

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. التطوير

١. تعريف التطوير

يُعد التطوير في عالم التعليم عملية علمية منهجية ومخططة تهدف إلى إنتاج منتج يمكن استخدامه كحل لمشكلات التعلم. تم اختيار منهجية البحث والتطوير (R&D) لأنها لا تتيح للباحثين استكشاف احتياجات التعلم من خلال دراسة النظريات وجمع البيانات الميدانية فحسب، بل تتيح أيضًا تطوير منتج مباشر يمكن اختباره وتحسينه. ويُعد هذا النهج متفوقًا على المنهجيات الأخرى مثل المنهجية النوعية أو الوصفية أو التجريبية البحتة، لأنه قادر على دمج عملية تحديد المشكلة مع تقييم الحلول في شكل منتج ملموس.^{٢٠}

من الناحية النظرية، يُعد البحث والتطوير (R&D) نهجًا بحثيًا مبتكرًا ومنتجًا في عالم التعليم. وقد أكد روستامانا وآخرون (٢٠٢٤) في مجلة «بيما» أن البحث والتطوير هو شكل من أشكال البحث يهدف إلى إنتاج منتج معين، مع اختبار فعالية هذا المنتج في سياق تعليمي واقعي. وبالتالي، فإن البحث والتطوير لا يقتصر على المستوى النظري فحسب، بل ينتج منتجًا ملموسًا يمكن للمعلمين والطلاب الاستفادة منه مباشرة في الميدان.^{٢١}

علاوة على ذلك، أوضح واروو وآخرون (٢٠٢٤) في «المجلة العلمية للمهن التربوية» أن البحث والتطوير (R&D) هو منهج بحثي يُستخدم لإنتاج منتج معين واختبار فعالية هذا المنتج، مع وجود نماذج متنوعة يمكن اختيارها وفقًا لاحتياجات الباحث، ومن بينها نموذج بورغ وغال، ونموذج D٤، ونموذج

²⁰ Peblian dan Farhan, *الابتكار في تعلم اللغة العربية: ترك الطر*.

²¹ Sholihah dkk., *TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*.

ADDIE. وسيكون لاختيار النموذج المناسب تأثير كبير على جودة المنتج

الناتج وعلى نجاح عملية التطوير ككل.^{٢٢}

٢. انواع نماذج التطوير

في البحث والتطوير في مجال التعليم توجد نماذج متنوعة للتطوير يمكن أن يتخذها الباحث مرجعا له ومع ان لها اطرار مختلفة فان الخمسة نماذج الاكثر شيوعا في الاستخدام تتمتع بمراحل جوهرية متشابهة وهي تحليل الاحتياجات والتصميم والتطوير والتقييم والتنفيذ واليك شرح كل نموذج من هذه النماذج:

أ) نموذج بورج وغال

نموذج بورج وغال هو اقدم نماذج التطوير واكثرها شمولاً وقد قدمه والتر آر بورج وميريديث د غال لأول مرة في عام ١٩٨٣ عبر كتاب "البحث التربوي مقدمة". وراى بورج وغال ان البحث التربوي لا يقتصر على جمع البيانات او تحليل العلاقات بين المتغيرات وانما ينبغي ايضا ان ينتج منتجات مادية تستطيع تحسين فعالية التعلم.^{٢٣}

يتكون هذا النموذج من ١٠ خطوات تطويرية وهي (١) البحث وجمع البيانات الاولية (٢) التخطيط (٣) تطوير المنتج الاولي (٤) التجربة الميدانية الاولية (٥) مراجعة المنتج (٦) التجربة الميدانية (٧) تحسين المنتج بعد التجربة الميدانية (٨) اختبار التنفيذ الميداني (٩) تحسين المنتج النهائي (١٠) النشر والتنفيذ. نموذج بورج وغال مناسب للتطوير الواسع النطاق والتكراري لان كل مرحلة من مراحل مصممة لضمان اختبار المنتج تجريبيا وتحسينه استنادا إلى التغذية الراجعة الميدانية بشكل متكرر.

ب. نموذج (٤) D فور دي

²² Mulyani dan Sholeh, "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab (Analisis Kontrastif Metode Pembelajaran Konvensional dan Kontemporer)."

²³ Sari dan Rozi, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ADOBE EXPRESS UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN KOSA KATA BAHASA ARAB.

نموذج ٤ D طور على يد تياغاراغان وسميل وسميل في عام ١٩٧٤ ويتكون من اربع مراحل رئيسية وهي التحديد والتصميم والتطوير والنشر. تركز مراحل التطوير في نموذج ٤ D على الجهود الرامية إلى تطوير اجهزة التعلم لا نموذج النظام التعليمي بشكل شامل.

ج. نموذج ديك وكاري

نموذج ديك وكاري هو نموذج تطوير تعليمي طور على يد والتر ديك ولو كاري ويتبع نهجا منهجيا في تصميم التعليم. يتكون هذا النموذج من ١٠ مكونات مترابطة ولا يجوز تجاوز اي منها لان كل مكون يعتبر جوهريا ومحددا لجودة المنتج الناتج.^{٢٤}

د. نموذج هانافين وبيك

نموذج هانافين وبيك هو نموذج تطوير يتكون من ثلاث مراحل رئيسية وهي تحليل الاحتياجات والتصميم والتطوير والتنفيذ. هذا النموذج مصمم خصيصا لتطوير الوسائل القائمة على التكنولوجيا والتعلم الرقمي. نموذج هانافين وبيك مناسب للوسائل القائمة على التكنولوجيا لانه يوفر اطارا شاملا في تصميم الخبرات التعليمية السياقية والملائمة ويساعد المعلمين في اجراء تحليل احتياجات التعلم وتطوير الاستراتيجيات القائمة على التكنولوجيا واجراء التقييم المستمر. ثبت ان استخدام هذا النموذج يعزز دافعية المتعلمين ومشاركتهم في التعلم.^{٢٥}

هـ. نموذج ADDIE

نموذج ADDIE هو النموذج الاكثر استخداما وتوصية في ابحاث تطوير وسائل التعلم لسهولة وتنظيمه ومرونته ADDIE. هو اختصار لخمس مراحل رئيسية وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

²⁴ Sabiq dkk., *Pengembangan Sistem Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Integrasi Nilai Islam untuk Pendidikan Bahasa Inggris dan Arab di Lingkungan Pesantren.*

²⁵ Putri, "7 Pengertian Media Pembelajaran Menurut Ahli."

يتميز نموذج ADDIE بالبساطة والمرونة مقارنة بالنماذج الأخرى. ومع ان النماذج الخمسة الموجودة تتمتع بمراحل جوهرية متشابهة فان نموذج ADDIE يعتبر الأكثر ملاءمة لاجتات تطوير وسائل التعلم على مستوى المدرسة الثانوية الاسلامية (ما) لانه يوفر هيكل عمل منظما وفي نفس الوقت يبقى مرنا ويسمح باجراء التقييم في كل مرحلة من مراحل التطوير بما يمكن من التحسين المستمر لجودة المنتج.

استنادا إلى شرح النماذج المتنوعة للتطوير المذكورة اعلاه فقد اختار هذا البحث نموذج ADDIE كنموذج تطوير مستخدم في تطوير وسيلة التعلم UNO Fi'il Play. يستند اختيار نموذج ADDIE إلى اعتبار ان هذا النموذج يتمتع بهيكل منظم وفي نفس الوقت يبقى مرنا وبالتالي فانه مناسب جدا للتطوير وسائل التعلم القائمة على ألعاب البطاقات التي تتطلب عمليات التصميم والتحقق والتقييم بشكل تدريجي. علاوة على ذلك فان نموذج ADDIE يسمح للباحث باجراء تحسينات على المنتج في كل مرحلة بما يضمن ان المنتج الناتج يكون صالحا وعمليا وفعالا حقا قبل تنفيذه لدى المتعلمين.^{٢٦}

ب) وسائل التعلم

١. تعريف وسائل التعلم

يُشتق مصطلح وسائل من الكلمة اللاتينية *medius* التي تعني حرفياً وسيط أو ناقل. وتلعب وسائل التعلم دوراً مهماً في تيسير عملية نقل المعلومات بين مرسل الرسالة ومتلقيها بشكل فعال. هناك اتجاهان يلعبان دوراً في الوسائط، وهما المرسل والمتلق وبالتالي فإن الوسائط تعمل كوسيط ينقل الرسالة من المرسل إلى المتلقي.^{٢٧}

في سياق التعليم، يختلف تعريف الوسائط التعليمية باختلاف الخبراء. وهناك أنواع متنوعة من الوسائط، مثل الوسائط المرئية والمسموعة والسمعية

²⁶ Miolo dkk., "Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab bagi Mahasiswa Pemula."

²⁷ Haptanti dkk., "Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia."

البصرية، والتي يلعب كل منها دورًا مهمًا في جذب اهتمام الطلاب، والتخلص من الملل، وتسهيل فهم المادة الدراسية. كما أن الاستخدام السليم للوسائط يساعد الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطًا في عملية التعلم. وفي الوقت نفسه، كانت الوسائط في البداية تعمل فقط كأداة مساعدة في أنشطة التعليم والتعلم، أي كوسيلة توفر تجربة بصرية للطلاب بهدف تعزيز الدافع للتعلم، وتوضيح وتبسيط المفاهيم المعقدة والمجردة لتصبح أكثر بساطة وواقعية وسهولة في الفهم، وبالتالي يمكن للوسائط أن تعمل على تعزيز قدرة الطلاب على الاستيعاب.^{٢٨}

وفي سياق تعلم اللغة العربية على وجه الخصوص، تُعد الوسائط أحد الركائز الأساسية التي لا غنى عنها في عملية تعلم اللغة العربية، لذا من المهم استخدام الوسائط المناسبة والمتوافقة مع الأهداف التعليمية المراد تحقيقها.^{٢٩}

٢. وظيفة الوسائط التعليمية

لا تقتصر وظيفة الوسائط التعليمية على كونها مجرد أدوات مساعدة بصرية فحسب، بل لها وظيفة أوسع نطاقاً وأكثر استراتيجية في عملية التعلم. وقد ثبت أن الوسائط التعليمية قادرة على تعزيز اهتمام الطلاب وتركيزهم وثقتهم بأنفسهم عند دراسة المواد التي يُعتبرونها صعبة، كما أن الاستخدام السليم لهذه الوسائط يمكن أن يشكل استراتيجية فعالة في جعل عملية التعلم أكثر جاذبية وقيمة.^{٣٠}

علاوة على ذلك، ثبت أن الوحدات الإلكترونية التفاعلية، باعتبارها أحد أشكال الوسائط التعليمية للغة العربية، قادرة على تعزيز دافع الطلاب بشكل ملحوظ، مما يدل على أن اختيار الوسائط التي تتناسب مع خصائص الطلاب

²⁸ Safitri dkk., *ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING*.

²⁹ Jauza dan Albina, *Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*.

³⁰ Agus Rustamana dkk., "Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan."

له تأثير مباشر على جودة عملية التعليم والتعلم. وفي سياق تعلم اللغة العربية على وجه التحديد، تتطلب وسائل تعليم اللغة العربية التي تركز على إتقان المهارات اللغوية الاستفادة من الحاستين الأكثر أهمية، وهما السمع والبصر.³¹

٣. أنواع الوسائط التعليمية

أصنف الخبراء وسائل التعلم إلى عدة فئات، وذلك استنادا إلى خصائصها وأشكال عرضها. وتقسم وسائل التعلم إلى ثلاثة أنواع رئيسية: الوسائل البصرية التي لا يمكن إلا رؤيتها، والوسائل السمعية التي لا يمكن إلا سماعها، والوسائل السمعية البصرية التي يمكن رؤيتها وسماعها في نفس الوقت. ولكل نوع من هذه الوسائل خصائص ووظائف مختلفة، تساهم في جوانب متنوعة من الخبرة التعليمية.³²

وأما شرح كل نوع من هذه الوسائل فهو كما يلي:

أ) الوسائل البصرية

الوسائل البصرية هي وسائل التعلم التي تنقل الرسالة والمعلومات عن طريق حاسة البصر. وتعرف الوسائل الجرافيكية بأنها وسائل ثنائية البعد، أي أن لها طولاً وعرضاً، وتكمن قيمة الوسائل الجرافيكية في قدرتها على جذب الانتباه، لذلك كثيراً ما تستخدم في التعليم لجعل أجواء التعلم أكثر ملاءمة. وفي سياق تعليم اللغة العربية، تشمل الوسائل البصرية أشكالاً متنوعة، مثل البطاقات المصورة، والملصقات الجدارية، وخرائط التصريف، والسيبورات التفاعلية، والتي يمكن أن تحول المواد المجردة إلى مادة أكثر خصوصية ومادية.³³

ب) الوسائل السمعية

³¹ Hidayat dan Nizar, "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM."

³² Intantri dkk., *Tinjauan Pustaka: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran IPA Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2019 – 2025*.

³³ Azizah dan Syarifah, "Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) E-Learning Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam."

الوسائل السمعية هي الوسائل التي تنقل رسالة التعلم عن طريق حاسة السمع. وتشمل هذه الوسائل التسجيلات الصوتية، والبودكاست، والمحاضرات الصوتية، والتي يمكن استخدامها لنقل المعلومات شفاهيا. وفي تعليم اللغة العربية، تعتبر الوسائل السمعية مفيدة جدا لتدريب المتعلمين على مهارة الاستماع ومخارج الحروف.

ج) الوسائل السمعية البصرية

الوسائل السمعية البصرية قادرة على تقديم صور متحركة ملونة، مزودة بنصوص تدعم إيصال الرسالة التعليمية بشكل أكثر شمولية. وفي تعليم اللغة العربية، تستطيع الوسائل السمعية البصرية، مثل فيديوهات التعلم والرسوم المتحركة التفاعلية، أن تكامل عنصري السمع والبصر في نفس الوقت، وبالتالي يمكن إيصال الرسالة التعليمية بشكل أكثر فعالية وتأثيرا في نفوس المتعلمين.³⁴

د) الوسائل القائمة على الألعاب (التلعبية / المجسمة)

إلى جانب الفئات الثلاث السابقة، هناك أيضا وسائل التعلم القائمة على الألعاب، أو الوسائل التلعبية، والتي تزداد تطورا في سياق تعليم اللغة العربية. ومن الوسائل التقليدية التي يمكن استغلالها في العملية التعليمية في المدارس: الوسائل الجرافيكية، والوسائل ثلاثية الأبعاد، واستخدام البيئة، والوسائل المطبوعة. كما تتميز بطاقات الوسائل كأحد أشكال الوسائل التلعبية ثلاثية الأبعاد بميزة خاصة، لأنها مادية، وقابلة للنقل، ويمكنها إشراك المتعلمين بشكل نشط من خلال التفاعل المباشر معها.

استنادا إلى تصنيف وسائل التعلم المتقدم ذكره فإن وسيلة التعلم UNO Fi'il Play المطورة في هذا البحث تصنف في فئة الوسائل البصرية التلعبية (المنسوبة إلى المجسمات) وذلك لأن UNO Fi'il Play تأتي على شكل بطاقات

³⁴ Andi Rustandi dan Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda."

مادية تنقل معلومات مادة تصريف الفعل الماضي والمضارع عن طريق حاسة البصر وفي نفس الوقت تشرك المتعلمين بشكل نشط من خلال التفاعل المباشر مع البطاقات خلال المباراة وتعتبر الوسائل التلعيبية مثل بطاقات الألعاب فعالة لأنها قادرة على تقديم خبرة تعليمية مادية وممتعة وقائمة على المشاركة وبالتالي يمكن للمتعلمين فهم المواد المجردة مثل أنماط تغير التصريف استناداً إلى الضمائر الأربعة عشر بشكل أكثر يسراً وتأثيراً في نفوسهم.

٤. معايير اختيار الوسائط التعليمية

يتطلب استخدام الوسائل التعليمية التوافق بين خصائص هذه الوسائل والسياق التعليمي المحدد. ويجب أن يأخذ اختيار الوسيلة المناسبة في الاعتبار عوامل متنوعة حتى تكون هذه الوسيلة فعالة حقاً في دعم تحقيق أهداف التعلم. يعد اختيار الوسائل التعليمية المناسبة من قبل المعلم أمراً بالغ الأهمية لتعزيز فعالية التعلم وتحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية، لذا فإن الفهم الجيد لأنواع الوسائل التعليمية للغة العربية يمكن أن يساعد المعلمين في تصميم وتنفيذ عملية تعليمية أكثر فعالية وجاذبية.^{٣٥}

في سياق تطوير وسيلة UNO Fi'il Play ، استند اختيار الوسيلة القائمة على لعبة الورق إلى ملاءمتها لخصائص طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثاني بمدينة كديري، الذين ثبت أنهم يحبون الأنشطة القائمة على الألعاب، فضلاً عن ملاءمتها لمواد تصريف الفعل الماضي والمضارع التي تتطلب تدريبات تكرارية وتفاعلية على المطابقة. يمكن للتعلم باستخدام الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب أن يُحدث تأثيراً إيجابياً وفوائد استثنائية في عملية التعلم، كما يمكنه تحفيز الاهتمام بالتعلم وزيادة دافع

³⁵ Alvian dkk., STRATEGI PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN ANALISIS KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK DAN TUJUAN PEMBELAJARAN.

الطلاب، لا سيما في تعلم اللغة العربية التي غالبًا ما يُنظر إليها على أنها مرهقة.^{٣٦}

ج) لعبة UNO

١. تاريخ ووصف لعبة UNO

تعد لعبة UNO واحدة من أشهر ألعاب الورق في العالم، ولها تاريخ طويل منذ ظهورها لأول مرة. ابتكر ميرل روبينز، صاحب صالون حلاقة في ولاية أوهايو بالولايات المتحدة الأمريكية، لعبة UNO لأول مرة في عام ١٩٧١. وقد نشأت هذه الفكرة من رغبته في ابتكار نسخة أبسط وأكثر متعة من لعبة الورق لعائلته، لا سيما لتبسيط قواعد لعبة كرايزي إيتس التي كانوا يلعبونها كثيرًا.^{٣٧}

كان ميرل وزوجته يؤمنان إيمانًا راسخًا باللعبة التي ابتكرها، لدرجة أنهما تحملًا تكاليف التصميم الاحترافي وإنتاج البطاقات من مالهما الخاص حتى يتمكنوا من بيعها للآخرين. اسم UNO نفسه مستمد من اللغة الإيطالية ويعني واحد، في إشارة إلى الهدف الرئيسي من اللعبة وهو أن يكون اللاعب أول من يتخلص من جميع البطاقات الموجودة في يده حتى يتبقى لديه بطاقة واحدة فقط. وإدراكًا منه للإمكانيات الهائلة التي تنطوي عليها لعبته، قام روبنز بطباعة أول ٥,٠٠٠ مجموعة من البطاقات وتسويقها محليًا، حتى نجح في جذب انتباه المستثمرين، ثم تم تسويقها على نطاق واسع

٢. مكونات وآلية لعبة UNO

تستخدم لعبة UNO مجموعة أوراق لعب خاصة تتألف من أنواع مختلفة من الأوراق لكل منها وظيفتها الخاصة. وتتمثل اللعبة في مطابقة الأوراق بناءً على اللون أو الرقم، مع وجود أوراق «إجراءات» إضافية يمكن أن تؤثر على

³⁶ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan."

³⁷ Walidain dan Buhaerah, "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Melalui Media."

سير اللعبة، مثل تخطي الدور، أو عكس الاتجاه، أو إجبار لاعب آخر على سحب ورقة.^{٣٨}

أما آلية اللعبة الأساسية في «أونو» فهي كما يلي: يحصل كل لاعب على سبع أوراق في بداية اللعبة، وتوضع الأوراق المتبقية في الوسط ككومة «السحب». تُقلب الورقة العلوية من كومة «السحب» لبدء اللعبة ككومة «التخلص». تبدأ اللعبة من اللاعب الموجود على يسار موزع الأوراق وتستمر في اتجاه عقارب الساعة. يجب على اللاعب أن يلقي بطاقة واحدة من يده تتطابق مع البطاقة الموجودة أعلى كومة التخلص من حيث اللون أو الرقم أو الرمز. إذا لم يكن لدى اللاعب بطاقة مطابقة، فيجب عليه سحب بطاقة واحدة من كومة السحب.^{٣٩} تتألف أوراق لعبة «أونو» من نوعين رئيسيين، وهما أوراق الأرقام وأوراق الإجراءات. تشمل أوراق الإجراءات في لعبة (+2) Draw Two: UNO التي تجبر اللاعب التالي على سحب ورقتين وتخطي دوره؛ و Reverse التي تعكس اتجاه اللعبة؛ و Skip التي تتخطى اللاعب التالي؛ و Wild التي تسمح للاعب باختيار اللون الذي سيلعب به في الجولة التالية؛ بالإضافة إلى (+4) Wild Draw Four التي تجمع بين وظيفة Wild وإجبار اللاعب التالي على سحب أربع أوراق. عندما يتبقى للاعب بطاقة واحدة فقط، يجب عليه أن يقول UNO قبل التخلص من تلك البطاقة.^{٤٠}

٣. إمكانات لعبة UNO كوسيلة تعليمية

إن شعبية لعبة UNO وبساطة آليات لعبها تجعلها ذات إمكانات كبيرة لتكييفها كوسيلة تعليمية. وقد نجحت ألعاب الورق المعدلة المستوحاة من «أونو» في خلق جو تعليمي أكثر نشاطاً وتفاعلية ومتعة. ارتفع متوسط اهتمام الطلاب بالتعلم من ٥٦٪ في المرحلة الأولية إلى ٧١٪ في الدورة الأولى، ووصل

³⁸ Walidain dan Buhaerah, "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Melalui Media."

³⁹ Novianti, "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab di MI Roudhotu Tolibin Pisang Indah."

⁴⁰ Hilmi, ANALISIS EFEKTIVITAS BERBAGAI JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENGAJARAN BAHASA ARAB.

إلى ٨٨٪ في الدورة الثانية، بزيادة إجمالية قدرها ٣٢٪، مما يثبت فعالية الوسائط القائمة على بطاقات «أونو» كاستراتيجية تعليمية مبتكرة.^{٤١}

في سياق تعلم اللغة العربية على وجه الخصوص، نجحت بطاقات UNO في التكيف مع العديد من الأبحاث. أثبتت دراسة تطوير الوسيلة التعليمية UNO Flip I'rab أن تعديل بطاقات UNO لتناسب سياق تعلم النحو يعد أمراً ملائماً وفعالاً، حيث أظهرت استبيانات التحقق من الصحة والاختبارات التجريبية ملاءمة هذه الوسيلة، في حين أثبت الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي وجود تحسن ملحوظ في فهم الطلاب لمواد الإعراب.^{٤٢} وعلى نفس المنوال، أثبت تطوير وسيلة تعليمية لتعلم اللغة العربية تستند إلى بطاقات UNO لطلاب المدارس الإعدادية فعاليتها في تحسين فهم المفردات وزيادة الحافز على التعلم، مما يدل على أن تكييف بطاقات «أونو» في سياق تعلم اللغة العربية يمثل ابتكاراً صالحاً وموثوقاً به.^{٤٣}

⁴¹ Septianto, *STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MAN 2 MODEL MEDAN*.

⁴² Winatha dan Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar."

⁴³ Uliyah dan Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab."