الفصل الرابع

نتائج البحث وتحليلها و مناقشتها

نتائج في هذا البحث, تطوير الأسئلة لمادة علم البديع على مهارت التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall في مدرسة الثانوية روضة العلوم سكاتيكا على أسئلة البحث التي تتضمن كيف يتم تطوير الأسئلة لمادة علم البديع على مهارت التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall في مدرسة الثانوية روضة العلوم سكاتيكا, و ما مدى تقييم مادة البلاغة االبديع بإستخدام الأسئلة لمادة علم البديع على مهارت التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall في مدرسة الثانوية روضة العلوم سكاتيكا.

أ. تطوير الأسئلة لمادة علم البديع على مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall في الصف الثالث عشر في المدرسة الثانوية الروضة العلوم سكاتيكا

استخدم الباحث في هذا البحث باالنظرية Borg and Gail التى تحتوى علي ١٠ خطوات التطوير, و لكن يلخص الباحث في ست خطوات التطوير و هي: البيانات في البحث, وجمع البيانات, و تصميم المنتج, و تحقيق المنتج, و مراجعة المنتج, و تجربية المنتج:

١. الإحتمالات والمشكلات

لمادة علم البديع هي المستوى الآخرة من الدّراسة البلاغة الذي يناقش جمال اللغة العربية, وهي أحد الموضوعات في المدرسة الثنوية روضة العلوم سكاتغا ، وفي هذا الموضوع يكون الكتاب المستخدم. استنادًا إلى نتائج المقابلات مع معلم لمادة علم البديع ، لم تستخدم مدرسة الثانوية روضة العلوم سكاتيكا مطلقًا التقييم القائم على الألعاب التعليمية في موضوع لمادة علم البديع. وبحسب روسمان في مجلة

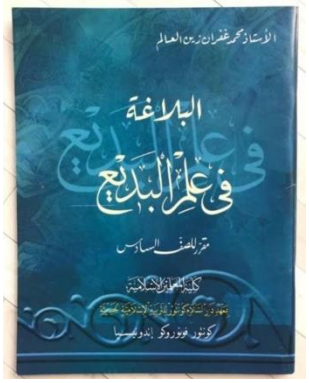
مُحَمَّد فهمي رضا ، فقد ذكر أنه إذا تم استخدام اللعبة كوسيلة للتقييم التعليمي ، فيمكنها توفير جو تقييم تعليمي ممتع وتخفيف التوتر أثناء التقييم (Reza & Nopiyad, ٢٠٢٢).

لأن لمادة علم البديع هي الدراسة تناقش الجمال اللغة العربية ، يجب على الطلاب تحسين الطريقة تفكيرهم حتى يتمكنوا من فهم اللغة العربية من وجهات نظر مختلفة ، وبالتالي فإن دور مهارة التفكير العالية التي اختارها الباحث هو المفتاح في المساعدة على التحسين. عقليات الطلاب لأنها تتضمن من المستوى أو تحلل أي كالمهارات في تحديد العناصر لفهم جانب منها، أو تقييم أيالمهارات في تحديد جانب على أساس المبادئ التوجيهية أو إنشاءمهارات في الجمع بين العناصر بحيث يصبح مفهومًا جديدًا (Anderson:٢٠٠١) (Yayuk Susilowati, ٢٠٢٠)

٢. جمع البيانات

من نتائج الملاحظة, المدرسة الثانوية الروضة العلوم السكاتيكا لديها لمادة علم البديع كأحد المواد في الصف الثالث الثانوية لأن هذا الموضوع هو المستوى الأخير من المادة بلاغة و يحتاج فهم الصرف و النحوى لدرس هذا المادة. و كتاب الذي يستخدم في هذه المادة و هو "البلاغة في علم البديع" من كاتب الأستاذ مُحَمَّد غفران.

الصورة ٤.١ كتاب لمادة علم البديع



ومن نتائج المقابلات مع الأستاذ تذكرى و هو معلم البلاغة، فإن الغرض من التعليم لمادة علم البديع في المدرسة الثانوية روضة العلوم سكاتكا هو أن يتمكن الطلاب من فهم القرآن من اللفظية و المعنوية. ومن نتائج ملاحظات الباحث في ٢٥ نوفمبر ، لم يتمكن الطلاب من تطبيق نتائج التعليم بشكل كامل

استنادًا إلى المقابلات مع معلم لمادة علم البديع ، و هو الأستاذ تذكرى ، في عملية تعليم لمادة علم البديع في المدرسة الثانوية روضة العلوم سكاتيغا ، استخدم النعليم بطريقة المحاضرة والمناقشة حتى يتمكن طلاب الصف الثالث الذين يدرسون لمادة علم البديع من استكشاف والتعبير. فهم أبحاثهم في القرآن والحديث باستخدام مادة لمادة علم البديع التي درسوها

تقييم التعليم له دور لا يقل أهمية في عملية التعليم لأنه يمكن أن يوفر نظرة عامة على مستوى إتقان الطالب للمادة التي تمت دراستها(Setemen, n.d.). يتم تقييم التعليم في موضوع بلاغة بديع بالمدرسة عالياء روضة العلوم السكاتيغا باستخدام شفهي لأنه لا يستغرق الكثير من الوقت في عملية التقييم

أثناء إجراء البحث في المدرسة الثانوية روضة العلوم ساكاتيكا ، وزع الباحث استبيانين في ٢٦ نوفمبر ٢٠٢٢ ، وهما: استبيان حول الرضا عن الأسئلة

واستبيان الرضا بعد التطوير على الطلاب لمعرفة نتائج تطوير الأسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall, و نتائج الاستبيان وهي:

a) **استبيان رضاء السؤال**

يوزع هذا الاستبيان بعد تجربة الأولى و التي لمعرفة كيف نتائج من التجربة الأولا و لمعرفة كيف وجه تطوير من نظر التلاميذ, و نتائج الاستبيان رضاء السؤال في هذا الجدول:

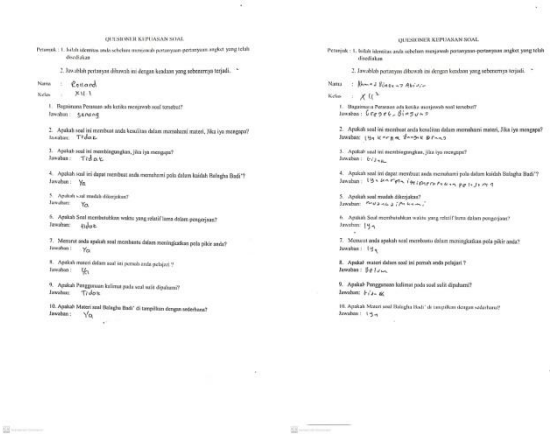
الجدول ٤.١ استبيان رضاء السؤال

نمرة	الأسئلة	الأجوبة	المعلومة
١	كيف كان شعورك عند الإجابة على السؤال؟	سعيد ، متحدي ، عارض ، مرتبك	شعر ما يصل إلى ٢٠ شخصًا بالسعادة ، وشعر ٣ أشخاص بالارتباك والطبيعي ، وشعر شخصان بالتحدي
٢	هل هذه الأسئلة تجعلك الصعب لفهم المادة، إذا كان الأمر كذلك فلماذا؟	لا, نعم	أجاب ٢٢ شخصًا على الأسئلة التي سهلت عليهم فهم المادة ، وأجاب ٥ أشخاص عن الأسئلة التي جعلتهم يشعرون بالصعوبة
٣	هل هذه الأسئلة محيّر ، إذا كان الأمر كذلك	لا ، ليس سيئًا ، نعم (لأن هناك	أجاب ٢٠ شخصًا بأنهم لم يشعروا بالارتباك بشأن السؤال ، وأجاب ٤

	فلماذا؟	الكثير من الأسئلة بتربيص)	أشخاص أنه كان محيرًا للغاية ، وأجاب ٣ أشخاص بنعم لأنه كان سؤالًا صعبًا
٤	هل هذه الأسئلة يمكنك أن تجعلك لفهم القواعد علم البديع؟	نعم ليس سيئا	أجاب ٢٥ شخصًا على أسئلة حول جعلهم يفهمون قواعد علوم المواد.
٥	هل هذه الأسئلة سهلة, لمعقول؟	نعم، صعب	أجاب ٢٥ شخصًا أن الأسئلة كانت سهلة ، ووجد شخصان أنه من الصعب القيام بها
٦	هل هذه الأسئلة يحتج وقت طويلاً للعمل عليه؟	لا، لفترة أطول قليلا	أجاب ١٩ شخصًا أنهم لا يحتاجون إلى وقت طويل نسبيًا للإجابة على الأسئلة ، وشعر ٨ أشخاص أنهم بحاجة إلى وقت أطول قليلاً
٧	هل تعتقد أن الأسئلة تساعدك في تحسين طريقة تفكيرك؟	نعم	اعتقد جميع الطلاب أن الأسئلة ساعدتهم في رفع مستوى تفكيرهم
٨	هل درست المادة في هذا الأسئلة؟	نعم درسنا	اتفق جميع الطلاب على أنهم تعلموا المادة في الأسئلة
٩	هل استخدامت	لا, ليس	أجاب ٢١ شخصًا على

	الجملة في هذه الأسئلة صعب لفهم؟	سيئا	استخدام الجمل في أسئلة سهلة الفهم. شعر ٦ أشخاص أن الأسئلة كانت صعبة الفهم
١٠	هل يستخدم مادة الأسئلة علم البديع ببسيطة؟	نعم, ليس سيئا	أجاب ٢٤ شخصًا على سؤال بسيط. أجاب ٣ أشخاص على السؤال بكل بساطة

الصورة ٤.٢ استبيان الرضا الأسئلة



استنادًا إلى الجدول ٤.٢ ،توجد أن المعرفة في تجربة الأولا لا يتم العثور على مشاكل كبيرا و لأنها يكون الباحث لا يحتاج كثير المراجعات في إستخدامها علي تنفيذ التطوير الأسئلة.

b) **استبيان رضاء التطوير الأسئلة**

تم توزيع هذا الاستبيان على الطلاب عند الانتهاء من تطوير الجلسة الثانية مع البيانات التي تم الحصول عليها من الاستبيان

الجدول ٤.٢ بعد استبيان التطوير الأسئلة

نمرة	مؤشر	الأسئلة	وصف النتيجة
١	عرض الشاش	عرض ويب WordWall قد حسن	صرح ما مجموعه ١٠ طلاب أنهم وافقوا بشدة ووافق ما يصل إلى ١٠ أشخاص على هذا البيان
		يعد الجمع بين الرسوم التوضيحية على ويب WordWall مناسبًا	ذكر ما مجموعه ١٣ طالبًا أنهم وافقوا بشدة ووافق ٧ أشخاص على هذا البيان
		الرسوم التوضيحية و نماذج الألعاب في وسيلة WordWall قد حسن	ذكر ما مجموعه ١٢ طالبًا أنهم وافقوا بشدة ، ووافق ما يصل إلى ٧ أشخاص ، وذكر شخص واحد أنه لا يوافق على هذا البيان
٢	المادة	المادة الأسئلة علم البديع تفهم بسهلة	ذكر ما مجموعه ٩ طلاب أنهم وافقوا بشدة ، وذكر ١٠ أشخاص أنهم وافقوا ، وذكر شخص واحد أنهم لا يوافقون على هذا البيان
		المادة الأسئلة علم البديع تعرض بحسن	ذكر ما مجموعه ١٥ طالبًا أنهم وافقوا بشدة ووافق ما

			يصل إلى ٥ أشخاص على هذا البيان

٣. تصميم المنتج

a) خطوات تطوير أسئلة لمادة علم البديع على مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall

في طريقة تطوير أسئلة بلاغة البديع ، حضّر الباحث بإعداد الأغراض أولا, ليسخدمه في تطوير أسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة rdWallWo حتي تثير . فيما يلي عملية إعداد أسئلة بلاغة بديع التي وضعها الباحثون:

١. جمع وصنع الجمل المتعلقة بمواد من لمادة علم البديع.
٢. ضع إرشادات للعمل على الأسئلة للطلاب حتى يتمكنوا من فهم الغرض من الأسئلة
٣. قم بمزامنة الأسئلة التي تم إجراؤها مع مؤشرات مهارة التفكير العالية
٤. اختر تصميم قالب WordWall جذاب
٥. قم بمزامنة تصميم النموذج مع تعليمات العمل

بعد هذه العملية ، تكون الخطوات التالية للباحث هي معرفة نتائج تطوير الأسئلة لمادة علم البديع

b) نتائج تطوير تصميم المنتج

بعد المرور بأنواع مختلفة من عمليات التطوير بحيث تم تقسيم الأسئلة إلى جلستين للأسئلة ، وهما: كانت الجلسة الأولى من الأسئلة تهدف إلى الحصول على البيانات المتعلقة باستبيان الرضا بالسؤال ، وفي الجلسة الثانية كانت الأسئلة تهدف إلى الحصول على البيانات المتعلقة باستبيان رضا الطلاب بعد تطوير أسئلة لمادة علم البديع المرتكزة على الترتيب العالي. مهارات التفكير باستخدام وسيلة WordWall ، جنبًا إلى جنب مع أسئلة نتائج التطوير

١. الأسئلة لتجربة الأولا

a) إِخْتَارْ الكَلِمَةَ بَيْنَ الجِنَاسَ وَ السَّجَعَ

الصورة ٤.٤ لعبة *Group Sort* لتجربة الأولا

b) إِسْتَخْرِجْ الكَلِمَةَ السَّجَعِ الكَلِمَةَ بَيْنَ الجِنَاسَ وَ السَّجَعَ

الصورة ٤.٥ لعبة *Anagram* لتجربة الأولا

c) صَحِيْحُ أَمْ خَطَأْ (صَحِيحُ إِذَا كَانَتْ الكَلِمَةُ الجِنَاسَ أَوَ السَّجَعَ), (خَطَأْ إِذَا كَانَتْ الكَلِمَةُ لَيْسَ غَيْرِهِمْ)

الصورة ٤.٦ لعبة *True or False* لتجربة الأولا

d) صِلْ عِبَارَاتِ القَائِمَةِ (أ) مَعَ يُنَاسِبُهَا عِبَارَاتِ القَائِمَةِ (ب) حَتَّى تَكُوْنُ كَلِمَةَ السَّجَعُ

الصورة ٤.٧ لعبة *Match Up* لتجربة الأولا

e) أَكْمِلْ الكَلِمَةِ السَّجَعَ الآتِيَةِ

الصورة ٤.٨ لعبة *Maze Chase* لتجربة الأولا

٢. تطوير الأسئلة لمادة علم البديع

a) إِخْتَارْ الكَلِمَةَ بَيْنَ الجِنَاسَ وَ السَّجَعَ

الصورة ٤.٩ لعبة *Group Sort* لتطوير الأسئلة

b) أَكْمِلْ الكَلِمَةَ بَيْنَ الجِنَاسَ وَ السَّجَعَ

الصورة ٤.١٠ لعبة *Anagram* لتطوير الأسئلة

c) صَحِيْحُ أَمْ خَطَأْ (صَحِيحُإِذَا كَانَتْ الكَلِمَةُالجِنَاسَ أَوَ السَّجَعَ) و (خَطَأإِذَا كَانَتْ الكَلِمَةُلَيْسَ غَيْرِهِمْ)

الصورة ٤.١١ لعبة *True or False* لتطوير الأسئلة

d) صِلْ عِبَارَاتِ القَائِمَةِ (أ) مَعَ يُنَاسِبُهَا عِبَارَاتِ القَائِمَةِ (ب) حَتَّى تَكُوْنُ كَلِمَةَ السَّعَ

الصورة ٤.١٢ لعبة *Match Up* لتطوير الأسئلة

e) إِخْتَارْ الجَوَابَ الصَّحِيْحَ بِوَضْعِ دَائِرَةٍ حَوْلَ الحَرْفِ المَنَاسَبَةِ

الصورة ٤.١٣ لعبة *Quiz* لتطوير الأسئلة

f) أُكْتُبْ الكَلِمَةَ الجِنَاسِ التَّامّ

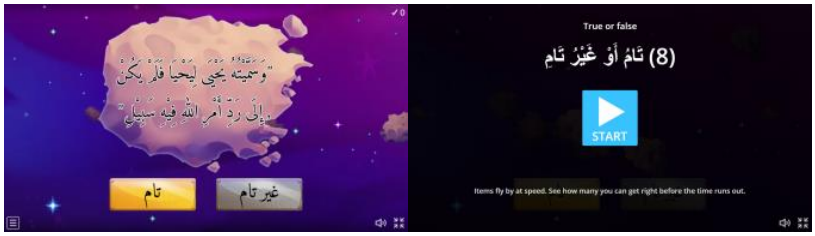
الصورة ٤.١٤ لعبة *Hangman* لتطوير الأسئلة

g) أَكْمِلْ الجُمَلَ الآتِيَةِ بِالكَلِمَةِ المنَاسَبَةِ مِنَ القَائِمَةِ

الصورة ٤.١٥ لعبة *Unsramble* لتطوير الأسئلة

h) تَامُ أَوْ غَيْرُ تَامِ

الصورة ٤.١٦ لعبة (٢) *True or Fale* لتطوير الأسئلة



i) أَكْمِلْ الكَلِمَةَ السَّجَعَ الآتِيَةِ !!

الصورة ٤.١٧ لعبة *Maze Chase* لتطوير الأسئلة

j) أَكْمِلْ هَذِهِ الكَلِمَةَ السَّجَعَ

الصورة ٤.١٨ لعبة *Matching Pairs* لتطوير الأسئلة

٤. نتائج التحقيق من صحة الخبراء و مراجعته

a) وصف بيانات التحقق من صحة محاضر خبير المادة

التحقيق من صحة المواد في هذه البحث, في هذا خبراء المواد أجراه الأستاذ Irmansyah, M.Pd. يتضمن التحقيق من صحة البيانات من خلال تصميم خبير المواد جوانب التعليم. الدراجة لتقييم مادة الأسئلة لمادة علم البديع التي تطوير الباحث يتكون من الجانبين هي:

الجدول ٤.١ نتائج التحقق من صحة الخبراء المواد

رقم	مؤشر التصنيف	نقاط التقييم	علامة	وصف
١	التعليم	مطابقة المواد مع الكفاءة الأساسية	٥	جيد جدا
		العرض المناسب للمادة	٥	جيد جدا
٢	النظرية	ملاءمة المادة على وسائل الإعلام	٤	جيد
		وضوح المفاهيم في الإعلام	٥	جيد جدا
		توافق الكائنات في الوسائط مع المادة	٥	جيد جدا
		وضوح الأشياء في وسائل الإعلام في النقل مسودة	٥	جيد جدا
٣	اللغة	اللغة القياسية المستخدمة في وسائل الإعلام	٤	جيد
		فعالية الجمل المستخدمة في الجمل	٤	جيد

استنادا على البيانات الواردة من نتائج اختبار التحقق من الصحة لتطوير أسئلة لمادة علم البديع بناءً على مهارة التفكير العالية على النحو التالي:

$$NP = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ tertinggi} \times ١٠٠$$

$$NP = \frac{٣٧}{٤٠} \times ١٠٠$$

$$NP = ٩٢,٥$$

استنادا إلى نتائج التحقق أعلاه ، من المعروف أن المادة الموجودة في الأسئلة لمادة علم البديع على مهارة التفكير العالية تطويرها هي درجة

مئوية تبلغ ٩٢.٥% (جيد جدا). ومع ذلك ، قبل اختباره حقا على الطلاب ، هناك بعض الأشياء التي لا تزال بحاجة إلى مراجعة

من تقييم المدققين تم الحصول على تصحيحات وانتقادات واقتراحات استخدمت كاعتبارات في مراجعة المواد التعليمية في الجانب المادي، للاقتراحات تم تصحيح بعض الأخطاء الكتابية والإملائية وفقا لنصيحة المدقق، أما بالنسبة لتفاصيل التنقيحات على التحسينات المادية كما في الجدول التالي

الجدول ٤.٢ مراجعة تصحية التحقق من صحة الخبراء المواد

تصحيح	خطأ
١. إِخْتارْالجَوَابَالصَّحِيْحَبِوَضْعِدَائِرَةحَوْلَالحَرْفِالمنَاسَبَةِ ٢. إِخْتَارْالجُمْلَةُ بِالقَوَاعِدِ ٣. تَامْأَمْغَيْرُتَامْ(إِسْتَخْرِجْالكَلِمَةَبَيْنَتَامْأَمْغَيْرُتَامْ) ٤. إِخْتَارْ الكَلِمَةَ الخَطَأَ ٥. صَحِّحْالكَلِمَاتَ الأَخْطَاءِ الَّتِيْ تَحْتَهَا خَطٌّ	اكفل الجمل التالية: ١. اختر الجواب بوضع دائرة حول الحرف المناسبة ٢. إختار الجملة بالقائدة ٣. تام أم غير تام إستخرج الكلمة بين تام أم غير تام ٤. إختار الكلمة الخطأ ٥. صحح الخطاء الكلمات اليت تنها خط
إِخْتَارْالجُمْلَةُ بِالقَوَاعِدِ	إختار الجملة بالقائدة الجمل الصحيحةالقائدة
١. صَحِّحْالكَلِمَاتَ الأَخْطَاءِ الَّتِيْ تَحْتَهَا خَطٌّ	صحح الجمله: ١. صحح الخطاء الكلمات اليت

٢. يرحمك الله	تتها خط ٢. اقْتَبِسْاللآية القُرْآنِ أَوْ الحَدِيثُ الآتية

b) وصف بيانات التحقق من صحة خبير الوسائل

التحقق من صحة الوسيلة في هذه البحث من هذا البحث بوسيطة الأستاذ Muhammad Al-Fath Qoof, M.Pd.I يتضمن التحقق من صحة البيانات من خلال تصميم خبير المواد جوانب التعليم. الدرجة لتقييم مادة الأسئلة لمادة علم البديع باستخدام وسيلة WordWall التي تطوير الباحث يتكون من الجانبين هي:

الجدول ٤.٣ نتائج التحقق من صحة الوسيلة

رقم	مؤشر التصنيف	نقاط التقييم	نتيجة	فئة
١	شكل	يتم سرد الأسئلة بالحجم والشكل المناسبين	٥	جيد جدا
		مجموعة الألوان وعرض الصور والكتابة على WordWall مناسبة	٤	جيد
٢	بساطة	تم تحميل الأشياء الموجودة في	٥	جيد جدا

		اللعبة ببساطة		
		الكائنات المستخدمة تدعم وضوح المادة المقدمة	٥	جيد جدا
		الأشياء المستخدمة واقعية مع ظروف الطلاب	٥	جيد جدا
		الأشياء المستخدمة متوافقة معالتطور المعرف التلاميذ	٥	جيد جدا
٣	دمج	الأسئلة في الوسيلة WordWall على أساس مهارات التفكير العالية في تعليم لمادة علم البديع مناسبة	٥	جيد جدا
		الألعاب في كل لعبة مناسبة	٥	جيد جدا
٤	الرصيد	حجم العناصر في كل لعبة مناسب	٥	جيد جدا

		تخطيط الكائنات في كل لعبة مناسب	٤	جيد
٥	استمارة	لعبة المستخدمة ممتعة	٥	جيد جدا
		لعبة المستخدمة تصرف انتباه الطلاب عن المادة الأساسية التي يتم شرحها	٥	جيد جدا

استنادًا إلى البيانات الواردة أعلاه ، فإن نتائج اختبار التحقق من صحة وسيلة WordWall في تطوير أسئلة لمادة علم البديع في التفكير الرفيع المستوى القائمة على المهارات هي كما يلي:

$$NP = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ tertinggi} \times ١٠٠$$

$$NP = \frac{٥٨}{٦٠} \times ١٠٠$$

$$NP = ٩٦,٦٦$$

بناءً على نتائج التحقق أعلاه ، من المعروف أن وسيلة WordWall في تطوير أسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية والتي طورها الباحث حصل

على درجة بنسبة ٩٦.٦٦ (جيد جدًا). لذا فإن WordWall كوسيط تطوير يستحق الاختبار بناءً على الاقتراحات

من نتائج اختبار صلاحية المواد أعلاه ، مدقق الأستاذ Muhammad Alfath Aroof, M.Pd.I تقديم بعض الانتقادات والاقتراحات ، وقد تم تصحيحها من قبل الباحث على النحو التالي:

الجدول ٤.٥ المراجعة بناءً على نتائج التحقق من صحة الوسيلة

تصحيح	خطأ
الأسئلة مقسمة إلى ١٠ أسئلة تتكون من ٥ أسئلة	١. يتم تعديل توزيع الأسئلة بحيث يسهل الإجابة عليها
تكييف الأسئلة مع لعبة WordWall لجعلها أحسن.	٢. الدقة في اختيار الألعاب على المادة.

بناءً على الاقتراحات الواردة من المدقق المنقح ، فإن وسائط WordWall مناسبة للاستخدام

٦. تجربة الأولا

بعد اجتياز مرحلة صلاحية المنتج ، أجرى الباحث مرحلة تجريبية للمنتج لمعرفة أوجه القصور في المنتج ، بلغ عدد الطلاب في هذه المرحلة التجريبية ٢٠ طالبًا باستخدام ٢٥ سؤالًا كأداة تجريبية للمنتج.

يتكون عنصر الاختبار هذا من خمسة أنواع من الأسئلة مع خمسة عناصر بداخله ، وهي: السؤال الأول ، تجميع الجمل الشيطانية وفقط مع فئة مهارات التفكير العليا التي تقيم باستخدام أفعال التحكيم ، والسؤال الثاني يتكون جمل الجن من جملة مع فئة مهارة التفكير عالية المستوى للإنشاء باستخدام الفعل للصياغة ، السؤال الثالث ، تحديد الجمل الشيطانية أو فقط عند كل تغيير للجملة في العرض مع تحليل فئة مهارات التفكير العليا باستخدام الفعل للنقد ، السؤال الرابع ، ادمج جملة بحيث أنها تصبح جملة شريرة أو أن مهارة التفكير من الفئة العليا فقط تُنشئها مع دمج الأفعال ، السؤال الرابع ، يكمل الجمل فقط التي تم فصلها إلى فئة تفكير العالية التي يتم تقييمها باستخدام الأفعالفيما يلي نتائج المنتجات التي تم اختبارها ، وفيما يلي نتائج تجارب المنتج:

a) إختبار الصلاحية علي التجربات الأولا

يتم اختبار الصلاحية لمعرفة البيانات من الحصول البحث و هي البيانات الصحة أم غير الصحة, باستخدام خلاصة نتائج الطلاب و في هذه التجربة الأول يستخدم ب ٢٥ الأسئلة , و النتيجة الصلاحية من التجربة الأول في الجدول التالية:

الجدول ٤.٤ نتائج الصلاحية من التجربة الأولا

رقم السؤل	R Hitung	R Tabel	Kriteria pengambilan keputusan	Keterangan
١	٠,٨٠٥	٠,٤٤٤	إذا كان r hitung أكبر من r tabel	صحة
٢	٠,٧٠٩			صحة
٣	٠,٤١٣			غير صحة

٤	٠,٧٨٢		فالصحة	صحة
٥	٠,٥٧٤		السؤال, إذا	صحة
٦	٠,٤٨٤		كان	صحة
٧	٠,٤٨٤		r hitung	صحة
٨	٠,٤٨٤		أصغر من	صحة
٩	٠,٨٠٥		r tabel	صحة
١٠	٠,٧٨٢		فغير الصحة	صحة
١١	٠,٢٣١		السؤال.	غير صحة
١٢	٠,٤٨٤			صحة
١٣	٠,٤٨٤			صحة
١٤	٠,٥٧٩			صحة
١٥	٠,٦٩٧			صحة
١٦	٠,٥٧٤			صحة
١٧	٠,٤٠٩			غير صحة
١٨	٠,٨٠٥			صحة
١٩	٠,٦٣٨			صحة
٢٠	٠,٢٤٠			غير صحة
٢١	٠,٨٠٥			صحة
٢٢	٠,٨٠٥			صحة
٢٣	٠,٦١٧			صحة
٢٤	٠,٦٣٨			صحة
٢٥	٠,٥٣٧			صحة

استنادا إلى الجدول ٤.٤, إذا كان r hitung أكبر من r tabel فالصحة السؤال, إذا كان r hitung أصغر من r tabel فغير الصحة السؤال. و وجد إحدى و عشرين الصحة السؤل في هذا البحث, و وجد أربع غير الصحة السؤل في هذا البحث

b) إختبار الموثوقية علي التجربات الأولا

عمل الإختبار الموثوقية لمعرفة مدى إتساق نتائج القياس عند القياسات المتكررة باستخدام أداة القياس, الرؤية من الإختبار الموثوقية يستطيع باختبارCronbach Alpha حيث إذا كانت البتيجة من Nilai Cronbach Alpha > > ٠,٦١ (Nunally, ١٩٦٩) فهو موثوقية, و النتيجة الموثوقية في الجدول التالية:

الجدول ٤.٦ نتائج الموثوقية

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	٢٠	١٠٠,٠
	Excluded[a]	٠	,٠
	Total	٢٠	١٠٠,٠

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,٩٢٩	٢٥

استنادا إلى الجدول ٤.٦ أن الأسئلة لمادة علم البديع على أساس

مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall يحتاج النتيجة ٠,٩٢٩ فهو الموثوق لأن أكبر من النتيجة ٠,٦١ (Nunally, ١٩٦٩)

c) إختبار الصعبة علي التجربات الأولا

تدبير الصعبة الأسئلة تستطيع بتنظر الأجوبة الصحيحة من التلاميذ بعدد الأسئلة, و لتحليل إختبارات الصعبة, و إختبارات الصعبة من التجربات الأولا في الجدول التالية:

الجدول ٤.٨ نتائج الإختبارات الصعبة

رقم السؤل	إختبارات الصعبة	فئة
١	٠,٥٠	مقبول
٢	٠,٥٥	مقبول
٣	٠,٤٥	مقبول
٤	٠,٤٥	مقبول
٥	٠,٦٠	سهل
٦	٠,٨٠	سهل
٧	٠.٨٠	سهل
٨	٠,٨٠	سهل
٩	٠,٥٠	مقبول
١٠	٠,٤٥	مقبول
١١	٠,٩٠	سهل

١٢	٠,٨٠	سهل
١٣	٠,٨٠	سهل
١٤	٠,٥٠	مقبول
١٥	٠,٤٥	مقبول
١٦	٠,٦٠	مقبول
١٧	٠,٥٥	مقبول
١٨	٠,٥٠	مقبول
١٩	٠,٥٥	مقبول
٢٠	٠,٩٠	سهل
٢١	٠,٥٠	مقبول
٢٢	٠,٥٠	مقبول
٢٣	٠,٦٠	مقبول
٢٤	٠,٥٥	مقبول
٢٥	٠,٥٠	مقبول
إجمالي	٠,٥٩	مقبول

استنادا إلى الجدول ٤.٨ أن الأسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall يحتاج ثمانيا الأسئلة بفئة سهلة, و سبعة عشر الأسئلة بفئة مسؤول

d) إختبار التمييز علي التجربات الأولا

إختبار التمييز هو لتحديد قدرة المشكلة على التمييز بين

الطلاب الذين يفحمون الدرس و من لم يفحمون, و إختبارات التمييز

في الجدول التالية:

الجدول ٤.١٠ نتائج الإختبارا التمييز

رقم السؤل	إختبار التمييز	فئة
١	٠,٨٠٥	جيد جدا
٢	٠,٧٠٩	جيد جدا
٣	٠,٤١٣	جيد
٤	٠,٧٨٢	جيد جدا
٥	٠,٥٧٤	جيد جدا
٦	٠,٤٨٤	جيد
٧	٠,٤٨٤	جيد
٨	٠,٤٨٤	جيد
٩	٠,٨٠٥	جيد جدا
١٠	٠,٧٨٢	جيد جدا
١١	٠,٢٣١	مقبول
١٢	٠,٤٨٤	جيد
١٣	٠,٤٨٤	جيد
١٤	٠,٥٧٩	جيد
١٥	٠,٦٩٧	جيد
١٦	٠,٥٧٤	مقبول
١٧	٠,٧٠٩	جيد

١٨	٠,٨٠٥	جيد جدا
١٩	٠,٦٣٨	جيد
٢٠	٠,٢٤٠	مقبول
٢١	٠,٨٠٥	جيد جدا
٢٢	٠,٨٠٥	جيد جدا
٢٣	٠,٦١٧	جيد
٢٤	٠,٦٣٨	جيد
٢٥	٠,٥٣٧	جيد
إجمالي	٠,٦٠٨	جيد

استنادا إلى الجدول ٤.١٠ أن الأسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall ثوجد الأسئلة في إختبار التمييز بفئة جيد جدا و هو ٩, الأسئلة بفئة جيد و هو ١٣, و الأسئلة بفئة مقبول و هو ٣.

ب. ما مدى فعالية صلاحية تطوير الأسئلة لمادة علم البديع في المهارة التفكير العالية على المهارات باستخدام وسيلة WordWall في المدرسة الثانوية روضة العلوم ساكاتيجا

بعد المرور بمراحل التطوير الخمس التي تم تنفيذها أعلاه ، فإن الخطوات الأخيرة هي اختبار الأسئلة بناءً على مهارات التفكير الإبداعي من خلال إجراء اختبارات اختبار لتحديد صحة الأسئلة:

١. إختبارات الصلاحية علي تطوير الأسئلة

بناءً على نتائج التجربة الأولا ، قام الباحث بإجراء تحسينات على تطوير الأسئلة من خلال رفع مستوى كل ميزة لعبة وإضافة مؤقت بحيث يكون التلاميذ أكثر تحديًا في العمل على الأسئلة ، وقد استخدمت نتائج حساب اختبار الصلاحية لهذا السؤال التالية *(statistical package for social scieses)* spss, نتائج من إختبار الصلاحية علي تطوير الأسئلة في الجدول الأتية:

الجدول ٤.٥ نتائج الصلاحية علي تطوير الأسئلة

رقم السؤل	*correct item-total correlation coefficient* t	R Tabel	شرط صحة	فئة
١	٠,٦٤٣	٠,٤٤٤	إذا كان r hitung أكبر من r tabel فالصحة السؤال, إذا كان r hitung أصغر من r tabel فغير الصحة	صحة
٢	٠,٤٦١			صحة
٣	٠,٧٤٣			صحة
٤	٠,٧٧٣			صحة
٥	٠,٤٦١			صحة
٦	٠,٧٢١			صحة
٧	٠,٧٤٣			صحة
٨	٠,٥٨٩			صحة
٩	٠,٧٦٩			صحة
١٠	٠,٦٨٠			صحة

١١	٠,٨٣٠		السؤال.	صحة
١٢	٠,٤٦١			صحة
١٣	٠,٤٦١			صحة
١٤	٠,٥٨٩			صحة
١٥	٠,٧٠١			صحة
١٦	٠,٥٢٧			صحة
١٧	٠,٥٧٨			صحة
١٨	٠,٧٧٣			صحة
١٩	٠,٨٣٠			صحة
٢٠	٠,٨٣٠			صحة
٢١	٠,٧٧٣			صحة
٢٢	٠,٥٨٩			صحة
٢٣	٠,٦٧٢			صحة
٢٤	٠,٤٦١			صحة
٢٥	٠,٧٧٣			صحة
٢٦	٠,٧٤٣			صحة
٢٧	٠,٥٨٩			صحة
٢٨	٠,٨٣٠			صحة
٢٩	٠,٥٢٧			صحة
٣٠	٠,٤٦١			صحة
٣١	٠,٧٧٣			صحة
٣٢	٠,٧٤٣			صحة
٣٣	٠,٥٨٩			صحة
٣٤	٠,٨٣٠			صحة

٣٥	٠,٥٢٧			صحة
٣٦	٠,٤٦١			صحة
٣٧	٠,٤٦١			صحة
٣٨	٠,٤٦١			صحة
٣٩	٠,٧٧٣			صحة
٤٠	٠,٨٣٠			صحة
٤١	٠,٨١٨			صحة
٤٢	٠,٤٦١			صحة
٤٣	٠,٤٦١			صحة
٤٤	٠,٧٤٣			صحة
٤٥	٠,٧٧٣			صحة
٤٦	٠,٥٢٧			صحة
٤٧	٠,٧٤٣			صحة
٤٨	٠,٧٧٣			صحة
٤٩	٠,٦٨٠			صحة
٥٠	٠,٤٦١			صحة

استنادًا إلى الجدول ٤.٦ أعلاه، المعروف أن صلاحية تطوير الأسئلة باستخدام ٥٠ الأسئلة تم تطويرها بواسطة الباحث ينتج عنها ٥٠ الأسئلة بالفئة الصحة

٢. الإختبار الموثوقية علي تطوير الأسئلة

اختبار الموثوقية في هذا التطوير يزيد ٥٠ أيضًا الأسئلة في قياس اختبار

الموثوقية ، وتستخدم نتائج حساب اختبار الموثوقية في هذه البحث أداة حساب spss *(statistical package for social scieses)*, و نتائج الموثوقية علي تطوير الأسئلة في الجدول الأتية:

الجدول ٤.٧ نتائج الموثوقية علي تطوير الأسئلة

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	٢٠	١٠٠,٠
	Excluded[a]	٠	,٠
	Total	٢٠	١٠٠,٠

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,٩٧٤	٥٠

بناءً على الجدول ٤.١١ أعلاه ، من المعروف أن تطوير الأسئلة قد زاد من ٠,٩٢٩ (نتيجة من تجربة الأولا) إلى ٠.٩٧٤ (نتيجة من تطوير الأسئلة) فهو الموثوق الأسئلة أيضا لأنه أكبر من النتيجة ٠,٦١ (Nunally, ١٩٦٩).

٣. إختبارات الصعبة علي تطوير الأسئلة

بناءً على المرحلة التجريبية الأولا في إختبارات الصعبة الأسئلة، أن الأسئلة المستوى الصعب لا توجد في المرحلة التجريبية الأولا ، و

لذلك من الضروري للباحث إجراء أسئلة بمستوى صعب عن طريق رفع المستوى لكل ميزة لعبة وإضافة وقت مؤقت لزيادة مستوى الصعبة في التطوير الأسئلة ، نتائج حساب مستوى الصعبة في هذه الأسئلة تستخدم حاسبة spss *(statistical package for social scieses)* ، فيما يلي نتائج تحليل مستوى الصعبة الأسئلة في الجدول التالية:

الجدول ٤.٩ إختبارات الصعبة علي تطوير الأسئلة

رقم السؤل	إختبارات الصعبة	فئة
١	٠.٦٠	مقبول
٢	٠,٨٠	مقبول
٣	٠,٥٥	مقبول
٤	٠,٥٠	مقبول
٥	٠,٨٠	سهل
٦	٠.٦٠	سهل
٧	٠.٥٥	سهل
٨	٠,١٥	صعب
٩	٠,٥٥	صعب
١٠	٠,٥٥	صعب
١١	٠,٤٥	سهل
١٢	٠,٨٠	سهل
١٣	٠,٨٠	سهل
١٤	٠,٥٠	مقبول

١٥	٠,٦٠	مقبول
١٦	٠,٦٠	مقبول
١٧	٠,٦٠	مقبول
١٨	٠,٥٠	مقبول
١٩	٠,٤٥	مقبول
٢٠	٠,٤٥	سهل
٢١	٠,٥٠	مقبول
٢٢	٠,٥٠	مقبول
٢٣	٠,٥٠	مقبول
٢٤	٠,٨٠	مقبول
٢٥	٠,٢٨	صعب
٢٦	٠.٥٥	مقبول
٢٧	٠,٥٠	مقبول
٢٨	٠,٤٥	مقبول
٢٩	٠,١٦	صعب
٣٠	٠,٨٠	سهل
٣١	٠.٨٠	سهل
٣٢	٠.١٧	صعب
٣٣	٠,٥٠	سهل
٣٤	٠,٤٥	مقبول
٣٥	٠,٥٠	مقبول
٣٦	٠,٨٠	سهل
٣٧	٠,٨٠	سهل
٣٨	٠,٥٥	سهل

٣٩	٠,٥٠	مقبول
٤٠	٠,٦٠	مقبول
٤١	٠,١٥	صعب
٤٢	٠,١٥	صعب
٤٣	٠,١٥	صعب
٤٤	٠,٨٠	مقبول
٤٥	٠,٥٠	سهل
٤٦	٠,٥٠	مقبول
٤٧	٠,٥٠	مقبول
٤٨	٠,١٦	صعب
٤٩	٠,١٥	صعب
٥٠	٠,١١	صعب
إجمالي	٠,٥٠٠	مقبول

استنادا إلى الجدول ٤.٩ أن الأسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall يحتاج ١٤ الأسئلة بفئة سهلة, و ٢٤ الأسئلة بفئة متوسطة, و ١٢ الأسئلة بفئة صعبة.

د. إختبار التمييز

و بعد وجد النتيجة إختبار التمييز من التجربة الأولا, طار الباحث ٥٠ الأسئلة باستخدام تصحيح من التجربة الأولا و استخدام ٥٠ الأسئلة, و النتايجة إختبار التمييز من التصحيح التجربة الأول في الجدول التالية:

الجدول ٤,١١ نتائج إختبار التمييز

رقم السؤل	إختبار التمييز	فئة
١	٠.٦٤٣	جيد
٢	٠,٤٦١	جيد
٣	٠,٧٤٣	جيدجدا
٤	٠,٧٧٣	جيدجدا
٥	٠,٤٦١	جيد
٦	٠.٧٢١	جيدجدا
٧	٠.٧٤٣	جيدجدا
٨	٠,٥٨٩	جيد
٩	٠,٧٦٩	جيدجدا
١٠	٠,٦٨٠	جيد
١١	٠,٨٣٠	جيدجدا
١٢	٠,٤٦١	جيد
١٣	٠,٤٦١	جيد
١٤	٠,٥٨٩	جيد
١٥	٠,٧٠١	جيد
١٦	٠,٥٢٧	جيد
١٧	٠,٥٧٨	جيد
١٨	٠,٧٧٣	جيدجدا
١٩	٠,٨٣٠	جيدجدا
٢٠	٠,٨٣٠	جيدجدا
٢١	٠,٧٧٣	جيدجدا
٢٢	٠,٥٨٩	جيد

٢٣	٠.٦٧٢	جيد
٢٤	٠.٤٦١	جيد
٢٥	٠,٧٧٣	جيدجدا
٢٦	٠.٧٤٣	جيدجدا
٢٧	٠.٥٨٩	جيد
٢٨	٠,٨٣٠	جيدجدا
٢٩	٠.٥٢٧	جيد
٣٠	٠.٤٦١	جيد
٣١	٠,٤٦١	جيد
٣٢	٠,٤٦١	جيد
٣٣	٠,٧٧٣	جيدجدا
٣٤	٠.٨٣٠	جيدجدا
٣٥	٠.٨١٨	جيدجدا
٣٦	٠.٤٦١	جيد
٣٧	٠.٧٤٣	جيدجدا
٣٨	٠.٧٧٣	جيدجدا
٣٩	٠.٥٢٧	جيد
٤٠	٠.٧٤٣	جيدجدا
٤١	٠.٧٧٣	جيدجدا
٤٢	٠.٦٨٠	جيد
٤٣	٠.٤٦١	جيد
٤٤	٠.٧٧٣	جيدجدا
٤٥	٠.٧٧٣	جيدجدا
٤٦	٠.٥٧٨	جيد

٤٧	٠.٦٨٠	جيد
٤٨	٠.٤٦١	جيد
٤٩	٠.٥٨٩	جيد
٥٠	٠.٧٧٣	جيدجدا
إجمالي	٠.٦٥٢	جيد

استنادا إلى الجدول ٤.١١ أن الأسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall توجد الأسئلة في إختبار التمييز بفئة جيد جدا وهو ٢٢, و بفئة جيد ٢٨, و لا توجد الأسئلة بفئة مقبول مثل في تجربة الأولا.