تطوير بطاقة اللعبة "التحدّث والتحدّي" في تعليم مهارة الكلام لدى طلاب الفصل التاسع في مدرسة نور السلام الثانوية الأهلية ديلي توا

Khairun Nisa
Zulheddi
Universitas Islam Negeri Sumtera Utara
khrn.nisa١١٢٢@gmail.com, zulheddi@uinsu.ac.id

الملخص

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية مبتكرة في شكل لعبة بطاقة "التحدّث والتحدّي" لتحسين مهارة الكلام باللغة العربية لدى طلاب الصف التاسع في المدرسة الإعدادية نور السلام ديلي توا. استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير *(R&D)* بنموذج D٤ (التعريف، التصميم، التطوير، النشر). أظهرت نتائج التحكيم من قبل خبراء المادة والوسائط أن الوسيلة صالحة للاستخدام بدرجة كبيرة بنسبة صلاحية بلغت ١٠٠٪. كما أظهرت التجربة المحدودة واستجابات المعلمين والطلاب نتائج إيجابية جدًا، حيث بلغ متوسط استجابة المعلمين ٩٤.٤٤٪ واستجابة الطلاب ١٠٠٪. أشار تحليل الكسب المعدل *(N-Gain)* إلى تحسن ملحوظ في مهارة الكلام لدى الطلاب بقيمة ٠.٧ (فئة عالية). تستنتج الدراسة أن وسيلة بطاقات "التحدّث والتحدّي" فعالة في زيادة الدافعية والثقة بالنفس ومهارة الكلام باللغة العربية لدى الطلاب.

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، لعبة البطاقات، توك أو دير، مهارة الكلام، اللغة العربية.

Abstract

This study aims to develop an innovative learning media in the form of a *Talk or Dare* card game to improve the Arabic speaking skills of grade IX students at MTs Nurus Salam Deli Tua. The research method used was Research and Development (R&D) with the ٤D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Validation results from material and media experts showed that the media is highly feasible with a feasibility percentage of ١٠٠٪. Limited trials and responses from teachers and students also yielded very positive results, with an average teacher response of ٩٤,٤٤٪ and student response of ١٠٠٪. N-Gain analysis indicated a significant improvement in students' speaking skills with a value of ٠,٧ (high category). The conclusion of this study is that the *Talk or Dare* card media is effective in enhancing students' motivation, confidence, and Arabic speaking proficiency.

Keywords: Learning Media, Card Game, Talk or Dare, Speaking Skills, Arabic.

المقدمة

في الحياة اليومية، يمكن التأكيد أن جميع أنشطة الإنسان لا تنفصل عن اللغة فاللغة، بوصفها وسيلة للتواصل في الحياة اليومية، تُعَدُّ أداةً بالغة الأهمية لنقل المعلومات والأفكار والمشاعر إلى الآخرين. والمقصود هنا هو اللغة اللفظية، سواء أكانت منطوقة أم مكتوبة. لقد أظهرت الأوضاع اللغوية في إندونيسيا أن هناك تداخلاً بين اللغة الوطنية واللغات المحلية مع وجود لغات أخرى. وتُستَخدَم اللغةُ بوصفها أداةً للتواصل بين الناس من أجل التفاعل والتواصل فيما بينهم وفقًا للدوافع والحاجات التي يمتلكونها (Muqmin & Mutmainnah, n.d.).

تُعَدُّ اللغة العربية ذات دورٍ مهمٍّ في التعليم الإسلامي في إندونيسيا، نظرًا لمكانتها كلغة القرآن الكريم والمصدر الرئيس للتشريع الإسلامي (Gujarati & Porter, ٢٠١٠). كما أن اللغة العربية تُعَدُّ إحدى اللغات العالمية التي تُستَخدَم على نطاق واسع في مختلف البلدان. ولذلك فإن تعليم اللغة العربية في المدارس يُعَدُّ أمرًا بالغ الأهمية. وتشمل مهارات اللغة العربية، ومن أبرزها مهارة التحدث (مهارة الكلام) (Muqmin & Mutmainnah, n.d.) . غير أن تعليم اللغة العربية غالبًا ما يُعَدُّ تحديًا بالنسبة للطلاب، مما يؤدي إلى ضعف الدافعية وانخفاض مستوى الكفاءة اللغوية، ولا. سيما في مهارة التحدث (Fatmawati et al., ٢٠٢٤).

مهارة الكلام تُعدّ من المهارات الأساسية التي يجب إتقانها في تعلم اللغة العربية. وتكتسب هذه المهارة أهمية كبيرة لأنها تعتبر مؤشراً على نجاح الطالب في استخدام اللغة العربية بشكل فعّال في الحياة اليومية، سواء في البيئة المدرسية أو خارجها. ومع ذلك، في الواقع، فإن العديد من الطلاب في تطبيق اللغة العربية بصورة عملية في الحياة اليومية، سواء في البيئة المدرسية أو خارجها. ومع ذلك، فإن الواقع يُظهِر أن كثيرًا من الطلاب، وخاصة في المدرسة الإعدادية نورس سلام ديلي توا ، لا يزالون يواجهون صعوبات متنوعة في إتقان مهارة الكلام باللغة العربية. وغالبًا ما يتم تطوير مهارة الكلام من خلال أسلوب المحادثة، الذي يُشجِّع الطلاب على التحدث بفاعلية، وتنمية الثقة بالنفس، وتوسيع حصيلتهم اللغوية.

تطوير الوسائل التعليمية المبتكرة أمرًا ضروريًا للغاية لزيادة دافعية الطلاب وتحسين قدرتهم على التحدث بصورة فعّال (Hidayah & Akmalah, ٢٠٢٤). الكلام هو نشاط تواصلي يتمثّل في حوارٍ بين شخصين أو أكثر للتعبير عن الأفكار والآراء والرغبات أو المشاعر للطرف الآخر في المحادثة (Hidayah & Akmalah, ٢٠٢٤). يُظهِر ذلك أنّ هناك احتمالين يساهمان في التحديات التي تواجه تعلم اللغة العربية. وتُصنَّف هذه المشكلات إلى عوامل لغوية وأخرى غير لغوية. فأما

التحديات اللغوية فهي الصعوبات التي يواجهها الطلاب غالبًا عند محاولة تعلم اللغة العربية، ولا سيما بسبب كونها لغة أجنبية بالنسبة لهم. وأما المشكلات غير اللغوية فتنبع من عوامل لا تتعلق باللغة نفسها، مثل: (١)المعلّم الذي قد يفتقر إلى المهارات الكافية للتدريس بفعالية،(٢)الطالب الذي لا يملك رغبة قوية في تعلم اللغة العربية، (٣)المحتوى التعليمي الذي لا يتوافق مع احتياجات الطالب،(٤)نقص الأدوات والتجهيزات التعليمية المناسبة (Nafisah et al., ٢٠٢١).

في مواجهة مشكلات تعلُّم اللغة العربية، ولا سيما في سياق تنمية مهارة الكلام، يمكن أن يكون استخدام لعبة "التحدّث والتحدّي " (Talk or Dare) "حلاً فعّالًا لتحسين جودة الأنشطة التعليمية، وذلك من خلال ابتكار أساليب تعليمية جديدة تعتمد على تنويع الوسائل التعليمية وجعلها أكثر تفاعلية وجاذبية للمتعلمين (Nafisah et al., ٢٠٢١). اللعبة هي حالة يتم إنشاؤها عندما يسعى الإنسان إلى البحث عن المتعة أو السعادة من خلال نشاط معين. ويهدف النشاط في إطار اللعبة إلى اكتساب مهارة محددة بطريقة ممتعة. ومن المتوقع أن يمنح اللعبُ الطفلَ أو المتعلمَ فرصةً للاستكشاف والتعبير عن مشاعره بأسلوبٍ ممتع. فضلًا عن ذلك، يُتيح اللعبُ للطفل مجالًا للإبداع واكتشاف ذاته والتعرّف على البيئة المحيطة به.

تُعَدُّ لعبة " التحدّث والتحدّي (Talk or Dare) "نسخةً مُعدَّلة من اللعبة الشهيرة المعروفة بالاسم نفسه، حيث تم تكييفها لتخدم الأهداف التعليمية، ولا سيما في سياق تعلُّم اللغة العربية. وهي لعبة تفاعلية يُمنَح فيها اللاعب خيارين :التحدث (Talk) أو تنفيذ التحدي .(Dare) وفي الإطار التعليمي، صُمِّمت هذه اللعبة بهدف تشجيع الطلاب على ممارسة التحدث باللغة العربية بأسلوب ممتع وتفاعلي يحفّز المشاركة النشطة ويكسر حاجز الخوف والتردّد لديهم (A'inul Haq, ٢٠٢١).

المدرسة الإعدادية نورس سلام ديلي توا هي إحدى المدارس التابعة لمرحلة *المتوسطة* ذات الطابع الخاص التي تعتمد على منهج قرآني، حيث تجمع بين نوعين من التعليم: التعليم النظامي (الرسمي) والتعليم غير النظامي في إطار *معهد تحفيظ القرآن الكريم* .أما التعليم النظامي فيُطبَّق فيه المنهج المعتمد في المدارس الأخرى وفقًا للوائح وزارة التربية، ويشمل مواد مثل الفقه، واللغة الإندونيسية، والرياضيات، واللغة الإنجليزية، واللغة العربية، والنحو وغيرها. بينما يركِّز التعليم غير النظامي على حفظ القرآن الكريم وتفسيره.

وفي الحياة اليومية، لا يمكن فصل نشاطات الإنسان عن استخدام اللغة، فهي الأداة الرئيسة للتعبير عن الأفكار والمعلومات والمشاعر سواء شفهيًا أم كتابيًا. وتُعَدُّ اللغة العربية إحدى

اللغات الأساسية في التعليم الإسلامي، إذ إنها لغة القرآن الكريم والمصدر الرئيس للتشريع الإسلامي. لذلك، فإن تعليم اللغة العربية في المدارس، وخاصة في المراحل المتوسطة، يُعتبر أمرًا

في غاية الأهمية، ليس فقط كمادة دراسية، بل كمهارة للتواصل الديني والاجتماعي. ومن بين الجوانب المهمة في تعليم اللغة العربية تأتي مهارة الكلام (المهارة الشفوية) التي تُعَدُّ أحد الأعمدة الأساسية في اكتساب اللغة. غير أن هذه المهارة تمثل تحديًا كبيرًا للطلاب، وخاصة في المدرسة الإعدادية نورس سلام ديلي توا.فقد أظهرت الملاحظات الأولية التي أجراها الباحث في فبراير ٢٠٢٥ أن من بين ٣٠ طالبًا في الصف التاسع، لم يتمكن سوى ٥ طلاب (حوالي ١٦٪) من التحدث باللغة العربية بثقة وبتركيب جمل صحيح، بينما ما زال ٢٥ طالبًا آخرون (٨٤٪) يعانون من صعوبة في نطق المفردات، وتكوين الجمل، والشعور بالتردد أو الخجل عند التحدث أمام زملائهم.

وأشار معلم اللغة العربية إلى أن طرق التدريس المتبعة ما زالت تعتمد بشكل كبير على الأسلوب التقليدي، مثل قراءة النصوص وحفظ المفردات من الكتاب المدرسي، وهو ما لا يشجع على التفاعل النشط بين الطلاب. إضافة إلى ذلك، فإن قلة استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية جعلت عملية التعلم روتينية ومملة، مما أدى إلى ضعف دافعية الطلاب للتحدث بشكل نشط. وهذه الحقيقة تعكس فجوة واضحة بين أهداف تعليم اللغة العربية والواقع الفعلي في الصف.

إن هذه المشكلة تتطلب حلًا عاجلًا من خلال أساليب أكثر متعة وتفاعلية وابتكارًا. ومن أبرز الحلول الممكنة استخدام وسيلة تعليمية مبتكرة مثل لعبة البطاقات "توك أو دير" (*Talk or Dare*) ، التي أثبتت فعاليتها في تعزيز الجرأة، وتنمية التفاعل اللفظي، وزيادة الحصيلة اللغوية في سياق تعلم اللغات الأجنبية. وتتيح النسخة المطورة من هذه اللعبة على شكل بطاقات تفاعلية بتصميم "كانفا" للطلاب فرصة الاختيار بين الإجابة عن الأسئلة (*Talk*) أو تنفيذ تحديات المحادثة (*Dare*) في سياق لغوي مناسب لموضوعات المنهج. ولا تقتصر فائدة هذه الوسيلة على جعل التعلم ممتعًا، بل تساعد أيضًا في التغلب على حاجز الخوف والخجل الذي يُعد من أهم العوائق أمام إتقان مهارة الكلام.

وبناءً على ذلك، تبرز أهمية هذا البحث في تطوير وسيلة تعليمية صالحة وعملية وفعالة تلبي الاحتياجات الفعلية للطلاب والمعلمين في الميدان. ومن خلال منهج البحث والتطوير (*R&D*) باستخدام نموذج 4D، يُتوقع أن يسهم هذا المشروع في تحسين جودة تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مهارة الكلام، لطلاب الصف التاسع في المدرسة الإعدادية نورس السلام ديلي توا.

الوسائل التعليمية أدوات أو وسائل تُستخدم لتقديم المحتوى الدراسي بطريقة تسهّل على

الطلاب فهمه. وفي سياق تعليم اللغة العربية، تقوم هذه الوسائل بدور الوسيط بين المعلّم والمتعلم لتحقيق أهداف التعلم بفاعلية. ويمكن أن تكون الوسائل التعليمية بصرية أو سمعية أو مزيجًا منهما، وتُصمَّم خصيصًا لزيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم على التعلم.وفيما يتعلق بتنمية مهارة الكلام، يحتاج المعلّم إلى وسيلة تركّز على هذه المهارة، ومن أبرزها الوسائل البصرية مثل البطاقات المصوّرة، التي تُعدّ من أكثر الوسائل التربوية فاعلية في جذب انتباه الطلاب وتسهيل الفهم وزيادة دافعية التعلم.

منهجية البحث

وقد عرّف بريغز (Briggs, ١٩٧٠) الوسيلة التعليمية بأنها أداة توفّر المثيرات اللازمة للطالب حتى تتم عملية التعلم. وتقوم هذه الوسائل بدور ناقل الرسالة من المعلّم إلى المتعلم لضمان سير عملية التواصل التربوي بشكل فعّال (Sholihah et al., ٢٠١٩). أما تعليم اللغة العربية فهو عملية تهدف إلى تمكين الطالب من فهم اللغة العربية واستخدامها شفهيًا وكتابيًا، من خلال مجموعة من الأنشطة التي تساعده على التعلم الأمثل للوصول إلى الأهداف التربوية المحددة، في إطار تفاعل بين الطالب والمعلّم والبيئة التعليمية.ومن بين الوسائل التعليمية المبتكرة، تأتي لعبة بطاقات " التحدّث والتحدّي(*Talk or Dare*) " التي صُمِّمت لزيادة تفاعل الطلاب بشكل نشط أثناء الدرس. وتتكون اللعبة من نوعين من البطاقات:بطاقات الحقيقة (*Truth*) تحتوي على أسئلة يجب الإجابة عنها بصدق. بطاقات التحدي :(*Dare*) تحتوي على تحديات يجب على الطالب تنفيذها.

وتهدف هذه اللعبة إلى تدريب الطلاب على مهارة التحدث بأسلوب ممتع وتفاعلي. وفي سياق تعليم اللغة العربية، تُسهم هذه اللعبة في تنمية الثقة بالنفس، وزيادة الحصيلة اللغوية، وتشجيع الطلاب على التحدث باللغة العربية أمام زملائهم بطريقة ممتعة وشيقة.

يُعَدُّ البحث والتطوير، الذي يُرمَز له اختصارًا بـ *R&D (Research and Development)*، عمليةً منهجية تهدف إلى تطوير منتجات جديدة أو تحسين المنتجات القائمة. ويُعتبَر البحث والتطوير حلقة وصل بين البحث الأساسي والبحث التطبيقي، حيث يركّز على ابتكار حلول يمكن تطبيقها في الميدان العملي (Okpatrioka Okpatrioka, ٢٠٢٣) .

ووفقًا لما ذكرته عَيْنَة مُليانا، فإن البحث والتطوير يشمل خطوات تهدف إلى ابتكار منتجات جديدة أو تحسين المنتجات الموجودة. ولا يقتصر مفهوم المنتج هنا على الأجهزة المادية مثل الكتب أو الأدوات التعليمية، بل يشمل أيضًا البرمجيات مثل البرامج الحاسوبية والنماذج

التعليمية (Rustamana et al., ٢٠٢٤).

ويُعَدُّ تطوير وسيلة تعليمية تعتمد على لعبة "التحدّث والتحدّي" (*Talk or Dare*) ابتكارًا فعالًا لتحسين مهارة الكلام باللغة العربية لدى طلاب المرحلة المتوسطة. فهذه الوسيلة لا تقتصر فائدتها على تنمية القدرة اللغوية فحسب، بل تسهم أيضًا في تعزيز الثقة بالنفس وزيادة دافعية الطلاب للتعلم. وبفضل تصميمها التفاعلي والممتع، تستحق هذه الوسيلة أن تكون إحدى الأدوات التعليمية الأساسية في تعليم اللغة العربية في هذه المرحلة (Aini, ٢٠٢٠).

إن الهدف الرئيس من البحث والتطوير هو إنتاج منتجات فعالة وكفوءة لتلبية احتياجات المستخدمين. وقد أوضح غاي (Gay, ١٩٩٠) أن البحث والتطوير يهدف إلى ابتكار منتجات يمكن استخدامها في المدارس، وليس مجرد اختبار نظريات. وهذا يدل على أن تركيز البحث والتطوير ينصبّ على التطبيق العملي أكثر من التركيز على الاختبار النظري (Rustamana et al, ٢٠٢٤).

أما نموذج D٤ فهو أحد النماذج المنهجية المعتمدة في تطوير البرامج التعليمية، ويتكوّن من أربع مراحل رئيسة:١) مرحلة التعريف *(Define)*: تحليل الاحتياجات والمشكلات التعليمية.٢). مرحلة التصميم *(Design)*: وضع التصاميم الأولية للمنتج التعليمي.٣). مرحلة التطوير *(Develop)*: إنتاج النموذج المبدئي، والتحقق من صلاحيته من خلال التقييم والتعديلات.٤). مرحلة النشر *(Disseminate)*: تطبيق المنتج على نطاق واسع بعد اجتياز مراحل التحقق والتطوير.ويُعدّ هذا النموذج مناسبًا لتطوير وسائل تعليمية مبتكرة، مثل لعبة توك أو دير، لأنه يوفّر خطوات منهجية تضمن جودة المنتج وصلاحيته للتطبيق في الميدان التعليمي (Dalimunthe et al., ٢٠٢١)

تُعَدُّ مهارة الكلام، المعروفة باسم مهارة الكلام (المهارة الشفوية)، إحدى أهم المهارات الأساسية في تعلم اللغة العربية. وتمثل هذه القدرة عملية نطق الأصوات بشكل صحيح للتعبير عن الأفكار والآراء والرغبات أو المشاعر أمام المتلقي. وفي سياق تعلم اللغات، تُعتبر مهارة الكلام جزءًا لا يتجزأ من إتقان اللغة الأجنبية (Kholison et al., ٢٠٢٣).

ويُعرِّف أَسِب هَرماوان (Acep Hermawan, ٢٠٠٩) مهارة الكلام بأنها القدرة على إنتاج الأصوات والنطق بالكلمات التي تُستخدم لنقل الأفكار إلى الآخرين، وتشمل هذه القدرة التحدث بشكل متواصل دون تكرار المفردات نفسها، مع استخدام مخارج الحروف والنطق الصحيح. وفي معنى أوسع، يُعَدُّ الكلام نظامًا من العلامات الصوتية والمرئية التي تستخدم عدّة عضلات وأجهزة في جسم الإنسان لنقل الأفكار وتلبية حاجاته (Sunardi, ٢٠٢١).

تُعَدُّ بطاقات لعبة " التحدّث والتحدّي *(Talk or Dare)* " وسيلة تعليمية مُصمَّمة خصيصًا

لتعزيز مهارة الكلام باللغة العربية. وقد تم اقتباس هذه اللعبة من فكرة لعبة "التحدّث والتحدّي " المعروفة(*Truth or Dare*)، حيث يُطلب من اللاعب الاختيار بين الإجابة عن سؤال أو تنفيذ تحدٍّ محدّد. وفي سياق التعليم، تهدف هذه اللعبة إلى تشجيع الطلاب على التحدث باللغة العربية بطريقة ممتعة وتفاعلية (Nafisah et al., ٢٠٢١).

وتسهم هذه الوسيلة في التغلب على عدد من العقبات التي تواجه تعليم اللغة العربية، مثل قلة تنوّع أساليب التدريس، وضعف استخدام الوسائل التعليمية من قبل المعلمين، وانخفاض دافعية الطلاب. ومن خلال هذه اللعبة، يتمكّن الطلاب من ممارسة التحدث بفاعلية، وزيادة التفاعل اللفظي، والتقليل من الشعور بالخوف أو الخجل عند استخدام اللغة العربية. وقد أظهرت نتائج التجارب التي أُجريت على طلاب المراحل الابتدائية والمتوسطة تحسّنًا ملحوظًا في مهارة الكلام باللغة العربية، إذ بيّنت تحليلات الاختبار القبلي والبعدي (*Pretest & Posttest*) ارتفاعًا كبيرًا في الدرجات، مما يدل على فاعلية هذه الوسيلة في تحسين مهارة الكلام (Nafisah et al., ٢٠٢١).

تتكوّن هذه البطاقات من نوعين:

- بطاقة "توك :(*Talk*) "تحتوي على مفردات وأسئلة يجب على اللاعب الإجابة عنها.
- بطاقة "دير :(*Dare*) "تحتوي على مواقف حوارية يجب على اللاعب تمثيلها، مما يشجعه على التدرّب على التحدث بشكل عفوي.

فوائد بطاقات اللعبة "" التحدّث والتحدّي " في تعليم اللغة العربية تشمل عدة جوانب، منها:

١. تنمية مهارة التحدث :تمنح هذه البطاقات الطلاب فرصة للتدرّب على التحدث بشكل فعّال، مما يساعدهم على تحسين قدرتهم على التواصل الشفوي.
٢. زيادة الدافعية للتعلم :من خلال الأسلوب الممتع، يصبح الطلاب أكثر تحفيزًا للتعلم والمشاركة في أنشطة التحدث.
٣. تشجيع التفاعل الاجتماعي :تتيح هذه اللعبة للطلاب التفاعل مع زملائهم، وبناء الثقة في التحدث، وتعزيز مهاراتهم الاجتماعية.
٤. تنمية الفهم الثقافي :من خلال المواقف الحوارية المقدّمة، يتمكّن الطلاب من فهم السياق الثقافي العربي، وهو أمر مهم في استخدام اللغة في الحياة اليومية.

تشير الدراسات إلى أنّ وسائط بطاقات "" التحدّث والتحدّي " فعّالة للغاية وصالحة للاستخدام كوسيلة تعليمية لتنمية مهارات التحدث باللغة العربية. وأظهرت نتائج اختبار الصلاحية

من قِبَل خبراء المادة والوسائط أنّها تندرج ضمن فئة "صالحة جدًا"، كما كانت استجابات الطلاب لاستخدام هذه الوسائط إيجابية للغاية، مع مستوى عالٍ من المشاركة والحماس (Febriyanti & Amrulloh, ٢٠٢٤).

أَدَوَاتُ جَمْعِ الْبَيَانَاتِ

الأَدَاةُ الَّتِي اُسْتُخْدِمَتْ لِهَذَا التَّقْيِيمِ هِيَ مِقْيَاسُ لِيكِرْت، وَالَّذِي يُسْتَعْمَلُ عَادَةً لِغَرَضِ التَّحْلِيلِ الْكَمِّي وَلِإِعْطَاءِ قِيمَةٍ لِكُلِّ إِجَابَةٍ.

الْجَدْوَلُ (٣.١): مِقْيَاسُ لِيكِرْت

الْمِعْيَار	الدَّرَجَة
جَيِّدٌ جِدًّا	٤
جَيِّد	٣
مَقْبُول	٢
غَيْرُ جَيِّد	١

١ – الاِسْتِبَانَةُ لِصَلَاحِيَّةِ الْوَسِيلَةِ

وَفْقًا لِـ (نُوفِيَا، ٢٠١٩) فَإِنَّ جَدْوَلَ مَحَاوِرِ بَرْوْزِ صَفْحَاتِ تَحْقِيقِ الْخُبَرَاءِ فِي الْوَسَائِلِ يَرِدُ كَمَا فِي الْجَدْوَلِ (٣.٢) أَدْنَاهُ:

الْجَدْوَلُ (٣.٢): مَحَاوِرُ أَدَاةِ الْخَبِيرِ فِي الْوَسِيلَةِ

رَقْم	الْمَجَال	الْمُؤَشِّر	رَقْمُ السُّؤَال
١	التَّصْمِيمُ الْبَصَرِي	تَصْمِيمُ الْبِطَاقَاتِ جَذَّابٌ وَمُنَاسِبٌ لِأَعْمَارِ الطُّلَّاب	١
		الأَلْوَانُ وَالرُّسُومُ تُسَاعِدُ فِي فَهْمِ الْمَحْتَوَى	٢
		التَّمْيِيزُ بَيْنَ بَطَاقَاتِ "تُحَدَّثْ" وَ"تَجَرَّأْ" بِشَكْلٍ بَصَرِيٍّ	٣
٢	التَّخْطِيطُ وَقَابِلِيَّةُ الْقِرَاءَةِ	النَّصُّ سَهْلُ الْقِرَاءَةِ (حَجْمُ الْخَطِّ وَنَوْعُهُ وَاضِحٌ)	٤
٣	سُهُولَةُ الِاسْتِعْمَال	سَهْلُ الِاسْتِعْمَالِ لِلطُّلَّابِ فَرَادَى أَوْ جَمَاعَاتٍ	٥
		لا يَحْتَاجُ الْوَسِيلَةُ إِلَى أَدَوَاتٍ إِضَافِيَّةٍ مُعَقَّدَةٍ	٦
٤	مَتَانَةُ الْوَسِيلَةِ	يُمْكِنُ طِبَاعَةُ الْوَسِيلَةِ وَاسْتِخْدَامُهَا عِدَّةَ مَرَّاتٍ	٧

نتائج البحث ومناقشتها

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (Research and Development - R&D) الذي يهدف إلى تطوير منتج تعليمي واختبار فاعليته. ويتوافق هذا المنهج مع تعريف سوجيونو (Sugiyono, ٢٠١٠)الذي أوضح أن البحث والتطوير هو عملية تهدف إلى إنتاج منتج معين واختبار فعاليته. وقد اتبع هذا البحث نموذج ٤D الذي يشتمل على أربع مراحل أساسية.١مرحلة التعريف.(Define) ٢. مرحلة التصميم(Design) ٣. مرحلة التطوير(Develop) ٤. مرحلة النشر (Disseminate)نشر المنتج وتطبيقه على نطاق أوسع بعد التعديلات النهائية للتأكد من صلاحيته للتطبيق في البيئات التعليمية المختلفة.

نوع البحث هو بحث ميداني، حيث سعى الباحث إلى الملاحظة المباشرة لتفاعل الطلاب أثناء ممارسة اللعبة ودراسة أثرها في زيادة المشاركة والدافعية للتعلم .(Mesra et al., n.d.) عينة البحث شملت معلم مادة اللغة العربية وطلاب الصف التاسع في المدرسة الإعدادية نور السلام ديلي توا.وقد تم اختيار العينة بشكل عشوائي من الصف التاسع-١ كمجموعة أساسية للتجربة.طريقة التحليل اعتمدت على المقياس الخماسي (Likert Scale) لتقييم صلاحية المنتج واستجابة المعلمين والطلاب، حيث تراوحت الدرجات بين ١ و٥. وتم تحليل البيانات باستخدام الأسلوب الوصفي الكمي لحساب النسب المئوية ومتوسط الدرجات لتحديد مستوى الصلاحية والعملية والفعالية للوسيلة التعليمية المطورة.

تم تكييف إجراءات البحث التي قام بها الباحث في هذا التطوير من الخطوات التي طرحها سوجيونو (Sugiyono) مع بعض القيود. ويُعَدُّ نموذج D٤ منهجًا منظمًا ومرنًا في تطوير التعليم، مما يجعله قابلًا للتطبيق على مختلف أنواع الوسائل والسياقات التعليمية، سواء في التعليم الحضوري أو عبر الإنترنت. وقد تم تعديل خطوات التطوير وفقًا لاحتياجات الباحث. وفيما يلي شرح لإجراءات البحث في هذه الدراسة:

نموذج D٤ هو طريقة لتطوير المنتجات التعليمية، ويتكون من أربع مراحل رئيسة، وهي:١.مرحلة التعريف (*Define*) ٢. مرحلة التصميم(*Design*) . مرحلة التطوير(*Develop*) ٤. مرحلة النشر (*Disseminate*)

لمراحل المفصلة لنموذج D٤

أولاً: مرحلة التعريف (Define)

- تحليل الاحتياجات:
  - إجراء مسح أولي للطلاب والمعلمين حول الصعوبات في مهارة التحدث باللغة العربية.
  - ملاحظة الصف للتعرف على المشكلات (مثل: نقص الوسائل التفاعلية).
  - الناتج :قائمة بالاحتياجات المحددة (مثل: بطاقات اللعب التي تحتوي على مفردات يومية).

ثانيًا: مرحلة التصميم(Design)

- تصميم المنتج:
  - إعداد نموذج أولي لبطاقات *Talk or Dare* باستخدام منصة.Canva
  - إعداد المحتوى: بطاقات *Talk* (أسئلة) وبطاقات) *Dare*تحديات المحادثة.
- تحقق من التصميم:
  - التشاور مع خبراء الوسائل التعليمية وخبراء المحتوى.

ثالثًا: مرحلة التطوير (Develop)

- التجربة المحدودة:
  - التحقق من صلاحية المنتج من قبل خبيرين في مادة اللغة العربية وخبير في الوسائل التعليمية.
  - تجربة محدودة على طلاب الصف التاسع-١.
  - تعديل المنتج بناءً على الملاحظات (مثل: ضبط الرسوم التوضيحية).
- التجربة الميدانية:
  - تطبيق المنتج في صفوف الصف التاسع ٣٠ المدرسة الإعدادية نورس سلام ديلي توا. طالبًا
  - جمع بيانات الاختبار القبلي والبعدي بالإضافة إلى الملاحظات.

(رابعًا: مرحلة النشر) (Disseminate)

- التعميم :تدريب المعلمين على استخدام الوسيلة التعليمية.

- النشر :إعداد مقالة علمية أو المشاركة في ندوة تعليمية.

تم إجراء هذا البحث في الصف التاسع المدرسة الإعدادية نور السلام ديلي توا الواقعة في شارع بيرويرا، دوْسون السادس، ميكار ساري، منطقة دِلي تُوا. وقد استند اختيار هذا الموقع إلى حاجة المدرسة لامتلاك وسيلة تعليمية مبتكرة تدعم إتقان اللغة العربية لدى طلاب الصف التاسع-١.

في جمع بيانات البحث، استخدم الباحث عدة تقنيات في التنفيذ، وهي: الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق.

نتائج البحث والتطوير

تم إعادة تصميم عملية تطوير نموذج (4D) لتصبح مادة للبحث والتطوير .(R&D) لم يتم إنجاز سوى الخطوات الثلاث الأولى من عملية التطوير، وهي :التعريف، التصميم، والتطوير .وتوضح النتائج في كل خطوة كما يلي:

أولاً: مرحلة التعريف(Define)

تعد هذه المرحلة الأولى في نموذج (4D) وتهدف إلى تحديد المشكلات والاحتياجات وأهداف تطوير وسيلة التعليم بشكل واضح. في هذه المرحلة، تم إجراء تحليل شامل للاحتياجات لتحديد نطاق التطوير وضمان توافق المنتج مع خصائص المستخدم وأهداف التعلم.

خطوات مرحلة التعريف:

- **تحليل المقدمة**:(**Front-End Analysis**)

من خلال الملاحظة والمقابلات غير الرسمية مع معلم اللغة العربية في المدرسة الإعدادية نور السلام ديلي توا، تبين أن تعليم اللغة العربية، وخاصة مهارة التحدث) *مهارة الكلام*(، يواجه العديد من العقبات. فالأساليب التعليمية السائدة ذات طابع تقليدي مثل قراءة النصوص وحفظ المفردات لم تتمكن من تحفيز التفاعل النشط بين الطلاب. كما أن قلة استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية أدت إلى انخفاض دافعية الطلاب للتحدث باللغة العربية. أصبحت

هذه البيانات أساسًا لتصميم وسيلة تعليمية أكثر جاذبية وفعالية لتطوير قدرة الطلاب على التحدث.

أظهرت الملاحظات أن العملية التعليمية تعتمد على المنهج المستقل، وأن المعلم لا يزال يستخدم أسلوب الإلقاء، كما أن التعليم في المدرسة يعتمد على الكتب المدرسية لبعض الدروس. إضافة إلى ذلك، أوضح المعلم أن كلا من المعلمين والطلاب لم يسبق لهم استخدام وسيلة بطاقات *Talk Or Dare* في عملية التعليم.

- **تحليل احتياجات المتعلمين**:(**Learner Analysis**)

تشير نتائج التحليل إلى أن طلاب الصف التاسع لديهم دافعية منخفضة لتعلم اللغة العربية بسبب قلة تنوع طرق التدريس. كما أن مستويات الطلاب متفاوتة في إتقان اللغة العربية، مما يتطلب تصميم وسيلة تعليمية تراعي مستوياتهم وتحتوي على محتوى متناسب مع اهتماماتهم لزيادة مشاركتهم في التعلم. أظهرت استبانة تحليل الاحتياجات موافقة الطلاب على ضرورة تطوير وسيلة بطاقات *Talk Or Dare*. ومن خلال المقابلة مع المعلم، تبين أن متوسط تحصيل الطلاب في مادة اللغة العربية لم يتجاوز ٥٠٪ من الحد الأدنى (KKM) البالغ ٧٥.

- **تحليل المهام**:(**Task Analysis**)

يتم في هذه الخطوة تحديد مؤشرات تحقيق الكفاءة لإعداد التقييمات التعليمية.

- **تحديد الأهداف التعليمية**:(**Specifying Instructional Objectives**)

تتمثل الأهداف التعليمية لاستخدام وسيلة *Talk Or Dare* فيما يلي:١). أن يتمكن الطلاب من ذكر هويتهم باللغة العربية بشكل صحيح وسلس.٢). أن يصفوا أنشطتهم اليومية باستخدام جمل عربية مناسبة.٣). أن يتمكنوا من وصف أفراد الأسرة والأشياء من حولهم باللغة العربية بشكل دقيق.٤). أن يكوّنوا جملًا ويتفاعلوا في محادثات بسيطة باستخدام الوسيلة التعليمية.

ثانياً: مرحلة التصميم (Design)

تركز هذه المرحلة على إعداد التصميم التفصيلي لوسيلة التعليم. قام الباحث بتصميم نموذج أولي لبطاقات Talk Or Dare باستخدام منصة Canva، مع مراعاة الجوانب الجمالية وملاءمتها لطلاب الصف التاسع من حيث الألوان والخطوط والرسومات، وكذلك التمييز بين بطاقات Talk وبطاقات **Dare**.

كما تم إعداد المحتوى وفقًا للكفاءات الأساسية لمهارة الكلام في المنهج، بحيث تكون الموضوعات مرتبطة بحياة الطلاب اليومية ليسهل فهمها وتطبيقها. تم تطوير المنتج ليشمل :بطاقة *Talk* تحتوي على مفردات مع صور توضيحية, ١٥ بطاقة *Dare* تحتوي على مواقف حوارية.

بطاقة تعليمات لتوضيح قواعد اللعبة.أمثلة على المفردات في بطاقات , *Talk*: كِتَابٌ= buku, كُرْسِيٌّ = kursi, دفْتَرٌ = buku tulis, فَصْلٌ= kelas / ruang kelas, طَبِيبٌ= dokter, مُدَرِّسٌ = guru, زَهْرَةٌ= bunga, خُبزٌ,= roti, مِسْطَرَةٌ penggaris, قَلَمٌ= pena / pulpen, الْغِنَاءُ .=bernyanyi

بطاقة التحدي تحتوي هذه البطاقة على محادثات مطبوعة بألوان باستخدام ورق آرت بيبر بحجم ٩ سم × ٦ سم. في الجزء السفلي من الطرف الأيمن للبطاقة مُرفق اسم الباحث، أما في الجزء العلوي من الطرف الأيمن فتوجد تعليمات مكتوبة بخط صغير. يحتوي ظهر البطاقة على الأحرف الأولى أو مكتوب عليها "بطاقة التحدي.") A: كيف حالك؟ B: Bagaimana kabarmu? أنا بخير، شكراً. وأنت؟ Saya baik, terima kasih. Dan kamu? (A: ما اسمك؟ B: Siapa namamu? اسمي أحمد، وأنت؟ Namaku Ahmad, dan kamu? (A: من أين أنت؟ B: Dari mana asalmu? أنا من مصر.Saya dari Mesir) A: هل تحب القهوة؟ B: Apakah kamu suka kopi? نعم، أحب القهوة كثيراً. Ya, saya sangat suka kopi.) A: ماذا تفعل؟ B: Apa yang kamu lakukan? / Apa pekerjaanmu? أنا طالب في الجامعة. Saya mahasiswa di universitas.) A: هل تعرف هذا الكتاب؟ B: Apakah kamu tahu buku ini? نعم، قرأته الأسبوع الماضي. Ya, saya sudah membacanya minggu lalu) A: هل تريد الذهاب إلى السوق؟ B: Apakah kamu ingin pergi ke pasar? نعم، لنذهب معاً. Ya, mari kita pergi bersama.

يُمثّل الشكلان الآتيان نموذجًا من بطاقات "التحدي (Dare)" التي تم تطويرها في هذا البحث. يعرض الباحث هنا نتيجة التطوير على شكل محادثة واحدة لكل موضوع على حدة، حيث يوضح الشكل (١) بطاقة التحدي الخاصة بالموضوع الأول، ويبيّن الشكل (٢) بطاقة التحدي الخاصة بالموضوع الثاني.

TALK OR DARE
CARD
Dibuat oleh : Khairun nisa
A

TALK OR DARE
CARD
Dibuat oleh : Khairun nisa
B

CARA BERMAIN
1.Ambil nomor yang sudah di siapkan untuk menentukan pilihan kartu yang akan di dapatkan Nomor dengan angka Ganjil maka mengambil Talk Card
2.Nomor dengan angka Genap maka mengambil Card
3.Jika mendapatkan Kartu Talk, maka buatlah kalimat dari kosa kata yang tertera, jika mendapatkan kartu Dare peragakan percakapan tertulis dengan tertulis
Dibuat oleh : Khairun nisa

CARA BERMAIN
1.Ambil nomor yang sudah di siapkan untuk menentukan pilihan kartu yang akan di dapatkan Nomor dengan angka Ganjil maka mengambil Talk Card
2.Nomor dengan angka Genap maka mengambil Card
3.Jika mendapatkan Kartu Talk, maka buatlah kalimat dari kosa kata yang tertera, jika mendapatkan kartu Dare peragakan percakapan tertulis dengan tertulis
Dibuat oleh : Khairun nisa

TALK OR DARE
DARE
CARD
Dibuat oleh : Khairun Nisa
A

TALK OR DARE
DARE
CARD
Dibuat oleh : Khairun Nisa
B

CARA BERMAIN
1.Ambil nomor yang sudah di siapkan untuk menentukan pilihan kartu yang akan di dapatkan Nomor dengan angka Ganjil maka mengambil Talk Card
2.Nomor dengan angka Genap maka mengambil Card
3.Jika mendapatkan Kartu Talk, maka buatlah kalimat dari kosa kata yang tertera, jika mendapatkan kartu Dare peragakan percakapan tertulis dengan tertulis

CARA BERMAIN
1.Ambil nomor yang sudah di siapkan untuk menentukan pilihan kartu yang akan di dapatkan Nomor dengan angka Ganjil maka mengambil Talk Card
2.Nomor dengan angka Genap maka mengambil Card
3.Jika mendapatkan Kartu Talk, maka buatlah kalimat dari kosa kata yang tertera, jika mendapatkan kartu Dare peragakan percakapan tertulis dengan tertulis

الشكل النتيجة النهائية لبطاقة لعبة "Talk Or Dare" من الجهة الأمامية والخلفية، مع ملاحظات مقترحة من خبير الوسائل التعليمية (A) قبل المراجعة، و (B)بعد المراجعة.

ثالثاً: مرحلة التطوير(Develop)

مرحلة التطوير هي المرحلة الثالثة في نموذج التطوير D٤، والتي تركز على عملية تصنيع، واختبار، وتحسين المنتج التعليمي الذي تم تصميمه في المرحلة السابقة (التصميم). وفقًا لأريكونتو (٢٠٠٦)، يضيف أريكونتو أن مرحلة التطوير تشمل أيضًا عملية التحقق من سلامة المنتج بواسطة الخبراء وإجراء اختبار محدود على المستخدمين المستهدفين لتقييم مدى العملية، والفعالية، وملاءمة وسائل التعليم المطورة. في هذه المرحلة، يتم تطوير وسيلة بطاقة لعبة "تكلم أو تحدى" إلى منتج حقيقي يمكن استخدامه في التعليم، ويتم إجراء اختبار محدود لتقييم الجودة والفعالية.

١. التحقق من سلامة وسائل التعليم

تم اختبار سلامة تطوير وسيلة "تكلم أو تحدى" بواسطة خبيرين يتكونان من أستاذ متخصص في المادة وأستاذ متخصص في الوسائل التعليمية. معايير اختيار الخبراء هي: ١) لديهم خبرة في مجالهم، ٢) حاصلون على درجة تعليمية لا تقل عن الماجستير (S٢).

$$\textbf{presentase} = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ tertinggi} x\ \mathbf{100\%}$$

الجدول ٣.٨. نتائج تقييم خبراء المادة

الجوانب محل الاهتمام	نتيجة التقييم	المعيار	التصنيف
ملاءمة المادة	١٠٠٪	جيد جدًا	لا مراجعة
اكتمال المادة	١٠٠٪	جيد جدًا	لا مراجعة
اللغوية	١٠٠٪	جيد جدًا	لا مراجعة
المتوسط	١٠٠٪	جيد جدًا	لا مراجعة

تقييم جودة وسائط التعليم من حيث المادة قامت به الأستاذة رحميني، ماجستير التربية، بصفتها أستاذة لعدد من المقررات في برنامج دراسة تعليم اللغة العربية بجامعة الإسلامية الحكومية بسومطرة الشمالية.استنادًا إلى الجدول (٣.٨) لنتائج التحكيم من قِبَل الخبيرة في المادة، يمكن معرفة أن متوسط نسبة الدرجات قد بلغ ١٠٠.٠٠٠%، وهو ما يحقق معيار التصنيف "جيد جدًا."ومن خلال التقييم الذي أجرته خبيرة الوسائط، وُجِدَت بعض الملاحظات والمقترحات لإدخال تحسينات على الوسائط التعليمية لتصبح أفضل.

الجدول ٣،٩ نتائج تحكيم الخبير في الوسائط التعليمية

الجانب محل الاهتمام	نتيجة التقييم	المعيار	الفئة
التصميم البصري	١٠٠٪	جيد جدًا	لا تعديل
تنسيق سهولة القراءة	١٠٠٪	جيد جدًا	لا تعديل
سهولة الاستخدام	١٠٠٪	جيد جدًا	لا تعديل
متانة الوسائط	١٠٠٪	جيد جدًا	لا تعديل
المتوسط	١٠٠.٠٠٠٪	جيد جدًا	لا تعديل

تقييم جودة وسائط التعليم من حيث المادة قام به الأستاذ فخر الروزي، ماجستير التربية، بصفته أستاذًا لعدد من المقررات في برنامج دراسة تعليم اللغة العربية بجامعة الإسلامية الحكومية بسومطرة الشمالية.

واستنادًا إلى الجدول (٣.٨) لنتائج التحكيم من قِبَل خبير المادة، يمكن معرفة أن متوسط نسبة الدرجات بلغ ١٠٠.٠٠٪، وهو ما يحقق معيار التصنيف "جيد جدًا."

ومن خلال التقييم الذي أجراه خبير الوسائط، وُجِدَت بعض الملاحظات والمقترحات لتحسين الوسائط التعليمية وجعلها أفضل.

٢. تطبيق وسائط التعليم

يُعَدُّ التطبيق مرحلة اختبار منتج وسائط التعليم في بيئة حقيقية أو في الاستخدام الميداني لمعرفة مدى إمكانية استخدام هذه الوسائط بشكل جيد من قِبَل المعلم والطلاب.تهدف هذه المرحلة إلى قياس جانب سهولة استخدام الوسائط في العملية التعليمية اليومية.وقد تم إجراء تجربة تطبيق وسائط " التحدّث والتحدّي " بعد أن تم اعتماد تصميم هذا المنتج من خلال تقييم الخبراء.تم تنفيذ الاختبار عن طريق توزيع استبيان يتضمن آراء المعلم والطلاب.

الجدول (٤.٠): نتائج استجابة معلم اللغة العربية

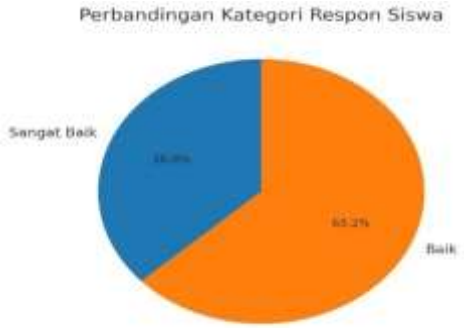
إليك الترجمة إلى اللغة العربية الفصحى:

الجانب محل الاهتمام	نتيجة التقييم	المعيار	الفئة
محتوى المادة	١٠٠٪	جيد جدًا	لا تعديل
استخدام الوسائط	٩٠٪	جيد جدًا	لا تعديل
المظهر	٩٣،٣٣٪	جيد جدًا	لا تعديل
المتوسط	٩٤،٤٤٪		

الرقم	رمز المستجيب	الدرجات	النسبة	الفئة
١	Mrg	٤٨	٨٠٪	جيد
٢	Vyk	٤٨	٨٠٪	جيد

٣	Syd	٤٤	٧٣،٣٣٪	جيد
٤	Mmn	٤٥	٧٥٪	جيد
٥	Ra	٤٤	٧٣،٣٣٪	جيد
٦	Sn	٤٤	٧٣،٣٣٪	جيد
٧	Ll	٥٧	٩٥٪	جيد جدًا
٨	Ab	٤٤	٧٣،٣٣٪	جيد
٩	Ra	٦٠	١٠٠٪	جيد جدًا
١٠	Fa	٥٤	٩٠٪	جيد جدًا
١١	Cp	٤٨	٨٠٪	جيد
١٢	Ss	٤٦	٧٦،٦٧٪	جيد
١٣	Ah	٦٠	١٠٠٪	جيد جدًا
١٤	Np	٤٥	٧٥٪	جيد
١٥	Hs	٥٢	٨٦،٦٧٪	جيد جدًا
١٦	Nr	٤٤	٧٣،٣٣٪	جيد
١٧	Ar	٤٧	٧٨،٣٣٪	جيد
١٨	Af	٦٠	١٠٠٪	جيد جدًا
١٩	As	٥٨	٩٦٪	جيد جدًا

المتوسط: ١٠٠٪ – جيد جدًا



صورة مخطط دائري (مخطط بياني دائري)

تحديد متوسط النتائج في استجابات الطلاب باستخدام المقارنة بمخطط بياني دائري (Pie Chart) لبيان النسبة المئوية لكل فئة.

النتيجة كانت: ١. جيد = ٦٣،٢٪ , ٢جيد جدًا = ٣٦،٨٪ة تقييم تطبيق وسائط التعليم (التحدّث والتحدّي) من خلال استبيان استجابات معلم مادة اللغة العربية في مدرسة متوسطة نور السلام – ديلي توا وهي الأستاذة ديني، ماجستير التربية.يُظهر الجدول (٤.٠) نتائج استبيان استجابات المعلم بمتوسط درجة بلغ ٩٤،٤٤٪ بمعيار تحقيق "جيد جدًا".ويتضمن استبيان استجابات المعلم ثلاثة جوانب تحتوي على عدة أسئلة. وكذلك الأمر بالنسبة لنتائج استبيان استجابات الطلاب الذي أُجري على ١٩ طالبًا من أصل ٣٠ طالبًا، والمقدّم في الجدول (٤.١)، حيث بلغت النسبة ١٠٠٪ بمعيار تحقيق "جيد جدًا ."

مرحلة النشر (التعميم)

تم تحليل فعالية وسائط بطاقات "التحدّث والتحدّي " في تحسين مهارة التحدث وفهم المفاهيم لدى الطلاب أيضًا باستخدام المنهج الكمي من خلال حساب قيمة الكسب المعدّل (N-Gain) بناءً على درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للطلاب.

ويتم الحصول على صيغة حساب N-Gain كما يلي:

$$N - Gain \frac{= Posttest - Pretest}{Skor\ maksimal - Pretest}$$

معايير تفسير قيمة N-Gain

عادةً ما يكون تفسير قيمة N-Gain وفقًا لـ هاك ١٩٩٩كما يلي:

الفئة	نطاق N-Gain
منخفض	أقل من ٠.٣
متوسط	٠.٣ ≤ N-Gain < ٠،٧
مرتفع	أكبر أو يساوي ٠.٧

وفيما يلي ملخّص نتائج تحليل قدرة فهم الطلاب للمادة التعليمية باستخدام هذه الوسائط:

درجة الاختبار القبلي	درجة الاختبار البعدي	N-Gain	النسبة المئوية
٦٥.٤٢	٨٩.٦٣	٠.٥	٨٩.٦٣٪

بناءً على هذا الجدول، بلغت قيمة N-Gain = ٠,٧، وكانت النتيجة بنسبة ٨٩.٦٣٪، مما يندرج ضمن الفئة "مرتفعة."

وهذا يدلّ على أنّ استخدام وسائط بطاقات التحدّث والتحدّي كان فعّالًا جدًا في تحسين فهم المفاهيم ومهارة التحدث باللغة العربية لدى طلاب الصف التاسع بمدرسة متوسطة نور السلام. وعليه، فإنّ نشر هذه الوسائط يُعدّ مناسبًا جدًا وله أثر إيجابي على تحسين جودة التعليم.

الخاتمة

استنادًا إلى نتائج البحث، يمكن الاستنتاج أنّ تطوير وسائط التعليم المتمثلة في بطاقات اللعبة "التحدّث والتحدّي" يُعدّ حلاً مبتكرًا وفعّالًا لزيادة الدافعية، والشجاعة، ومهارة التحدّث باللغة العربية لدى الطلاب بشكل نشط وممتع.النموذج المستخدم في عملية التطوير هو نموذج D٤ (التحديد، التصميم، التطوير، النشر) مع التركيز على تطوير البطاقات والتحقق من صلاحيتها واختبارها كوسائط تعليمية لطلاب الصف التاسع. أظهرت نتائج التحقق من قِبَل خبراء المادة وخبراء الوسائط أنّ بطاقات "" صالحة للاستخدام ضمن فئة "جيد جدًا". كما أظهرت استجابات الطلاب والمعلمين تقييمًا ممتازًا من حيث سهولة الاستخدام، والف التحدّث والتحدّي ائدة، وجاذبية هذه الوسائط. تشير البيانات الكمية المستخلصة من الاختبار القبلي والبعدي (*Pretest-Posttest*) إلى وجود تحسّن ملحوظ في مهارة التحدث باللغة العربية لدى الطلاب، حيث بلغت قيمة الكسب المعدّل (*N-Gain*) الفئة العالية (≤ ٠.٧)، مما يدلّ على فعالية الوسائط في تنمية مهارة التحدث. لم تسهم هذه الوسائط فقط في إكساب الطلاب المفردات والتراكيب اللغوية العربية، بل ساعدت كذلك في التقليل من الخوف والخجل عند التحدث، وتعزيز التفاعل الاجتماعي بين الطلاب. وعليه، فإنّ تطوير واستخدام وسائط بطاقات اللعبة

"التحدّث والتحدّي" يُوصى به بشدّة لتطبيقه على نطاق واسع بهدف تحسين جودة تعليم اللغة العربية، لا سيما مهارة التحدث، في المدرسة الإعدادية نور السلام ديلي توا.

المراجع

١. المرجع الإندونيسي

A'inul Haq, M. (٢٠٢١). Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa. *Journal of Education and Religious Studies*,(٠٣),٠٢–١٠٧. https://doi.org/١٠,٥٧٠٦٠/jers.v١i٠٣,٤٨

Aswan, A. (٢٠٢٣). Permainan Truth or Dare Berbantuan Spin the Wheel: Strategi Pembelajaran Berbicara Untuk Pemelajar Bipa Korea Selatan. *Lingua Franca:Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *7*(١),. https://doi.org/١٠,٣٠٦٥١/lf.v٧i١,٧٤٥٧

Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (٢٠٢١). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *8*(١),٧. https://doi.org/١٠,٢٤١١٤/jtikp.v٨i١,٢٦٧٧٧

Fahruddin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (٢٠٢٢). EFahruddin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (٢٠٢٢). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. Journal of Classroom Action Research, ٤(١), ٤٩–٥٣. https://doi.org/١٠,٢٩٣٠٣/jcar.v٤i١,١٣٧٨

fektivitas. *Journal of Classroom Action Research*, *4*(١), ٤٩–٥٣. https://doi.org/١٠,٢٩٣٠٣/jcar.v٤i١,١٣٧٨

Fatmawati, P., Fahmiyah, M., Novita, A. P., Hidayat, W., Indriyana, D., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (٢٠٢٤). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB TERHADAP HASIL IPK MAHASWA PENDIDIKAN BAHASA ARAB UIN BANTEN THE INFLUENCE OF ARABIC LANGUAGE LEARNING MOTIVATION ON GPA RESULTS OF ARABIC LANGUAGE EDUCATION STUDENTS UIN*. ٧٧٧١–٧٧٧٧.

Febriyanti, P., & Amrulloh, M. A. (٢٠٢٤). *Promoting Active Arabic Speaking Skills Through Talk or Dare Card Games Arabi : Journal of Arabic Studies*. ٩(٢),٦٥–١٧٤.

Hidayah, R. N., & Akmalah, F. Z. (٢٠٢٤). *Pengembangan Media Kartu Permainan Talk or Dare untuk Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan*. *04*(٠١), ٢٤–٣٤. https://doi.org/١٠,٥٥٣٥٢/pba.v٤i١

KAMIL, R. I. (٢٠١٥). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab. In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* (Vol.٠, Issue). http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/٥٢

Kholison, M., Suja, A., Setyawan, C. E., & Hantoro, R. R. (٢٠٢٣). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Dengan Pendekatan Kemahiran Berbicara. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, *4*(١), ٩٠–١٠٢. https://doi.org/١٠,٣٥٣١٦/lahjah.v٤i١,٩٠-٠٢

Mesra, R., Salem, V. E. T., Meity, M. G., Daniel, Y., Santie, A., & Rai, N. M. (n.d.). *Pendidikan*.
Metode, P., Keterampilan, P., Pelajaran, M., Arab, B., Siswa, B., & Rahmawati, W. T. R. I. (٢٠٢٤). *PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA) INSTITUT AGAMA ISLAM PEMALANG (INSIP)*.

Muqmin, N. A., & Mutmainnah, S. (n.d.). *Problematika Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah di Kabupaten Maros*. *0*, ٢٢٥–٢٣٤.

Nafisah, A. N., Ainin, M., & Tohe, A. (٢٠٢١). Pengembangan Kartu Permainan Talk or Dare untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*,(٦) ٧٦٣–٧٧٤. https://doi.org/١٠,١٧٩٧٧/um٠٦٤v١i٦٢٠٢١p٧٦٣-٧٧٤

Okpatrioka Okpatrioka. (٢٠٢٣). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*,(١), ٨٦–١٠٠. https://doi.org/١٠,٤٧٨٦١/jdan.v١i١,١٥٤

Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (٢٠٢٣). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*,(٠٨), ٥٠٦–٥١٦. https://doi.org/١٠,٥٨٨١٢/jpdws.v١i٠٨,٥٥٤

Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (٢٠٢٤). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *2*(٣), ٦٠–٦٩. https://doi.org/١٠,٦١١٣٢/bima.v٢i٣,١٠١٤

Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (٢٠١٩). Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab.*Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*,(٢),٢–١٥.

Sunardi, S. (٢٠٢١). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Melalui Metode Eklektik Permainan Tebak Tepat Pasanganmu (TTP) pada Siswa Kelas XI IPA-٢ MAN Kendal. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*,(١),٨٥–٢٠٦. https://doi.org/١٠,١٤٤٢١/njpi.٢٠٢١.v١i١-١٠

Waruwu, M. (٢٠٢٤). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(٢),٢٢٠–١٢٣٠. https://doi.org/١٠,٢٩٣٠٣/jipp.v٩i٢,٢١٤١

Wijaya, M., & Siti Maisuroh. (٢٠٢٢). Pengembangan Bahan Ajar Kosakata Dengan Media Kartu di MIN Probolinggo. *Studi Arab*,*3*(١),–١٩. https://doi.org/١٠,٣٥٨٩١/sa.v١٣i١,٣١٣٧

Yulia, F. (٢٠٢٢). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Android pada materi Muhadatsah. Jurnal Al-Mudarris: Media Pendidikan Bahasa

Arab.https://scholar.google.com/citations?user=lQG١W١kAAAAJ&hl=id&oi=ao

Rahmaini. (٢٠٢١). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Quizizz. Arabiyât: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban. https://scholar.google.com/citations?hl=id&user=l_M٧Q٥sAAAAJ

Ahkas, A. W. (٢٠٢٠). Pengembangan media pembelajaran interaktif Bahasa Arab berbasis multimedia. Jurnal Al-Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.https://scholar.google.com/citations?hl=id&user=oONReCMAAAAJ

٢. المرجع العربي

زينوري، ز . (٢٠٢٠) تطبيق الطريقة الانتقائية في تحقيق الأهداف المكتوبة من الحكومة الخاصة في تعليم اللغة العربية المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية جمبر الأولى لقسم الديني للسنة الدراسية ٢٠١٩Arabic Language Education Journal, ٢١(١١-٢٨ :Al-Fusha https://doi.org/١٠,٣٦٨٣٥/alfusha.v٢i١,٣٥٠

عيني، ج (٢٠٢٠) الألعاب اللغوية وتطبيقها في تعليم اللغة العربية في مركز ترقية اللغة العربية بمدرسة المتوسطة الإسلامية سون كاليجا ميكاسان IJ-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning), ٠٤(٠٢), ١٢٠.

عيني، ج (٢٠٢٠) الألعاب اللغوية وتطبيقها في تعليم اللغة العربية في مركز ترقية اللغة العربية . IJ-ATL (International Journal of بمدرس