

الباب الرابع

تقديم البيانات وتحليلها

أ. تصميم لعبة تعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية

مر البحث حول تطوير تصميم اللعبة التعليمية لتعلم المفردات بعدة إجراءات، وهي تحليل الإمكانيات والمشكلات، وجمع البيانات، وتصميم المنتج، والتحقق من صحة التصميم، وتحسين / مراجعة التصميم.

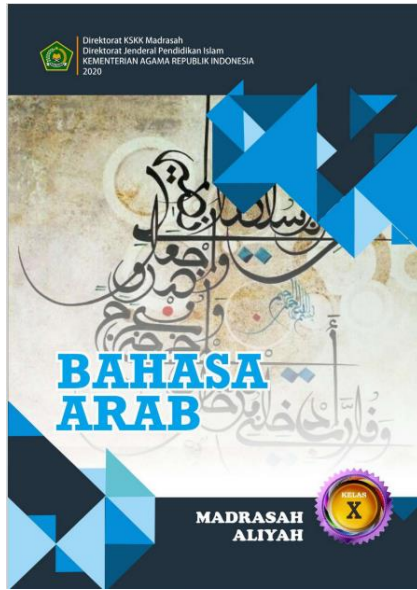
١. تحليل المشاكل والاحتمالات

تم الحصول على نتائج هذا التحليل المحتمل والمشكلة في هذه الدراسة عن طريق الدراسات الميدانية، وبالتحديد في شكل ملاحظات محكمة سبيل المهتادين الثانوية الإسلامية التي تقع في شارع ديسا جايا كاريت، جايا كاريت، مينتايا هيلير الجنبية، كوتوارينجين تيمور، الشرقية كاليمانتان الوسطى. بناءً على نتائج الملاحظات التي تم إجراؤها، يعرف الباحث أن تعلم المفردات الذي يقوم به المعلم لا يستخدم الوسائل التي يمكن أن تدعم التعلم. يستخدم المعلم السبورة فقط لكتابة المفردات التي يتم تدريسها ثم قراءتها بصوت عالٍ، مما يجعل من الصعب على الطلاب تذكر المفردات التي يتم تدريسها. لا يرتبط التقييم في تعلم المفردات التي تم تدريسها بإتقان أو رؤية ذكريات الطلاب من المفردات التي تم تدريسها. وجد الباحث

إمكانية إنشاء وسائل يمكن أن تساعد المعلمين والطلاب في تعلم المفردات ويمكن أن تساعد المعلمين في عملية تقييم التعلم.

٢. جمع البيانات

تمت مرحلة جمع البيانات في هذه الدراسة عن طريق تحليل الأدبيات (studi pustaka). يشمل التحليل مواد الأسرة والمفردات البيئية في كتاب المدرسة العربية الفئة ١٠ الذي كتبه محمد إلباس، الذي نشرته وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا عام ٢٠٢٠.



الصورة ٥: غلاف كتاب اللغة العربية لمدرسة الثانوية الإسلامية الفصل العاشر الصادر عن وزارة الشؤون الدينية في جمهورية إندونيسيا

كانت المرحلة التالية التي قام بها الباحث هي تحليل مادة اللغة العربية للفصل العاشر الفصل الأسرة والبيت. يتم تطوير اللعبة من خلال مراعاة الكفاءات الأساسية ومؤشرات تحقيق

الكفاءة في الفصل العاشر مواد اللغة العربية والتكيف معها، والكفاءات الأساسية مأخوذة من

الكفاءات الأساسية التالية:

الجدول ٥: جدول الكفاءات الأساسية

2.3 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan bunyi (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema:

الأسرة والبيت

فيما جاءت مؤشرات إنجاز الكفاءة على النحو التالي:

Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1.1 Mengemukakan kosakata dan ungkapan yang berkaitan dengan tema الأسرة والبيت
1.1.2 Mengulangi bunyi kosakata dan ungkapan dalam teks tentang الأسرة والبيت
1.1.3 Menyusun kata menjadi kalimat

٣. تصميم المنتج

بدأ تطوير هذه اللعبة التعليمية لتعلم المفردات العربية للفصل ١٠ في ١٧ يناير ٢٠٢٢

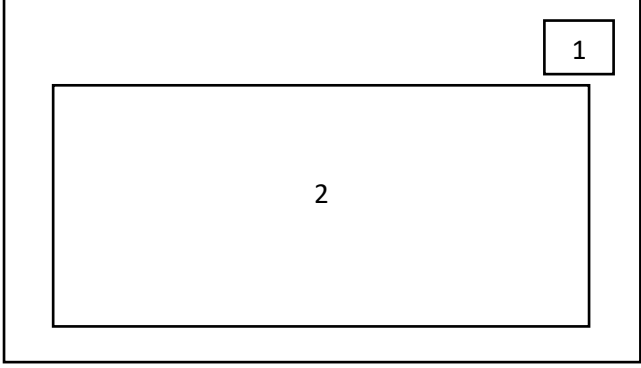
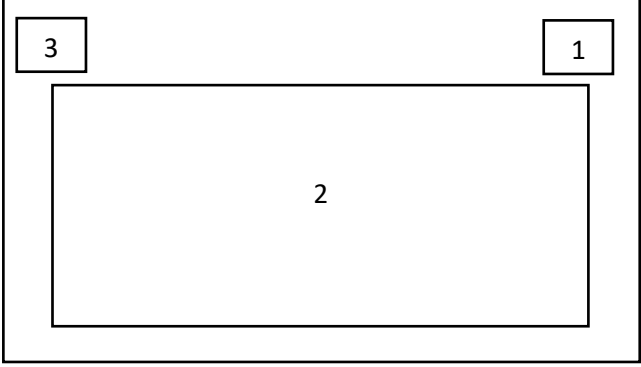
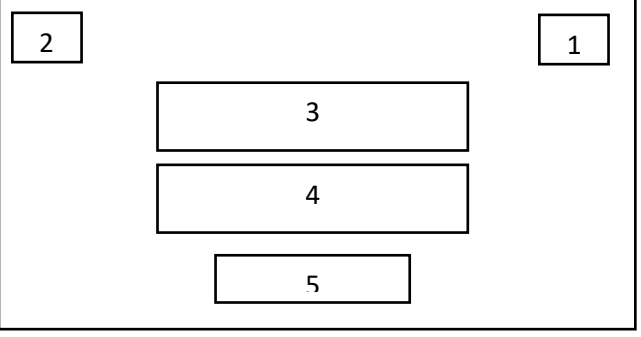
واكتمل في ١٥ مايو ٢٠٢٢. قام الباحث أولاً بعمل لوحة رسم أو لوحة قصة، والتي كانت

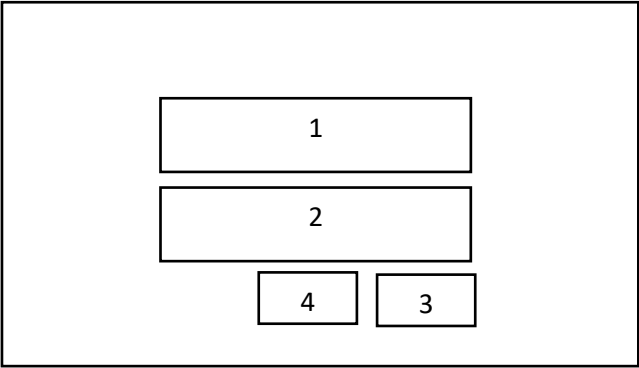
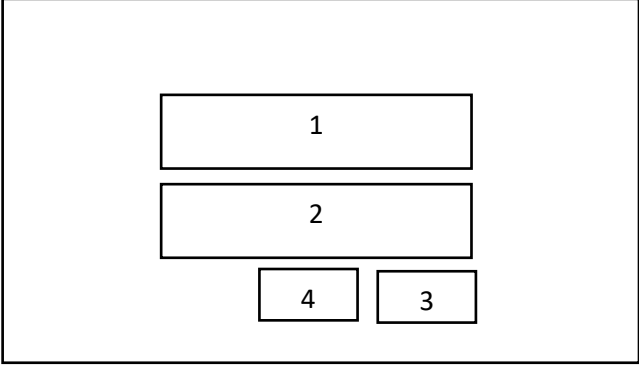
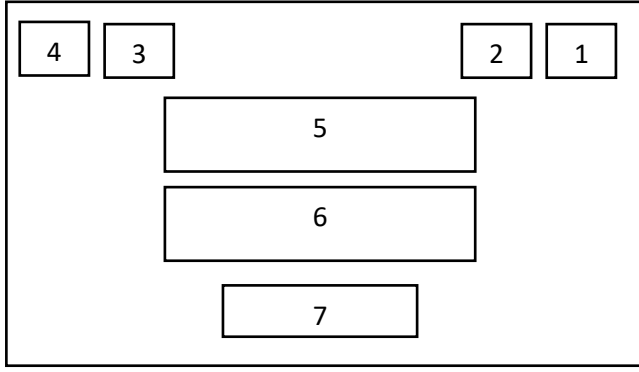
مفيدة لتسهيل التصميم والترتيب المؤامرة والرسوم التوضيحية وتخطيط كل مشهد معروض. فيما

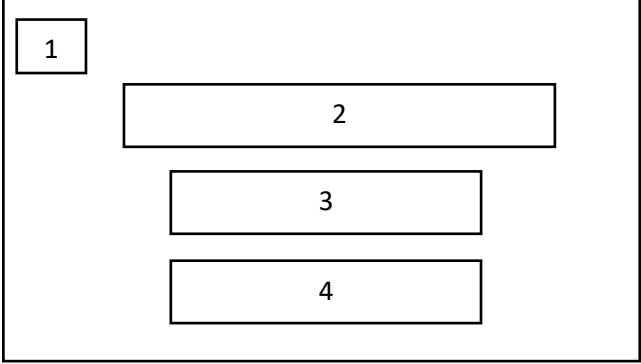
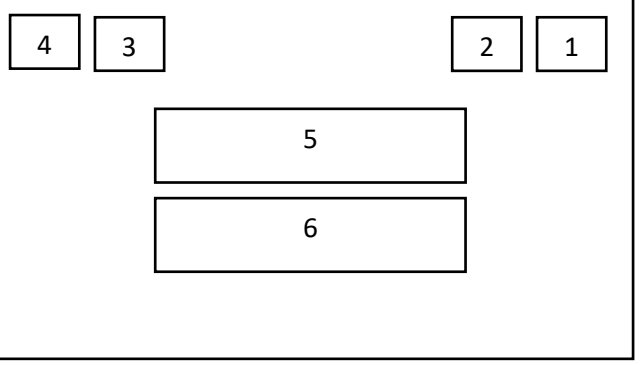
يلي شرح لوحة القصة التي تمت مناقشتها في الجدول التالي:

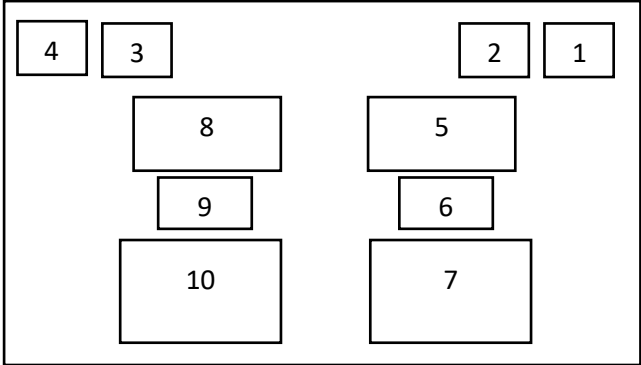
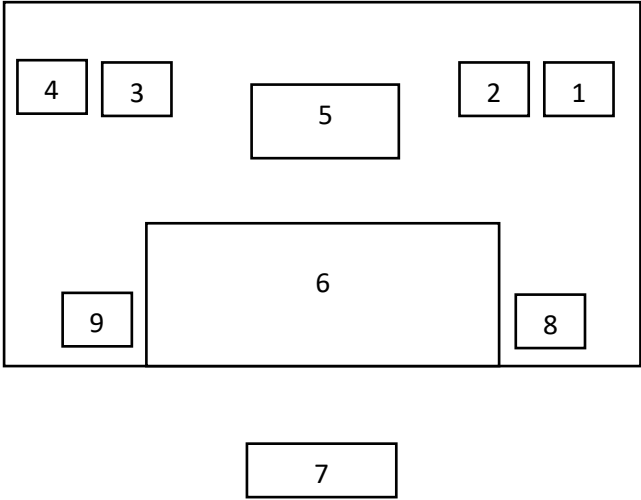
الجدول ٦: جدول تصميم لعبة لوحة القصة لتعلم المفردات العربية

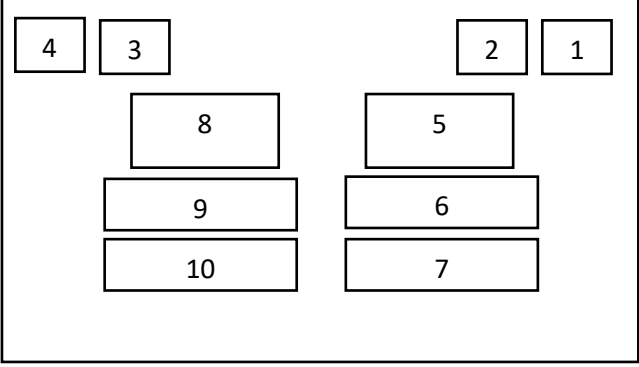
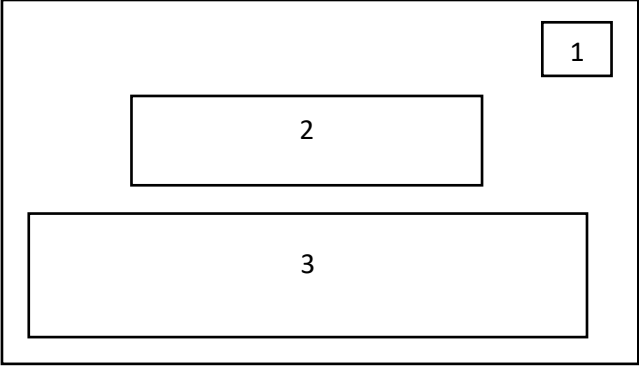
معلومة	لوحة القصة	رقم
<p>١. زر القائمة</p> <p>٢. زر معلومات المنشئ</p> <p>ودعم صانع</p> <p>٣. زر الصوت</p> <p>٤. أزرار شرح الزر</p> <p>٥. زر تحرير ملف التعريف</p> <p>٦. زر لوحة النتائج</p> <p>٧. زر الخروج</p> <p>٨. عنوان اللعبة</p> <p>٩. زر التشغيل</p> <p>١٠. زر تسجيل الدخول</p> <p>١١. زر تسجيل الخروج</p> <p>١٢. زر التسجيل</p> <p>الصوت الخلفي : Journey on the Nile</p>	<p>افتتاح (Main Menu)</p>	١
<p>١. زر الرجوع</p> <p>٢. المبدعون وداعمو الميكر</p> <p>الصوت الخلفي : Journey on the Nile</p>	<p>معلومات المنشئ ودعم المبدعين</p>	٢

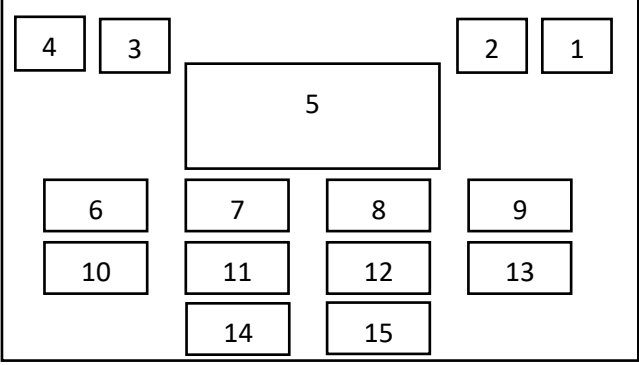
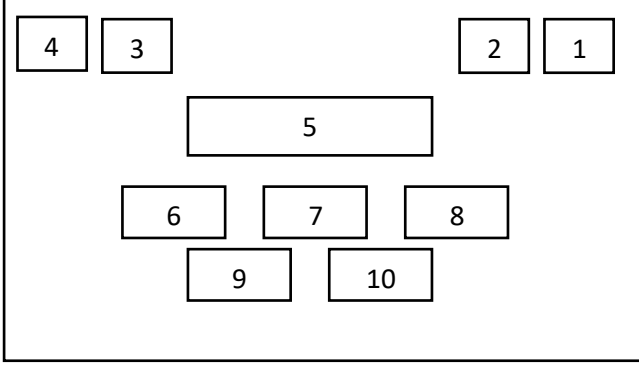
<p>١. زر الرجوع</p> <p>٢. شرح الأزرار</p> <p>Journey on : الصوت الخلفي : the Nile</p>	<p>شرح الأزرار</p> 	٣
<p>١. زر الرجوع</p> <p>٢. لوحة النتائج</p> <p>٣. زر الصوت</p> <p>Journey on : الصوت الخلفي : the Nile</p>	<p>لوحة الدرجات</p> 	٤
<p>١. زر الرجوع</p> <p>٢. زر الصوت</p> <p>٣. أين يملأ اسم الطالب</p> <p>٤. مكان لملء اسم المدرسة</p> <p>٥. زر الإرسال</p> <p>Journey on : الصوت الخلفي : the Nile</p>	<p>تعديل الملف الشخصي</p> 	٥

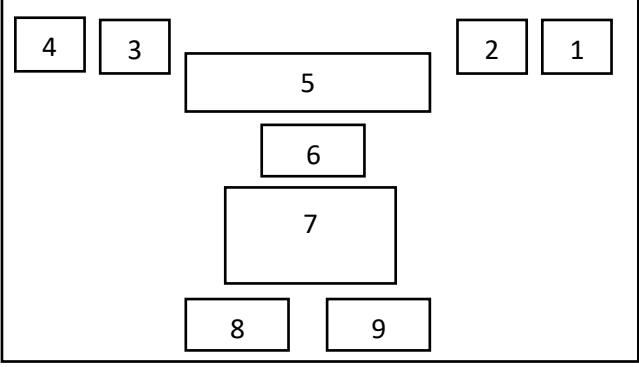
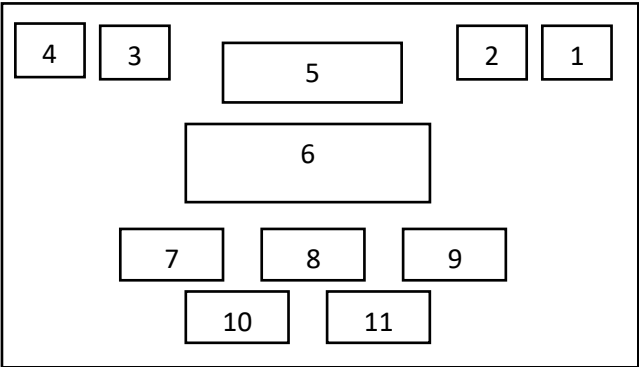
<p>١. مكان لملء البريد الإلكتروني</p> <p>٢. مكان لملء كلمة المرور</p> <p>٣. زر نعم</p> <p>٤. لا يوجد زر</p> <p>Journey on : الصوت الخلفي : the Nile</p>	<p>تسجيل الدخول</p> 	٦
<p>٥. مكان لملء البريد الإلكتروني</p> <p>٦. مكان لملء كلمة المرور</p> <p>٧. زر نعم</p> <p>٨. لا يوجد زر</p> <p>Journey on : الصوت الخلفي : the Nile</p>	<p>التسجيل</p> 	٧
<p>١. زر الرجوع</p> <p>٢. العودة إلى زر القائمة الرئيسية</p> <p>٣. أزرار شرح الزر</p> <p>٤. زر الصوت</p> <p>٥. مكان لملء اسم الطالب</p> <p>٦. مكان لملء اسم المدرسة</p> <p>٧. زر الإرسال</p> <p>Journey on : الصوت الخلفي :</p>	<p>إدخال الاسم</p> 	٨

the Nile		
<p>١. زر الرجوع ٢. العودة إلى زر القائمة الرئيسية ٣. أزرار شرح الزر ٤. زر الصوت ٥. دعونا نتعلم الزر ٦. زر دعونا ممارسة</p> <p>الصوت الخلفي : أَهْلًا وَسَهْلًا وَمَرَحَبًا بِاللَّعْبَةِ</p>	<p>مشهد الترحيب</p> 	٩
<p>١. زر الرجوع ٢. العودة إلى زر القائمة الرئيسية ٣. أزرار شرح الزر ٤. زر الصوت ٥. دعونا نتعلم الزر ٦. زر دعونا ممارسة</p> <p>الصوت الخلفي : مَعَ النَّجَاحِ Journey on the Nile</p>	<p>Home</p> 	١٠

<p>١. زر الرجوع ٢. العودة إلى زر القائمة الرئيسية ٣. أزرار شرح الزر ٤. زر الصوت ٥. زر الدرس ١ ٦. عنوان الدرس ١ ٧. رسم الدرس ١ ٨. زر الدرس ٢ ٩. عنوان الدرس ٢ ١٠. رسم الدرس ٢</p> <p>الصوت الخلفي : Journey on the Nile</p>	<p>المشهد دعونا نتعلم</p> 	١١
<p>١. زر الرجوع ٢. العودة إلى زر القائمة الرئيسية ٣. أزرار شرح الزر ٤. زر الصوت ٥. العنوان ٦. المفردات التفسيرية بالصور ٧. زر المفردات ٨. زر المفردات التالية ٩. زر العودة المفردات</p> <p>الصوت الخلفي : Journey on the Nile</p> <p>الصوت :</p>	<p>الموضوع</p> 	١٢

<p>مفردات البيت والأسرة</p> <p>الدَّرسُ الأوَّلُ الأُسْرَةُ</p> <p>الدَّرسُ الثَّانِي البَيْتُ</p>		
<p>١. زر الرجوع</p> <p>٢. العودة إلى زر القائمة الرئيسية</p> <p>٣. أزرار شرح الزر</p> <p>٤. زر الصوت</p> <p>٥. عنوان الدرس ١</p> <p>٦. زر التدرب الأول ، الدرس الأول</p> <p>٧. زر التدريب ٢ الدرس ٢</p> <p>٨. عنوان الدرس ٢</p> <p>٩. زر التدرب ١ الدرس ٢</p> <p>١٠. زر التدريب ٢ ، الدرس ٢</p> <p>الصوت الخلفي : Journey on the Nile</p>	<p>المشهد دعونا نتدرب</p> 	١٣
<p>١. زر التالي</p> <p>٢. عنوان التمرين</p> <p>٣. أسئلة القيادة</p> <p>الصوت الخلفي : Journey on the Nile</p> <p>التدريُّبُ الأوَّلُ</p> <p>سؤال أمر سليم</p>	<p>ممارسة قيادة الأسئلة</p> 	١٤

<p>١. زر الرجوع</p> <p>٢. العودة إلى زر القائمة الرئيسية</p> <p>٣. زر الأمر السؤال</p> <p>٤. زر الصوت</p> <p>٥. مشكلة</p> <p>٦. اختيار الإجابة ١</p> <p>٧. اختيار الإجابة ٢</p> <p>٨. اختيار الإجابة ٣</p> <p>٩. اختيار الإجابة ٤</p> <p>١٠. اختيار الإجابة ٥</p> <p>١١. اختيار الإجابة ٦</p> <p>١٢. اختيار الإجابة ٧</p> <p>١٣. اختيار الإجابة ٨</p> <p>١٤. اختيار الإجابة ٩</p> <p>١٥. خيارات الإجابة ١٠</p> <p>Journey on : الصوت الخلفي : the Nile</p>	<p>التدريـل الأول فصل الأول</p> 	١٥
<p>١. زر الرجوع</p> <p>٢. العودة إلى زر القائمة الرئيسية</p> <p>٣. زر الأمر السؤال</p> <p>٤. زر الصوت</p> <p>٥. زر السؤال (شكل الصوت)</p> <p>٦. اختيار الإجابة ١</p> <p>٧. اختيار الإجابة ٢</p> <p>٨. اختيار الإجابة ٣</p> <p>٩. اختيار الإجابة ٤</p> <p>١٠. اختيار الإجابة ٥</p>	<p>التدريـل الثاني فصل الأول</p> 	١٦

<p>Journey on : الصوت الخلفي : the Nile</p> <p>أسئلة صوتية ١-١٠</p>		
<p>١. زر الرجوع ٢. العودة إلى زر القائمة الرئيسية ٣. زر الأمر السؤال ٤. زر الصوت ٥. العنوان ٦. الموقت ٧. مشكلة ٨. الزر الصحيح ٩. زر خاطئ</p> <p>Journey on : الصوت الخلفي : the Nile</p>	<p>التدريـل الأول فصل الثاني</p> 	١٧
<p>١. زر العودة Tombol ٢. العودة إلى القائمة الرئيسية ٣. زر أمر السؤال ٤. زر الصوت ٥. عنوان ٦. صورة السؤال ٧. اختيار الإجابة ١ ٨. اختيار الإجابة ٢ ٩. اختيار الإجابة ٣ ١٠. اختيار الإجابة ٤ ١١. اختيار الإجابة ٥</p> <p>Journey on : الصوت الخلفي : the Nile</p>	<p>التدريـل الثاني فصل الثاني</p> 	١٨

إجابة الصوت	
-------------	--

بعد إنشاء Story Board، يقوم الباحث التالي بعمل تصميمات لشخصيات أو غرف

سيتم عرضها في اللعبة باستخدام تطبيق Blender 3D.



الصورة ٦: شعار Blender 3D

يقوم الباحث بإنشاء نموذج ثلاثي الأبعاد ثم تحويله إلى صورة سيتم تضمينها في اللعبة.



الصورة ٧: الشخصيات قبل التقديم



الصورة ٨: الحرف بعد التقديم

المرحلة التالية بعد الانتهاء من تصميم الشخصيات التي سيتم استخدامها في اللعبة، ينتقل الباحث بعد ذلك إلى مرحلة صنع لعبة تعليمية لتعلم المفردات باستخدام تطبيق Unity لإنشاء اللعبة، و Visual Studio Code 2019 لأغراض البرمجة، و Github لتخزين تطورات تطوير اللعبة وتنزيلها - إنشاء تطبيق تم تحويله إلى تنسيق APK بحيث يمكن تشغيله على Android، ويستخدم Firebase كمصدر لتخزين بيانات القيمة.

٤. التحقق من صحة التصميم

يستخدم التحقق من صحة تصميم المنتج هذا التحقق من صحة الخبراء والذي يهدف إلى تقييم مدى ملاءمة المنتج مع احتياجات وسائل التعلم. تم التحقق من صحة تصميم هذا المنتج بواسطة الخبيرتين يعني الخبيرة في المواد واللغة. والخبيرة في وسائل التعليم. أما الخبيرة في المواد واللغة هي الدكتورة **رضى درماواتي، الماجستير**. وهي محاضرة في قسم تعليم اللغة العربية في جامعة الإسلامية الحكومية أناساري بانجرماسين. والخبيرة في الوسائل التعليم هي **يوكي أندني، الماجستير**. وهي محاضرة في قسم تعليم اللغة الإنجليزية في جامعة الإسلامية الحكومية أناساري بانجرماسين.

أ) خبير المواد واللغة

١) تاريخ الحياة من خبير المواد واللغة

Dr. Ridha Darmawaty, M.Pd.	اسم	١
Perempuan	جنس	٢

Lektor	وظيفي	٣
Sekretaris LPM	مواقف الهيكلية	٤
19831226 201101 2 008	NIP	٥
Banjarmasin, 26 Desember 1983	مكان وتاريخ الولادة	٦
Jl. Veteran, RT.19 No. 12, Banjarmasin	عنوان	٧
081233570757	رقم الهاتف	٨
Pendidikan Bahasa Arab	مجالات الخبرة	٩
Strategi Pembelajaran Bahasa Arab	مواد التي تدرس	١٠
Metode Pembelajaran Bahasa Arab		
Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab		
Metodologi Penelitian Bahasa Arab		
Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab		
Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab		
Kurikulum Pendidikan Bahasa Arab		

المرحلة الدكتوراة	المرحلة الماجستير	المرحلة الجامعية	برنامج
UIN Maliki Malang	UIN Maliki Malang	IAIN Antasari	اسم الجامعة

قسم	Pendidikan Bahasa Arab	Pendidikan Bahasa Arab	Pendidikan Bahasa Arab
سنة الدخول	2002	2008	2012
سنة التخرج	2006	2012	2016
عنوان بحث العلمي \ رسالة الماجستير \ أطروحة الدكتوراة	Mediasi PBA sebagai Mulok pada SMP Sabital	تطوير أَلغار الكلمة الحاسوبية لترقية ذخيرة المفردات	تطوير مواد القراءة لأغراض أكاديمية باستخدام جوجول
المشرفة	Drs. Abd Wahab	Prof. Dr. Imam Asrori	Prof. Dr. Aslimi, M.Pd
	Dra. Inna Mutmainah, Phd	Dr. Bakeri Bakhuts	Dr. Mujab, NA

(٢) نتائج تقييم خبراء المواد واللغة

تهدف عملية التقييم الإعلامي من قبل خبراء المواد واللغة حول تصميمات المنتجات، وفي هذه الحالة الوسائل التي سيتم إنشاؤها، إلى اختبار جدوى وسائل التعلم واللغات المتعلقة بالنطق العربي. تم إجراء عملية التحقق من الصحة من قبل خبراء المواد واللغة في ٢٥ مايو ٢٠٢٢. وتألقت عملية التحقق من صحة هذا الخبير المادي من جانبين، هما الجانب اللغوي (الفشاح) وجانب التعلم (المقدمة، التعلم، المحتوى). يتم إجراء التقييم باستخدام مقياس من ١ إلى ٥، بمعايير محددة مسبقاً. عدد المؤشرات في تقييم خبراء المواد واللغة ٢٣ مؤشراً.

وفقًا لخبراء المواد واللغة، فإن هذه اللعبة التعليمية لتعلم المفردات العربية كانت جيدة مع بعض الاقتراحات والمدخلات، في جانب التعلم لا يلزم سوى إضافة الكفاءات الأساسية ومؤشرات تحصيل الكفاءة في بداية قائمة التعلم بحيث تكون الأهداف التعلم واضح.

وفقًا لخبراء المواد واللغة في تعلم اختيار الصور في كل درس لتحسينه، من الضروري في دروس الأسرة توضيح استخدام نظام شجرة العائلة، بحيث يتضح من هو الجد والجدة والأب وغيرهم. ثم في الدرس البيتي أيضًا، من الضروري توضيح الفرق بين مفردات الطابق الأول والطابق الثاني حتى لا يخطئ الطلاب في فهم المفردات. في جانب الممارسة، من الضروري توضيح تعليمات السؤال، على الرغم من أنها مزودة بأمر صوتي حول السؤال، سيكون من الأفضل إذا تم إعطاء أمر السؤال المكتوب حرف علة.

(ب) خبير الوسائل التعليم

(١) تاريخ الحياة من خبير الوسائل التعليم

Yokke Andini, M.Pd	اسم	١
Perempuan	جنس	٢
	وظيفي	٣
	مواقف الهيكلية	٤
	NIP	٥

Jakarta, 26 Mei 1981	مكان وتاريخ الولادة	٦
Komp. Bimaland, No. 44	عنوان	٧
089524924655	رقم الهاتف	٨
Teknologi Pendidikan	مجالات الخبرة	٩
	مواد التي تدرس	١٠

المرحلا الدكتوراة	المرحلا الماجستير	المرحلا الجامعية	برنامج
	Universitas Negeri Jakarta	Universitas Negeri Jakarta	اسم الجامعة
	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan	قسم
	2008	2001	سنة الدخول
	2010	2005	سنة التخرج
			عنوان بحث العلمي \رسالة الماجستير \أطروحة الدكتوراة

			المشرفة

(٢) نتائج تقييم خبير الوسائل التعليم

تهدف عملية تقييم وسائل الإعلام من قبل خبراء الوسائل التعليم بشأن تصميم المنتج، في هذه الحالة الوسائل التي سيتم إنشاؤها، إلى اختبار جدوى وسائل التعلم. تم إجراء عملية التحقق من قبل خبراء الوسائل التعليم في ٢٤ مايو ٢٠٢٢. وتألفت عملية التحقق من صحة خبير وسائل التعليم ٤ جوانب، وهي جوانب التصميم وجوانب العرض وجوانب البرمجة وجوانب قابلية الاستخدام. تم إجراء التقييم باستخدام مقياس من ١-٥ بمعايير محددة سلفاً. وبلغ عدد المؤشرات في تقييم خبراء الوسائل التعليم ٢٤ مؤشراً.

في رأي خبراء الوسائل التعليم، الألعاب التعليمية التي تم صنعها جيداً، ولكن هناك أوجه قصور فيما يتعلق بكيفية رؤية زيادة في نتائج تعلم الطلاب باستخدام الألعاب التعليمية التي تم إنشاؤها. ويرى خبراء الوسائل التعليم أنه من الأفضل في بداية اللعبة التعليمية قبل دخول الدرس أن يكون هناك اختبار أولي لتحديد قدرات الطلاب قبل وبعد استخدام مفردات تعلم اللغة العربية اللعبة التعليمية التي تم إجراؤها.

٥. تحسينات / تنقيحات التصميم

تهدف مراجعة التصميم إلى تقليل أوجه القصور في اللعبة التعليمية لتعلم المفردات العربية المطورة. يتم الحصول على أوجه القصور هذه من نتائج التحقق من صحة خبراء المواد

واللغة، وخبراء الوسائل التعليم. بصرف النظر عن خبراء المواد واللغة وكذلك خبراء الوسائل التعليم، تم الحصول على المراجعات أيضاً من الاقتراحات أو المدخلات من المشرفين الذين قدموا العديد من الاقتراحات والمدخلات أثناء عملية التوجيه. فيما يلي نتائج التحسينات التي تم إجراؤها على النحو التالي.

أ) نصيحة من المشرفين

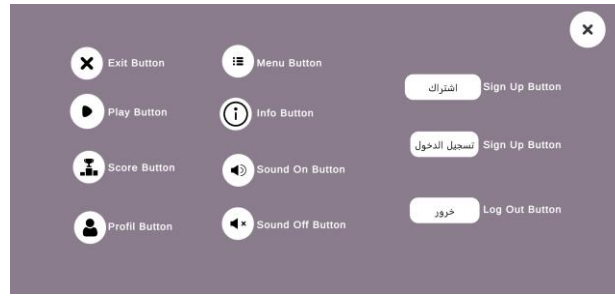
١) اشرح وظيفة الأزرار في كل قائمة

إدخال من المشرف لتقديم شرح لوظيفة الأزرار حتى يتمكن مستخدمو اللعبة من فهم وظيفة كل زر بسهولة أكبر.



الصورة ٩: قبل تحسينات





الصورة ١٠ : بعد تحسينات

(٢) اختيار صور المفردات في دروس الأسرة لتكون أكثر وضوحاً، وأكثر خصائص التأكيد.

وفقاً للمشرف، كان اختيار الصور المختارة جيداً جداً، لكن سيكون من الأفضل التأكيد على إحدى سمات الشخصية بحيث يكون من الواضح من الذي يتم عرضه.



الصورة ١١ : قبل تحسينات



الصورة ١٢ : بعد تحسينات

(٣) اعرض أسئلة الأمر في بداية كل تمرين.

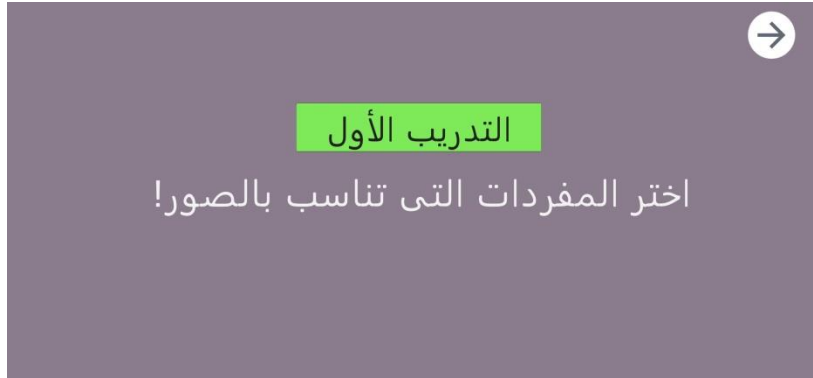
في قسم التدريب، على الرغم من إعطاء أمر صوتي للعمل على

الأسئلة، وفقاً للمشرف، يجب عرض أمر السؤال حتى يتمكن

المستخدم من معرفة ماهية السؤال.



الصورة ١٣ : قبل تحسينات



الصورة ١٤ : بعد تحسينات

(٤) قم بتكبير بعض الأزرار.

هناك بعض الأزرار في اللعبة التي جعلها الباحث صغيرة جدًا في الكتابة بحيث يلزم تكبيرها بحيث يسهل على المستخدمين رؤيتها.



الصورة ١٥ : قبل تحسينات



الصورة ١٦ : بعد تحسينات

(ب) نصائح من خبراء المواد واللغة

(١) تضمين الكفاءات الأساسية ومؤشرات تحقيق الكفاءة.

وفقاً لخبراء المواد واللغة، يجب تضمين الكفاءات الأساسية

ومؤشرات تحقيق الكفاءة حتى تكون أهداف التعلم المنفذ واضحة.



الصورة ١٧ : قبل تحسينات

الدَّرْسُ الْأَوَّلُ
الأسرة

Kompetensi Dasar
dan
Indikator Pencapaian Kompetensi

2.3 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan bunyi teks, dan unsur kebahasaan bunyi (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema:
الأسرة والبيت

Indikator Pencapaian Kompetensi

1.1.1 Mengemukakan kosakata dan ungkapan yang berkaitan dengan tema الأسرة والبيت
1.1.2 Mengulangi bunyi kosakata dan ungkapan dalam teks tentang الأسرة والبيت
1.1.3 Menyusun kata menjadi kalimat

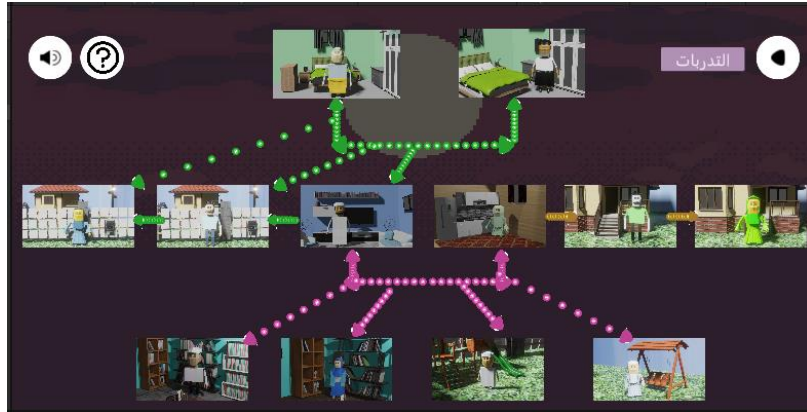
الصورة ١٨ : بعد تحسينات

(٢) تحسين مفهوم عرض تعلم مفردات الأسرة.

وفقًا لخبراء المادة واللغة، يصعب فهم مفهوم عرض تعلم مفردات الأسرة الذي قدمه الباحث، لأن الباحث لا يصنع تسلسلاً من الجد والجدة ثم الأب والعم وغيرهم. لذلك، وفقاً لخبراء المواد واللغة، يجب توضيح ذلك حتى يسهل على المستخدمين فهمه باستخدام مفهوم عرض شجرة العائلة.



الصورة ١٩ : قبل تحسينات



الصورة ٢٠: بعد تحسينات

(٣) اختيار الصورة لمفردات الطابق السفلي الطابق العلوي.

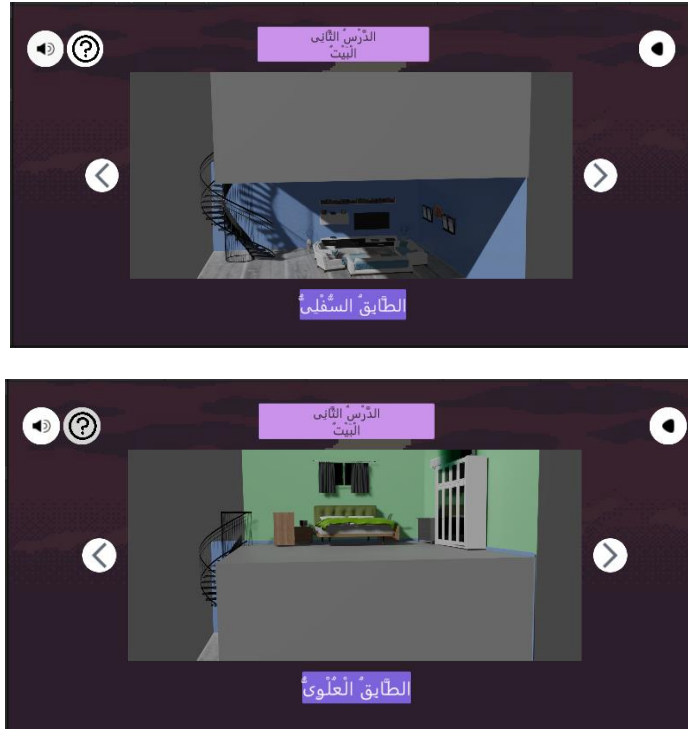
يجب تحسين اختيار صور المفردات في الطابق السفلي الطابق

العلوي في تعلم المفردات في البيت لأنه قد يكون هناك سوء فهم

عندما يفهمها المستخدم.



الصورة ٢١: قبل تحسينات



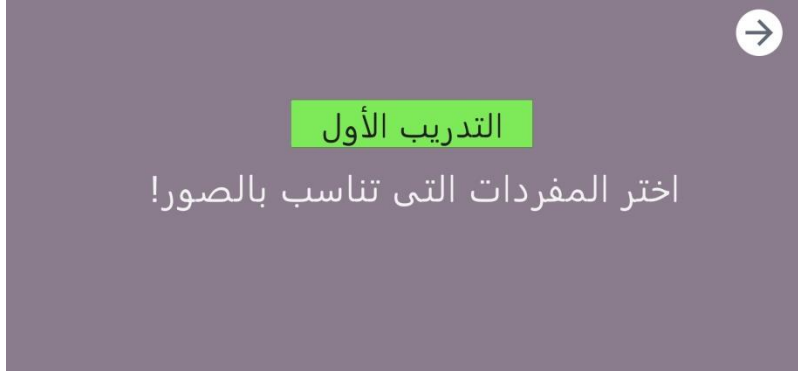
الصورة ٢٢: بعد تحسينات

(٤) وضح أسئلة الأمر في كل تمرين.

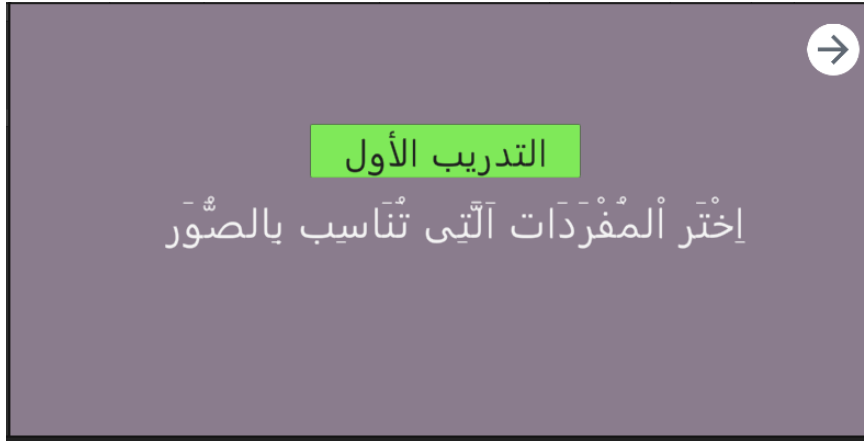
وفقاً لخبراء المواد واللغة، يجب إعطاء أسئلة الأوامر لكل تمرين

عهوداً، حتى يتمكن المستخدمون من القراءة والاستماع إلى الصوت

الموجود.



الصورة ٢٣: قبل تحسينات



الصورة ٢٤: بعد تحسينات

(٥) زر الصفحة الرئيسية في قائمة الدروس والتمارين.

زر الصفحة الرئيسية في قائمة الدرس والتمرين وفقاً لخبراء المواد واللغة مزعج لأنه قد يجعل المستخدم يستخدم الزر بشكل غير صحيح حتى يعود إلى الصفحة الرئيسية عندما يريد العودة إلى العرض السابق.



الصورة ٢٥: قبل تحسينات



الصورة ٢٦: بعد تحسينات

(٦) تحسين نطق المفردات.

وفقاً لخبراء المادة واللغة. في دروس مفردات البيت، لا ينبغي قراءة
نحاية بعض الكلمات.

ب. صلاحية اللعبة التعليمية في تعليم المفردات اللغة العربية

١. خبراء المواد واللغة

من بين ٢٣ مؤشراً، هناك مؤشرين حصلوا على تصنيف جيد جداً (٥)، و ١١ مؤشراً حصلوا على تصنيف جيد (٤)، و ١٠ مؤشرات حصلت على تصنيف مقبول (٣). من بين ٢٣ مؤشراً تم تقييمهما، كان التقييم الإجمالي ٨٤ ثم نسبة مئوية يعنى ٧٣% وأدخلت معايير جيد مع الحسابات التي تم إجراؤها من تأثير إيجابي ١١٥ وتأثير سلبي ٢٣. يتم عرض نتائج تقييمات الخبراء اللغة والمواد في الجدول التالي.

الجدول ٧: نتائج تقييم خبراء المواد واللغة

رقم	كسرة التقييم	النتيجة
جانب اللغة		
١	الطلاقة في القراءة مرتبطة بعلم النحو والصرف	٤
٢	بداية دقيقة وتوقف أثناء القراءة	٥
٣	تقول الحقيقة كل حرف حسب المكان الذي يخرج فيه	٤
جانب التعلم (مقدمة)		
١	وضوح التعليمات	٣
٢	الصلة بالموضوع	٥

٤	الامتثال التعليمات	٣
٣	السهولة والفهم	٤
جانب التعلم (التعلم)		
٣	ملاءمة الهدف	١
٤	دقة الإستراتيجية	٢
٤	وضوح اللغة المستخدمة	٣
٤	توافق اللغة مع المستخدمين المستهدفين	٤
٣	فعالية المواد أو المعلومات	٥
٣	سهولة فهم المواد	٦
٤	ملاءمة ووضوح الأسئلة وتعليمات الأسئلة	٧
٤	سهولة طرح الأسئلة	٨
جانب التعلم (محتويات)		
٣	الاهتمام باللعبة في تحفيز الطلاب	١
٤	المواد على وسائل الإعلام سهولة التعلم	٢

٣	ملاءمة الصور والصوت والفيديو المستخدمة	٣
٤	تنوع الأسئلة	٤
٣	مستوى صعوبة السؤال	٥
٤	وضوح المحتوى	٦
٣	الواقعية المادية	٧
٣	تحديث المواد	٨
٨٤	مقدار	
٧٣%	نسبة مئوية	
جيد	معايير	

بناءً على استبيان تقييم خبراء المواد واللغة، حصلت اللعبة التعليمية لتعلم المفردات العربية

بمعدل ٧٣%. نسبة مئوية ٧٣% هي في فئة جيد بناءً على الجدول التالي.

الجدول ١٠: معايير تقييم خبير المواد واللغة

معايير	نسبة مئوية	الفاصل الزمني للتسجيل	معادلة
جيد جدا	$\chi > 84\%$	$\chi > 96.5$	$\chi > (69 + 1,8(15,3))$
جيد	$68\% < \chi \leq 84\%$	$78,2 < \chi \leq 96,5$	$(69 + 0,6(15,3)) < \chi \leq (69 + 1,8(15,3))$

مقبول	$52\% < \chi \leq 68\%$	$59,8 < \chi \leq 78,2$	$(69 - 0,6 (15,3)) < \chi \leq (69 + 0,6 (15,3))$
ضعيف	$36\% < \chi \leq 52\%$	$41,5 < \chi \leq 59,8$	$(69 - 1,8 (15,3)) < \chi \leq (69 - 0,6 (15,3))$
ضعيف جدا	$\chi \leq 36\%$	$\chi \leq 41,5$	$\chi \leq (69 - 1,8 (15,3))$

من الجدول أعلاه، يمكن ملاحظة أن كل فئة تقييم لها عدد من نسبة مئوية التي يجب

تحقيقها.

(١) جيد جداً، تكون نسبة مئوية التي يجب الحصول عليها من تقييم خبراء المواد واللغة أكثر

من ٨٤%.

(٢) جيد، إذا كانت نسبة مئوية التي تم الحصول عليها من تقييم خبراء المواد واللغة أكبر من

٦٨% إلى أقل من أو تساوي ٨٤%.

(٣) مقبول، إذا كانت نسبة مئوية التي تم الحصول عليها من حكم الخبراء أكبر من ٥٢% إلى

أقل من أو تساوي ٦٨%.

(٤) ضعيف، إذا كانت نسبة مئوية التي تم الحصول عليها من تقييم الخبراء أكبر من ٣٦% إلى

أقل من أو تساوي ٥٢%.

(٥) ضعيف جداً، إذا كانت نسبة مئوية التي تم الحصول عليها من حكم الخبراء أقل من أو

تساوي ٣٦%.

٢. خبراء الوسائل التعليم

من بين ٢٤ مؤشرًا، هناك ١١ مؤشرات تحصل على تصنيف جيد جدًا (٥)، وحصل ١٢ مؤشرًا على تصنيف جيد (٤)، ومؤشر واحد يحصل على تصنيف متوسط (٣). من بين ٢٤ مؤشرًا تم تقييمهما، كان التقييم الإجمالي ١٠٥ ثم نسبة مئوية يعنى ٨٧,٥% ودخلوا معايير جيد جدًا مع حسابات تم إجراؤها من تأثير إيجابي ١٢٠ وتأثير سلبي ٢٤. يتم عرض نتائج تقييمات الخبراء وسائل التعليم في الجدول التالي.

الجدول ١١: نتائج تقييم خبراء وسائل التعليم

رقم	كسرة التقييم	النتيجة
جانب تصميم		
١	سهولة الاستعمال	٥
٢	ملاءمة موقع الزر	٥
جانب مظهر		
١	وضوح عنوان اللعبة	٥
٢	استخدام ممتع للون	٥
٣	ملاءمة واتساق شاشة الخلفية المستخدمة	٤
٤	جاذبية استخدام الصور المستخدمة	٤

٤	ملاءمة اختيار نوع الخط بخصائص الطلاب	٥
٤	اختيار الخلفية الصحيحة	٦
٥	سهولة قراءة النص المتضمن في اللعبة	٧
٤	جاذبية التخطيط	٨
٤	جودة السرد	٩
٤	جودة الصوت الخلفي	١٠
جانب برمجة		
٣	سهولة استخدام اللعبة	١
٥	سهولة استخدام الوسائل بما في ذلك التنقل واختيار قائمة القائمة واختيار المواد والخروج والدخول إلى البرنامج	٢
٥	تعليمات واضحة للاستخدام	٣
٤	دقة تنفيذ استراتيجيات التعلم	٤
٤	اكتمال مكونات اللعبة	٥
٤	موثوقية الوسائل (لا تتعطل أو تتوقف من تلقاء نفسها)	٦

أثناء الاستخدام)		
جانب فوائد		
٤	زيادة الفهم والذاكرة لدى الطلاب	١
٥	اجعل عملية التعلم ممتعة	٢
٥	اجعل عملية التعلم نشطة	٣
٥	قابلة لإعادة الاستخدام	٤
٣	تحسين نتائج تعلم الطلاب	٥
٥	تنمية دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعلم	٦
١٠٥	مقدار	
%٨٧,٥	نسبة مئوية	
جيد جدا	معايير	

بناءً على استبيان تقييم خبراء الوسائل التعليم، حصلت اللعبة التعليمية لتعلم المفردات

العربية على مجموع ١٠٥ درجة. والنتيجة الإجمالية ١٠٥ هي في فئة جيد جداً بناءً على الجدول

التالي.

الجدول ١٢ : معايير تقييم خبراء الوسائل التعليم

معايير	نسبة مئوية	الفاصل الزمني للتسجيل	معادلة
جيد جدا	$\chi > 84\%$	$\chi > 100,8$	$\chi > (72 + 1,8 (16))$
جيد	$68\% < \chi \leq 84\%$	$81,6 < \chi \leq 100,8$	$(72 + 0,6 (16)) < \chi \leq (72 + 1,8 (16))$
مقبول	$52\% < \chi \leq 68\%$	$62,4 < \chi \leq 81,6$	$(72 - 0,6 (16)) < \chi \leq (72 + 0,6 (16))$
ضعيف	$36\% < \chi \leq 52\%$	$43,2 < \chi \leq 62,4$	$(72 - 1,8 (16)) < \chi \leq (72 - 0,6 (16))$
ضعيف جدا	$\chi \leq 36\%$	$\chi \leq 43,2$	$\chi \leq (72 - 1,8 (16))$

من الجدول أعلاه، يمكن ملاحظة أن كل فئة تقييم لها عدد من نسبة مئوية التي يجب

تحقيقها.

١. جيد جدًا، تكون نسبة مئوية التي يجب الحصول عليها من تقييم خبراء المواد واللغة أكثر

من ٨٤%.

٢. جيد، إذا كانت نسبة مئوية التي تم الحصول عليها من تقييم خبراء المواد واللغة أكبر من

٦٨% إلى أقل من أو تساوي ٨٤%.

٣. مقبول، إذا كانت نسبة مئوية التي تم الحصول عليها من حكم الخبراء أكبر من ٥٢% إلى

أقل من أو تساوي ٦٨%.

٤. ضعيف، إذا كانت نسبة مئوية التي تم الحصول عليها من تقييم الخبر أكبر من ٣٦% إلى أقل من أو تساوي ٥٢%.

٥. ضعيف جداً، إذا كانت نسبة مئوية التي تم الحصول عليها من حكم الخبراء أقل من أو تساوي ٣٦%.

بناءً على تقييم الخبراء، يمكن القول أن اللعبة التعليمية لتعلم المفردات العربية التي ابتكرها الباحث صلاحية في سرى على تعليم المفردات العربية للطلاب في المدرسة إذا تم دمجها مع استراتيجيات وأساليب التعلم المناسبة.

ج. تحليل البيانات

١. خبراء المواد واللغة

من بين ٢٣ مؤشراً، هناك مؤشرين حصلوا على تصنيف جيد جداً (٥)، و ١١ مؤشراً حصلوا على تصنيف جيد (٤)، و ١٠ مؤشرات حصلت على تصنيف مقبول (٣). من بين ٢٣ مؤشراً تم تقييمها، كان نسبة مئوية ٧٣% وأدخلت معايير جيدة مع الحسابات التي تم إجراؤها من عدد أقصى يبلغ ١١٥ وعددًا أدنى يبلغ ٢٣.

بناءً على استبيان تقييمي للألعاب التعليمية لتعلم مفردات اللغة العربية تم ملؤه من قبل خبراء المواد واللغة من حيث الجوانب اللغوية (الفشحة) ، والذي يتكون من ٣ مؤشرات تقييم، وهي الطلاقة في القراءة مرتبطة بعلم النحو والصرف، وبداية دقيقة وتوقف أثناء القراءة، وتقول الحقيقة كل حرف حسب المكان الذي يخرج فيه. بالنسبة لمؤشرات الطلاقة في القراءة مرتبطة بعلم النحو والصرف، يحصلون على درجة تقييم ٤ مما يعني أن لديهم مسندًا جيدًا. ثم بداية دقيقة وتوقف أثناء

القراءة، تكون الدرجة ٥، مما يعني أن المسند جيد جدًا. والمؤشر الأخير من الناحية اللغوية (الفشحة) هو تقول الحقيقة كل حرف حسب المكان الذي يخرج فيه، والحصول على تقدير ٤ وهو ما يعني الحصول على مسند جيد.

ثم بالنسبة لجانب التعلم (المقدمة) والذي يتكون من ٤ مؤشرات، وهي وضوح التعليمات، الحصول على درجة تقييم ٣ مع تكليف مقبول. المؤشر التالي هو الصلة بالموضوع الذي يحصل على درجة ٥ مما يعني الحصول على مسند جيد جدًا، والامتثال التعليمات التي تحصل على درجة تقييم ٤ مما يعني الحصول على مسند جيد، والمؤشر الأخير من جانب التعلم (مقدمة) أي السهولة والفهم في الحصول على درجة تقييم ٣ مما يعني الحصول على مسند مقبول.

في جانب التعلم (التعلم) الذي يتكون من ٨ مؤشرات، وهي ملاءمة الهدف، الحصول على درجة تقييم ٣ مما يعني الحصول على مسند مقبول. المؤشر التالي هو دقة الإستراتيجية للحصول على درجة تقييم ٤ مما يعني أنها تتمتع بمسند جيد. يحصل مؤشر وضوح اللغة المستخدمة على درجة تقييم ٤ مما يعني أنه في حالة جيدة. ثم يحصل مؤشر توافق اللغة مع المستخدمين المستهدفين على مؤشر جيد برصيد ٤. مؤشر فعالية المواد أو المعلومات ومؤشر سهولة فهم المواد فهمها يحصل على درجة تقييم تبلغ ٣ مما يعني أن كلا المؤشرين يحصلان على معايير مقبولان. ثم آخر مؤشرين من جانب التعلم (التعلم)، ملاءمة ووضوح الأسئلة وتعليمات الأسئلة؛ وتحصل سهولة طرح الأسئلة على درجة تقييم ٤، أي الحصول على مسند جيد.

ثم بالنسبة لجانب التعلم (محتويات) الذي يتكون من ٨ مؤشرات، يتم الحصول على كل مؤشر ودرجة من خبراء المواد واللغة، وهي الاهتمام باللعبة في تحفيز الطلاب للحصول على درجة ٣ مما

يعني أنها في المسند مقبول. ثم تحصل المؤشرات المواد على وسائل الإعلام سهلة التعلم على درجة ٤ مما يعني الحصول على معايير جيد. تحصل مؤشرات ملاءمة الصور والصوت والفيديو المستخدمة على درجة تقييم ٣، مما يعني أنها تحصل على مسند مقبول. ثم يحصل مؤشر تنوع الأسئلة على درجة تقييم ٤ مما يعني أنه يحصل على مسند جيد. يحصل مؤشر مستوى صعوبة السؤال على درجة ٣، أي أن المسند مقبول. ثم يحصل مؤشر وضوح المحتوى على درجة تقييم ٤ مما يعني أنها تحصل على مسند جيد. وفي الوقت نفسه، فإن المؤشرين الآخرين، الواقعية المادية وتحديث المواد، حصلوا على درجة تقييم من ٣، مما يعني أن المسند مقبولين.

٢. خبراء الوسائل التعليم

من بين ٢٤ مؤشرًا، هناك ١١ مؤشرات تحصل على تصنيف جيد جدًا (٥)، وحصل ١٢ مؤشرًا على تصنيف جيد (٤)، ومؤشر واحد يحصل على تصنيف متوسط (٣). من بين ٢٤ مؤشرًا تم تقييمها، كان نسبة مئوية ٨٧,٥% ودخلوا معايير جيدة جدًا مع حسابات تم إجراؤها من عدد أقصى يبلغ ١٢٠ وعددًا لا يقل عن ٢٤.

بناءً على استبيان تقييم الوسائل الذي تم ملؤه بواسطة خبراء الوسائل التعليم من جانب التصميم، والذي يتكون من مؤشرين، وهما سهولة الاستعمال وملاءمة موقع الزر. لسهولة الاستخدام، يحصل على درجة تقييم ٥ مما يعني أنه يحصل على مسند جيد جدًا. ثم بالنسبة لمؤشر الملاءمة لموقع الزر، فإنه يحصل على درجة تقييم ٥ مما يعني أنه يحصل على مسند جيد جدًا أيضًا. ثم جانب مظهر الذي يتكون من ١٠ مؤشرات، بالنسبة للمؤشر الأول وهو وضوح عنوان اللعبة، فإنه يحصل على درجة تقييم ٥ مما يعني أنه يحصل على مسند جيد جدًا. المؤشر التالي هو

استخدام ممتع للون للحصول على درجة ٥ مما يعني أنه يحتوي على مسند جيد جدًا. بعد ذلك، يحصل المؤشر التالي، أي مدى ملاءمة واتساق شاشة الخلفية المستخدمة، على درجة تقييم تبلغ ٤ مما يعني أنه في حالة جيد. يحصل مؤشر الجاذبية استخدام الصور المستخدمة على درجة تقييم ٤ مما يعني أنها تحصل على مسند جيد. ثم يحصل مؤشر ملاءمة اختيار نوع الخط بخصائص الطلاب على درجة تقييم ٤ مما يعني أنه يحتوي على مسند جيد. المؤشر التالي هو اختيار الخلفية الصحيحة للحصول على درجة تقييم ٤ مما يعني أنه يحتوي على مسند جيد. يحصل مؤشر سهولة قراءة النص المتضمن في اللعبة على درجة تقييم ٥ مما يعني أنه يحصل على مسند جيد جدًا. تحصل جاذبية التخطيط على درجة تقييم ٤ مما يعني أنه يحصل على مسند جيد. ثم يحصل المؤشر التالي، وهو جودة السرد وجودة الصوت الخلفي، على درجة تقييم ٤، مما يعني أن كلا المؤشرين يحصلان على تنبؤات جيد.

الجانب التالي المتضمن في استبيان تقييم الخبراء الوسائل التعليم هو جانب البرمجة الذي يتكون من ٦ مؤشرات. المؤشر الأول في جانب البرمجة وهو سهولة استخدام اللعبة حصل على درجة ٣، مما يعني أنها حصلت على مسند مقبول. المؤشر التالي هو سهولة استخدام الوسائل بما في ذلك التنقل واختيار قائمة القائمة واختيار المواد والخروج والدخول إلى البرنامج، والحصول على درجة تقييم ٥ مما يعني أنه يحصل على مسند جيد جدًا. للحصول على مؤشرات تعليمات واضحة للاستخدام، تحصل على درجة تقييم ٥ مما يعني أنك تحصل على مسند جيد جدًا. ثم بالنسبة لمؤشر دقة تنفيذ استراتيجيات التعلم للحصول على درجة تقييم ٣ مما يعني أنه يحتوي على مؤشر مقبول. المؤشر التالي، وهو اكتمال مكونات اللعبة، يحصل على درجة تقييم ٣، أي مع توقع

مقبول. ثم يحصل المؤشر الأخير من جانب البرمجة، موثوقية الوسائل (لا تتعطل أو تتوقف من تلقاء نفسها أثناء الاستخدام) على درجة ٣، والتي تحصل على تقييم معتدل.

جانب التقييم النهائي الوارد في استبيان تقييم خبراء الوسائل التعليم هو جانب فوائد الذي يتكون من ٦ مؤشرات. يحصل المؤشر الأول لجانب الفوائد، وهو زيادة الفهم والذاكرة لدى الطلاب، على درجة تقييم ٤، مما يعني أن المؤشر يحصل على سند جيد. المؤشر التالي هو اجعل عملية التعلم ممتعة والحصول على درجة تقييم من ٥ مما يعني أن لديها مسندًا جيد جدًا. المؤشر التالي هو اجعل عملية التعلم نشطة تحصل على درجة تقييم ٥ مما يعني أنها تحصل على مسند جيد جدًا. المؤشر التالي هو قابلة لإعادة الاستخدام للحصول على درجة تقييم ٥ مما يعني أنها تحصل على مسند جيد جدًا. المؤشر التالي هو تحسين نتائج تعلم الطلاب للحصول على درجة تقييم ٣ مما يعني أنه يحصل على تقييم معتدل. يحصل المؤشر الأخير لجانب الفوائد، وهو تنمية دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعلم، على درجة تقييم ٥ مما يعني أنه يحصل على مسند جيد جدًا.