Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language
Available online at:
http://journal2.um.ac.id/index.php/alarabi/index
P-ISSN: 1693-3257, E-ISSN: 2541-1500
Vol 6 (2) (2022) 170-181

Developing The GO UNO Game for Teaching Arabic Speaking Skill

تطوير لعبة GO UNO لتعليم مهارة الكلام

Lutfi Ulfah Faridah *

Arabic Department, Faculty of Letters, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No.5, Malang, Indonesia

Submitted: 10-02-2022; Accepted: 30-11-2022; Published: 31-12-2022

ABSTRACT

The purpose of this development research is to produce a product in the form of a GO UNO card game for learning Arabic speaking skills and to describe the feasibility of the product as a result of development. This type of research is development research using the ADDIE model. The test subjects in this development research were media experts, material experts, and students. The types of development research data are quantitative data and qualitative data. While the data collection techniques used were interviews with teachers and students, filling out questionnaires, and observing to find out their perceptions and experiences in implementing the game. The results of this development research are the GO UNO card game which contains game cards, special black cards, +2 and +4 cards, skip cards, return cards, opportunity cards, penalty cards, information boards, and game instructions. The total number of cards in this game is 170 consisting of 80 game cards, 14 symbol cards, 14 + cards, 35 chance cards and 25 penalty cards. Opportunity cards and sanction cards contain instructions for carrying out speaking activities and are equipped with vocabulary help on the back page. Based on the results of product validation by media experts, material experts, observers, and students, the GO UNO game product was declared valid and feasible to use with a final assessment score of 78.2 points.

KEYWORDS: Development; GO UNO Game; Arabic Speaking Skill

مستخلص البحث

الغرض من هذا البحث التنموي هو إنتاج منتج على شكل لعبة بطاقة GO UNO لتعلم مهارات التحدث باللغة العربية ووصف جدوى المنتج كنتيجة للتطوير. هذا النوع من البحث هو بحث تنموي باستخدام نموذج ADDIE. كان موضوع الاختبار في هذا البحث التنموي خبراء الإعلام وخبراء المواد والطلاب. أنواع بيانات البحث التنموي هي بيانات كمية وبيانات نوعية. بينما كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلات مع المعلمين والطلاب، وملء الاستبيانات، والملاحظة لمعرفة تصوراتهم وخبراتهم في تنفيذ اللعبة. نتائج هذا البحث التنموي هي لعبة بطاقات GO UNO التي تحتوي على بطاقات ألعاب، وبطاقات سوداء خاصة، وبطاقات +2 و +4، وتخطي البطاقات، وبطاقات الإرجاع، وبطاقات الفرص، وبطاقات الجزاء، ولوحات المعلومات، وتعليمات اللعبة. إجمالي عدد البطاقات في هذه اللعبة هو 170 بطاقة تتكون من 80 بطاقة لعبة و 14 بطاقة رمز و 14 + بطاقة و 35 بطاقة فرصة و 25 بطاقة جزاء. تحتوي بطاقات الفرص وبطاقات العقوبات على تعليمات للقيام بأنشطة.

* Corresponding author name: Lutfi Ulfah Faridah
E-mail address: lutfi.ulfah@gmail.com

التحدث ومجهزة بمفردات مساعدة في الصفحة الخلفية. استنادًا إلى نتائج التحقق من صحة المنتج بواسطة خبراء الإعلام وخبراء المواد والمراقبين والطلاب ، تم الإعلان عن أن منتج لعبة GO UNO صالح وقابل للاستخدام مع درجة تقييم نهائية تبلغ 78.2 نقطة.

الكلمات الرئيسية: تطوير؛ ألعاب GO UNO ؛ تعليم مهارة الكلام

APA 7th Citation:
Faridah, L.U. (2022). Developing The GO UNO Game for Teaching Arabic Speaking Skill. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language, Vol 6* (2), 170-181
DOI: http://dx.doi.org/10.17977/um056v6i2p170-181

المقدمة

تأثير مهارة الكلام من أهم المهارات اللغوية لأن اللغة هي الجزأ العلمي لممارسة المتعلم. وكثير ما نجد أن المتعلم اللغة العربية يهدف إلى التمكن من الكلام والنطق بهذه اللغة (Puspitasari, 2012). واحدى المشكلات في تعلم اللغة العربية عند الناطق الأجنبي هي الكلام. في المدارس الإسلامية تكون لغة عربية مادة واجبة كاللغة إندونيسية و العلوم الطبيعية وغير ذلك. فطبعا فيها يتعلم الطلاب جميع مهارات اللغة وهي استماع، كلام، قراءة وكتابة. ولكن عند تطبيقها بعض الطلاب يشعر ب الصعوبة لفهم وللنطق المادة لأن لغة عربية تكون لغة ثانية عندهم. و اختلاف كبيرة بين اللغة الإندونيسية والعربية تكون السبب الرئيسسة. كما قال Krashen (2009: 31) إذا كان نظام اللغة الأولى واللغة الثانية مختلف فيحصل على الأخطاء الكثيرة من الأحيان.

كانت المدرسة المتوسطة الإسلامية الرحمة هي من إحدى المدارس التي يرشدها الوزارة الشؤون الدينية بمدينة مالانج. وتكون هذه المدرسة من إحدى المراجع لدى المجتمع لأن فيها عناصرا دينية كثيرة التي لا توجد في المدرسة المتوسطة العامة. إضافة إلى ذلك السابق تكمل هذه المدرسة بوسائل التعليمية الجيدة كمثل معمل الحاسوب وأجهزة العرض ويدعمها المعلمون الأكفاء في مجالاتهم. وكانت معلمة اللغة العربية في هذه المدرسة متخرجة في جامعة مالانج الحكومية بقسم الأدب العربي، وهي من أفضل الجامعات في التعليم.

على الرغم من أنها مدعومة بنوعية ومرافق مناسبة ، إلا أنها لا تجعل حماس الطلاب متحمسون للدراسة بجد ، خاصة في مواد اللغة الجنبية. الفكرة أن اللغة الأجنبية هي صعوبة في التعلم تكون قويا في أدانهم. المرافق والمعلم الجيد لا يكفي لتنمية دوافعهم وشجاعتهم في التعلم. الاهتمام التعلمي لبعض الطلاب من MTs Ar-Rahmah منخفض ، وهذا يؤثر على نتائج التعلم التي أظهرها الطلاب .في تعلم اللغة العربية على وجه الخصوص ، لا يحقق تحقيق الهدف في إحدى المهارات اللغوية الأربع تأثيرًا حقيقيًا ، خاصة على مهارات التحدث .أحد العوامل التي تسبب انخفاض اهتمام الطلاب بالتعلم هو استخدام أساليب غير لائقة تؤثر على اهتمام الطلاب ونتائج التعلم

في تعلم اللغة العربية ، غالباً ما يستخدم المعلمون طرقًا مختلفة لدعم تحقيق أهداف التعلم المحددة سلفًا .إحدى الطرق التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة العربية هي طريقة لعبة "GO UNO". تركز هذه الطريقة على جوانب قدرات الطلاب الفردية .في تطبيقه ، سيتم تنفيذ التعلم باستخدام

طريقة اللعبة "GO UNO" في عدة مجموعات .كل مجموعة تتكون من 4-5 طلاب .سيقوم كل طالب بتوزيع 7 بطاقات أونو .خلال عملية اللعبة ، لغة التدريس المستخدمة هي العربية .الطلاب الذين يستخدمون لغة أخرى غير ذلك سيخضعون لعقوبات إضافية لبطاقة UNO واحدة محسوبة لكل خطأ تم إجراؤه.

تختار الباحثة طريقة اللعب لأنها تفترض أن اللعبة طريقة ممتعة يمكن أن تجذب الطلاب . تتكون بطاقة UNO من سلسلة من الأرقام 0-9 وتتكون من أربعة ألوان ، وهي الأحمر والأزرق والأصفر والأخضر .الأرقام والألوان المستخدمة في اللعبة "GO UNO" تتفق مع المواد المقدمة في تعلم اللغة العربية ، لذلك فإن ممارسة الألعاب التي يتم تنفيذها ستكون فعالة للغاية في تحسين مهارات التحدث للطلاب.

هناك العديد من الطرق التي يمكن تطبيقها في تعلم اللغة ، ولكن بالنسبة للتعلم الموجه لتحسين مهارات التحدث للطلاب ، تشعر الباحثة أن طريقة اللعب "GO UNO" هي الطريقة الصحيحة لاستخدامها في هذه الحالة .سيكون لاستخدام الأساليب غير السليمة تأثيرًا مميتًا على الطلاب ، وهو أمر غير مباشر تمامًا مثل تدمير مستقبل جيل الأمة ببطء.

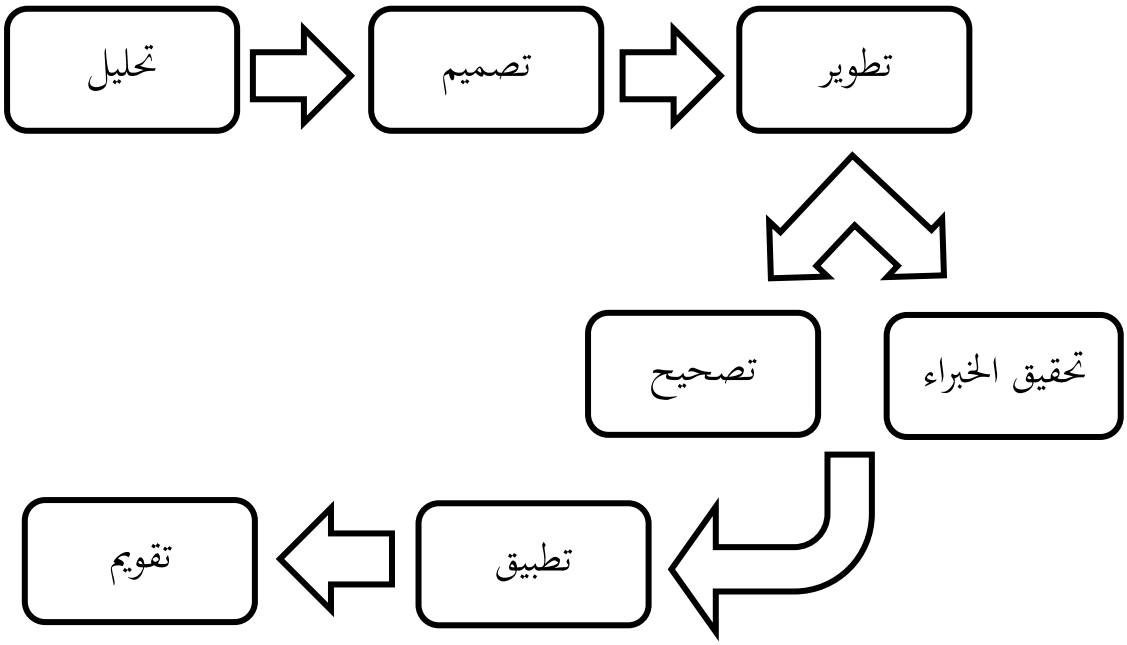
أما هناك وجدنا البحوث السابقة المتقاربة من هذا الموضوع يعني فيما يلي:

1) Estyani, dkk (2015) تحت الموضوع تطوير بطاقة أونو(UNO) لترقية مفهوم و خصائص الطلاب عن الموضوع البصريات. واستخدمت الباحثة نموذج تطوير ل Sugiono(2013). ونتيجة بحثها هي أن بطاقة أونو(UNO) فعالية لتطوير مفهوم و خصائص الطلاب عن البصريات.
2) Witantyo(2017) تحت الموضوع بتطوير بطاقة أونو المحاسبية لترقية دافع تعلم الطلاب. استخدم الباحث نموذج ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). نتيجة البحث هي بطاقة أونو المحاسبية مستحق لاستخدامه كوسائل التعليم في المدرسة المهنية.
3) Nurratri (2016) بتطوير وسائل التعليم ووسي (WOSE) باستخدام بطاقة أونو لترقية مهارة التفكير النقدي لدى الطلاب. ترقي مهارة التفكير النقدي لدى الطلاب 0، 57 على درجة المتوسط.

ويهدف هذا البحث إلى تركيز الأهدفين الرئيسيين فيما يلي: 1) لمعرفة إنتاج لعبة غو أونو (GO UNO) لتعليم مهارة الكلام في مدرسة الرحمة المتوسطة الإسلامية، و 2) لمعرفة صلاحية لعبة غو أونو لتعليم مهارة الكلام في مدرسة الرحمة المتوسطة الإسلامية.

طريقة البحث

استخدمت الباحثة هذا البحث بمنهج البحث والتطوير. اختارت الباحثة نموذج ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) ل Reiser و Mollenda لتصميم بحثها. وذلك التصميم كما يلي:



وتشرح التصميم شرحا تفصيلا فيما يلي: 1) التحليل. قامت الباحثة بتحليل الحوائج في هذا البحث التطويري بأسلوبين: أ) الدراسة المكتبية بقراءة المراجع والبحوث السابقة المتعلقة بتعليم مهارة الكلام وكذلك بمعرفة الخطوات في تطوير الوسائل التعليمية لتعليم مهارة الكلام. ب) الدراسة الميدانية. وتقام بها لمعرفة مدى حوائج الطلاب عند تعلم اللغة العربية. 2) التصميم. تصمم الباحثة بتصميم المواد وتصميم إخراج المنتج. 3) التطوير. بعد أن تصمم الباحثة المواد وإخراج المنتج قامت الباحثة بالتطوير . وبعد تم التطوير قامت الباحثة بتحقيق خبير المواد وخبير والوسائل. 4) التطبيق. قامت الباحثة بتطبيق المنتج إلى طلاب صف السابع في المدرسة الرحمة المتوسطة الإسلامية. 5) التقويم. هذه هي الخطوة الأخيرة من الخطوات المستخدمة في هذا البحث.

الأدوات المستخدمة في هذا البحث هي المقابلة لمعرفة احتياجات الطلاب في التعلم، والاستبانة لتحقيق الخبراء ولمعرفة جودة المنتج عند الطلاب، والملاحظة لمعرفة عملية التطبيق. وعيّنة البحث هي طلاب فصل السابع بمدرسة الرحمة المتوسطة الإسلامية وعددهم 21 طالبا.

البيانات في هذا البحث نوعان هما البيانات الكيفيّة والبيانات الكمّية . والبيانات الكمّية حول مدى فعّالية هذه الوسيلة مأخوذة من المصادر الآتية: (1) بيانات من خبراء اللغة العربية وخاصة في مهارة الكلام حول صلاحية اللغة المستخدمة ومضمونها ومن خبراء في تطوير وسائل التعليم حول صلاحية وصلاحية المنتج المطور عند تحقيق الخبراء، و(2) بيانات من الطلاب عند التجربة الميدانية وهي حول صلاحية المنتج المطوّر لتعليم مهارة الكلام.

وجاءت البيانات الكيفية من المدخلات والملاحظات من الخبراء والطلاب من الوثائق المكتوبة عند الدراسة المكتبية والاستبانة. وكان مصدر البيانات هم الخبراء في مادة مهارة الكلام وتطوير

الوسيلة، مدرسة اللغة العربية، الطلاب في الفصل السابع من المدرسة الرذحمة المتوسطة الإسلامية، و الوثائق المكتوبة.

بعد أن تمّت الباحثة في جمع الحقائق والمعلومات المحتاجة، تبدأ الباحثة بجمع وتحليل تلك الحقائق المكتوبة في الأدوات السابقة لتكون بيانات كيفية وكمية. تؤخذ البيانات الكيفية بوصف التعليقات والاقتراحات من الخبراء وعينة البحث لأجل معرفة نقائص المنتج ومزاياها وكذلك لإصلاح الأخطاء الموجودة في الوسائل المطورة.

وأما تحليل البيانات الكمية فيستخدم أسلوب التحليل الإحصائي الوصفي (analysis statistic descriptive). وهذا تحليل لتحديد مدى صحة المواد وصلاحية الوسيلة المطورة. وقامت الباحثة بتحصيل تصديق الاستبانة من الخبراء وعينات البحث ثم تحاسبها إلى النسبة المئوية المعرفة.

وطريقة تحليل البيانات هي النسبة المئوية بالرمز الآتي :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \ 100\% \ X$$

الشرح من الرمز :

P	: نسبة النتيجة المبحوثة
$\Sigma \ X$	: مجموعة نتيجة الإختبار
$\Sigma \ Xi$	: مجموعة النتيجة اللّائقة
% 100	: النسبة المئويّة

صورة 3.3 :خصائص تصنيف النسبة المئويّة

وبعد انتهاء قياس النتيجة بالرمز السابق، قامت الباحثة بتصنيف هذه النتائج المحصولة

النسبة المئوية (%)	المعايير	البيان
% 59-0	ناقص	في حاجة إلى التصحيح
% 74-60	مقبول	في حاجة إلى التصحيح
% 84-75	جيّد	صحيحٌ، في حاجة إلى التصحيح

% 100-85	جيّد جدّا	صحيحٌ، في حاجة إلى التصحيح

النتائج والمناقشة

اعتمادا على تعبير Sari و Lutfi في Sari,dkk(2018:36) UNO هي لعبة بطاقات بأربعة ألوان مع بطاقات مطبوعة خصيصًا. تبدو هذه اللعبة بسيطة ، لكنها مليئة بالتكتيكات والاستراتيجيات لتحقيق النصر. لذلك ، فإن لعبة بطاقة UNO مطلوبة بشدة من قبل الجميع. قامت الباحثة بتطوير اللعبة GO UNO لتعليم مهارة الكلام لطلاب فصل السابع لمساعدة المدرّسة في تعليم اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الكلام كي يشعر الطلاب أنّ تعلم اللغة العربية سهلة. وهذا التطوير يكون من إحدى مبادر الباحثة لتكون المدرسة المبتكرة كما رأي Hendri في Barokah & Makruf(2020:40) أن لنجاح التعلم، يحتاج كفاءات المعلم المبتكرة في التدريس. واختارت الباحثة لتطوير هذا المنتج لأنه بسيط وخفيف حتى يكون فعالي في حمله إلى أي مكان إذا يمكن للطلاب أن يستخدمواه خارج الفصل. وهذه الفكرة مناسبة بتعبير Srintin, dkk(2019:127) أن البطاقة كوسائل التعليم فعالة للغاية لأنه يمكن أخذها في أي مكان ، لأنه من المتوقع أن تعمل على تحسين التعلم ليكون فعاليا حتى يفهم الطلاب المفاهيم التي يتم تدريسها. ونتيجة إخراجها كما يلي:

1) بطاقات اللعبة.

هي بطاقات تتكون من أربعة ألوان وهي لون الأحمر ولون الأخضر ولون الأصفر ولون الأزرق. ولكل لون مكتوب أرقام من صفر حتى تسعة. كلاهما يعني الألوان والأرقام مناسبان بالمادة لفصل السابع معتمدا على قرار وزير الدين رقم 183 سنة 2019 عن منهج التربية الإسلامية واللغة العربية في المدرسة.

وهذه البطاقات تساعد الطلاب لحفظ المفردات عن الأرقام والألون حتى يسهلهم لنطق الكلمات أوالجمل التي تتعلق بهما.كما نعرف أن المفردات مهمة لتكوين الجملة. وهذه مناسبة برأيي Fikriya & Fauziddin(2020:47) أن في تعلم اللغة العربية تكون المفردات شيء مهم بين الأشياء اللغوية الأخرى التي وجب للطلاب أن يتقنوا بها. عدد بطاقة اللعبة هو 80 بطاقة ولكل لون 20 بطاقة. تُوزَّع هذه البطاقة الى اللاعبين ولكل اللاعب سبع بطاقات والبطاقات الباقية سوف تكون بطاقة بريدية وسيأخذها اللاعبون في أثناء اللعب حسب حاجاتهم إليها.

2) بطاقة سوداء خاصة

وظيفة هذه البطاقة هي لتعيين لون البطاقة بعدها حرّيا حسب رغبة صاحب البطاقة. وعدد هذه البطاقة هو 16 بطاقة.

3) بطاقة +2 و +4

أما يُخرج اللاعب هذه البطاقة فللاعب بعده أن يخرج نفس البطاقة. وأما لايملكه البطاقة فيأخذها في المجموعة وعددها مناسب بعدد الرقم في البطاقات السابقة ونيابة عنها بطاقة الزيادة. تتكون بطاقة +2 من كل لون وعددها ثماني بطاقات بتقسيم بطاقتان لكل لون. وأما بطاقة +4 فهي موجودة في لون الأسود فقط بعددها 6 بطاقات.

4) بطاقة الوقف

بنظرة إلى اسمها كانت وظيفة هذه البطاقة هي لتوقيف اللاعب الآتي، عندما يُخرَج هذه البطاقة فلا يجوز للاعب بعده أن يلعب دوره. وعدد هذه البطاقة 8 بطاقات ولكل لون عندها بطاقتان

5) بطاقة العودة

عندما يُخرج هذه البطاقة فيغير أخدود اللعبة. تبدأ من اليمين إلى اليسير في أوله يغير من اليسير إلى اليمين. وعدد هذه البطاقة 8 بطاقات ولكل لون عندها بطاقتان

6) بطاقة الفرصة

تُؤخذ هذه البطاقة عندما لا يملك أحد اللاعب البطاقة المرجوة. قبل يأخذ البطاقة البريدية فيجب عليه أن يأخذ بطاقة الفرصة أولا ويعمل الأوامر فيها. وفيها الوظائف والأومر لممارسة الكلام لدى الطلاب. والأوامر فيها حول أنشطة الكلام البسيطة كمثل تقديم الأسئلة وتكوين الجملة ثم نطقها مباشرة. لتسهيل الطلاب في فهم الأسئلة والأوامر كتبت الباحثة المفردات المساعدة خلف هذه البطاقة. عدد بطاقة الفرصة هي 35 بطاقة. والأوامر الموجودة في هذه البطاقة هي أوامر لنطق الجمل البسيطة متعلقة بالقواعد التي علمها المدرس في فصل السابع. وقامت الباحثة بها لتمييزه عن الأوامر الموجودة في بطاقة العقوبة لأن تعلم القواعد مهم كتعلم مهارات اللغة. وهذا التعبير مناسب بتعبير Hakim(2014) أن في اللغة العربية ، تصبح القواعد النحوية جزء رئيسي ومهم للتعلم. وقالت Huda(2020:87) في تعلم اللغة العربية وجب لتعلم مهارات اللغة الأربعة، وبجانب ذلك هناك جزء مهم الذي لايجوز لنا أن نتركه عند تعلم اللغة العربية وهو عناصر القواعد. ومجموعة الأسئلة والأوامر سوف توجد في الملحقات.

7) بطاقة العقاب

تستخدم هذه البطاقة حينما اللاعب ينتهك النظام الموافق. فيها الوظائف حول المواد لممارسة الكلام. وأنشطة الكلام في هذه البطاقة حول تقديم القصة اليومية والحوار. لتسهيل الطلاب في فهم الأسئلة والأوامر كتبت الباحثة المفردات

المساعدة خلف هذه البطاقة. عدد بطاقة العقاب هي 25 بطاقة. في مهارات الكلام ، يتوقع من الطلاب أن يكونوا قادرين على التعبير عن نطق الأصوات أو الكلمات للتعبير عن أفكارهم في شكل أفكار أو آراء أو رغبات أو مشاعر لمحاوريهم (Nur, 2017:178). والحوار أو المحادثة هو نوع من أنواع مهارة الكلام. والمحادثة عند Yusufو Anwar في Sangit و Muhib(2019:3) هي تقديم مواد تعلم اللغة العربية من خلال المحادثات باستخدام اللغة العربية، إما بطريق المعلم مع الطالب أو الطالب مع الطالب مع الإضافة في إثراء المزيد من المفردات. وشكل الأوامر في هذه البطاقة هو عملية الحوار وتقديم القصة القصيرة حول الموضوعات المتعلمة في فصل السابع. وأهداف هذه العملية هي لممارسة مهارة الكلام لدى الطلاب كي يستطيعين أن يتكلموا باللغة العربية جيدا. لأن قال Yusufو Anwar في Sangit و Muhib(2019:4) أن اللغة الأولى هي اللغة المنطوقة. لذلك ، فإن المحاضرة هي أول درس عربي يتم تدريسه ، لأن الغرض الأساسي من تعلم اللغة العربية هو تمكين الطلاب من التحدث في الحياة اليومية باللغة العربية. ومجموعة الأسئلة والأوامر سوف توجد في الملحقات.

8) بطاقة المعلومات

وكان مضمون هذه البطاقة هي:

1. كان لاعب هذه اللعبة هو لاعبان أو أكثر
2. في اللعبة الواحدة تتكون من بطافة ملونة 80، و 14 من بطاقة +2 و +4، و 14 بطاقة الرمز (بطاقة سوداء خاصة، بطاقة الوقف، و بطاقة العودة)، و 35 بطاقة الفرصة، و 25 بطاقة العقاب. وعددها هي 168 بطاقة.
3. وظيفة كل البطاقات

وكان جميع البطاقات سوى بطاقة الفرصة وبطاقة العقاب توزيع إلى اللاعبين ولكل اللاعب ينال 7 بطاقات والباقي ستُقَع على المكتب مقارنة ببطاقة الفرصة وبطاقة العقاب.

9) بطاقة الأنظمة

وكان مضمون هذه البطاقة هي:

1. تبدأ اللعبة بإزالة بطاقة واحدة من منشور البطاقة كمحدد البطاقة التالي
2. يجب على اللاعب الأول إصدار بطاقته حسب البطاقة التالية مع ذكر الرقم واللون. يمكن أن يكون التوافق من حيث اللون أو الأرقام. يتبعه اللاعبون القادمون بدورهم

3. إذا كان لدى اللاعب عدة أرقام من نفس اللون بألوان مختلفة ، فيمكن إصداره في وقت واحد في وقت واحد ، مع وضع ألوان مختلفة في الأعلى بدلاً من البطاقة الحاسمة.
4. إذا لم يكن لدى اللاعب نفس البطاقة المحددة من حيث الأرقام أو الألوان ، فيُسمح للاعبين الجدد بأخذ بطاقة واحدة من منشور البطاقة ومتابعة اللعبة بعد أخذ وتنفيذ الطلبات على بطاقة الفرصة.
5. اللاعب الذي ينفق أوراقه الأسرع هو الفائز
6. في أثناء اللعبة ، يُمنع استخدام لغة أخرى غير اللغة العربية. يجب على اللاعبين الذين ينتهكون القواعد أن يأخذوا وينفذوا الأوامر الموجودة على بطاقة الجزاء حتى يتمكنوا من اللعب مرة أخرى
7. اللاعب الذي لديه الأوراق المتبقية بعد نفاد بطاقات اللاعبين الآخرين هو الخاسر، ويجب أن يأخذ وينفذ الأوامر وفقًا لبطاقة العقوبة كعقاب.

يجب أن يقول اللاعبون "GO UNO" بصوت عالٍ عندما تبقى إحدى البطاقات ، وإذا نسيهم أو سبقهم لاعب آخر ، فيجب عليهم أخذ بطاقة فرصة وبطاقتين في منشور البطاقة.

10) الغلاف

فيه اسم اللعبة وأهداف اللعبة والمعلومات العامة عن تعليق المواد بالمنهج المستخدمة في بلاد إندونيسية وكذلك مضمون اللعبة. قامت الباحثة بتطوير اللعبة عن طريق تصميم الأسئلة و مضمون اللعبة في Microsoft Word 2013 ثم تصميم البطاقات باستخدام Corel Draw X7 ثم طبعتها في اللوحة Art Paper 260 حتى تكون المنتج الأخير. اختارت الباحثة لتطوير اللعبة كوسائل التعليم لأن اللعبة مناسب بخصائص الطلاب في المستوى التوسطة. وترجو الباحثة أن تكون اللعبة منافعا للطلاب في تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة الكلام. أن باللعبة سوف ينال الأولاد منافعا كثيرة في تنميتهم من الجوانب الأخلاقية والحركية والمعرفية واللغوية والاجتماعية(Rohmah, 2016: 27).

وقدمت الباحثة نتائج تطويرها إلى إلى خبير المادّة كما قدمت الاستبانات عن مدى صلاحية اللغة والكتابة منه. وفي هذه الاستبانات ثمانية عشر نقطة، والنتيجة الأعلى لكل نقطة هي خمسة. ومن نتائج تحقيق خبير المادة الأول هناك أربع نقاط على نتيجة 4 و تسع نقاط على نتيجة 3 و ثلات نقاط على نتيجة 2 ونقطتان على نتيجة 1.ومن نتائج تحقيق خبيرة المادة الثانية هناك ساع نقاط على نتيجة 5 و احدى عشرة نقطة على نتيجة 4. وبيان ذلك تفصيليا تجده في الملحقات.

والنتيجة النهائية من تحقيق خبير المادة الأول هي 57% ومعتمدا على البيان من نتيجة الرمز المكتوب فب المبحث الثالث، يدلّ على أن المنتج **ناقص** بمعنى أن هذه المواد تحتاج إلى الإصلاح قبل تطبيقها على عيّنة البحث. و نتيجة النهائية من تحقيق الخبيرة الثانية هي 88% ويدل على درجة **جيّد جدّا** بمعنى أن هذه المواد صالحة للتطبيق على عينة البحث واحتاجت الباحثة إلى إصلاح بعض الأخطاء اللغوية والقواعد في البطاقات. ونتيجة المعادلة من خبيرين هي 72،5% ويدل على درجة **مقبول** بمعنى أن هذا المنتج يحتاج إلى التصحيح قبل تطبيقه.

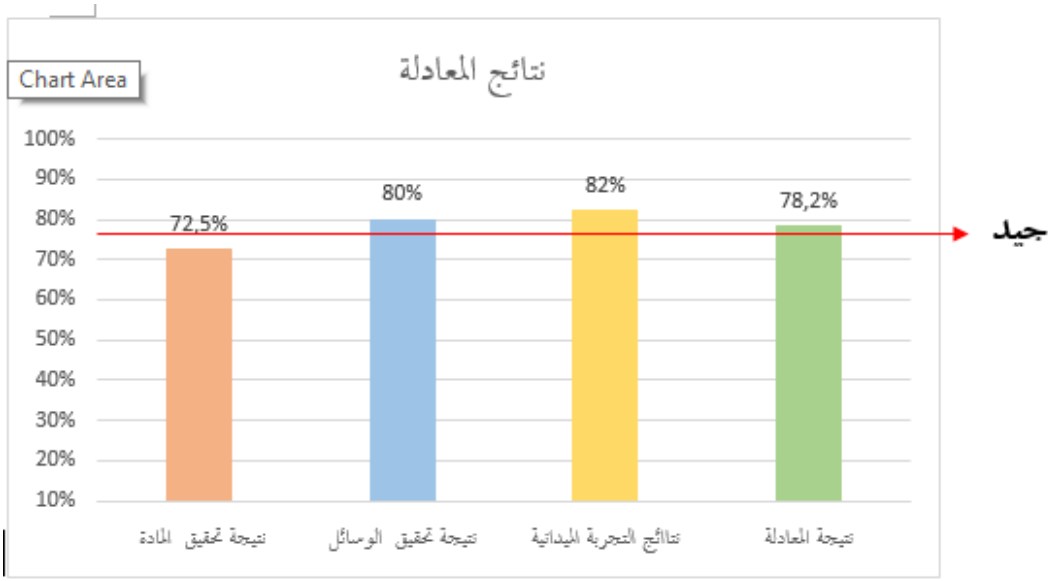
وبجانب تقديم المنتج للتحقيق إلى خبير المواد، لابد للباحثة تقديم المنتج لخبير الوسائل لمعرفة صلاحية الوسائل وصلاحيتها عند استخدامها في التعليم. وقدمت الباحثة نتائج التطوير لخبير الوسائل كما قدمت له الاستبانات عن مدى صلاحية هذا المنتج. وفي هذه الاستبانات عشر نقاط، والنتيجة الأعلى لكل نقطة أربعة. ونتيجة تحقيق الخبير الوسائل هي نقطتان على نتيجة 4 و ثمان نقاط على نتيجة 3. وبيان ذلك تفصيليا تجده في الملحقات.

والنتيجة النهائية من تحقيق خبير الوسائل هي 80%، ومعتمدا على البيان من نتيجة الرمز المكتوب في المبحث الثالث، يدل على أن المنتج **جيّد.** بمعنى أن هذه الواسائل صالحة للتطبيق على عينة البحث بل احتاجث إلى التصحيح والتصويب.

وفي عملية التطبيق وزّعت الباحثة وثائق الاستبانة إلى عينة البحث لتقويم مدى جودة الوسائل. وهذه الاستبانة تتكوّن من احدى عشرة نقطة. والنتيجة النهائية من التجربة الميدانية في طلاب مستوى الأولى بمدرسة الرحمة المتوسطة الإسلامية هي 82,20%، ومعتدا عن البيان من نتيجة الرمز المكتوب في المبحث الثالث، يدلّ أن المنتج **جيّد**. والبيان التفصيلي يجده في الملحقات. وخلاصة نتائج تحقيق المنتج المطوّر في هذا البحث فيما يلي:

الرقم	التحقيق	الدرجة المئوية	التقدير
1	من خبير المواد التعليمية	%72،5	مقبول
2	من خبير الوسائل التعليمية	%80	جيّد
3	من عينة البحث عند التطبيق	%82،024	جيّد

بعد أن حصلت الباحثة على النتائج السابقة، جمعت الباحثة وقانت بتحليلها معتمدا على المعيار المذكور في المبحث الثالث. ولإختصار تلك النتائج، تأتي الباحثة بالرسوم البياني التالي.



فمن الرسوم البايانى السابق يتّضح أن النتيجة المعادلة لهذا المنتج حصلت على رقم 78، 2% ومعتمدا على البيان من نتيجة الرمز، Arikunto (2002:246) المكتوب في الباب الثالث، تدلّ أن المنتج **جيّد** وصالح للاستخدام.

المراجع

Arikunto, Suharsimi. 2002. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Reka Cipta

Estyani, Wahyu, dkk. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik . Unnes Science Education Journal Vol 4 No 1, Januari.

Fauziddin, M., & Fikriya, M. 2020. Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata. Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER), 1(2), 90–99

Hakim, Arif Rahman. 2014. Mempermudah Pembelajaran Ilmu Nahwu Pada Abad 20. Jurnal Al Maqayis 1, no. 1

Krashen, D Stephen. 2009. Principles and Practice in SLA (Online) http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf.

Makruf, I., & Anisatul Barokah. 2020. Peningkatan Mutu Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aktivitas di Madrasah Ibtidaiyah. Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 6(1), 39–58.

Nisa Fahmi Huda. 2020. Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. Studi Arab, 11(2), 87–100

Nur, Hastang. 2017. Penerapan Metode Muhadatsah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Maharah Kalam Peserta Didik. Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 20(2), 177–187.

Nurratri, Kurniasari Dwi. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Wose Berbantuan Kartu Uno untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. Skripsi: Universitas PGRI Yokyakarta

Puspitasari. 2012. أهداف تعليم: تعريف مهارة الكلام وأهمية الكلام(Online) http://digilib.uinsby.ac.id/10297/5/bab2.pdf .

Rohmah, N. 2016. Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Tarbawi, Volume 13(2), 27–35.

Sangid, A., & Muhib, M. 2019. Strategi Pembelajaran Muhadatsah. Tarling: Journal of Language Education, 2(1), 1–22.

Sari, Y., Solehah, G. H., & Mashuri, M. T. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa. Vidya Karya, 33(1), 35.

Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. 2019. Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 126–138.

Wityanto, Maulana. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.