

الباب الرابع

نتائج البحث و التطوير

أ. عرض بيانات التجربة

تطوير وسيلة تعليمية UNO Fi'il Play في مادة اللغة العربية في هذا البحث يُهدف إلى ترقية فهم التلاميذ لمادة تصريف الفعل الماضي والفعل المضارع في عملية التعلّم. يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) مع المنتج المطوّر المتمثل في وسيلة تعليمية على شكل لعبة بطاقات UNO Fi'il Play التي سيتم تطبيقها في الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة كديري. تُطوّر الوسيلة التعليمية بشكل تدريجي وفقاً لإجراءات نموذج ADDIE. وفيما يلي خطوات تطويرها وهي: مرحلة التحليل ومرحلة التصميم ومرحلة التطوير ومرحلة التطبيق ومرحلة التقييم. وأما شرح كل خطوة من هذه الخطوات فهو كما يلي:

١. مرحلة التحليل (Analysis)

تُعَدّ مرحلة التحليل المرحلة الأولى في نموذج التطوير ADDIE وتهدف إلى تحديد المشكلات التي تحدث في عملية التعلّم وكذلك تحديد الاحتياجات التي يجب تلبيتها كأساس لتطوير المنتج. في هذه المرحلة أجرى الباحث الملاحظة والمقابلة القبلية مباشرة في الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة كديري في شهر أبريل ٢٠٢٦ م. وقد أُجريت المقابلة مع طرفين هما: مدرّس مادة اللغة العربية وممثل عن تلاميذ الصف الحادي عشر وذلك للحصول على صورة شاملة عن ظروف تعلّم تصريف الفعل الماضي والفعل المضارع في تلك المؤسسة. وتُعرض نتائج مرحلة التحليل من خلال مرحلتين فرعيتين فيما يلي:

أ) تحليل الاحتياجات

بناءً على نتائج المقابلة مع مدرّس مادة اللغة العربية للصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة كديري تمّ الحصول على عدد من النتائج المهمة التي تشكّل الأساس لاحتياجات تطوير الوسيلة التعليمية.

وقد أفاد المدرّس بأن المادة الأكثر صعوبة في الفهم والأبطأ في الاستيعاب من قبل التلاميذ هي البنية الصرفية (علم الصرف) وخاصة التصريف اللغوي للفعل المضارع وذلك لكثرة الأنماط المستمدة من أربعة عشر ضميرًا التي يجب تذكرها وتطبيقها بشكل دقيق في وقت واحد.

كما حدّد المدرّس أن العقبة الرئيسية في تعليم القواعد النحوية والصرفية تتمثّل في محدودية الوقت واستخدام الأساليب الرتيبة. فطريقة المحاضرة والإلقاء عن ظهر قلب التي كانت مُطبّقة طوال هذا الوقت كثيرًا ما تجعل التلاميذ يشعرون بالملل والضغط النفسي مما يجعل الحماس للتعلم صعب الاستمرار. وإلى جانب ذلك ورغم أن الكتب المدرسية المتوفرة تعتبر كافية من حيث المحتوى إلا أن طريقة عرضها التي لا تزال تقليدية على شكل جداول طويلة تُعدّ غير قادرة على توفير التحفيز التفاعلي للتلاميذ للتدرب بشكل فردي أو جماعي.

وعلاوة على ذلك، ذكر المدرّس أنه قد حاول تطبيق مسابقات قصيرة كشكل من أشكال التعلّم القائم على اللعب (game-based learning) ، إلا أنه لم يمتلك بعد وسيلة لعب منظمة ومنهجية، وخاصة تلك المصممة خصيصًا لمادة التصريف. وأكد المدرّس أيضًا أن الوسيلة التعليمية المثالية للمرحلة الثانوية الإسلامية في الوقت الحالي هي الوسيلة التي تحتوي على عناصر بصرية جذابة، وتكون تفاعلية، وتتضمن منافسة صحية، ويمكن استخدامها للتعلم الممتع (fun learning) دون أن تفقد جوهر المادة. ويعرب المدرّس عن أمله في وجود ابتكار في الوسائل التعليمية العملية التي تمكن التلاميذ من إتقان التصريف بشكل تلقائي من خلال التعويد الممتع.

ب) تحليل خصائص التلاميذ

أظهرت نتائج المقابلة مع ممثلي تلاميذ الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة كديري عددًا من النتائج التي عززت

بشكل متزايد مدى إلحاح تطوير وسيلة تعليمية مبتكرة. فقد اعترف غالبية التلاميذ بأنهم يعانون من الحيرة عند تغيير صيغة الفعل وفقاً للضمير، وخاصة أثناء الاختبارات الشفهية أو كتابة الجمل. ويشعر التلاميذ بوجود حمل معرفي مرتفع (*high cognitive load*) عند حفظ أنماط التصريف، ويميلون إلى حفظها فقط من أجل الامتحانات أو الإلقاء، لكنهم غالباً ما ينسونها بعد انتهاء المادة لعدم وجود تدريب مستمر وبطريقة مريحة.

كما اعترف التلاميذ بأنهم كثيراً ما يشعرون بالملل عندما يعتمد المدرّس فقط على الكتاب المدرسي وطريقة المحاضرة، لأنّ التعلّم من الجداول الموجودة في الكتاب يعتبر مملاً ويؤدي إلى فقدان التركيز بسرعة. ومن ناحية أخرى، صرّح التلاميذ بأنهم يفهمون المادة بشكل أسرع من خلال الأنشطة البصرية والممارسة المباشرة، ويفضلون كثيراً التعلّم في مجموعات لأنهم يشعرون بمزيد من الجرأة للمحاولة دون خوف من أن يُحاكموا من قبل المدرّس.

ومن النتائج المثيرة للاهتمام أيضاً أن جميع التلاميذ تقريباً اعترفوا بأنهم على دراية بأنواع مختلفة من ألعاب البطاقات، بما في ذلك لعبة UNO، وأعربوا عن حماس كبير لفكرة تحويل التعلّم إلى لعبة تنافسية. ووفقاً لرأيهم، فإن وجود عنصر الفوز والخسارة في التعلّم من شأنه أن يحفز الدقة والحماس في فهم المادة. ويأمل التلاميذ ألا تُعتبر مادة اللغة العربية بعد الآن مادة مرهقة، واقترحوا وجود تنوع في الأنشطة الصفية التي تتضمن ألعاباً أو وسائل إيضاحية يمكن اللعب بها معاً، بحيث تصبح الفصول الدراسية أكثر حيوية وديناميكية. بناءً على نتائج تحليل الاحتياجات وتحليل خصائص التلاميذ المذكورة أعلاه، يمكن استنتاج وجود فجوة كبيرة بين احتياجات تعلّم تصريف الفعل الماضي والفعل المضارع وظروف الوسيلة التعليمية المتاحة حالياً في الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة كديري. وتشمل هذه الفجوة ما يلي: (١) تدني فهم التلاميذ لأنماط الضمائر الأربعة عشر في

التصريف اللغوي؛ (٢) شعور التلاميذ بالملل تجاه الأساليب التقليدية القائمة على الحفظ والإلقاء؛ (٣) عدم توفر وسيلة تعليمية قائمة على اللعب ومنظمة ومنهجية بشكل خاص لمادة تصريف الأفعال؛ و (٤) ارتفاع اهتمام وحماس التلاميذ نحو التعلّم القائم على ألعاب البطاقات، وخاصة UNO .

وهذه النتائج هي التي تشكّل الأساس الرئيسي للباحث لتطوير الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play كحل مبتكر قادر على تلبية جميع هذه الاحتياجات بشكل شامل. وبهذا، تكون هذه المرحلة من التحليل بمثابة قاعدة قوية لتنفيذ المرحلة التالية، وهي مرحلة التصميم .

٢. مرحلة التصميم (Design)

تُعَدّ مرحلة التصميم المرحلة الثانية في نموذج التطوير ADDIE ، ويتم تنفيذها بعد الحصول على البيانات والاستنتاجات من مرحلة التحليل. في هذه المرحلة، يقوم الباحث بتصميم المفهوم الأولي للوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play بشكل شامل قبل الدخول في عملية الإنتاج. ويتم التصميم بناءً على النتائج التي تمّ الحصول عليها في مرحلة التحليل، وهي احتياجات تلاميذ الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة كديري إلى وسيلة تعليمية لتصريف الفعل الماضي والفعل المضارع تكون تفاعلية، وبصرية، وقائمة على اللعب.

تشمل مرحلة التصميم في هذا البحث عددًا من الأنشطة الأساسية، وهي: تصميم مكوّنات البطاقات، وتحديد آلية اللعب، وإعداد مادة التصريف التي ستُدرج في البطاقات، وتصميم المظهر البصري (التخطيط) للبطاقات، وكذلك إعداد دليل اللعبة. وقد جُمعت جميع هذه التصميمات في شكل نموذج أولي (بروتوتايب) ولوحة القصة (ستوري بورد) كإطار مرجعي سيتم تحقيقه في مرحلة التطوير. وفيما يلي التصميم الأولي للوسيلة التعليمية UNO

أ. مواصفات المنتج

الجدول ٤,١ مواصفات المنتج

الرقم	المادة	الوصف
١	المادة	ورق أرت كارتون ٢٦٠
٢	الحجم	سم ٦,٤ × سم ٨,٩
٣	العدد	بطاقة ١١٦

ب. التصميم البصري ومحتوى البطاقات

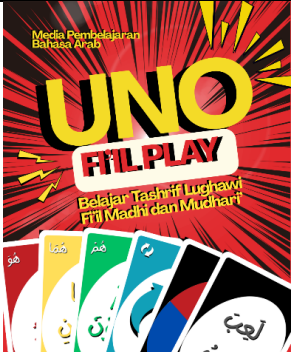
اختار الباحث تطبيق Canva كبرنامج رئيسي في تصميم الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play نظرًا لمزاياه في جوانب إمكانية الوصول والوظائف لتطوير الوسائل التعليمية. يوفر Canva ميزات متنوعة للتصميم الجرافيكي البديهي بواجهة تعتمد على السحب والإفلات (drag-and-drop)، مما يتيح للباحث إنشاء تخطيط (layout) للبطاقات بدقة واتساق دون الحاجة إلى مهارات تصميم متقدمة كما هو الحال في البرامج الاحترافية الأخرى. بالإضافة إلى ذلك، فإن توفر الآلاف من الأصول البصرية المتمثلة في الأيقونات، والخطوط الكتابية، ولوحات الألوان المتنوعة، يساعد الباحث بشكل كبير في تحقيق مؤشرات الجمالية التي يطلبها خبير الوسائل، بحيث تكون البطاقات الناتجة ذات جاذبية بصرية عالية لتلاميذ المدرسة الثانوية الإسلامية.

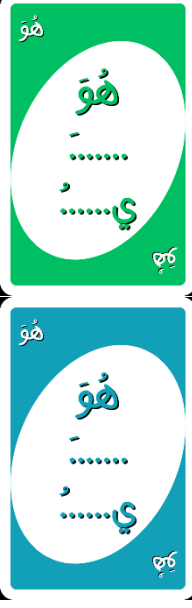
أما الأسباب التقنية التي تقوم عليها اختيار Canva فهي قدرته على الحفاظ على جودة دقة التصميم حتى مرحلة الطباعة. يدعم Canva تصدير الملفات بصيغة PDF Print مع ملف لوني CMYK ثابت، مما يضمن أن الألوان التمثيلية على البطاقات مثل الألوان المميزة بين الضمائر لا تتعرض للتدهور أو التغيير عند طباعتها على ورق Art Carton. كما أن سهولة ميزات التعاون والتخزين السحابي في Canva تتيح للباحث إجراء مراجعات التصميم بسرعة ومرونة.

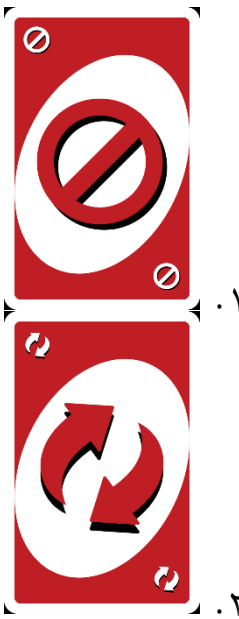
وبهذا، فإن استخدام Canva لا يسرّع فقط عملية الإنتاج المادي للوسيلة، بل
يضمن أيضاً أن المنتج النهائي يلبي معايير الجودة للوسيلة التعليمية الاحترافية
والمنهجية.

ولصنع الوسيلة التعليمية "Fair Play Rules"، قام الباحثون بإجراء عدة
تصاميم للوسيلة التعليمية.
(١) تصميم ورقة التعليمات

الجدول ٤,٢ تصميم ورقة التعليمات

 تصميم الغلاف الخلفي	 تصميم الغلاف الأمامي
 تصميم صيغة الفعل الماضي والفعل المضارع	 تصميم عرض مكونات البطاقة

الشكل البيضاوي، بالإضافة إلى اسم الضمير في كل زاوية لتسهيل حمل البطاقة على اللاعبين أثناء سير اللعبة. ٣. لكل اسم ضمير ٤ بطاقات بألوان مختلفة وهي: الأحمر، والأصفر، والأخضر، والأزرق. ٤. عدد بطاقات أسماء الضمائر وصيغها هو ١٤ ضميراً في ٤ ألوان (٤ × ١٤) أي ٥٦ بطاقة. ٥. يقوم اللاعب بلعب البطاقة أو إخراجها بمفهوم: أ) تساوي اسم الضمير، أو ب) تساوي اللون			
---	---	--	--

١. يحتوي محتوى البطاقة على الفعل الماضي والفعل المضارع. ٢. تُستخدم البطاقة كمرجع للتصريف في اللعبة. ٣. بطاقة الفعل ذات لون أسود (محايد) يمكن لعبها مع أي لون من البطاقات. أ) عدد بطاقات الفعل في هذه اللعبة هو ٢٨ بطاقة.		بطاقة الفعل الماضي والمضارع	٢
عدد البطاقات الخاصة ١٦ بطاقة، حيث لكل بطاقة ٤ ألوان فيما عدا بطاقة زيادة +٤. ١. بطاقة التوقف (Skip) تعني أن اللاعب التالي يُتجاوز (لا يحق له اللعب). ٢. بطاقة الإعادة		البطاقات الخاصة	٣

(Reverse) تعني أن اتجاه اللعبة ينعكس. ٣. زيادة +٢: على اللاعب التالي أن يأخذ بطاقات بعدد الرقم ولا يحق له اللعب. وإذا كان لدى اللاعب التالي بطاقة زيادة أيضًا، فيجوز له إخراجها. ٤. زيادة +٤: يحق للاعب تغيير لون البطاقة على الطاولة بحرية، وعلى اللاعب التالي أن يأخذ بطاقات بعدد الرقم ولا يحق له اللعب. وإذا كان لدى اللاعب التالي بطاقة زيادة أيضًا، فيجوز له إخراجها. ٥. اختيار اللون (Wild) يعني أن اللاعب يحق له تغيير	٣.  ٤.  ٥. 		
--	--	--	--

لون البطاقة على الطاولة بحرية.			
-----------------------------------	--	--	--

(٣) آلية اللعبة

(أ) الاستعداد للعب

١. يبلغ عدد اللاعبين من ٢ إلى ٦ أشخاص.
٢. تُخلط جميع البطاقات خلطاً عشوائياً.
٣. يحصل كل لاعب على ٧ بطاقات.
٤. يتم اختيار بطاقة ضمير واحدة عشوائياً لتكون مرجعاً للفعل الذي سيتم لعبه.

٥. توضع البطاقات المتبقية مقلوبة في المنتصف ككومة للسحب (Draw Pile).

٦. تُؤخذ بطاقة واحدة من أعلى الكومة وتوضع مكشوفة كبطاقة بداية.

(ب) طريقة اللعب

١. يجب على اللاعب الأول إخراج بطاقة تطابق البطاقة المكشوفة على الطاولة من حيث نفس اللون، أو نفس الفعل.
- (ب) عند إخراج البطاقة، يجب على اللاعب أن يلفظ تغييرات الفعل الماضي والفعل المضارع وفقاً للضمير والصيغة المذكورة في البطاقة السوداء. مثال: إذا كانت البطاقة السوداء على الطاولة هي الضمير "أَنْتَ" وأخرج اللاعب البطاقة الخضراء (دَرَسَ يَدْرُسُ)، فعلى اللاعب أن يصرخ: "دَرَسْتَ تَدْرُسُ".
- (ج) إذا لم يكن لدى اللاعب بطاقة مناسبة، فعليه أن يأخذ بطاقة واحدة من الكومة. إذا كانت تلك البطاقة مناسبة، فيجوز له لعبها فوراً.

٢. صرخة "حُطاً!" تعني أنه إذا أخطأ أي لاعب في لفظ التصريف، يجوز للاعب آخر يلاحظ ذلك أولاً أن يصرخ "حُطاً!". وعلى اللاعب المخطئ أن يأخذ بطاقة إضافية واحدة كعقوبة.

ت) قواعد البطاقات الإجرائية والخاصة

١. التوقف (Skip) يعني أن اللاعب التالي يُتجاوز (لا يحق له اللعب)
٢. الإعادة (Reverse) تعني أن اتجاه اللعبة ينعكس.
٣. زيادة $2+/4$ تعني أن اللاعب التالي ملزم بأخذ بطاقات بعدد الرقم ولا يحق له اللعب.
٤. اختيار اللون (Wild) يعني أن اللاعب يحق له تغيير لون البطاقة على الطاولة بحرية.

ث) طريقة الفوز

١. صرخة "UNO!" إذا بقيت في يد اللاعب بطاقة واحدة، فعليه أن يصرخ "UNO!". وإذا نسي وسبقه لاعب آخر، فعليه أن يأخذ بطاقتين.
٢. اللاعب الذي يكون أول من يُنهي جميع البطاقات في يده يُعلن فائزاً رئيسياً.

٤) إنتاج الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play

(١) عرض دليل اللعبة

الصورة ١, ٤ صورة دليل اللعبة



(٢) عرض بطاقات UNO

الصورة ٢, ٤ صورة بطاقات UNO Fi'il Play



(٣) عرض غلاف UNO Fi'il Play

(أ) الواجهة الأمامية

الصورة ٣, ٤ صورة الغلاف الأمامي



(ب) صورة الغلاف الخلفي

الصورة ٤, ٤ صورة الغلاف الخلفي



٣. مرحلة التطوير (Development)

في هذه المرحلة، يقوم الباحث بإنتاج وتأليف الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play بناءً على التصميم الذي تم إعداده سابقاً. يقوم الباحث بطباعة تصميم دليل اللعبة، وبطاقات UNO ، والغلاف. وتنتج هذه المرحلة الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play التي تكون جذابة للتلاميذ، وقادرة على ترقية فهمهم لمادة التصريف اللغوي للفعل الماضي والفعل المضارع.

(أ) إجراء المراجعة التكوينية

تُجرى المراجعة التكوينية أثناء إجراء التجربة على مجموعة صغيرة في استخدام الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play. ويقوم الباحث بتحليل عملية اللعب، والتصميم، والمادة الموجودة في الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play.

(ب) نتائج التحقق من المادة والوسيلة والبناء

١. التحقق من قبل خبير المادة

خبير المادة في هذا البحث هو الأستاذة بوتري خوليدا، الماجستير في التربية، وهي محاضرة في جامعة الإسلامية الحكومية الشيخ واصل كديري. في مرحلة التحقق من المادة، أظهرت نتائج الاستبانة نسبة مئوية

بلغت ١٠٠٪ بفئة "صالحة جدًا". وقد قدّمت تصحيحات على أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

٢. التحقق من قبل خبير الوسيلة

خبير الوسيلة في هذا البحث هو الأستاذة الدكتورة يويون زنيروه، الماجستير في التربية، وهي محاضرة في جامعة الإسلامية الحكومية الشيخ واصل كديري. أظهرت نتائج هذا التحقق نسبة مئوية بلغت ٩٤٪ بفئة "صالحة جدًا". وقدّمت اقتراحًا بالمراجعة يتمثل في تغيير نوع الخط على البطاقات.

٣. التحقق من البناء

خبير البناء في هذا البحث هو الأستاذ محمد شمس المعارف، الماجستير في التربية، وهو محاضرة في جامعة الإسلامية الحكومية الشيخ واصل كديري، وهو خبير في تطوير الوسائل. وبناءً على نتائج التحقق، تم الحصول على نسبة مئوية بلغت ٩٨٪ بفئة "صالحة جدًا"، مع مراجعة إضافية تتمثل في تغيير مسار دليل اللعبة.

٤. مرحلة التطبيق (Implementation)

قد اجتازت هذه الوسيلة مرحلة التحقق والمراجعة، ثم أُجريت التجربة بعد ذلك في تاريخ ٢٦ مايو ٢٠٢٦م في الصف الحادي عشر-١٣. والهدف من تجربة المنتج هو تحديد ما إذا كانت وسيلة UNO Fi'il Play قادرة على ترقية فهم التلاميذ لمادة التصريف اللغوي للفعل الماضي والفعل المضارع في الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة كديري.

تبدأ عملية التعلم في مرحلة التنفيذ بأنشطة تمهيدية تهدف إلى تهيئة استعداد المتعلمين في الصف التجريبي. يفتح المعلم الدرس بالسلام ويقود الدعاء الجماعي ويتحقق من حضور المتعلمين ويقدم استهلالاً موجزاً حول أهمية دراسة قواعد اللغة العربية قواعد خاصة مادة التصريف اللغوي للفعل الماضي والفعل المضارع. وفي هذه

الجلسة يقدم المعلم أيضا التحفيز ويوضح اهداف التعلم المرجوة وهي تمكين المتعلمين من تحديد وتغيير صيغ الأفعال بناء على ١٤ تغييرا للضماير بشكل ديناميكي من خلال وسيلة لعبة البطاقات. وقبل الدخول إلى النشاط الاساسي يوزع المعلم أولا ورقة الاختبار القبلي لقياس القدرات الاولى للمتعلمين تجاه المادة التي ستدرس.

عند الدخول إلى النشاط الاساسي يتم توجيه التعلم باستخدام مدخل-Game Based Learning والألعاب من خلال وسيلة UNO Fi'il Play. يبدأ المعلم بتقديم عرض موجز للمادة بشكل سياقي حول انماط تغير التصريف اللغوي كتنشيط لذاكرة المتعلمين. بعد ذلك يعرف المعلم وسيلة التعلم UNO Fi'il Play ويشرح وظيفة مكونات البطاقات ويعرف القواعد الرسمية للعبة. ثم يقسم المتعلمون في الصف التجريبي إلى عدة مجموعات صغيرة غير متجانسة حيث تتسلم كل مجموعة مجموعة واحدة من بطاقات اللعبة. وطوال مدة اللعب يتناوب كل متعلم في اخراج البطاقة مع نطق التصريف المناسب وفق تعليمات الضمير الموجود على تلك البطاقة. يصبح جو الفصل أكثر تنافسية وتفاعلية بسبب وجود آلية عقاب تتمثل في سحب بطاقات اضافية إذا اخطأ المتعلم في نطق التصريف وكذلك وجود عنصر التعاون بين اعضاء المجموعة لتصحيح اخطاء زملائهم بشكل طبيعي.

تنتهي عملية التعلم بجلسة ختامية تعمل كمراجعة وتقييم لسير اللعبة. يلخص المعلم مع المتعلمين النقاط الرئيسية لتغيرات بنية الافعال التي تم ممارستها طوال مدة لعبة البطاقات. يقدم المعلم تعزيزا اكاميا وتقديرا للمشاركة النشطة للمتعلمين ويوضح بعض الاخطاء النطقية للتصريف التي ظهرت اثناء عملية اللعب. وفي نهاية اللقاء في مرحلة التنفيذ هذه يوزع المعلم ورقة الاختبار البعدي المكافئة للاسئلة السابقة لقياس مستوى تحسن الفهم وفعالية الوسيلة بعد تقديم التدخل. ثم تختتم عملية التعلم رسميا بالدعاء الجماعي والسلام الختامي

أما هدف تجربة المنتج فهو جمع بيانات درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي من الفصل التجريبي. وإلى جانب الفصل التجريبي، قام الباحث أيضًا بجمع بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل الضابط باستخدام الطريقة التقليدية. **التجريبي والفصل الضابط:**

٥. مرحلة التقييم (Evaluation)

أ. تحديد معايير التقييم

تُستخدم معايير التقييم في هذا البحث لتحديد مدى نجاح الوسيلة التعليمية في ترقية فهم التلاميذ لمادة التصريف اللغوي للفعل الماضي والفعل المضارع في الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة كديري. وفيما يلي عرض لمعايير التقييم

الجدول ٤, ٤ معايير التقييم

الرقم	مرحلة ADDIE	معايير التقييم
١	التحليل	ملاءمة تحقيق التعلم، وأهداف التعلم، والاحتياجات، وخصائص التلاميذ.
٢	التصميم	إعداد تصميم الوسيلة، ووحدة التدريس، واختيار الاستراتيجية، بالإضافة إلى حصر الوسائل.
٣	التطوير	تقييم جودة الوسيلة وكذلك التحقق من قبل المدرس/الخبير المصادق.
٤	التطبيق	الجاهزية، والتطبيق، وسير التنفيذ، ودعم الموارد أثناء التجربة.

ب. اختيار أدوات التقييم

الجدول ٤,٥ أدوات التقييم

الرقم	مرحلة ADDIE	أدوات التقييم
١	التحليل	مقابلة مدرّس اللغة العربية للصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة كديري، وملاحظة عملية التعلّم في الفصل.
٢	التصميم	تحليل المادة، وورقة التحقق من قبل المشرف.
٣	التطوير	ورقة التحقق من خبير الوسيلة، وخبير المادة، وخبير البناء.
٤	التطبيق	نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

ت. إجراء التقييم

التقييم المستخدم في مرحلة التحليل يتمثل في تحقيق التعلم، وأهداف التعلم، والاحتياجات، وخصائص التلاميذ. وقد توافقت مادة تصريف الفعل الماضي والفعل المضارع مع مؤشرات تحقيق التعلم وأهداف التعلم في المنهج الدراسي. وقد ثبت أن التلاميذ بحاجة إلى وسيلة تفاعلية لتقليل عبء حفظ الضمائر الأربعة عشر.

أما التقييم في مرحلة التصميم فيتمثل في طباعة البطاقات، وإعداد قواعد اللعب، والاختبار القبلي، والاختبار البعدي.

وأما التقييم في مرحلة التطوير فهو أن المنتج المادي لبطاقات UNO قد صرح بصلاحيته للتجربة بعد اجتيازه التحقق التكويني من قبل خبير المادة (فيما يتعلق بالدقة اللغوية) وخبير الوسيلة (فيما يتعلق بجمالية التخطيط).

وأما التقييم في مرحلة التقييم فهو أن بطاقات UNO Fi'il Play قد لعبت بنجاح من قبل تلاميذ الفصل التجريبي بشكل مجموعات، وحصلوا على نتائج الاختبار البعدي التي ارتفعت عن نتائج الاختبار القبلي. وليس ذلك فحسب، بل إن الفصل الضابط أيضاً عزز الاستنتاج بأن استخدام وسيلة UNO Fi'il Play يحقق فروقاً ذات دلالة إحصائية مقارنة بالطريقة التقليدية.

وفيما يلي نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي :

الجدول ٤,٦ نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للصف

الحادي عشر-١٣ (الفصل التجريبي)

الرقم	الاسم	الفصل التجريبي	
		الاختبار البعدي	الاختبار القبلي
١	أحمد فوزان سلطان الأمين	٤٠	٩٥
٢	أستي تزكية المولى	٥٠	٩٠
٣	باغاس دوي ويجاكسونو	٦٠	٩٥
٤	دقي أويما بوترا سيف الدين	٥٥	١٠٠
٥	دانيار فوجي ستيا	٥٠	٩٠
٦	ديدي بوترا براتاما	٧٠	٩٥
٧	إيلفا أيو فايدا ل.	٧٠	١٠٠
٨	فائقة عدني نور فاطحة	٧٥	١٠٠
٩	فقيه محمد	٥٠	٩٠
١٠	فارا نازلا أوليانا زهراني	٥٥	٨٥
١١	فتحية وردة الزهرا	٤٠	٨٥
١٢	فتح الأمين شفا حميدة المنان	٧٠	٩٥
١٣	فوزية أوليا نيسا	٤٠	٧٥

١٤	إيرما مهاراني ترينارتو	٤٠	٨٥
١٥	كاميليا حسيا موليدة	٨٠	١٠٠
١٦	خانزة تقيّة نيلا نزار	٧٠	٩٠
١٧	م. كنزل الفكري	٧٥	١٠٠
١٨	مهديّة نجية كاميلة الجي	٦٥	٩٠
١٩	موليدة ندليفة سفارة	٨٠	١٠٠
٢٠	موخ فخري ميرزا كفابي	٤٠	٨٠
٢١	موخ. دوي فاجر موليا	٧٠	٩٠
٢٢	مح. ضليع الأولياء عين ع.ب.أ	٤٥	٨٠
٢٣	محمد رفيع ترميديا	٧٥	٩٥
٢٤	محمد ريفان زكريا	٧٥	١٠٠
٢٥	محمد زكي فؤادي روي	٥٠	٧٠
٢٦	نائلة روضة الجنة الزهرا	٩٥	٩٥
٢٧	نائلة فتحيّة الرحمة	٩٠	١٠٠
٢٨	رفقي محمد أزكا	٤٠	٨٥
٢٩	تانيا فارا سالسا بيلا	٩٥	٩٥
٣٠	يولي ألسا بنت عارفة	٩٠	١٠٠
	المتوسط	٦٣,٣٣	٩١,٦٧

الجدول ٤,٧ نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للصف

الحادي عشر-١٣ (الفصل التجريبي)

الرقم	الاسم	الفصل التجريبي	
		الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	عائشة زهراء نور الواحدي	٩٥	٣٠

٢	ألميرة جهاراني	٨٠	٩٥
٣	أرومي حنان فؤادي	٥٠	٩٠
٤	أوليا أذكيا ياسمين	٧٠	١٠٠
٥	عائشة	٥٥	٩٥
٦	أزكا هلالنا	١٥	٣٥
٧	ديفينا دياستا دوي	٦٠	٩٠
٨	فهمي ساتريا نوفال ويدودو	٥٠	٩٠
٩	فرييل هندر أريا بوترا مولانا رزقي	٤٠	٨٠
١٠	فردوسي أوليا شعباني	٦٠	٦٠
١١	هزاراوي أوريل هارسونو	٩٠	١٠٠
١٢	إمتنان ناتس زهراء	٥٥	٩٥
١٣	كاليا قميرة بالوبي	١٠٠	٩٥
١٤	م. رياض فردوسي ملكاي بوترا	٦٠	٨٥
١٥	م. سيف عمر محمود	٢٥	٦٠
١٦	مولانا إحسان بوترا	٥٠	٧٥
١٧	مفتاح النجاح	٣٠	٨٥
١٨	محمد زين العاشقين	٧٥	٨٥
١٩	نائلة رحمة سهيلة	٣٠	٧٥
٢٠	نشوى رحيمة نور القلب	١٠٠	١٠٠
٢١	نحها نور عزيزة الزهراء	٨٥	١٠٠
٢٢	رجوة تسمر نجيبا كياسة طاهرة	٣٠	٧٠
٢٣	رزقة دوي نور فايضة	٧٠	٨٠
٢٤	سلمى يسريا زينا مالك	٧٠	٩٠
٢٥	صدقيا زهداني	٤٥	٨٠

٢٦	شفاء الفتح عننيسا	٥٥	٩٠
٢٧	ثليثة إلسيا رحدة العيش	٣٥	٨٥
٢٨	زبرينة أزمي فتح النبيلة	٥٠	٨٥
٢٩	زلفة نورا فاهما زهراء	٩٥	٨٥
٣٠	زفيرة ثيا ديفوتا أ	٩٠	٩٥
	المتوسط	٥٨,٣٣	٨٤,٨٣

ب. تحليل البيانات

١. تحليل جدارة الوسيلة

أ. التحقق من خبير المادة

تمَّ التحقق من المادة بواسطة محاضرة جامعة الإسلامية الحكومية الشيخ واصل كديري، وهي الأستاذة بوتري خوليدا، الماجستير في التربية، وذلك في تاريخ ٢٢ مايو ٢٠٢٦ م. والبيانات التي تمَّ الحصول عليها من خبير المادة هي كما يلي:

الجدول ٤,٨ التحقق من خبير المادة

الرقم	الجانب	فقرات السؤال	الدرجة
١	ملاءمة المادة مع المنهج الدراسي	مادة تصريف الفعل الماضي والفعل المضارع ملائمة لمؤشرات تحقيق التعلم (CP) للصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية.	٥
		تغطية الضمائر الأربعة عشر في التصريف اللغوي مقدمة بشكل كامل وفقًا للمنهج الدراسي.	٥

الرقم	الجانب	فقرات السؤال	الدرجة
		المادة ذات صلة باحتياجات تعلم علم الصرف في المدرسة الثانوية الإسلامية.	٥
٢	دقة المادة	كتابة الفعل الماضي على البطاقة مطابقة لقواعد علم الصرف الصحيحة.	٥
		كتابة الفعل المضارع على البطاقة مطابقة لقواعد علم الصرف الصحيحة.	٥
		كتابة الضمائر الأربعة عشر على البطاقة دقيقة ولا تسبب التباسًا.	٥
		الحركات (الشكل) على كل فعل مكتوبة بشكل كامل ودقيق.	٥
٣	عرض المادة	مادة التصريف معروضة بشكل موجز وسهل الفهم للمتعلمين.	٥
		عرض المادة على البطاقة يحفز المتعلمين على التفكير النشط والتحليلي.	٥
		المادة تدعم تحقيق فهم المتعلمين لجميع أنماط تصريف الفعل.	٥
٥٠	المجموع		

بناءً على الجدول الخاص بنتائج التحقق من خبير المادة، يمكن معرفة أن مجموع الدرجات التي تم الحصول عليها هو ٥٠. ومن نتيجة مجموع الدرجات يمكن حساب النسبة المئوية لجدارة الأداة باستخدام الصيغة التالية:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

الوصف:

$$\begin{aligned} P &: \text{النسبة المئوية للجدارة} \\ \sum x &: \text{الدرجة التي تم الحصول عليها} \\ n &: \text{الدرجة القصوى} \end{aligned}$$

نتيجة التحقق:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P = 50 \times 100\%$$

بناءً على نتائج حساب النسبة المئوية المذكورة أعلاه، حصل تقييم خبير المادة على درجة ٥٠ بنسبة مئوية ١٠٠٪ بمقيار جدارة "صالحة جداً"، مع بعض المراجعات الإضافية على أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

ب. التحقق من خبير الوسيلة

تمَّ إجراء التحقق من هذه الوسيلة بواسطة الأستاذة الدكتورة يويون زنيروه، الماجستير في التربية، وذلك في تاريخ ١٩ مايو ٢٠٢٦ م. وفيما يلي نتائج التحقق من خبير الوسيلة:

الجدول ٩, ٤ نتائج التحقق من خبير الوسيلة

الدرجة	السؤال	الجانب	رقم
٥	جودة مادة البطاقات (السماكة، والمتانة، والأمان أثناء الاستخدام)	التصميم المادي	١
٥	حجم البطاقات مناسب ومريح للإمساك بها ولعبها من قبل الطلاب	ومظهر البطاقة	
٣	التصميم المرئي للبطاقات (الألوان، والرسوم التوضيحية، والتخطيط) وكذلك الطباعة (نوع الخط، والحجم، وسهولة القراءة) باللغة العربية جذابة ولا تسبب أي إرباك		
٤	الوسيلة تتوافق مع نظرية التعلم القائم على (Game Based Learning) الألعاب	مدى ملاءمة	٢
٥	يمكن استخدام الوسيلة مرارًا وتكرارًا دون أن تتأثر جودتها المادية	الوسيلة كأداة	
٥	كتاب إرشادات اللعبة مكتوب بوضوح وإيجاز وسهولة الفهم	تعليمية	
٥	يمكن استخدام الوسيلة دون الحاجة إلى أجهزة إضافية	سهولة الاستخدام	٣
٥	الوسيلة سهلة التخزين والحمل (قابلة للنقل)		
٥	يمكن للمعلم تشغيل الوسيلة دون الحاجة إلى تدريب خاص		
٥	يمكن للطلاب فهم طريقة اللعب بسرعة بعد قراءة كتاب الإرشادات		
٤٧	المجموع		

بناءً على الجدول الخاص بنتائج التحقق من خبير الوسيلة، يمكن حساب النسبة المئوية لجدارة الأداة من خلال الدرجة التي تم الحصول عليها باستخدام الصيغة التالية:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

الوصف:

P : النسبة المئوية للجدارة
 $\sum x$: الدرجة التي تم الحصول عليها
 n : الدرجة القصوى
 نتيجة التحقق:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

بناءً على نتائج حساب النسبة المئوية المذكورة أعلاه، حصل تقييم خبير المادة على درجة ٤٧ بنسبة مئوية ٩٤٪ بمقيار جدارة "صالحة جداً".
 ج. التحقق من البناء

تم إجراء التحقق من البناء بواسطة الأستاذ شمس المعارف، الماجستير في التربية، وهو محاضر في جامعة الإسلامية الحكومية الشيخ واصل كديري، وذلك في تاريخ ٢٥ يونيو ٢٠٢٦ م. والبيانات التي تم الحصول عليها من التحقق من البناء هي:

الجدول ٤,١٠ نتائج التحقق من البناء

رقم	الجانب	السؤال	الدرجة
١	مبدأ التعلم القائم على	تم تصميم الوسيلة التعليمية على أساس أسلوب اللعب الذي يشجع على	٥

	المشاركة النشطة (active engagement) لدى المتعلمين	الألعاب (المشاركة النشطة)	
٥	تحفز مسار اللعبة المتعلمين على التفكير بسرعة ودقة، وعلى معالجة مواد التصريف بشكل نشط		
٥	تسهل الوسيلة تكرار المواد (repetitive practice) بشكل طبيعي من خلال ديناميكيات اللعبة		
٥	تخلق الوسيلة جوًا تعليميًا ممتعًا (fun learning) دون إغفال جوهر المادة		
٥	قواعد اللعبة منظمة ومنهجية، مما يخلق تجربة تعليمية منظمة		
٥	تشجع الوسيلة على التفاعل الاجتماعي والتعاون (collaborative learning) بين المتعلمين	٢ مبادئ التعلم القائم على الألعاب (التعاون والتفاعل الاجتماعي)	
٣	تساهم الألعاب الجماعية في خفض مستوى القلق اللغوي لدى الطلاب		
٥	تشجع الوسيلة الطلاب على تصحيح أخطاء بعضهم البعض وتقديم الملاحظات بين اللاعبين		
٥	تخلق ديناميكيات اللعبة الجماعية جوًا تعليميًا نشطًا وحيويًا وديناميكيًا في الفصل		

٥	تساعد الوسيلة في بناء ثقة الطلاب بأنفسهم في استخدام قواعد التصريف بشكل عفوي		
٥	تتضمن الوسائط عنصر المنافسة الصحية (healthy competition) التي تحفز حماس الطلاب للتعلم	٣ مبدأ التلعيب (عناصر المنافسة والتحدي)	
٥	يوجد نظام واضح لتحديد الفائز كشكل من أشكال المكافأة (reward) على إتقان المادة		
٥	تضيف بطاقات الإجراءات تحديات (challenge) قابلة للتكيف وتشجع الطلاب على مواصلة التدريب		
٥	يحفز عنصر الفوز والخسارة في اللعبة دقة الطلاب في إتقان أنماط التصريف		
٥	تتضمن الوسيلة مستويات متفاوتة من الصعوبة، مما يخلق تجربة تعليمية تدريجية		
٥	تتوفر ردود فعل فورية (feedback immediate) على إجابات الطلاب أثناء اللعبة	٤ مبادئ التلعيب (التحفيز والتغذية الراجعة)	
٥	تشجع الوسائط الدافع الداخلي لدى الطلاب لمواصلة التدريب حتى إتقان جميع أنماط التصريف		

٥	تساهم أجواء اللعبة التنافسية في زيادة حماس الطلاب أثناء التعلم		
٥	تشجع الوسائط الطلاب على التعلم الذاتي خارج ساعات الدرس		
٥	تتمكن الوسائط من تحقيق التوازن بين عنصر المرح (fun) وعنصر التعلم (learning) بشكل متناسب		
٩٨	المجموع		

بناءً على الجدول الخاص بنتائج التحقق من البناء، يمكن معرفة أن مجموع الدرجات التي تم الحصول عليها يمكن حسابه بالنسبة المئوية للجدارة باستخدام الصيغة التالية:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

الوصف:

P : النسبة المئوية للجدارة

$\sum x$: الدرجة التي تم الحصول عليها

n : الدرجة القصوى

نتيجة التحقق:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{98}{100} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

بناءً على نتائج حساب النسبة المئوية المذكورة أعلاه، أظهر تقييم

التحقق من البناء درجة ٩٨ بنسبة مئوية ٩٨٪ بمقيار "صالحة جدًا".

٢. تحليل فعالية الوسيلة

(ت) اختبار الطبيعىة

يُستخدم اختبار الطبيعيّة لمعرفة ما إذا كانت بيانات نتائج التعلّم (الاختبار القبلي والاختبار البعدي) في الفصل التجريبي والفصل الضابط لها توزيع طبيعي أم لا. وفي هذا البحث، استخدم الباحث اختبار *Shapiro-Wilk* بشرط مستوى الدلالة $\alpha = 0,05$. وتُعتبر البيانات طبيعية إذا كانت قيمة الدلالة $(Signifikansi) > 0,05$. بينما تُعتبر البيانات غير طبيعية إذا كانت قيمة الدلالة $< 0,05$. وفيما يلي نتائج اختبار الطبيعيّة للبيانات التي تم الحصول عليها.

الجدول ٤,١١ نتائج اختبار الطبيعيّة

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre Test Kelas Kontrol	.962	30	.351
	Post Test Kelas Kontrol	.836	30	.000
	Pre Test Kelas Eksperimen	.921	30	.028
	Post Test Kelas Eksperimen	.879	30	.003
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

(Signifikansi) في اختبار *Shapiro-Wilk* على المتغيرات أظهرت النتائج

التالية:

الجدول ٤,١٢ اتخاذ القرار في اختبار الطبيعيّة

الفصل	قيمة الدلالة (Sig.)	التفسير
الاختبار القبلي للفصل الضابط	٠.٣٥١	البيانات موزعة توزيعاً طبيعياً
الاختبار البعدي للفصل الضابط	٠.٠٠٠	البيانات غير موزعة توزيعاً طبيعياً

الفصل	قيمة الدلالة (Sig.)	التفسير
الاختبار القبلي للفصل التجريبي	٠٠٠٢٨	البيانات غير موزعة توزيعاً طبيعياً
الاختبار البعدي للفصل التجريبي	٠٠٠٠٣	البيانات غير موزعة توزيعاً طبيعياً

وبناءً على اتخاذ القرار، يمكن استنتاج أن البيانات المذكورة غير موزعة توزيعاً
طبيعياً.

ث) الاختبار المقارن

يُعدّ الاختبار المقارن في هذا البحث تحليلاً يهدف إلى مقارنة نتائج
تعلّم التصريف اللغوي بين تلاميذ الفصل التجريبي (الذين يستخدمون
وسيلة (UNO Fi'il Play) وتلاميذ الفصل الضابط (الذين يستخدمون
الطريقة التقليدية). ويستخدم الاختبار المقارن في هذا البحث اختبار
Mann-Whitney U، وذلك لأن جميع نتائج اختبار الطبعية أظهرت أن
البيانات غير موزعة توزيعاً طبيعياً. وفيما يلي نتائج الحساب باستخدام
برنامج SPSS:

الجدول ٤,١٣ نتائج الاختبار المقارن

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	310.500
Wilcoxon W	775.500
Z	-2.096
Asymp. Sig. (2-tailed)	.036
a. Grouping Variable: Kelas	

Mann-Whitney U أظهر قيمة دلالة (Signifikansi) قدرها ٠,٠٣٦.

وبناءً على ذلك، يمكن تقييم أن قيمة $\text{Asymp. Sig. (2-tailed)} < 0,05$ وبالتالي:

يتم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a) أي: وجود فروق ذات دلالة إحصائية في رتب القيم.

(ج) اختبار الفعالية (Uji N-Gain)

يُجرى اختبار الفعالية لمعرفة مدى قدرة استخدام الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play على تحقيق زيادة ذات دلالة إحصائية في نتائج تعلم التصريف اللغوي لدى التلاميذ. وفيما يلي نتائج اختبار N-Gain باستخدام برنامج SPSS:

الجدول ٤,١٤ نتائج اختبار N-Gain

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
N_Gain Perse n	Kelas Eksper imen XI 13	Mean		73.1802	3.87626
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65.3777	
			Upper Bound	80.9827	
		5% Trimmed Mean		75.7557	
		Median		80.0000	
		Variance		706.192	
		Std. Deviation		26.57427	
		Minimum		.00	
		Maximum		100.00	
		Range		100.00	
		Interquartile Range		26.19	
		Skewness		-1.413	.347
		Kurtosis		1.838	.681
	Kelas Kontro l XI 14	Mean		52.2178	10.94181
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	29.8045	
			Upper Bound	74.6310	
		5% Trimmed Mean		60.6442	
		Median		63.6364	
		Variance		3471.973	
		Std. Deviation		58.92345	

		Minimum	-200.00	
		Maximum	100.00	
		Range	300.00	
		Interquartile Range	51.90	
		Skewness	-3.017	.434
		Kurtosis	11.876	.845

بناءً على نتائج حساب اختبار Gain Score للفصل التجريبي (الحادي عشر-١٣)، تبين أن متوسط قيمة N-Gain Score للفصل التجريبي بلغ ٧٣.١٨٠٢ أو ٧٣.٢٪، وهو ما يندرج ضمن فئة "فعال". وبأقل قيمة N-Gain Score بلغت ٠ وأقصى قيمة بلغت ١٠٠.

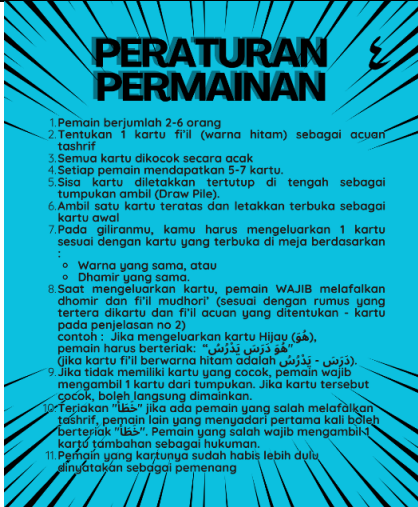
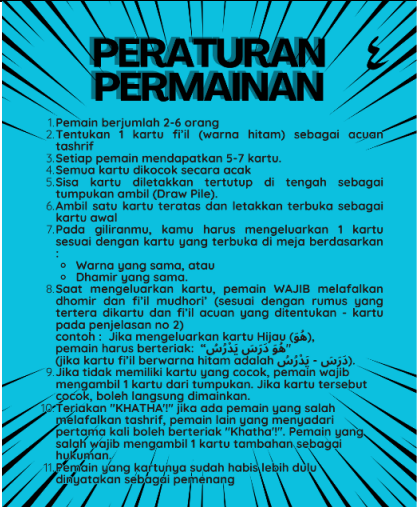
أما بالنسبة للفصل الضابط (الحادي عشر-١٤)، فقد تبين أن متوسط قيمة N-Gain Score بلغ ٥٢.٢١٧٨ أو ٥٢.٢٪، وهو ما يندرج أيضاً ضمن فئة "فعال". وبأقل قيمة N-Gain Score بلغت ٢٠٠ - وأقصى قيمة بلغت ١٠٠.

ج. مراجعة المنتج

تُجرى هذه المرحلة قبل إجراء تجربة المنتج. وتتضمن هذه المرحلة ثلاثة أنواع من التحقق، وهي: التحقق من خبير المادة، وخبير الوسيلة، وخبير البناء. ويتم ذلك للحصول على مدخلات، ونقد، واقتراحات من الخبراء فيما يتعلق بالمنتج الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها.

تُنفذ هذه الخطوة بعد حصول الباحث على نتائج التحقق من المصادقين. ويتلقى الباحث التحقق في شكل نقد واقتراحات لمراجعة المادة، والوسيلة، وكذلك مفهوم اللعبة. وفيما يلي نتائج مراجعة الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play من مختلف الخبراء المصادقين:

الجدول ٤,١٥ مراجعة خبير الوسيلة

الوسيلة بعد المراجعة	الوسيلة قبل المراجعة
 مراجعة الخط إلى "Tufuli Arabic"	 أقل جاذبية "Childos Arabic" خط
 تغيير كتابة "KHATA" إلى "خَطًا"	 أقل دقة "KHATA" كتابة

الجدول ٤,١٦ . مراجعة خبير البناء

الوسيلة قبل المراجعة	الوسيلة بعد المراجعة
PERATURAN PERMAINAN 1. Pemain berjumlah 2-6 orang 2. Tentukan 1 kartu fi'il (warna hitam) sebagai acuan tashrif 3. Setiap pemain mendapatkan 5-7 kartu. 4. Semua kartu dikocok secara acak 5. Sisa kartu diletakkan tertutup di tengah sebagai tumpukan ambil (Draw Pile). 6. Ambil satu kartu teratas dan letakkan terbuka sebagai kartu awal 7. Pada giliranmu, kamu harus mengeluarkan 1 kartu sesuai dengan kartu yang terbuka di meja berdasarkan : ◦ Warna yang sama, atau ◦ Dhamir yang sama. 8. Saat mengeluarkan kartu, pemain WAJIB melafalkan dhamir dan fi'il mudharif (sesuai dengan rumus yang tertera dikartu dan fi'il acuan yang ditentukan - kartu pada penjelasan no 2) - contoh : Jika mengeluarkan kartu Hijau (هُوَ), pemain harus berteriak: "هُوَ ذَرَسَ يَذْرُسُ". (إذا كان fi'il berwarna hitam adalah tashrif, jika tidak memiliki kartu yang cocok, pemain wajib mengambil 1 kartu dari tumpukan. Jika kartu tersebut cocok, boleh langsung dimainkan. 10. Teriakan "KHATHA!" jika ada pemain yang salah melafalkan tashrif, pemain lain yang menyadari pertama kali boleh berteriak "Khatha!". Pemain yang salah wajib mengambil 1 kartu tambahan sebagai hukuman. 11. Pemain yang kartunya sudah habis lebih dulu dinyatakan sebagai pemenang	PERATURAN PERMAINAN 1. Pemain berjumlah 2-6 orang 2. Tentukan 1 kartu fi'il (warna hitam) sebagai acuan tashrif 3. Semua kartu dikocok secara acak 4. Setiap pemain mendapatkan 5-7 kartu. 5. Sisa kartu diletakkan tertutup di tengah sebagai tumpukan ambil (Draw Pile). 6. Ambil satu kartu teratas dan letakkan terbuka sebagai kartu awal 7. Pada giliranmu, kamu harus mengeluarkan 1 kartu sesuai dengan kartu yang terbuka di meja berdasarkan : ◦ Warna yang sama, atau ◦ Dhamir yang sama. 8. Saat mengeluarkan kartu, pemain WAJIB melafalkan dhamir dan fi'il mudharif (sesuai dengan rumus yang tertera dikartu dan fi'il acuan yang ditentukan - kartu pada penjelasan no 2) - contoh : Jika mengeluarkan kartu Hijau (هُوَ), pemain harus berteriak: "هُوَ ذَرَسَ يَذْرُسُ". (إذا كان fi'il berwarna hitam adalah tashrif, pemain lain yang menyadari pertama kali boleh berteriak "خطأ". Pemain yang salah wajib mengambil 1 kartu tambahan sebagai hukuman. 11. Pemain yang kartunya sudah habis lebih dulu dinyatakan sebagai pemenang
ترتيب التعليمات يحتاج إلى تغيير	ترتيب تعليمات اللعبة الصحيح. حيث أصبحت تعليمة "تُخلط جميع البطاقات خلطاً عشوائياً" في الترتيب الثالث

د. المناقشة

١. تطوير الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play

تمّ تطوير الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play مع مراعاة نتائج تحليل احتياجات التلاميذ، ومن بينها المادة المتعلقة بالقواعد، وخاصة مادة التصريف اللغوي للفعل الماضي والفعل المضارع. وفي هذا البحث، تم استخدام نموذج التطوير ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم.

في المرحلة الأولى، أجرى الباحث تحليلاً يتمثل في مقابلة مع مدرّس اللغة العربية حول الاحتياجات الأساسية التي لا يزال التلاميذ لم يتقنوها. وإضافة إلى المقابلة مع مدرّس اللغة العربية، أجرى الباحث أيضاً مقابلة مع أحد تلاميذ الصف الحادي عشر حول الصعوبات الأساسية في تعلّم اللغة العربية. وبعد إجراء المقابلة،

قام الباحث بالملاحظة في الفصل لمعرفة عملية التعلّم الجارية. وبناءً على نتائج الملاحظة، حلّل الباحث أن عملية التعلّم ستكون أكثر متعة إذا أُضيفت إليها وسيلة تعليمية على شكل لعبة. ولاحظ الباحث أيضًا وجود ألعاب يلعبها التلاميذ، ومن بينها لعبة UNO التي اعتاد التلاميذ على لعبها في الفصل أثناء ساعات الدرس. بالإضافة إلى ذلك، بناءً على المقابلة التي أُجريت مع المدرّس، قيل إن عملية التعلّم تتم بطريقة عرض المادة (الاستعراض). وبناءً على نتائج الملاحظة والمقابلة المذكورة، قرر الباحث اختيار وسيلة تعليمية على شكل لعبة يحبها التلاميذ، مع ربطها بتعلّم اللغة العربية، وخاصة في مادة التصريف اللغوي للفعل الماضي والفعل المضارع.

في المرحلة الثانية، قام الباحث بإعداد المادة ومفهوم اللعبة. أولاً، قام الباحث بصياغة مفهوم لعبة UNO Fi'il Play من خلال اقتباسه من مفهوم لعبة UNO الأصلية. وقد رُبط هذا المفهوم بالمادة التي سيتم تطبيقها على الوسيلة. بعد ذلك، صمّم الباحث مفهوم تصميم UNO Fi'il Play. ثم أعد الباحث اختبارات قصيرة تتمثل في الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

أما المرحلة الثالثة، فقام الباحث بعملية طباعة تصميم البطاقات، وورقة التعليمات، وغلاف UNO Fi'il Play في مطبعة باستخدام ورق Art Paper ٢٦٠ حتى أصبح منتجًا للوسيلة التعليمية.

وفي المرحلة الرابعة، أجرى الباحث اختبار المنتج على خبراء المادة، والوسيلة، والبناء. ثم أجرى الباحث تجربة على نطاق صغير لتجربة لعبة UNO Fi'il Play على ٥ تلاميذ بشكل عشوائي.

أما المرحلة الخامسة، فقام الباحث بقياس نتائج تقييم التلاميذ قبل وبعد استخدامهم للوسيلة UNO Fi'il Play. واستخدم الباحث بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل التجريبي والفصل الضابط. وبناءً على نتائج هذا

التقييم، يمكن معرفة الفرق بين الحالتين قبل استخدام الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play وبعده.

تتميز الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play بمخرجاتها على شكل بطاقات لعبة يمكن لعبها بشكل جماعي. وأثناء العملية، يمكن للتلاميذ تحليل تغييرات صيغة الفعل الماضي والفعل المضارع وفقًا للضمير المتضمن في البطاقة التي يتم لعبها. بالإضافة إلى ذلك، يحدث تفاعل يقوم على تصحيح بعضهم البعض فيما يتعلق بصحة نطق التلاميذ لتغييرات الفعل الصحيحة. والوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play قادرة على جذب انتباه التلاميذ في التعلم، ومساعدتهم على فهم تغييرات الفعل بطريقة ممتعة.

٢. ترقية فهم التصريف اللغوي للفعل الماضي والفعل المضارع لدى التلاميذ بعد تطبيق الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play

تُعتبر الوسيلة التعليمية صالحة إذا حصلت على تقييم "صالحة" أو "صالحة جدًا". وهذا الأمر مهم جدًا لأنه سيؤثر على مدى فعالية تلك الوسيلة في مساعدة التلاميذ على فهم المادة بطريقة جذابة، وممتعة، وسهلة الفهم.

تم اختبار جدارة الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play من خلال عدة مراحل من التحقق شملت خبير المادة، وخبير الوسيلة، وخبير البناء. والهدف من ذلك هو ضمان أن هذه الوسيلة تستوفي معايير الجدارة من الناحية الفنية، والمحتوى، وطريقة عرض المادة. واستنادًا إلى نتائج الاختبار من قبل خبير المادة، حصلت الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play على درجة ١٠٠٪ وأُعلن أنها "صالحة جدًا" لاستخدامها في أنشطة التعليم والتعلم. علاوة على ذلك، أظهرت نتائج التحقق من خبير الوسيلة أن الوسيلة UNO Fi'il Play حصلت على درجة ٩٤٪ بفئة "صالحة جدًا" مع مراجعات. بينما أظهرت نتائج التحقق من البناء درجة ٩٨٪ بفئة "صالحة جدًا".

واستنادًا إلى نتائج التحقق من المادة، والوسيلة، والبناء، تبين أن محتوى المادة في الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play يتوافق مع المنهج الدراسي، ووحدة التدريس، وسهل الفهم، وقادر على تقديم تصريف الفعل الماضي والفعل المضارع في وسيلة تعليمية. ويمكن استنتاج أن الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play صالحة جدًا للاستخدام في أنشطة تعليم اللغة العربية، وخاصة في مادة التصريف اللغوي للفعل الماضي والفعل المضارع.

تم تطبيق استخدام الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play في إطار ترقية فهم التلاميذ لمادة التصريف اللغوي للفعل الماضي والفعل المضارع. واستنادًا إلى تجربة المنتج في الفصل التجريبي وجمع البيانات من الفصل الضابط، أظهر اختبار الطبعية نتائج قيمة الدلالة (Signifikansi) للاختبار القبلي للفصل الضابط ٠.٣٥١ بفئة البيانات موزعة توزيعًا طبيعيًا، وقيمة الدلالة للاختبار البعدي للفصل الضابط ٠.٠٠٠ بفئة البيانات غير موزعة توزيعًا طبيعيًا، وقيمة الدلالة للاختبار القبلي للفصل التجريبي ٠.٠٢٨ بفئة البيانات غير موزعة توزيعًا طبيعيًا، وقيمة الدلالة للاختبار البعدي للفصل التجريبي ٠.٠٠٣ بفئة البيانات غير موزعة توزيعًا طبيعيًا. أما الاختبار المقارن فقد أظهر قيمة دلالة (Signifikansi) قدرها ٠.٠٣٦ مع اتخاذ قرار بأن قيمة الدلالة < ٠.٠٠٥ ، وبالتالي تم رفض الفرضية الصفريّة (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a) بمعنى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في رتب القيم في الفصل التجريبي.

وأخيرًا، أظهرت نتائج حساب اختبار N-Gain Score للفصل التجريبي (الحادي عشر-١٣) أن متوسط قيمة N-Gain Score بلغ ٧٣.١٨٠٢ أو ٧٣.٢٪، وهو ما يندرج ضمن فئة "فعال". وبأقل قيمة N-Gain Score بلغت ٠. وأقصى قيمة بلغت ١٠٠. أما الفصل الضابط (الحادي عشر-١٤) فقد أظهر أن متوسط قيمة N-Gain Score بلغ ٥٢.٢١٧٨ أو ٥٢.٢٪، وهو ما يندرج أيضًا

ضمن فئة "فعال". وبأقل قيمة N-Gain Score بلغت - ٢٠٠ وأقصى قيمة بلغت ١٠٠.

واستنادًا إلى هذه النتائج، يمكن القول إن استخدام الوسيلة التعليمية UNO Fi'il Play في ترقية فهم التصريف اللغوي للفعل الماضي والفعل المضارع لدى تلاميذ الصف الحادي عشر حصل على فئة "فعال".