Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab
Vol. 7 No. 2 Juli 2025, 362-377
P-ISSN : 2685-7022, E-ISSN : 2685-7103
DOI: https://doi.org/10.21154/npwphy31

تطوير بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall لتعليم مهارة الكلام

Viky Zakiyah Fuadah[1*], Hasan Syaiful Rizal[2], Mochamad Hasyim[3]

[1,2,3]Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia
vikizakiyah0@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a speaking skills learning medium in the form of Talk or Dare cards based Wordwall for primary school students. This study is based on the need for innovative media that can increase student engagement in language learning. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques involve observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation. The results of the study indicate that the product's feasibility is rated at 81% by media experts and 86% by subject matter experts, meeting the criteria for 'highly feasible.' The effectiveness of the product was seen from the increase in the average N-gain of 0,6977, which falls into the moderate category, and the t-test result of 13,606 with a significance level (sig. 2-tailed) of 0.001. The novelty of this research lies in the integration of gamification concepts in Arabic language learning media through an attractive digital platform. This medium provides more interactive and contextual learning for primary school students. This study contributes to Arabic language pedagogy by integrating gamification and digital platforms to enhance speaking skill learning in primary schools.

Keywords: *Cards, Talk Or Dare, Wordwall, Arabic speaking skills*

ملخص

يهدف هذا البحث إلى تطوير بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall لتكون وسيلة تعليمية لمهارة الكلام لدى التلاميذ في المدرسة الابتدائية. ويستند هذا البحث إلى الحاجة الماسّة إلى وسيلة مبتكرة تسهم في تعزيز مشاركة التلاميذ النشطة في تعلم مهارة الكلام. وقد استخدم في هذا البحث طريقة البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE الذي يشمل مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقويم. نفذت طرق جمع البيانات عن طريق الملاحظة، المقابلة، الاختبار، الاستبانة، والتوثيق. وقد أظهرت نتائج البحث أن صلاحية المنتج من قبل خبير الوسائط بلغت ٨١٪، ومن قبل خبير المادة بلغت ٨٦٪، وهما ضمن معيار صالح جدا. أما فاعلية المنتج فقد تجلّت من خلال ارتفاع

متوسط درجة N-gain هو ٦٩٧٧ ،٠. فإنه يعد من الفئة المتوسطة. تحصيل اختبار t ١٣،٦٠٦ مستوى الدلالة sig-2 tailed ٠،٠٠١ . وتكمن جدة هذا البحث في دمج مفهوم التلعيب في وسيلة تعليم اللغة العربية، من خلال منصة رقمية جذابة. وتوفّر هذه الوسيلة تجربة تعليمية أكثر تفاعلا وسياقا للتلاميذ في المدرسة الابتدائية. ويسهم هذا البحث في تطوير تعليم اللغة العربية، من خلال دمج عناصر التلعيب والتقنية الرقمية لتعزيز تعليم مهارة الكلام في المدرسة الابتدائية.

الكلمات المفتاحية: بطاقة, Wordwall ,Talk or Dare, مهارة الكلام

المقدمة

كانت مهارة الكلام أحد المكوّنات الجوهرية في تعلّم اللغات الأجنبية، ومنها اللغة العربية. فمهارة الكلام لا تقتصر على كونها أداةً للتواصل، بل تُعَدّ أيضا مؤشرا مهمّا في تقييم مدى نجاح عملية التمثّل الداخلي لبنية اللغة وتطبيقها في سياق التواصل الحقيقي.[١] وفي سياق تعليم اللغة العربية، يعدّ إتقان مهارة الكلام مقياسا أساسيا لتحديد مدى قدرة المتعلّمين على إيصال الرسائل والأفكار والمعلومات بدقّة وفعالية.[٢]

إن تطوير مهارة الكلام لدى التلاميذ لايزال يواجه تحديات جدّية. فكثير من التلاميذ يظهرون مستوى منخفضا من الكفاءة في التحدث باللغة العربية. ومن العوامل التي تسهم في ضعف إتقان مهارة الكلام عدم الاستفادة المثلى من الوسائل التعليمية بطريقة فعّالة ووظيفية.[٣] إن استخدام الأساليب التقليدية التي تميل إلى الاتجاه الواحد، مثل المحاضرة والحفظ، يجعل عملية التعلّم رتيبة وغير جذابة للتلاميذ.[٤]

في هذا السياق، يقدّم دمج التكنولوجيا الرقمية في التعليم حلا مناسبا وذاصلة. وقد أظهرت الدراسات المعاصرة أنّ نهج التعلّم القائم على التلعيب يمتلك إمكانات كبيرة في تعزيز

---

[١] رشدي أحمد طعيمة ,المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات اخرى (مكة المكرمة: معهد اللغة العربية -جامعة أم القرى, ١٩٨٧).

[2] Khoirul Bariyah and Muassomah Muassomah, "Metode Ta'Bir Ash-Shuwar Al-'Asywai: Inovasi Pembelajaran Maharah Kalam Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Iain Madura," *alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 4, no. 1 (2019): 1–34.

[3] Mochamad Hasyim Syarifuddin and Nurul Hidayati, "Enhancing Arabic Speaking Skills Through the Stand-Up Category Method : A Dynamic Approach to Engaging Learning" 15, no. 2 (2024): 106–115.

[4] Sani Susanti et al., "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Pedagogik Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2 (2024): 86–93.

مشاركة التلاميذ ودافعيتهم وفهمهم. وبناء على نظرية التلعيب، فإنّ تطبيق عناصر اللعب مثل التحدّي، والمكافأة، والتفاعلية، والمشاركة العاطفية، يمكن أن يسهم في تعزيز التفاعل والدافعية لدى التلاميذ في التعلّم. وترتكز هذه النظرية على مبدأ مفاده بأنّ الدافعية الذاتية لدى الطلاب تزداد عندما يقدّم التعلّم في صيغة ممتعة وتنافسية.[٥]

ينسجم هذا المنهج مع نظرية البنائية التي تؤكد أن المعرفة تبنى فعليا من قبل المتعلمين، من خلال التفاعل الاجتماعي والخبرات التعليمية المتصلة بالسياق.[٦] ولذلك، فإن تعلم اللغة العربية خاصة في مهارة الكلام، يكون أكثر فاعلية إذا اشترك التلاميذ بشكل مباشر في عملية التعلم، من خلال تطبيق الحديث بطريقة تفاعلية وممتعة.

إحدى الوسائل التي تدعم التعلم القائم على التلعيب هي Wordwall ، منصة رقمية تفاعلية تمكّن المعلم من تقديم المحتوى بأساليب متعددة من الألعاب التعليمية، مثل: مطابقة الأزواج، وإعادة ترتيب الحروف، وتشتيت الكلمات، والبحث عن الكلمات، والتصنيف، وغيرها. وتكمن ميزة Wordwall في سهولة الوصول إليها عبر الأجهزة المحمولة أو الحاسوب المحمول، وتنوّع أنواع الألعاب، وقدرتها على تقديم تغذية راجعة مباشرة للمتعلمين.[٧]

استنادا إلى هذه الأهمية، يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية عبارة عن بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall ، من أجل تنمية مهارة الكلام لدى التلاميذ في اللغة العربية. تعدّ هذه الوسيلة تكييفا للعبة Truth or Dare ، وهي لعبة تقوم على خيارين: الصدق أو التحدي. فإذا اختار اللاعب الإجابة، فعليه أن يجيب بصدق، وإذا رفض الإجابة، فعليه أن يقبل العقوبة.[٨] لكن يختلف استخدام الكلمتين في بطاقة Talk or Dare ، إن المقصود بكلمة Talk هو التحدث، أما Dare فتعني التحدي.

---

[5] Komang Suparmini, I Gede Suwindia, and I Made Ari Winangun, "Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital," *Education and Social Sciences Review* 5, no. 2 (2024): 145.

[6] Rosita Rosita et al., "Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD," *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 10, no. 3 (2024): 238–247.

[7] Dede Trie K. Sri Maryanti, Sri Hartati, *Assesment For Learning Educandy & Wordwall* (Bandung: Yayasan Rumah Rawda Indonesia, 2022).

[8] Hartanti Yekti Utami, *Buku Panduan Permainan Truth Or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik* (Yogyakarta: UAD, Universitas Ahmad Dahlan, 2021).

تستخدم بطاقة Talk لتركيب الجمل، حيث يتم تحويل المفردات التي يتلقاها التلاميذ إلى جمل وفقا للقواعد النحوية التي تعلموها. فالمثال، إذا حصل التلاميذ على بطاقة تحتوي على المفردة "رَفٌّ"، فيجب عليه أن يصوغ منها جملة مثل: "في غرفة المذاكرة رفٌّ"، ويقوم بنطقها فوراً فعليه أن يُحوِّلها إلى جملة مثل: "فِي غُرْفَةِ الْمُذَاكَرَةِ رَفٌّ"، ويقوم بنطقها مباشرة. أمّا بطاقة Dare فتحتوي على تحد يتمثل في حوار يجب على التلاميذ حفظه وترجمته. فالمثال، بطاقة تحتوي على الحوار: (أ: أَيْنَ ضُيُوْفٌ ؟, ب: ضُيُوْفٌ فِي غُرْفَةِ الْاِسْتِقْبَالِ). تُفعّل هذه الاستراتيجية المحفزات الخارجية التي تدفع التلاميذ إلى ممارسة الكلام بشكل مباشر، مما يدعم اكتساب مهارة الكلام تدريجيّا وبطريقة سياقية.

ينفّذ هذا البحث في المدرسة الابتدائية معارف جوغوساري باندان. وقد تم اختيار هذه المدرسة لأنها تعتمد مادة اللغة العربية كمادة أساسية في منهجها الدراسي. ولذلك ، فإن هذا البحث يهدف إلى تقديم إسهام إيجابي في مواجهة التحديات التي تعترض تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية، كما يسعى إلى تشجيع أساليب تعليمية أكثر إبداعا وتفاعلية في تعليم هذه اللغة.

يتميّز هذا البحث بعدد من الفروقات الأساسية مقارنة بالأبحاث السابقة من حيث نوع الوسيلة، وتكامل التكنولوجيا، وكذلك محتوى المادة التعليمية . فقد طوّرت ألفة نور نفيسة وآخرون،[9] ورحمة نور الهدية وآخرون[10] وسيلة بطاقة Talk or Dare بطريقة يدوية دون دمج تكنولوجي. أما مايا توريسيا فقد استخدمت بطاقة الحديث لتنمية مهارة الكلام، لكنها بقيت تقليدية في طريقتها.[11] استعملت ثمرة نفعية وآخرون منصة Wordwall ، ولكن بشكل محدود في دروس التجويد.[12] وركّزت دراسة نور الهيلدا وآخرون على تطوير الجانب التقني

[9] Alifa Nur Nafisah, Moh. Ainin, and Achmad Tohe, "Pengembangan Kartu Permainan Talk or Dare Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 6 (2021).

[10] Rohmatun Nurul Hidayah and Fasikha Zakiah Akmalah, "Pengembangan Media Kartu Permainan Talk or Dare Untuk Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan" 04, no. 01 (2024): 24–34.

[11] Maya Tourisia, "Penerapan Model Pembelajaran Kartu Bicara Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII G Mts Negeri Darma," *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah* 2, No. 4 (2022): 444–453.

[12] Tsamrotin Nafi'ah, Dian Hikmayana, and Risma Dwi Arisona, "Model Card Sort Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar," *Adaptivia: Prosiding Tahunan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah dan Sederajat* (2021): 321–328.

للألعاب التعليمية المعتمدة على web ، من غير تركيز خاص على مهارة الكلام في اللغة العربية.[١٣]

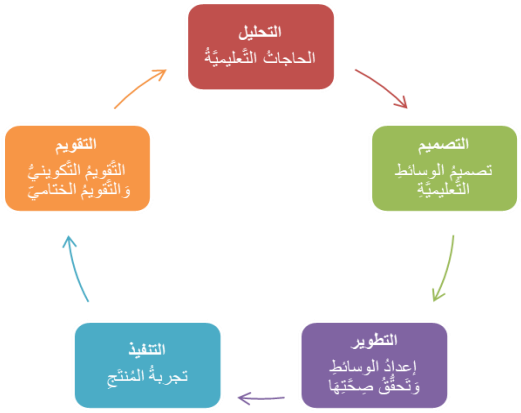
تكمن جدة هذا البحث في دمج منصة الرقمية Wordwall في تطوير وسيلة تعليمية بطاقة Talk or Dare باستخدام نموذج ADDIE مع إجراء اختبار الصلاحية والفعالية باستخدام منهج كمي شامل. ويأتي هذا الابتكار استجابة للقصور الموجود في الدراسات السابقة التي لا تزال تعتمد على الوسائل التقليدية.

يتوقّع أن تُسهم هذه الدراسة إسهاما ملموسا في تطوير وسيلة تعليمية مبتكرة وتفاعلية في تعليم اللغة العربية، تتناسب مع خصائص المتعلّمين في المدرسة الابتدائية. كما ينتظر أن تكون نتائجها مرجعا في تطبيق استراتيجيات التعليم القائمة على التكنولوجيا، التي تدعم تنمية مهارة الكلام بشكل فعّال وممتع.

منهج البحث

استخدم في هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) باتباع نموذج ADDIE . ويعتبر نموذج ADDIE يتكوّن من خمس مراحل أساسية، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم.[١٤] وقد طور هذا النموذج من قبل رايسر ومولليندا في تسعينات القرن ١٩٩٠. واختير هذا النموذج لكونه منهجا منظما، ومرنا، وفعالا، ويتيح التفاعل بين المعلم والتلاميذ وبيئة التعلم.

الصورة ١. مخطط منهجِ البحثِ والتطوير باستخدام نموذج ADDIE



[13] Nurul Helda, Sanusi Sanusi, and Rivansyah Suhendra, "Merancang Dan Mengembangkan Game Kartu Memori Berbasis Web Sebagai Media Pendidikan Untuk Anak-Anak," *Jurnal Minfo Polgan* 12, no. 2 (2023): 2326–2332.

[14] Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).

تستخدم هذه الدراسة أسلوب العينة القصدية ، وذلك بسبب كبر عدد تلاميذ الصف الخامس، حيث يبلغ عددهم ١٢٤ تلميذا. العينة المختارة هي تلاميذ الصف الخامس (الحكيم)، ويبلغ عددهم ٣١ تلميذا. ويهدف هذا الاختيار إلى التركيز على مجموعة معيّنة من التلاميذ ذوي خصائص تتوافق مع أهداف البحث، مع مراعاة ضيق الوقت والجهد. أما المتغير المستقل في هذه الدراسة هو بطاقة Talk or Dare والمتغير التابع فهو قدرة التلاميذ على مهارة الكلام.

طرق جمع البيانات التي استخدمت في هذا البحث تشمل: ١) الملاحظة التي أجريت من خلال المسح الميداني، وتحليل البيانات، وفحص موضوع الدراسة. ٢) المقابلة التي تمت بناءً على قائمة من الأسئلة المعدة مسبقا، حيث وجّهت هذه الأسئلة إلى المصادر المعلوماتية، وهم مدير المدرسة ومعلم مادة اللغة العربية للصف الخامس. ٣) أجريت الاختبارات مرتين, وهما: الاختبار القبلي الذي أجري قبل تطبيق بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall لقياس القدرة الأولية، والاختبار البعدي الذي أجري بعد التطبيق بغرض التحديد مستوى التحصيل الدراسي.[١٥] ٤) استبانة للمقيّمين. تجرى عملية التحكيم من قبل خبير المادة خبير الوسائط، وذلك بهدف معرفة صلاحية أداة التقويم التي تم تطويرها.[١٦] تستخدم عملية التقييم من قبل خبير المادة وخبير الوسائط مقياس ليكرت، وذلك وفقا لدرجة تقويم من ١-٥، ثم تحلل النتائج وفقا لمقياس ليكرت كما يلي:

الجدول ١. قواعد إعطاء الدرجات[١٧]

الدرجة	التفسير
٥	مناسب جدّا
٤	مناسب
٣	مقبول
٢	غير مناسب

[15] Moch Fajarul Falah, Husaini, and Mohd Jaisar Raju, "Fa'Āliyah Uslūb Jigsaw Li Tarqiyyah Qudrah Al-Ṭullāb 'Ala Fahm Al-Naḥw Bi Ma'Had Dār Al-Ihsān Aceh Besar," *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 22, no. 1 (2022): 1–15.

[16] Evi Muzaiyidah Bukhori and Ahmad Sulton, "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Android," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 5, no. 2 (2023): 232–255.

[17] Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018).

١	غير مناسب إطلاقا

مجموع الدرجات المحصّلة = معادلة نسبة الصلاحية

مجموع الدرجات القصوى x ٪١٠٠

تحدّد صلاحيّة بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall لتعليم مهارة الكلام بناء على نتائج درجات أداة الاستبانة التي قدّمها خبير الوسائط وخبير المادة. وفيما يلي معايير نسبة صلاحيّة الوسائط و المادة:

الجدول ٢. معايير الصلاحية[18]

النسبة المئوية	التقدير
٨١٪ – ١٠٠٪	مناسب جدًّا
٦١٪ – ٨٠٪	مناسب
٤١٪ – ٦٠٪	مقبول
٢١٪ – ٤٠٪	غير مناسب
٠٪ – ٢٠٪	غير مناسب إطلاقًا

التوثيق الذي تم من خلال حفظ مختلف الأنشطة البحثية التي تضم سير العملية ونتائجها، باستخدام الوثائق المكتوبة، والتصوير الفوتوغرافي، وتسجيلات الفيديو.[19]

تقنية تحليل البيانات لقياس مدى الفعالية في هذا البحث يعني: ١) اختبار الطبيعي لمعرفة ما إذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي أم لا، وذلك باستخدام اختبار Shapiro Wilk. معيار اتخاذ القرار هو: تعتبر البيانات موزعة توزيعا طبيعيّا إذا كانت sig أكبر من ٠،٠٥، وتُعتبَر غير طبيعية إذا كانت sig أقل من ٠،٠٥.[20] ٢) اختبار t لتحديد ما إذا كان هناك تغيير معنوي أم لا، يُستخدم اختبار العينات المترابطة عند استخدام وسيلة بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall في تعليم مهارة الكلام. اذا كان اختبار T مستوى الدلالة sig-2 tailed اصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ فيدل على ان الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود.[21] ٣) . *واختبار n-gain* هو اختبار لقياس متوسط الزيادة، ويجرى بهدف

[18] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).

[19] Ibid.

[20] Nuryadi et al., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017).

[21] Ibid.

معرفة مدى ارتفاع متوسط درجات التلاميذ في الاختبار القبلي و الاختبار البعدي. تحسب قيمة *N-Gain* من خلال مقارنة النتائج التي حصل عليها التلاميذ في الاختبار القبلي والاختبار البعدي.[٢٢]

تحليل البحث

مراحل تطوير بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall وفقًا لخطوات نموذج *ADDIE*، منها:

١. التحليل

في هذه المرحلة، جمع الباحث البيانات من خلال المقابلات، وملاحظة تعليم اللغة العربية، وتحليل خصائص المعلمين والتلاميذ. وقد أظهرت نتائج الملاحظة وجود صعوبات في جانب مهارة الكلام، ويعزى ذلك إلى استخدام طرق التدريس التقليدية التي تعتمد على الكتب المدرسية فقط، مما يؤدي إلى قلة تفاعل التلاميذ في أثناء الحصة الدراسية.[٢٣] يستند الى التحليل، توصل الباحث إلى أن التلاميذ بحاجة إلى تنويع في الأساليب أو الوسائل التعليمية التي تتسم بالتفاعلية، وذلك لتنمية مهارة الكلام.

من بين العديد من المنصات الرقمية المتاحة كوسيلة للتعلم، اختار الباحث منصة Wordwall كوسيلة للتطوير في هذا البحث. وقد استند اختيار Wordwall إلى تنوع أنواع الألعاب التفاعلية التي تقدمها، وقدرتها على إدراج عناصر متعددة من الوسائط كالصور والأصوات. ويرجى أن تساهم هذه الخصائص في تعزيز دافعية التلاميذ وزيادة اهتمامهم بعملية تعلم مهارة الكلام.

٢. التصميم

قام الباحث بمرحلة التصميم من خلال اختيار المادة وجمع المادة وتحديد شكل المنتج الذي سيستخدم. وقد أنشأ الباحث بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall ، حيث تضمنت أسئلة تتوافق مع مادة تعليم اللغة العربية للصف الخامس في الفصل الدراسي الثاني، وهي: غرفة الاستقبال وغرفة المذاكرة. وقد أعد الباحث ٣٠ سؤالا لفئة

[22] Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, 2024.

[23] H S Rizal and S Umar, "Pengembangan Media ARASH V Berbasis Android Flashcard Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Mufradat Siswa MI Nurul Huda Pager," *Impressive: Journal of Education* 2, no. 2 (2024): 57–63.

Talk، و ٣٠ سؤالا لفئة Dare ، بالإضافة إلى دليل اللّعبة على شكل عرض (power point). ويهدف هذا الدليل إلى تقليل الأخطاء والارتباك أثناء اللعب.

الصورة ٢. دليل كيفية اللعب بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall

في مرحلة التصميم من نموذج تطوير ADDIE ، قام الباحث برسم خريطة المفردات وتحليلها في بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall. ويهدف هذا التحليل إلى التأكد من أن المفردات المعروضة ليست جذابة من الناحية البصرية والتفاعلية فقط، بل إنها تتناسب أيضا مع مستوى القدرات المعرفية واللغوية لدى المتعلمين، وخاصة تلاميذ المدرسة الابتدائية في سياق تعلم اللغة العربية.

في تعليم اللغة العربية، تعدّ السيطرة على المفردات عنصرا أساسيا يدعم مهارات اللغة، بما في ذلك مهارة الكلام. ولذلك فإن اختيار المفردات في هذه اللعبة يجب أن يراعي جوانب تكرار الاستخدام في السياق اليومي، وسهولة النطق، والبنية الصرفية للكلمة، بالإضافة إلى المعاني الحقيقية والمجازية في اللغة العربية[٢٤].

قيمت فعالية الوسيلة التعليمية من خلال قياس درجة صعوبة المفردات المستخدمة. تحليل مستوى صعوبة المفردات في هذه اللعبة مع مراعاة ثلاثة جوانب رئيسية:

١. الشهرة

تشير إلى مدى تكرار الكلمة ومعروفيتها لدى المتعلمين. فالمفردات التي تظهر كثيرا في كتب اللغة العربية المدرسية أو في الأنشطة اليومية أو في الوسائط التعليمية الأخرى تعدّ سهلة، مثل: كتاب وقلم.

٢. السياق

[24] Rokhani Rokhani, Achmad Zuhrudin, and Jamaluddin Shiddiq, "Tarqiyyatu Istii'aabi Al-Mufradaat Al-'Arabiyyat 'Ibr Barnaamaj Al-Haatif Al-Dzakiyy," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 5, no. 2 (2023): 336–350.

بعض المفردات لا تستخدم إلا في مواقف محددة أو سياقات خاصة، وقد لا تكون مألوفة خارج تلك المواقف، مما يجعلها متوسطة الصعوبة. ويمكن تسهيل فهمها من خلال الوسائل البصرية المرافقة. مثل: أريكة ومكيّف.

٣. التعقيد اللغوي

ويشمل المفردات التي تتميز ببنية صرفية مركبة أو معاني مركّبة، وهي غالباً ما تكون نادرة الاستخدام أو تتطلب توضيحا إضافيا، لذلك تعدّ من المفردات الصعبة. مثل: رزنامة وعلبة الأقلام.[٢٥]

بناء على مراعاة هذه الجوانب، تصنّف المفردات في بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall إلى ثلاث درجات من الصعوبة:

- سهل: مفردات مألوفة جدا، تستخدم كثيرا، ويسهل نطقها من قبل تلاميذ في المدرسة الابتدائية. مثل: كتاب و قلم
- متوسط: مفردات تظهر نادرا أو حسب السياق، ولكن يمكن التعرف عليها بمساعدة الوسائل البصرية. مثل: جدول و أريكة
- صعب: مفردات غير شائعة، ذات معنى مجرد أو متعددة، وتتطلب شرحا إضافيا. مثل: رزنامة و علبة الأقلام

الجدول ٣. تصميم بطاقة Talk or Dare مع تحليل مستوى الصعوبة

نوع البطاقة	الموضوع	العدد	سهل	متوسط	صعب
Talk	غرفة الاستقبال	١٥	٦	٧	٢
	غرفة المذاكرة	١٥	٨	٥	٢
Dare	غرفة الاستقبال	١٥	٥	٧	٣
	غرفة المذاكرة	١٥	٦	٦	٣

٣. التطوير

في مرحلة التطوير، سيتم تنفيذ عدة خطوات من أجل تحقيق المنتج المزمع تطويره، ابتداء من: أ) اختيار القالب. تم اختيار قالب "افتح الصندوق" لكونه مناسبا

[25] Habibah Ahmad, Afra Nada Auliya, And Sunan Gunung Djati, "Analisis Soal Tes Kompetensi Kebahasaan Pada Penilaian Tengah Semester Bahasa Arab Sekolah Menengah Pertama" 7, No. 1 (2024): 157–176.

لدعم نشاط لعبة بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall في سياق التعلم. يتيح هذا القالب عرض الأسئلة أو التحديات بشكل عشوائي وتفاعلي، مما يسهم في رفع مستوى تفاعل التلاميذ وخلق بيئة تعليمية ممتعة. ب) إدخال الأسئلة التعليمية التي تم إعدادها مسبقًا تكون منسجمة مع أهداف الدرس وتدعم الفهم العميق لدى المتعلمين . ج) إضافة الصور المناسبة للمحتوى. وذلك لجعل المادة أكثر جاذبية وأسهل للفهم، مما يساعد في توصيل المعلومات بطريقة بصرية فعّالة. د) اختيار الموضوع البصري المناسب لميول وخصائص المتعلمين. اختار الباحث تصميما بصريا بأسلوب ألعاب البرامج التلفزيونية والسحب، وذلك بهدف خلق جو غير رسمي وأكثر جاذبية، يُشجع التلاميذ على التفاعل ويضفي طابعا ممتعا على عملية التعلم.

الصورة ٣. عرض بطاقة Talk المعتمدة على Wordwall

الصورة ٤. عرض بطاقة Dare المعتمدة على Wordwall

قبل إجراء التجربة، خضع المنتج أوّلا لعملية التحقّق من الصلاحية من قِبل خبير الوسائط وخبير المادة. وقد عيّن الباحث أستاذا من قسم تعليم اللغة العربية في جامعة يودارتا باسوروان ليكون مقوّما في اختبار الصلاحية المذكور. وقد أظهرت نتائج التحقّق التي أجراها خبير الوسائط أن المُنتج حصل على متوسّط درجة بلغ ٨١٪، وهو ما يندرج

ضمن فئة" صالح جدّا."وفي المقابل، أظهرت نتائج التحقّق التي أجراها خبير المادة أن متوسط الدرجة بلغ ٨٦٪، وهو أيضًا يقع ضمن فئة" صالح جدّا."

٤. التنفيذ

يتمّ التنفيذ من خلال استخدام بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall على ٣١ تلميذا من الصفّ الخامس "الحكيم" في مدرسة معارف جوغوساري باندان، الذين كانوا عيّنة للبحث، وذلك بهدف معرفة آرائهم واستجابتهم، وتحديد الجوانب التي تحتاج إلى تحسين عملية التعلّم. وفي أثناء التنفيذ، ينادى على التلاميذ واحدا بعد واحد، حسب ترتيب أسمائهم في كشف الحضور، ليتقدّموا إلى مقدّمة الصف. ثمّ يرمي التلميذ النّرد لأنّه جزء من آلية اللعب، وبعد ذلك يختار السؤال المعروض على الشاشة بواسطة جهاز العرض استنادا على نتيجة الرمية.

استنادا إلى نتائج الملاحظة خلال فترة التنفيذ، أظهر التلاميذ حماسا عاليا ومشاركةً نشطةً أثناء سير اللعبة. كما أفاد المعلم بأنّ جوّ الصف أصبح أكثر حيوية، وبدأ التلاميذ الذين كانوا عادةً خاملين في التحدث باللغة العربية بشجاعة. وأظهرت ردود فعل التلاميذ في المقابلات القصيرة أنّ هذه الوسيلة تساعدهم على فهم المادة بطريقة ممتعة وغير مملة. وبذلك، تقدّم هذه النتائج تثليثا قويّا للبيانات من خلال ملاحظة الصف، ومقابلات المعلم، وردود الفعل المباشرة للتلاميذ.

٥. التقييم

يشمل التقويم المستخدم في هذا البحث التقويم التكويني والتقويم الختامي. وينفذ التقويم التكويني في كل مرحلة من مراحل البحث لجمع البيانات اللازمة لتحسين الوسيلة التعليمية. أما التقويم الختامي فيجرى في نهاية البرنامج لمعرفة مدى تأثير الوسيلة على نتائج تعلم التلاميذ وجودة العملية التعليمية بشكل عام.[٢٦]

في مرحلة التحليل، تستخدم التّقويم التكويني لتحديد المشكلات واحتياجات التلاميذ في تعلم مهارة الكلام. وتعد نتائج الملاحظة والمقابلة أساسا في وضع خطة تطوير وسائل التعلم التي تهدف إلى تعزيز مهارة الكلام لدى التلاميذ باللغة العربية.

[26] Slamet, *Model Penelitian Pengembangan*.

يعدّ التّقويم في مرحلة التطوير جزءا من التّقويم التكويني. ويجرى هذا التّقويم من قبل خبير في الوسائط التعليمية وخبير في المادة، وذلك من خلال تقييم مدى صلاحية الوسيلة المطوّرة. وتهدف هذه العملية إلى التأكد من أن الوسيلة مناسبة للاستخدام في البيئة التعليمية، كما يمكن أن تكون مرجعا للمعلّمين لتطوير وسائل تعليمية أكثر إبداعا وابتكارا وقادرة على تعزيز دافعية التلاميذ في التعلّم.

فإن التقويم في مرحلة التنفيذ من النوع الختامي. ويستفاد من هذا التقويم من نتائج الملاحظة الصفية، والمقابلة مع المعلّم، وردود فعل التلاميذ المباشرة. ومن خلال هذه البيانات، يمكن التعرّف على مدى التحسّن في تعلّم مهارة الكلام بعد تطبيق الوسيلة التعليمية.

المرحلة الأخيرة هي التّقويم الختامي الذي يحلل فعالية وجودة الوسيلة التعليمية. ويتمّ التّقويم من خ يشمل التقويم المستخدم في هذا البحث التقويم التكويني والتقويم الختامي. وينفذ التقويم التكويني في كل مرحلة من مراحل البحث لجمع البيانات اللازمة لتحسين الوسيلة التعليمية. أما التقويم الختامي فيجرى في نهاية البرنامج لمعرفة مدى تأثير الوسيلة على نتائج تعلم التلاميذ وجودة العملية التعليمية بشكل عام.[٢٧]

في مرحلة التحليل، تستخدم التّقويم التكويني لتحديد المشكلات واحتياجات التلاميذ في تعلم مهارة الكلام. وتعد نتائج الملاحظة والمقابلة أساسا في وضع خطة تطوير وسائل التعلم التي تهدف إلى تعزيز مهارة الكلام لدى التلاميذ باللغة العربية.

يعدّ التّقويم في مرحلة التطوير جزءا من التّقويم التكويني. ويجرى هذا التّقويم من قبل خبير في الوسائط التعليمية وخبير في المادة، وذلك من خلال تقييم مدى صلاحية الوسيلة المطوّرة. وتهدف هذه العملية إلى التأكد من أن الوسيلة مناسبة للاستخدام في البيئة التعليمية، كما يمكن أن تكون مرجعا للمعلّمين لتطوير وسائل تعليمية أكثر إبداعا وابتكارا وقادرة على تعزيز دافعية التلاميذ في التعلّم.

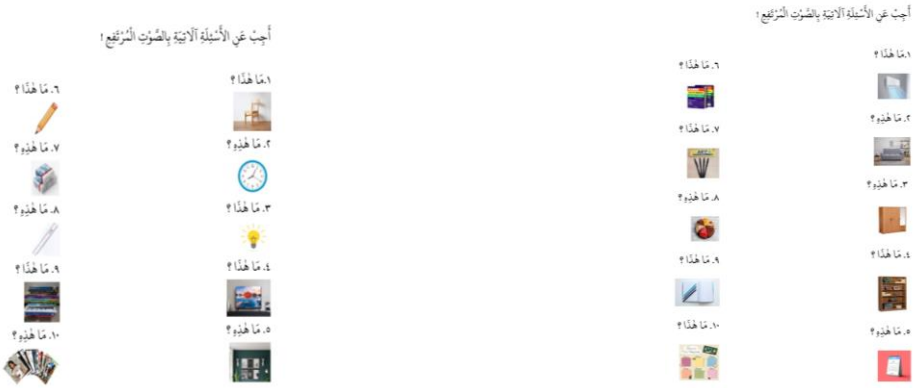
فإن التقويم في مرحلة التنفيذ من النوع الختامي. ويستفاد من هذا التقويم من نتائج الملاحظة الصفية، والمقابلة مع المعلّم، وردود فعل التلاميذ المباشرة. ومن خلال هذه

[27] Slamet, *Model Penelitian Pengembangan*.

البيانات، يمكن التعرّف على مدى التحسّن في تعلّم مهارة الكلام بعد تطبيق الوسيلة التعليمية.

المرحلة الأخيرة هي التّقويم الختامي الذي يحلل فعالية وجودة الوسيلة التعليمية. ويتمّ التّقويم من خلال اختبار شفهيّ يتضمن اختبارا قبليّا واختبارا بعديّا مكوّنا من ١٠ أسئلة لقياس مدى إتقان التلاميذ قبل استخدام الوسيلة التعليمية وبعده. فيما يلي أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي:

الصورة ٥. أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

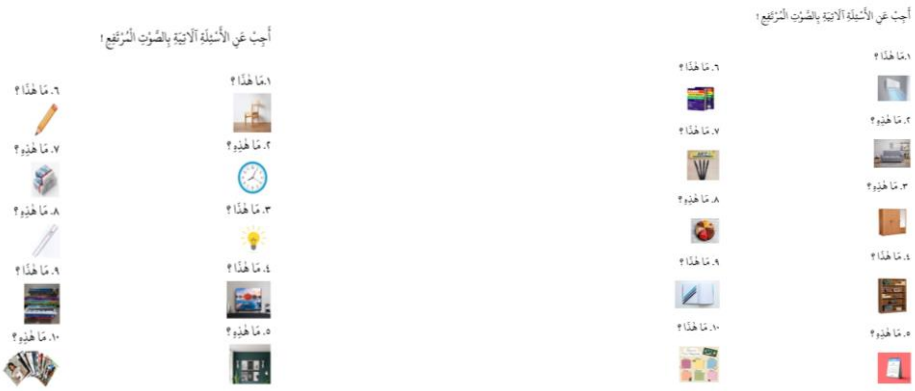


الاختبار البعدي الاختبار القبلي

بعد إجراء الاختبار، تم تحليل بيانات نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام SPSS في الحساب لمعرفة مدى فعالية المعالجة المقدّمة في تنمية مهارة الكلام لدى المتعلّمين. وفيما يلي عرض لبيانات نتائج الاختبار القبلي والبعدي باستخدام SPSS في الحساب:

لاختبار شفهيّ يتضمن اختبارا قبليّا واختبارا بعديّا مكوّنا من ١٠ أسئلة لقياس مدى إتقان التلاميذ قبل استخدام الوسيلة التعليمية وبعده. فيما يلي أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي:

الصورة ٦. أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي



الاختبار البعدي　　الاختبار القبلي

بعد إجراء الاختبار، تم تحليل بيانات نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام SPSS في الحساب لمعرفة مدى فعالية المعالجة المقدّمة في تنمية مهارة الكلام لدى المتعلّمين. وفيما يلي عرض لبيانات نتائج الاختبار القبلي والبعدي باستخدام SPSS في الحساب:

الجدول ٤. نتائج الاختبار القبلي و البعدي

الاختبار	العدد(N)	الحد الأدنى	الحد الأقصى	المتوسط
الاختبار القبلي	٣١	١٠	٩٠	٤٧،٤٢
الاختبار البعدي	٣١	٤٠	١٠٠	٨٠،٣٢

يُظهر الجدول ١. أن متوسط نتيجة الاختبار القبلي بلغ ٪٤٧،٤٢. في حين ارتفع متوسط نتيجة الاختبار البعدي إلى ٪ ٨٠،٣٢. ويشير هذا إلى أن تطوير بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall كان له أثرٌ إيجابيّ في تعليم مهارة الكلام لدى التلاميذ في الصف الخامس (الحكيم). بعد ذلك، أجرى الباحث اختبار الصدق والثبات لعدد ١٠ أسئلة من أسئلة الاختبار القبلي والبعدي.

الجدول ٥. نتائج اختبار الصدق من أسئلة اختبار القبلي

السؤال	ر الحساب	ر الجدول	بيان الصدق
السؤال ١	٠،٣١٩	٠،٣٦١	غير الصدق
السؤال ٢	٠،٤٠٢	٠،٣٦١	الصدق

السؤال ٣	٠،٣٩٦	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ٤	٠،٥٥٩	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ٥	٠،٣١٠	٠،٣٦١	غير الصدق
السؤال ٦	٠،٥٥٩	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ٧	٠،٦١٦	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ٨	٠،٢٥٥	٠،٣٦١	غير الصدق
السؤال ٩	٠،٥١٧	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ١٠	٠،٤٢٨	٠،٣٦١	الصدق

بناء على الجدول ٢. تُبيِّن نتائج اختبار الصدق من أسئلة اختبار القبلي باستخدام SPSS يدلّ بأن قيمة عدد ر – الحساب اكبر من ر الجدول يعني ٠،٣٦١ استنادا على ذلك، يوجد ٧ سؤال اختبار الصدق و ٣ سؤال اختبار غير الصدق.

الجدول ٦. نتائج اختبار الصدق من أسئلة اختبار البعدي

السؤال	**قيمة r المحسوبة**	**قيمة r الجدولية**	**بيان الصدق**
السؤال ١	٠،١٩٨	٠،٣٦١	غير الصدق
السؤال ٢	٠،٣٩٣	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ٣	٠،٥٧٥	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ٤	٠،٤٢١	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ٥	٠،٦٦٠	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ٦	٠،٤١٣	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ٧	٠،٥٠٤	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ٨	٠،٦٧٧	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ٩	٠،٤٢٩	٠،٣٦١	الصدق
السؤال ١٠	٠،٥٦٩	٠،٣٦١	الصدق

بناء على الجدول ٣. تبين نتائج اختبار الصدق من أسئلة اختبار البعدي باستخدام SPSS يدلّ بأن قيمة عدد ر – الحساب اكبر من ر الجدول يعني ٠،٣٦١. استنادا على ذلك، يوجد ٩ سؤال اختبار الصدق و ١ سؤال اختبار غير الصدق. بعد ذلك، أجرى الباحث اختبار

الثبات باستخدام تطبيق Cronbach's Alpha لمعرفة ثبوت أداة البحث. ويقال ان الثبات اذا كان قيمة Cronbach's Alpha ٠،٦٠.[٢٨]

الجدول ٧. نتائج اختبار الثبات من أسئلة اختبار القبلي

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,613	10

استنادا الى الجدول ٧. تعرف أن نتائج قيمة Cronbach's Alpha من ١٠ اسئلة الاختبار القبلي هو ٠،٦١٣ اكبر من ٠،٦٠. مما يدل على أن هذه الأداة تتّسم بدرجة من الثبات يمكن الاعتماد عليها.

الجدول ٨. نتائج اختبار الثبات من أسئلة اختبار البعدي

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,659	10

استنادا الى الجدول ٨. تعرف أن نتائج قيمة Cronbach's Alpha من ١٠ اسئلة الاختبار البعدي هو ٠،٦٥٩ اكبر من ٠،٦٠ مما يشير إلى أن الأداة تتمتع بدرجة مقبولة من الثبات. وبناءً عليه، يمكن القول إن الأداة موثوقة نظرًا لما تظهره من مستوى مناسب للثبات.

الجدول ٩. نتائج اختبار الطبيعي

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre test	.154	31	.058	.938	31	.072
Post test	.152	31	.067	.934	31	.056

بناء على هذا الجدول ٩. فنتيجة اختبار القبلي بعد اجراء اختبار الطبيعي فحصلت على مستوى الدلالة (Sig.) ٠،٠٧٢ اكبر من ٠،٠٥٠ ونتيجة اختبار البعدي فحصلت على مستوى الدلالة (Sig.) ٠،٠٥٦ اكبر من ٠،٠٥٠. فتشير تلك النتيجة الى البيانات طبيعية.

الجدول ٧. نتائج اختبار **Paired Samples T Test**

Paired Samples Test									
	Paired Differences					T	df	Significance	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper				

[28] Nuryadi et al., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*.

Pair 1	Pre Test - Post Test	-3.29032	1.34644	.24183	-3.78420	-2.79644	-13.606	30	<,001	<,001

يدل هذا الجدول ١٠. على تحصيل اختبار t ١٣،٦٠٦ مستوى الدلالة sig-2 tailed ٠،٠٠١ وهي اصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ فيدل على ان الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود. فاستخدام بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall فعال في تعليم مهارة الكلام.

الجدول ١٠. نتائج اختبار N-gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-gain_Score	31	.29	1.00	.6977	.26693
N-gain_Persen	31	28.57	100.00	69.7734	26.69306
Valid N (listwise)	31				

يوضح هذا الجدول ١١. ان متوسط درجة N-gain هي ٠،٦٩٧٧. فإنه يعد من الفئة المتوسطة وفقا لحدود التصنيف المتبعة عامة يعني ذا كان أكبر من ٠،٧٠ فيندرج ضمن الفئة العالية، وإذا كان بين ٠،٣٠ و٠،٧٠ فيقع ضمن الفئة المتوسطة، وإذا كان أقل من ٠،٣٠ فيُعد من الفئة المنخفضة.[٢٩]

انسجم هذا الوسيط من وجهة نظر المنهج التعليمي التواصلي مع تعلم اللغة يتم بشكل فعال من خلال التفاعل المعنوي والاستخدام السياقي. ومن خلال الألعاب لم يقتصر التلاميذ على إجابة الأسئلة فحسب، بل شاركوا أيضا في سياقات اجتماعية صغيرة تشبه التواصل الحقيقي. بالإضافة إلى ذلك، فإن تصميم Wordwall التفاعلي الذي يتبنى عناصر التلعيب قد ساهم في تعزيز الدافعية الذاتية لدى التلاميذ في التعلم. ووفقا لنظرية الدافعية الذاتية في تعلم اللغة، يكون التلاميذ أكثر حرصا على التعلم حين يشعرون بالمتعة والتحدي والخلو من الضغوط. وقد تجلى ذلك في ازدياد نشاط التلاميذ في أثناء التطبيق.

أظهرت نتائج N-gain في الفئة المتوسطة، أن التركيب بين النتائج الكمية والمراقبة الصفية والمحاورة يشير إلى أن وسيلة بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall تحقق تأثيرا إيجابيا شاملا، من حيث تحسين نتائج التعلم ومشاركة التلاميذ عاطفيا واجتماعيا في عملية التعلم. وقد نجحت هذه الوسيلة في تحويل تعلم اللغة العربية، الذي كان سابقا رتيبا وساكنا،

[29] Sukarelawan, Indratno, and Ayu, *N-Gain vs Stacking*.

إلى تعلم تواصلي وتفاعلي ومسل مما جعلها حلا مبتكرا وملائما في تطوير مهارة الكلام في المستوى الأساسي.

تأكد هذه المعتمادات أن نجاح وسائل التعلم باستخدام التعلم المرتكز على الألعاب الرقمية التفاعلية قد يكون حلا لمشكلة تعلم اللغة في المستوى الأساسي.[٣٠] فبتصميم جذاب وآلية تدفع نشاط التلاميذ ، تخلق هذه الوسائل بيئة تعلم تواصليّة وتعاونيّةومسليّة. ويثبت هذا أن تحسين المهارة اللغويّة ليس مرتبطا بالمادة المدرسيّة فقط، بل يتأثر بشدّة بطريقة العرض والوسائل المستعملة. وبهذا يتطلّب نجاح تعلّم اللغة العربية خصوصا في مهارة الكلام دعم وسائل مبتكرة توافِق خصائص أفراد الجيل الحالي.

يساهم هذا البحث في علم تعليم اللغة العربية، وخاصة في تطوير مهارة الكلام، من خلال تقديم دليل تجريبي على أن استخدام وسائل تعليمية قائمة على التلعيب مثل بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall يمكن أن يخلق بيئة تعليمية أكثر ديناميكية ومشاركة ومتعة. ومن خلال تطبيق عناصر الألعاب الرقمية التفاعلية، يصبح التلاميذ أكثر نشاطا في الحديث، ويظهرون زيادة في الثقة بالنفس، ويبدون اهتماما أكبر بالمشاركة في عملية تعلم اللغة العربية التي كانت سابقا تميل إلى الرتابة.[٣١]

تعزّز نتائج هذا البحث منهج تعليم اللغة التواصلي في سياق تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية، حيث تعدّ التفاعلات الشفوية جوهر عملية التعلم. كما يؤكّد هذا البحث على أهمية تطبيق نظرية التلعيب، مثل استخدام منصة Wordwall في تعليم اللغة، والتي ثبت أنها تسهم في رفع دافعية التلاميذ على ممارسة الكلام طوعا في بيئة خالية من التوتر.

الخاتمة

استخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير (R&D) باتباع نموذج ADDIE التي أثمرت عن اكتشاف أن الوسيلة التعليمية بطاقة Talk or Dare المعتمدة على Wordwall فعالة في تحسين مهارة الكلام لدى التلاميذ الصف الخامس في مدرسة معارف جوغوساري باندان.

[30] Annisa Hafitria and Imam Asyrofi, "Pengembangan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran Mufradat," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 6, no. 1 (2024): 34–51.

[31] Zikri Khanafi, Rahmawati Rahmawati, and Yasmadi Yasmadi, "Tathwiir Al-Wasiilat Al-Ta'liimiyyat 'Alaa Asaas Al-Tafkiir Al-Naqdiy Li Thullab Qism Ta'Liim Al-Lughat Al-'Arabiyyyat Jaami'at Imam Bonjol Al-Islamiyyat Al-Hukuumiyyat Bi Padang," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 6, no. 2 (2024): 358–373.

وقد صممت هذه الوسيلة لخلق تعليم أكثر تفاعلية ومتعة وتنمية ثقة التلاميذ بأنفسهم في التحدث باللغة العربية. أظهرت نتائج التحقق من خبير الوسائط وخبير المادة أن الوسيلة المطورة صالحة جدا للاستخدام. وأظهرت نتائج اختبار القبلي والبعدي تحسنا ملحوظا مدعوما ببيانات صحيحة وموثوقة وتوزيعا طبيعيا للبيانات. أشار اختبار T إلى وجود فرق دال إحصائيا بين الاختبار القبلي والبعدي. أشار اختبار N-Gain إلى أن النتيجة تقع ضمن الفئة المتوسطة. وتواجه هذه الدراسة بعض القيود، إذ أجريت على صف واحد فقط في المدرسة الابتدائية واحدة، وبنطاق مضموني محدد في موضوع خاص، كما أنها ركزت على مهارة لغوية واحدة فقط، وهي مهارة الكلام. لذلك يوصى بأن تختبر هذه الوسيلة في مراحل تعليمية أخرى مثل المدرسة الثانوية او المدرسة ، وأن تُطوَّر لتشمل مهارات أخرى كالاستماع والكتابة والقراءة، لتكون أكثر شمولا واتساعا في التطبيق.

المراجع

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.

Bariyah, Khoirul, and Muassomah Muassomah. "Metode Ta'Bir Ash-Shuwar Al-'Asywai: Inovasi Pembelajaran Maharah Kalam Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Iain Madura." *alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 4, no. 1 (2019): 1–34.

Clark, Douglas B., Emily E. Tanner-Smith, and Stephen S. Killingsworth. "Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Review of Educational Research* 86, no. 1 (2016): 79–122.

Dita, Para. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Early Childhood Islamic Education Journal* 3, no. 01 (2022): 73–85.

Hady, Yazid. "Pembelajaran Mahārat Al-Kalām Menurut Rusdy Ahmad Thu'aimah Dan Mahmud Kamil Al-Nâqah." *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2019): 63–84.

Helda, Nurul, Sanusi Sanusi, and Rivansyah Suhendra. "Merancang Dan Mengembangkan Game Kartu Memori Berbasis Web Sebagai Media Pendidikan Untuk Anak-Anak." *Jurnal Minfo Polgan* 12, no. 2 (2023): 2326–2332.

Hidayah, Rohmatun Nurul, and Fasikha Zakiah Akmalah. "Pengembangan Media Kartu Permainan Talk or Dare Untuk Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan" 04, no. 01 (2024): 24–34.

Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in

Islamic Education Learning." *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.

Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56.

Nafi'ah, Tsamrotin, Dian Hikmayana, and Risma Dwi Arisona. "Model Card Sort Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar." *Adaptivia: Prosiding Tahunan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah dan Sederajat* (2021): 321–328.

Nafisah, Alifa Nur, Moh. Ainin, and Achmad Tohe. "Pengembangan Kartu Permainan Talk or Dare Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 6 (2021).

Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. *Sibuku Media*, 2017.

Nuryana, Ari, Asep Hernawan, and Adang Hambali. "Perbedaan Pendekatan Kontekstual Dengan Pendekatan Tradisional Dan Penerapannya Di Kelas (Analisis Pendekatan Pembelajaran PAI)." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 39–49.

Paida, Andi, Annisa Rahmadani, and Universitas Muhammadiyah Makassar. "Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Word Wall Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI SDN 7 Pulau Karanrang Kab . Pangkep" 6, no. 2 (2024): 1898–1904.

Rizal, H S, and S Umar. "Pengembangan Media ARASH V Berbasis Android Flashcard Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Mufradat Siswa MI Nurul Huda Pager." *Impressive: Journal of Education* 2, no. 2 (2024): 57–63.

Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.

Sri Maryanti, Sri Hartati, Dede Trie K. *Assesment For Learning Educandy & Wordwall*. Bandung: Yayasan Rumah Rawda Indonesia, 2022.

Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*, 2024.

Syarifuddin, Mochamad Hasyim, and Nurul Hidayati. "Enhancing Arabic Speaking Skills Through the Stand-Up Category Method : A Dynamic Approach to Engaging Learning" 15, no. 2 (2024): 106–115.

Tourisia, Maya. "Penerapan Model Pembelajaran Kartu Bicara Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Vii G Mts Negeri Darma." *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah* 2, no. 4 (2022): 444–453.

Utami, Hartanti Yekti. *Buku Panduan Permainan Truth Or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*. Yogyakarta: UAD, Universitas Ahmad Dahlan, 2021.

Zulfa, Annida, Hamsi Mansur, Monry Fraick, Nicky Gillian, Martine Warren, and Terry Harris. "Developing an Innovative Board Game Using a Cooperative Learning Approach to Foster Interest in Learning Arabic" 6, no. 1 (2025).

العسّاف, صالح بن حمد. المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية. الرياض: مكتبة العبيكان,

.٢٠٠٦

طعيمة, رشدي أحمد. المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات اخرى. مكة المكرمة: معهد اللغة العربية -جامعة أم القرى, ١٩٨٧.