليم الأصوات. أولًا، تسهم الأنشطة التعليمية المقدمة في صورة ألعاب تفاعلية في رفع دافعية التعلم وتقليل القلق المرتبط بممارسة نطق اللغة الأجنبية.[١٩] ثانيًا، يوفر نظام التغذية الراجعة الفورية للمتعلمين فرصة التعرف إلى أخطائهم بسرعة، مما يساعد على تصحيحها بصورة ذاتية أو بإرشاد المعلم.[٢٠] ثالثًا، يدعم التكامل بين العناصر الصوتية والبصرية والتفاعلية تطبيق أنماط التعلم المتعددة التي تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين.[٢١] كما أن مرونة الوصول إلى الأنشطة التعليمية عبر المنصة تتيح ممارسة التدريبات الصوتية داخل الصف وخارجه، وهو ما يوفر فرصًا أكبر للتدريب المتكرر الذي يُعَدُّ من العوامل الأساسية في إتقان أصوات اللغة.

وبناءً على ما سبق، يتضح أن توظيف منصة إديوكابلاي في تعليم الأصوات العربية للمستوى المبتدئ يتوافق بدرجة كبيرة مع متطلبات تعليم اللغة في العصر الرقمي. فمن خلال الأنشطة التفاعلية التي تجمع بين العناصر السمعية والبصرية والتقويمية، تسهم المنصة في دعم عمليات التعرف إلى الأصوات العربية والتمييز بينها ونطقها بصورة أكثر فاعلية. وعليه، لا تقتصر وظيفة إديوكابلاي على كونها وسيلة تعليمية رقمية فحسب، بل

[19] Mufidah, "Metode Pembelajaran Al-Ashwat."
[20] Ni'mah and Salamiyah, "ILMU ASHWAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB."
[21] H. Abdul Hamid, "Teknik Pengajaran Bunyi Bahasa Arab."

تمثل أداة داعمة لتعزيز الكفاية الصوتية لدى المتعلمين من خلال تدريبات تفاعلية ومتكررة تقوم على المشاركة الفاعلة في عملية التعلم.

توظيف منصة إديوكابلاي (Educaplay) في تعليم المفردات العربية للمستوى المبتدئ

تُعَدُّ المفردات (المفردات) أحد المكونات الأساسية في تعلم اللغة العربية، إذ تمثل الأساس الذي تُبنى عليه المهارات اللغوية الأربع: الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. فكلما ازداد رصيد المتعلم من المفردات، ازدادت قدرته على فهم النصوص العربية والتواصل بها بصورة أكثر فاعلية. ولا يمكن للمتعلمين اكتساب المهارات اللغوية المختلفة دون امتلاك قدر كافٍ من المفردات التي تساعدهم على التعبير عن الأفكار وفهم الرسائل اللغوية في المواقف التعليمية والتواصلية المختلفة. بناءً على ذلك، تلعب الوسائط الرقمية مثل منصة "إديوكابلاي" دورًا محوريًا في معالجة تحديات الحفظ لدى الطلاب عبر توفير بيئة تفاعلية تحفز الذاكرة البصرية والسمعية.[٢٢]

وفي تعليم اللغة العربية للمستوى المبتدئ، يواجه المتعلمون غالبًا صعوبة في حفظ المفردات واسترجاعها واستخدامها في السياقات المناسبة. ويرجع ذلك إلى اختلاف النظام اللغوي بين اللغة العربية واللغة الأم للمتعلمين، إضافة إلى محدودية تعرضهم للمفردات العربية خارج البيئة الصفية. ولمواجهة هذه التحديات، توفر منصة "إديوكابلاي" أنشطة تعليمية متنوعة تعتمد على الألعاب الرقمية، مما يساهم في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم وتجاوز الطرق التقليدية الرتيبة.[٢٣] كما تعمل هذه المنصة على تعزيز مهارات الحفظ والاسترجاع من خلال دمج عناصر اللعب التي تتيح للمتعلمين التفاعل المباشر مع الكلمات والقواعد، مما يسهل عملية الانتقال من التلقي السلبي إلى الاستخدام الوظيفي للغة في سياقاتها الصحيحة.[٢٤] ولذلك يحتاج تعليم المفردات إلى

[22] Azmi and Nur Ardiani, "في تعزيز إتقان المفردات اللغوية لدى طلاب الصف الثاني في منطقة جوفينج بولاية بيراق The Effectiveness of Using the Ezy-Flash Mufrodat Application in Enhancing Vocabulary Mastery among Second-Year Students in Gopeng, P," *SIBAWAYH Arabic Language and Education*, no. 5 (December 31, 2024): 102–16, https://doi.org/10.37134/sibawayh.vol5.2.7.2024. فاعلية استخدام تطبيق Ezy-Flash Mufrodat

[23] Dinda Dewi Masyithoh and Danial Hilmi, " تحسين استخدام الفيديوهات التعليمية في تنمية المفردات العربية للمبتدئين," *Mahira* 5, no. 1 (June 30, 2025): 41–52, https://doi.org/10.55380/mahira.v5i1.1122.

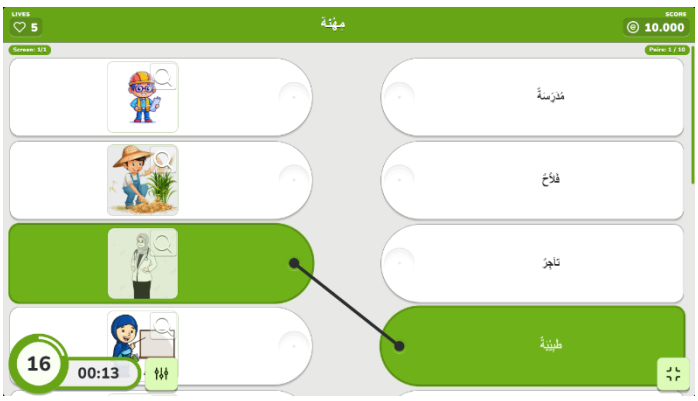
[24] Sultan A. Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review," *Frontiers in Education* 9 (March 25, 2024), https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955.

استراتيجيات ووسائل تعليمية قادرة على تقديم المفردات بصورة جذابة وتفاعلية تساعد المتعلمين على الفهم والتذكر والاستعمال.

وفي هذا السياق، تُعَدُّ منصة إديوكابلاي (Educaplay) إحدى الوسائل التعليمية الرقمية التي يمكن توظيفها بفاعلية في تعليم المفردات العربية. إذ توفر المنصة مجموعة متنوعة من الأنشطة التعليمية التفاعلية التي تسمح للمعلم بتقديم المفردات في صورة ألعاب تعليمية تجمع بين النصوص والصور والأصوات وعناصر التحدي والتشويق. ويساعد هذا التنوع في جعل عملية تعلم المفردات أكثر متعة مقارنة بالأساليب التقليدية القائمة على الحفظ والتلقين. وتشجع هذه التقنية الطلاب على المشاركة النشطة، مما يدرب ذاكرتهم وسرعة بديهتهم في تركيب الكلمات وتوظيفها بشكل إبداعي.[٢٥]

ومن الأنشطة التي توفرها منصة إديوكابلاي في تعليم المفردات نشاط المطابقة (Matching Pairs)، حيث يربط المتعلم بين الكلمة العربية ومعناها أو بصورتها المناسبة. فعلى سبيل المثال، يمكن للمعلم تصميم نشاط يتضمن مفردات موضوع الأدوات المدرسية أو أفراد الأسرة أو الألوان، بحيث يطلب من المتعلمين مطابقة المفردات العربية مع الصور أو الترجمات المناسبة.[٢٦] ويساعد هذا النشاط على تعزيز العلاقة بين المفردة ودلالتها، مما يسهم في ترسيخها في الذاكرة وتحسين القدرة على استدعائها عند الحاجة .

صورة ٣,٤ مثال لنشاط المطابقة (Matching Pairs) في تعليم المفردات العربية



[25] Arya Andika and Musa Alamsyah Siregar, "تطبيق لعبة اقتران الكلمات في إتقان المفردات على طلاب تعليم اللغة العربية في جامعة الإسلامية الحكومية سومطرة الشمالية," *Journal Innovation In Education* 3, no. 1 (January 6, 2025): 183–91, https://doi.org/10.59841/inoved.v3i1.2122.

[26] Elena Carrión Candel, Mercedes Pérez Agustín, and Elena Giménez De Ory, "ICT and Gamification Experiences with CLIL Methodology as Innovative Resources for the Development of Competencies in Compulsory Secondary Education," *Digital Education Review*, no. 39 (June 30, 2021): 238–56, https://doi.org/10.1344/der.2021.39.238-256.

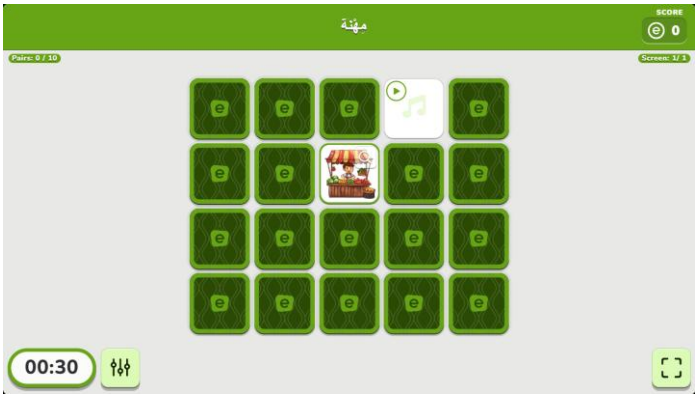
كما يمكن توظيف نشاط القفزات الضفدعية (Froggy Jumps)، وهو نشاط تفاعلي قائم على عناصر اللعب والتحدي. ويُطلب من المتعلم في هذا النشاط اختيار الإجابة الصحيحة للانتقال إلى المرحلة التالية. ويمكن استخدامه في تعليم المفردات العربية من خلال طرح أسئلة تتعلق بمعاني الكلمات أو مطابقة المفردة مع الصورة المناسبة. ويساعد هذا النشاط على تنمية الفهم السريع للمفردات وزيادة دافعية المتعلمين للمشاركة في عملية التعلم.

صورة ٣,٥ مثال لنشاط Froggy Jumps في تعليم المفردات العربية

ومن الأنشطة المفيدة أيضًا نشاط الذاكرة(Memory) ، الذي يعتمد على مطابقة البطاقات المتشابهة من خلال التذكر والملاحظة. ويمكن للمعلم إعداد بطاقات تحتوي على مفردات عربية وصور تمثل معانيها، ثم يطلب من المتعلمين العثور على الأزواج المتطابقة. ويسهم هذا النشاط في تقوية الذاكرة اللغوية لدى المتعلمين، كما يساعدهم على استرجاع المفردات بصورة أسرع وأكثر دقة من خلال التكرار والممارسة المستمرة. علاوة على ذلك، تتميز هذه الأدوات الرقمية بمرونة عالية تتيح للمعلمين تخصيص المحتوى التعليمي وتعديله وفقًا لاحتياجات المتعلمين، مما يضمن توافق الأنشطة مع مستوياتهم اللغوية المختلفة.[٢٧]

[27] Saariah Saariah et al., "Wordwall Media Game In Mastery Of Arabic Vocabulary," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 2 (October 2, 2024): 749, https://doi.org/10.35931/am.v7i2.3831.

صورة ٣,٦ مثال لنشاط الذاكرة (Memory) في تعليم المفردات العربية



ويمكن تطبيق هذه الأنشطة في موضوعات المفردات الأساسية التي تُدرَّس في المراحل الأولى من تعلم اللغة العربية، مثل التعارف، والأسرة، والمدرسة، والألوان، والأرقام، وأعضاء الجسم، والمهن، والأطعمة والمشروبات. ويساعد تنوع الأنشطة في تقديم المفردات بطرائق متعددة تتناسب مع أنماط التعلم المختلفة لدى المتعلمين، سواء كانوا من المتعلمين البصريين أو السمعيين أو الحركيين.

ومن الناحية التربوية، يسهم توظيف إديوكابلاي في تعليم المفردات في تعزيز دافعية التعلم وزيادة مشاركة المتعلمين في الأنشطة التعليمية. كما توفر المنصة تغذية راجعة فورية تساعد المتعلمين على التعرف إلى أخطائهم وتصحيحها بصورة مباشرة. ويسهم التكرار المتاح داخل أنشطة المطابقة والذاكرة والتحديات التفاعلية في تعزيز الاحتفاظ بالمفردات واسترجاعها عند الحاجة، وهو ما يُعَدُّ من العوامل المهمة في اكتساب اللغة الأجنبية.

وبالإضافة إلى ذلك، فإن إمكانية الوصول إلى الأنشطة التعليمية في أي وقت ومن أي مكان تتيح للمتعلمين فرصة ممارسة المفردات بصورة مستقلة خارج أوقات الحصص الدراسية. ويؤدي ذلك إلى زيادة التعرض اللغوي للمفردات العربية، الأمر الذي يسهم في توسيع الحصيلة اللغوية وتحسين القدرة على استخدامها في مواقف التواصل المختلفة.

وبناءً على ما سبق، يتضح أن منصة إديوكابلاي (Educaplay) تمثل وسيلة تعليمية رقمية فعالة في تعليم المفردات العربية للمستوى المبتدئ. فمن خلال أنشطة المطابقة (Matching Pairs)، والقفزات الضفدعية (Froggy Jumps)، والذاكرة (Memory)، تساعد المنصة المتعلمين على فهم المفردات العربية وحفظها واسترجاعها بصورة أكثر

فاعلية ومتعة. كما تسهم في تعزيز الدافعية والمشاركة والتعلم الذاتي، مما يجعلها أداة مناسبة لدعم تعليم المفردات في ظل متطلبات التعليم الرقمي المعاصر.

مزايا إديوكابلاي (Educaplay) وعيوبه في تعليم اللغة العربية

تُعَدُّ إديوكابلاي (Educaplay) إحدى المنصات التعليمية الرقمية التي توفر العديد من المزايا الداعمة لعملية تعليم اللغة العربية. ومن أبرز هذه المزايا طابعها التفاعلي والجذاب؛ إذ تتيح المنصة مجموعة متنوعة من الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب، مثل الاختبارات التفاعلية، والبحث عن الكلمات، والكلمات المتقاطعة، وألعاب المطابقة، وإكمال الجمل. وتسهم هذه الأنشطة في خلق بيئة تعليمية ممتعة تساعد المتعلمين على التفاعل مع المحتوى التعليمي وتقلل من الشعور بالملل أثناء عملية التعلم.[٢٨]

ومن مزايا إديوكابلاي (Educaplay) أيضًا قدرتها على تعزيز دافعية التعلم لدى المتعلمين. فالعناصر التنافسية والترفيهية التي تتضمنها أنشطة المنصة تشجع المتعلمين على المشاركة الفاعلة في عملية التعلم. كما أن حصولهم على التغذية الراجعة الفورية والنتائج المباشرة يسهم في زيادة الحماس والرغبة في التعلم. ويكتسب ذلك أهمية خاصة في تعليم اللغة العربية، حيث تساعد هذه البيئة التفاعلية في الحد من التصورات السلبية التي ترى أن تعلم اللغة العربية أمر صعب أو معقد.

ومن الجوانب الإيجابية الأخرى لإديوكابلاي (Educaplay) دعمها للتعلم الذاتي. إذ يمكن للمتعلمين الوصول إلى الأنشطة التعليمية في أي وقت ومن أي مكان ما دامت تتوافر لديهم الأجهزة الرقمية وخدمة الإنترنت. وتتيح هذه المرونة للمتعلمين إعادة دراسة المواد التعليمية وممارسة التدريبات بصورة مستقلة وفق احتياجاتهم وقدراتهم الفردية، مما يسهم في تعزيز استمرارية عملية التعلم خارج البيئة الصفية.

كما توفر إديوكابلاي (Educaplay) تنوعًا في الأنشطة التعليمية التي يمكن توظيفها وفق أهداف التعلم المختلفة. ويستطيع المعلم تصميم أنشطة متنوعة

[28] Ayu Alfinarum, Reni Untarti, and Syaikhul Anwar, "GAME EDUKASI EDUCAPLAY, DAPATKAH MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK?," *Khazanah Pendidikan* 18, no. 2 (September 2024), https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.22188.

تتناسب مع تعليم الأصوات والمفردات في اللغة العربية، الأمر الذي يساعد على بناء بيئة تعليمية أكثر إبداعًا وابتكارًا وتركيزًا على المتعلم[٢٩].

٤. الخاتمة

بناءً على نتائج الدراسة، يتضح أن منصة إديوكابلاي (Educaplay) تمثل وسيلة تعليمية رقمية فعالة في تعليم الأصوات والمفردات العربية للمستوى المبتدئ. فمن خلال الأنشطة التفاعلية المتنوعة، تساعد المنصة المتعلمين على التعرف إلى الأصوات العربية والتمييز بينها وتحسين نطقها، كما تسهم في فهم المفردات وحفظها واسترجاعها بصورة أكثر سهولة ومتعة، مما يدعم تنمية المهارات اللغوية الأساسية لدى المتعلمين.

كما أظهرت الدراسة أن إديوكابلاي توفر بيئة تعليمية تفاعلية تعزز دافعية التعلم والمشاركة الفاعلة والتعلم الذاتي. وعلى الرغم من مزاياها المتعددة، فإن الاستفادة المثلى منها تتطلب توافر اتصال جيد بالإنترنت وأجهزة رقمية مناسبة، إضافة إلى امتلاك المعلمين والمتعلمين المهارات التقنية اللازمة. وبذلك يمكن اعتبار إديوكابلاي أداة تعليمية مناسبة لدعم تعليم اللغة العربية في العصر الرقمي.

المراجع

Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, and Sauda Julia Merliyana. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (March 2022): 974–80. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394.

Alfinarum, Ayu, Reni Untarti, and Syaikhul Anwar. "GAME EDUKASI EDUCAPLAY, DAPATKAH MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK?" *Khazanah Pendidikan* 18, no. 2 (September 2024). https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.22188.

Almelhes, Sultan A. "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review." *Frontiers in Education* 9 (March 25, 2024). https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955.

Arya Andika, and Musa Alamsyah Siregar. " تطبيق لعبة اقتران الكلمات في إتقان المفردات على طلاب تعليم اللغة العربية في جامعة الإسلامية الحكومية سومطرة الشمالية." *Journal Innovation In Education* 3, no. 1 (January 6, 2025): 183–91.

[29] Dayana Carolina and Alcívar Macías, "EDUCAPLAY Como Estrategia Didáctica Para El Aprendizaje de Lengua y Literatura En Estudiantes de Básica Media" 10 (2025): 16–35.

https://doi.org/10.59841/inoved.v3i1.2122.

Azmi, and Nur Ardiani. " في تعزيز إتقان المفردات اللغوية لدى طلاب الصف الثاني في منطقة جوفينج بولاية بيراق Ezy-Flash Mufrodat فاعلية استخدام تطبيق The Effectiveness of Using the Ezy-Flash Mufrodat Application in Enhancing Vocabulary Mastery among Second-Year Students in Gopeng, P." *SIBAWAYH Arabic Language and Education*, no. 5 (December 31, 2024): 102–16. https://doi.org/10.37134/sibawayh.vol5.2.7.2024.

Carolina, Dayana, and Alcívar Macías. "EDUCAPLAY Como Estrategia Didáctica Para El Aprendizaje de Lengua y Literatura En Estudiantes de Básica Media" 10 (2025): 16–35.

Carrión Candel, Elena, Mercedes Pérez Agustín, and Elena Giménez De Ory. "ICT and Gamification Experiences with CLIL Methodology as Innovative Resources for the Development of Competencies in Compulsory Secondary Education." *Digital Education Review*, no. 39 (June 30, 2021): 238–56. https://doi.org/10.1344/der.2021.39.238-256.

Dewi Masyithoh, Dinda, and Danial Hilmi. " تحسين استخدام الفيديوهات التعليمية في تنمية المفردات العربية للمبتدئين." *Mahira* 5, no. 1 (June 30, 2025): 41–52. https://doi.org/10.55380/mahira.v5i1.1122.

Fitri, Yunela. "Workshop Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* 3, no. 4 (2020): 1300–1307.

H. Abdul Hamid. "Teknik Pengajaran Bunyi Bahasa Arab." *Al-Bayan* 5 NO 1 (2013).

Hakim, Arif Rohman, and Jajat Darojat. "Pendidikan Multikultural Dalam Membentuk Karakter Dan Identitas Nasional." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (July 2023): 1337–46. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1470.

Hamidah, Wanda Nur, Ahmad Nur Mizan, Muhammad Akmansyah, and Damanhuri. "Implementasi Media Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Mit Muhammadiyah Sukarame." *QANUN: Journal of Islamic Laws and Studies* 4, no. 2 (2025): 1044–49. https://doi.org/10.58738/qanun.v4i2.1168.

I Wayan Eka Biasa, and Ni Nyoman Tri Wahyuni. "Platform Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Agama Hindu Di Sekolah Dasar." *VIDYA SAMHITA: Jurnal Penelitian Agama* 8, no. 2 (October 2022): 143–50. https://doi.org/10.25078/vs.v8i2.2008.

Masyitoh, Siti. "Improving Arabic Language Teacher Competence through Educaplay-Based Gamification at MTs. Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi." *Sinesia : Journal of Community Service* 2, no. 2 (November 29, 2025): 132–45. https://doi.org/10.69836/sinesia-jcs.v2i2.507.

Mufidah, Nuril. "Metode Pembelajaran Al-Ashwat." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (December 31, 2018): 199–218. https://doi.org/10.14421/almahara.2018.042-03.

Nada, Yulin, and Nunik Zuhriyah. "Development of Educaplay as Arabic Language Learning Media for Senior High School." *International Conference on Islamic Education and Islamic Business (ICoBEI)*, 2024, 331–38.

Ni'mah, Khoirotun, and Anisa'atus Salamiyah. "ILMU ASHWAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB." *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora* 16, no. 1 (January 24, 2024): 39–48. https://doi.org/10.52166/humanis.v16i1.5729.

Nurchayati, Anisa Dwi, and Andi Holilulloh. "Tinjauan Literatur Sistematis: Interferensi Fonetik Arab Dalam Bahasa Lain." *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 19, no. 1 (January 26, 2026): 135–52. https://doi.org/10.30651/st.v19i1.29129.

Petersen, Christina I., Kem Saichaie, Paul Baepler, J. D. Walker, and D. Christopher Brooks. *A Guide to Teaching in the Active Learning Classroom*. New York: Routledge, 2023. https://doi.org/10.4324/9781003442820.

Rahmawati, Aura Della, and Risalul Ummah. "The Effect of Educaplay Based on Game-Based Learning on Learning Interest and Participation in IPAS of Fourth-Grade Madrasah Ibtidaiyah Students." *BASICA* 6, no. 1 (May 19, 2026): 180–96. https://doi.org/10.37680/basica.v6i1.9245.

Saariah, Saariah, Luthfi Qolbi Azzahra, Dea Agta Syarafina, Nasiruddin Nasiruddin, and Ainun Jariah. "Wordwall Media Game In Mastery Of Arabic Vocabulary." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 2 (October 2, 2024): 749. https://doi.org/10.35931/am.v7i2.3831.

Salis Hilda Yoviyani, and Yeti Mulyati. "Menyibak Sistem Fonetik Bahasa Indonesia Dan Bahasa Arab Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran BIPA." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 9, no. 2 (September 9, 2023): 1012–22. https://doi.org/10.30605/onoma.v9i2.2838.

Subarjo, Michael Donny Pradana, Ni Ketut Suarni, and I Gede Margunayasa. "Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme Pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 1 (December 2023): 313–18. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.834.

Teguh Wahyu. "Sistem Bunyi Dalam Bahasa Arab: Sebuah Tinjauan Fonetik Dan Fonologis." *AL-I'ROBY: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (April 29, 2026): 38–49. https://doi.org/10.33752/jbai.v3i1.11207.