

الفصل الخامس

الخاتمة والتوصيات

أ. الخلاصة

هدفت هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على لعبة اللوحة "تيلماز" كجهد ابتكاري لتحسين إتقان المفردات في اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار. وبالاستناد إلى نتائج البحث التي تم التوصل إليها من خلال منهج البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE في تطوير الوسيلة التعليمية، يمكن استخلاص الخلاصات التالية:

١. تم تطوير الوسيلة التعليمية بشكل منهجي من خلال خمس مراحل في نموذج ADDIE، وهي : التحليل (Analysis)، التصميم (Design)، التطوير (Development)، التطبيق (Implementation)، والتقييم (Evaluation). في مرحلة التحليل (Analysis)، وجد الباحث أن الطلاب يواجهون صعوبات في إتقان المفردات العربية بسبب طرق التدريس التقليدية التي تركز على المعلم، وتفتقر إلى الأنشطة الممتعة والتفاعلية. كما أن الوسائل الرقمية لم تكن فعالة في معالجة هذه المشكلة بسبب محدودية الوصول إليها وقلة التفاعل الاجتماعي أثناء استخدامها. بناءً على هذه النتائج، قام الباحث بتصميم اللعبة اللوحية "Board game" تلماذ " مع مراعاة مبادئ تعلم المفردات الفعال، مثل: العُرّة (الارتباط بالسياق)، الأهمية (ضرورة الاستخدام)، التواتر (كثرة التكرار). في مرحلة التصميم (Design)، تم تطوير " تلماذ " بموضوع " قرية المفردات العجيبة"، الذي يصور بيئة تعليمية ممتعة. وقد شمل التصميم عناصر بصرية جذابة، وشخصيات تعليمية في البيادق، إلى جانب دمج الألعاب التقليدية ذات السياق المحلي والثقافي. في مرحلة التطوير (Development)، تم إنتاج

النموذج الأولي للعبة ثم عرضه على خبير محتوى، وخبير وسائط تعليمية، وممارس تربوي (معلم). وأظهرت نتائج التحقق أن الوسيلة صالحة للاستخدام، مع بعض الملاحظات الطفيفة المتعلقة بتعليمات اللعب والتصميم البصري. وبعد إجراء التعديلات، أُعلن أن الوسيلة صالحة جدًا من قبل الخبراء. أما في مرحلة التطبيق (Implementation)، فقد استُخدمت اللعبة في حصة دراسية حقيقية مع طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتر. وأبدى الطلاب حماسًا وتفاعلاً كبيرًا أثناء النشاط، حيث لم يقتصر دورهم على اللعب فقط، بل شمل أيضًا تعلم النطق، وفهم المعنى، والكتابة، واستخدام المفردات في جمل بسيطة. وقد أصبحت عملية التعلم أكثر حيوية وذات مغزى، مما أضفى على الطلاب تجربة تعليمية غير مملة. وأخيرًا، في مرحلة التقييم (Evaluation)، تم قياس فعالية الوسيلة من خلال اختبار صلاحية الوسيلة، وكذلك قياس نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد الاستخدام، مما وفر أساسًا متينًا لتقييم فعالية وسيلة "تلماذ".

٢. أظهرت نتائج التقييم الكمي أن وسيلة لعبة اللوحة "تلماذ" فعّالة في تحسين إتقان المفردات لدى الطلاب. وقد تم إثبات ذلك من خلال وجود فرق معنوي واضح بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، والذي تم تحليله باستخدام اختبار "t" للأزواج المترابطة (Paired Sample T-Test) وقد بلغت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig. 2-tailed) ٠،٠٠٠،٠٠، وهي أقل من ٠،٠٥، مما يدل على أن الفرق ذو دلالة إحصائية معنوية. بالإضافة إلى ذلك، أظهر تحليل الربح المعدل (N-Gain) متوسطًا بلغ ٠،٧١ وهو ما يُصنّف ضمن الفئة "العالية" وفقًا لمعايير الفعالية التي وضعها هاك (Hake) أما من الناحية النوعية (النوعية الكيفية)، فقد لوحظ ارتفاع في اهتمام الطلاب، وزيادة في مشاركتهم الفعالة، وظهور دافعية أعلى للتعلم. وقد صرّح الطلاب بأن التعلم باستخدام لعبة اللوحة أكثر متعة وتفاعلية، ويسهّل عليهم حفظ وفهم المفردات. كما ساعدتهم اللعبة على

تقليل القلق من تعلم اللغة العربية، لأن النهج القائم على اللعب يُوفر بيئة تعلم مريحة وخالية من التوتر. لم تُحقق وسيلة " تلماذ " نتائج إيجابية فقط من الجانب الأكاديمي، بل كانت أيضًا فعالة من الجانب النفسي والاجتماعي. فقد تعلم الطلاب من خلال التعاون، والنقاش، واللعب، مما ساعدهم في تطوير مهاراتهم الاجتماعية والتفكير النقدي.

٣. تمتاز لعبة اللوحة " تلماذ " بخصائص فريدة تُميزها عن الوسائل التعليمية التقليدية، ومن أبرز هذه الخصائص: فلسفة اسم " تلماذ " ، وهو اختصار لألفاظ باللغة العربية: (تعلم، إبداع، لعب، معرفة، استمتاع، ذكاء)، والتي تُجسّد قيم التعلم النشط، والإبداع، والمتعة، والذكاء، بما يعكس رؤية تعليمية شاملة ومتكاملة. موضوع " قرية المفردات العجيبة "، الذي يُحاكي بيئة قرية من عالم الطلاب، ويمزج بين الطابع المحلي والهدف التربوي، مما يُسهم في تعزيز ارتباطهم العاطفي بالأنشطة التعليمية. دمج العناصر الثقافية من خلال تصميم بزخارف الباتيك واستخدام الألعاب التقليدية، مما يجعل التعلم أكثر معنيًا وارتباطًا بالسياق الثقافي المحلي. تصميم بصري جذاب ومناسب للأطفال، يعتمد على الرموز، والألوان الزاهية، والرسومات الكرتونية، مما يزيد من جاذبية الوسيلة ويسهل فهمها. وجود شخصيات تعليمية في البيادق، تُمكن الطلاب من اختيار الشخصية التي تناسب شخصيتهم أو أسلوب تعلمهم، مما يُعزز الارتباط العاطفي والمشاركة الفعالة. التعلم النشط والسياسي، من خلال بطاقات الأسئلة والتحديات التي تُحفّز الطلاب على التفكير النقدي واستخدام المفردات في مواقف وسياقات متنوعة. المرونة في الاستخدام، حيث يمكن استخدام الوسيلة في مجموعات صغيرة أو صفوف كبيرة، ويمكن تعديل مستوى الصعوبة لتناسب مع الفروق الفردية ومراحل تعليمية مختلفة. وبفضل هذه الخصائص مجتمعة، أصبحت " تيلماز " وسيلة تعليمية ليست فقط فعالة من الناحية الأكاديمية، بل

أيضًا ممتعة، تربوية، ومواكبة لاحتياجات العصر وطبيعة المتعلمين في القرن الحادي والعشرين.

ب. التوصيات

استنادًا إلى نتائج البحث والدراسة المتعلقة بالوسيلة التعليمية التي تم تطويرها، يقدم الباحث التوصيات التالية:

١. توصيات الاستخدام

يمكن استخدام وسيلة لعبة اللوحة التعليمية هذه من قبل معلمي اللغة العربية كبديل فعال في أنشطة تعليم المفردات. ويوصى بشدة باستخدام الوسيلة في مجموعات، لما تتيحه من بيئة تعليمية نشطة وتعاونية وممتعة. كما يمكن الاستفادة من هذه الوسيلة كأداة تقييم غير رسمية لقياس مدى فهم الطلاب للمفردات.

٢. توصيات التعميم والنشر

يمكن نشر هذه الوسيلة التعليمية إلى مدارس أو معاهد أخرى، لا سيما تلك التي تعاني من ظروف تعليم مشابهاة. ومن الممكن تكييف المحتوى والتصميم ليتناسب مع احتياجات كل مؤسسة تعليمية، مع مراعاة خصائص الطلاب المختلفة.

٣. توصيات لتطوير المنتج مستقبلاً

في مراحل التطوير القادمة، يمكن تحسين الوسيلة وتحويلها إلى صيغة رقمية أو تطبيق برمجي، لتلبية أنماط التعلم المتنوعة لدى الطلاب، بما في ذلك التعلم الذاتي المعتمد على التكنولوجيا. كما يُقترح تطويرها بإضافة ميزات صوتية أو مرئية تدعم نطق المفردات باللغة العربية، مما يشكل قيمة مضافة تعليمية. ويحث الباحث أيضًا المعنيين بالتربية والتعليم على مواصلة

تطوير الوسائل التعليمية المبتكرة، بما يتماشى مع احتياجات الطلاب
وتطورات العصر الحديث.