



Determining the Usability of an E-Learning Module Design for Teaching Metaphor (Kināyah) in Prophetic Hadith via Minecraft Education: A Fuzzy Delphi Method Approach

تحديد قابلية الاستخدام لتصميم وحدة تعليم إلكتروني في تعليم الكناية

في الحديث الشريف عبر منصة ماينكرافت التعليمية: تطبيق أسلوب دلفي الضبابي

Muhammad Nur Farhan bin Zamziba¹, Rahmah binti Ahmad H. Osman^{2*}, Muhammad Anwar bin Ahmad³, Rabiatal Fatimah Azzahra binti Rashid⁴, Munirah⁵, Rauzatul Jannah⁶

^{1,2,3,4}International Islamic University Malaysia, Malaysia

^{5,6}Maulana Malik Ibrahim Islamic State University, Indonesia

*Corresponding E-mail: rahmahao@iiu.edu.my.

ABSTRACT

Traditional approaches to teaching complex literary concepts in prophetic traditions, such as *al-Kināyah* (metaphorical expressions) in *al-Ḥadīth al-Sharīf*, often struggle to engage modern learners, highlighting a gap in integrated gamified e-learning frameworks within Islamic studies. To address this, this article is centered on creating an e-learning module for Islamic civilisation education that utilizes Minecraft Education to teach the content of *al-Kināyah* in *al-Ḥadīth al-Sharīf*. The module was developed following the Design and Development Research (DDR) model, which included needs analysis, content development, and evaluation of usability. This research focuses on the last stage involved evaluating usability with feedback and observations from twelve Subject Matter Experts (SMEs) to gain insights into the module's usability and engagement using the Fuzzy Delphi Method (FDM). The results confirmed that the experts' consensus was accepted and the Fuzzy scores from this article supported the mean values obtained from expert's judgments, ranging from 0.750 to 0.872 for all items. The findings of this article contribute to the field of e-learning by demonstrating the usability of the DDR model in designing instructional modules that integrate Minecraft educational games as a means for teaching and learning complex literature concepts. The module provides a comprehensive framework for educators interested in incorporating e-learning and gamification elements into Islamic studies and language education.

Keywords: Design and Development, Fuzzy Delphi Method, *Al-Ḥadīth al-Sharīf*, *al-Kināyah*

مستخلص البحث

تتمحور هذه الدراسة حول تصميم وحدة تعليم إلكتروني لتعليم الحضارة الإسلامية، توظف منصة Minecraft Education في تدريس مفهوم الكناية في الحديث الشريف. وقد طُوِّرت الوحدة التعليمية وفق نموذج البحث في التصميم والتطوير (Design and Development Research - DDR)، الذي اشتمل على تحليل الاحتياجات، وتطوير المحتوى، وتقويم قابلية الاستخدام. وتركز هذه الدراسة على المرحلة الأخيرة المتمثلة في تقويم قابلية استخدام الوحدة التعليمية، وذلك من خلال الاستفادة من آراء وملاحظات اثني عشر خبيراً من خبراء المحتوى (Subject Matter Experts - SMEs)، بهدف الكشف عن مستوى قابلية استخدام الوحدة ومدى قدرتها على تعزيز التفاعل والانخراط في عملية التعلم، باستخدام أسلوب دلفي الضبابي (Fuzzy Delphi Method - FDM). وأكدت النتائج قبول إجماع الخبراء، كما دعمت القيم الضبابية التي توصلت إليها الدراسة متوسطات أحكام الخبراء، حيث تراوحت القيم بين 0.750 و0.872، لجميع البنود. وتسهم نتائج هذه الدراسة في إثراء مجال التعليم الإلكتروني من خلال إبراز فاعلية نموذج البحث في التصميم والتطوير (DDR) في تصميم الوحدات التعليمية التي تدمج الألعاب التعليمية القائمة على منصة Minecraft Education بوصفها وسيلة لتعليم المفاهيم الأدبية المعقدة وتعلمها. كما تقدم الوحدة التعليمية إطاراً شاملاً للمعلمين والمهتمين بتوظيف التعليم الإلكتروني وعناصر التلعيب في تعليم الدراسات الإسلامية واللغة.

Citation:

Zamziba, M. N. F. bin, Osman, R. binti A. H., Ahmad, M. A. bin, Rashid, R. F. A. binti, Munirah, M., & Jannah, R. (2026). Determining the Usability of an E-Learning Module Design for Teaching Metaphor (Kināyah) in Prophetic Hadith via Minecraft Education: A Fuzzy Delphi Method Approach. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 5 (3), 1163–1189.

المقدمة

يتمثل أحد أكبر التحديات التي تواجه تدريس الحديث الشريف في القرن الحادي والعشرين في عدم استعداد كثير من المعلمين لدمج تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) في أساليب التعليم والتعلم التي يتبعونها. (Kawaid et al., 2018, p. 133) ويفضل هؤلاء المعلمون الأساليب التقليدية على التعليم الإلكتروني؛ نظرًا إلى أن التعليم الإلكتروني قد لا يكون ملائمًا لبعض فئات المتعلمين، إضافة إلى عدم الإلمام ببيئة التعليم الإلكتروني، والتطور المتسارع في تقنيات التعليم الإلكتروني. (Ahmad et al., 2025, p. 5) وغالبًا ما يحتاج المدرسون إلى تدريب متخصص في مجال التعليم الإلكتروني قبل أن يتمكنوا من الانتقال بفاعلية إلى هذا النمط من التعليم. وعلاوة على ذلك، قد يحتاج المتعلمون إلى دعم إضافي، مثل الدورات التوجيهية والتشجيع والتحفيز، للتكيف مع بيئة التعليم الإلكتروني وإنجاز أنشطتهم التعليمية بنجاح. (Hoque et al., 2019, p. 2)

وانطلاقًا من ذلك، حددت هذه الدراسة الألعاب الرقمية بوصفها أداة فاعلة في تعليم المعارف الإسلامية للأطفال المسلمين. ووفقًا لدراسة حديثة، تمكنت الألعاب الرقمية الإسلامية من جذب انتباه المستخدمين وتحفيز اهتمامهم بالتعلم. (Aziz et al., 2019, p. 110) كما أظهرت دراسات حديثة أخرى تحسنًا في وظائف الدماغ من خلال أساليب التعليم الإلكتروني. وأشار (A. Ahmed et al., 2022, p. 2) إلى أن توزيع إشارات التكافؤ والاستثارة المستخلصة من إشارات تخطيط كهربية الدماغ (EEG)، كما تظهر في المخططات التشتتية الانفعالية، يكشف عن ارتباط بصري واضح بين وظائف الدماغ وتصميم ألعاب الفيديو (Cheng & Lin, 2002, p. 3).

إضافة إلى ذلك، أظهرت الدراسات الحديثة أن وسائل التعلم القائم على الألعاب التعليمية (Game-Based Learning - GBL) (Kawaid et al., 2018, p. 133) (Kassim et al., 2024, p. 41) تُعد فعالة؛ لأنها تتطلب من اللاعبين المشاركة والإسهام في تحديد نتائج اللعبة (Sandrone & Carlson, 2021). وتشير البحوث إلى أن الألعاب التعليمية يمكن أن تسهم في تحسين مخرجات التعلم، فضلًا عن إحداث تأثير إيجابي في الإبداع والنشاط ومهارات حل المشكلات (Syaliman et al., 2022, p. 479).

وبناءً على ذلك، اختيرت منصة Minecraft Education في هذه الدراسة استنادًا إلى عاملين رئيسيين، هما: الدروس غير المتزامنة والعناصر الديناميكية. ويتمثل العامل الأول في الدروس غير المتزامنة، حيث يستطيع المعلمون تحميل المواد التعليمية على المنصة ليتمكن الطلاب من الوصول إليها في الوقت الذي يناسبهم. (Izhar et al., 2021, p. 1296) فعلى سبيل المثال، تُستخدم منصة Google Classroom على نطاق واسع في ماليزيا بوصفها منصة رسمية لنظام إدارة التعلم (Learning

(MOE, 2019). Management System - LMS وبالمثل، توفر منصة Minecraft Education أدوات للتعليم غير المتزامن، إذ يستطيع الطلاب التفاعل مع المنصة في الوقت الذي يتناسب مع ظروفهم. علاوة على ذلك، أشارت دراسات إلى إمكانية توظيف Minecraft Education في تعزيز تعلم اللغة العربية وآدابها والدراسات الإسلامية (M. nur F. Bin Zamziba et al., 2023, p. 110); (bin Zamziba et al., 2024, p. 4)

أما العامل الثاني، فيتمثل في احتواء Minecraft Education على ثلاثة عناصر مهمة تجعلها أداة تعليمية فاعلة لتنمية مهارات الكتابة والقراءة والتحدث والاستماع. فقد صُممت المنصة خصيصًا للأغراض التعليمية، وتضم مجموعة من الخصائص التي تدعم التعاون والتقويم والبرمجة وغيرها من الأنشطة التعليمية. كما توفر Minecraft Education أكثر من ٦٠٠ درس مُعد مسبقًا ومتوافقًا مع المعايير التعليمية، بما يتيح تجربة منهجية شاملة (Rust & Susan Golombok, 2016, p. 144) ويمكن للمستخدمين كذلك إعداد دروس خاصة بهم وتحميلها على منصة Minecraft. وإضافة إلى ذلك، يتيح دعم Minecraft للتعليم البيني بين المواد الدراسية للمستخدمين استكشاف مجموعة واسعة من المجالات، بما في ذلك العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات (STEM)، والبرمجة، والتعلم الاجتماعي والانفعالي (SEL)، والتاريخ، وفنون اللغة، ومهارات القرن الحادي والعشرين، وغيرها (Gambatese, 2023a). (Minecraft Education, 2023a) & Behm, 2008, p. 1)

وعلاوة على ذلك، يمكن الوصول إلى Minecraft Education عبر أنظمة Windows و Mac والأجهزة المحمولة، مما يوفر للطلاب بيئة لإظهار قدرتهم على العمل الجماعي، ويسمح للمعلمين بدمج العناصر الإلكترونية في أساليبهم التعليمية (Minecraft Education, 2023b) كما أن تطبيق Minecraft قائم على مفهوم التعلم القائم على الألعاب. ووفقًا لـ (Callaghan, 2016)، تُعد Minecraft أداة من أدوات التلعيب (Gamification) التي تمكن الطلاب من بناء أنشطة التعلم القائم على المشروعات والمشاركة فيها وتقويمها. ولا تزال Minecraft واحدة من أكثر ألعاب الفيديو انتشارًا في التاريخ، إذ تجاوز عدد النسخ المباعة ٢٠٠ مليون نسخة، وبلغ عدد مستخدميها النشطين شهريًا ١٣١ مليون مستخدم (Chrysostomou et al., 2025, p. 2) (Watts, 2021).

ومن المعروف أن تعلم اللغة الثانية يمثل مهمة صعبة، وغالبًا ما تكون غير محببة، ولا سيما بالنسبة إلى الطلاب الذين تختلف لغتهم الأم عن اللغة (Nurhayarti et al., 2020, p. 4263) (Daud & Nadhilah Abdul Pisal, 2014, p. 119) وتتضمن عملية تعلم اللغة إتقان مهارات الكتابة والقراءة والتحدث (Al-Dosakee & Fezille Ozdamli, 2021, p. 561) وقد أجرى العديد من الباحثين دراسات تهدف إلى تعزيز تحصيل الطلاب وفهمهم للغة العربية وآدابها (Fadhlan et al., 2024, p. 1975).

وفي الواقع، يواجه الطلاب صعوبات في فهم اللغة العربية وآدابها، وتنشأ هذه التحديات عن عوامل داخلية وأخرى خارجية. فعلى المستوى الداخلي، يعاني الطلاب من محدودية إتقان المفردات، وضعف الثقة بالنفس، وانخفاض مستوى الدافعية. (Kamarudin et al., 2022, p. 2) أما على المستوى الخارجي، فيواجه غير الناطقين بالعربية عقبات تتمثل في ندرة الوسائل التعليمية والمراجع المتاحة بسهولة. (Al-haddad et al., 2025, p. 521)

وهناك عوامل أخرى تسهم في ضعف تعلم اللغة العربية وآدابها، ولا سيما علم البلاغة. (Abdul et al., 2020, p. 20) (Shabriyah & Nuruddien, 2022, p. 69) غير أن هذه الدراسة تركز على جانب الكناية، باعتباره أحد مباحث علم البلاغة. ومن أبرز أوجه الضعف في هذا المجال: (Afthon et al., 2026, p. 1075) (١) عدم كفاية تنوع الأساليب المتبعة في تعليم البلاغة؛ (٢) وجود اتجاهات أو مستويات دافعية أو تصورات سلبية وضعيفة لدى الطلاب تجاه مجال دراستهم؛ (٣) أوجه القصور في الممارسات التربوية وأساليب التقويم؛ (٤) نقص المراجع والوحدات التعليمية المتكاملة في البلاغة على مستوى التعليم العالي؛ و(٥) عدم وضوح الأهداف وعدم اتساق المنهج الدراسي معها. (Binti Affendi, 2024, p. 2).

وقد أوضح الجرجاني مفهوم الكناية بمزيد من التفصيل؛ إذ يرى أن الكناية هي عملية يسعى فيها منشئ النص إلى إثبات معنى معين دون التصريح به مباشرة من خلال اللفظ المعروف أو الأصلي الدال عليه في اللغة، وإنما يلجأ إلى معنى أو لفظ يرتبط بالمعنى الحقيقي ويجاوزه؛ ليشير بذلك إلى المعنى المقصود ويثبته. (Yusuf & Miswar, 2024, p. 143) (Rahimi & Sani, 2025, p. 2) ومن أمثلة ذلك التعبير بـ«طويل النجاد» للدلالة على طول القامة، و«كثير الرماد» للدلالة على الكرم، و«نؤوم الضحى» للدلالة على المرأة التي تعيش في رغد ورفاهية (al-Jurjānī, 2009, translated by Riyadh Abdallah M. Naseef, 2018). عرّف الفراهيدي الكناية من الناحية اللغوية بأنها التعبير عن شيء بقصد الدلالة على شيء آخر، ومن أمثلتها ألفاظ مثل «جماع» و«غائط» و«رفث» للدلالة على الجماع أو قضاء الحاجة بحسب السياق والاستعمال. (Cheng & Lin, 2002, p. 1) (Latuconsina et al., 2026, p. 235)

وبناءً على ما سبق، تهدف هذه الدراسة إلى فحص قابلية استخدام Minecraft Education في تعلم الكناية في الحديث الشريف من وجهة نظر الخبراء، وكذلك الكشف عن كيفية تقييم الخبراء لقابلية استخدام Minecraft Education في تعلم الكناية في الحديث الشريف، وذلك باستخدام أسلوب دلفي الضبابي (Fuzzy Delphi Method - FDM). (Zharias et al., 2009, p. 1).

منهجية البحث

توظف هذه الدراسة منهج البحث في التصميم والتطوير (Design and Development - Research - DDR)، الذي يتضمن مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتقييم. وعليه، تركز الدراسة على قابلية استخدام منهج التعليم الإلكتروني القائم على الألعاب من خلال منصة Minecraft Education في تدريس الحديث الشريف من منظور الكناية، وذلك بالاستناد إلى إطار البحث في التصميم والتطوير (DDR) الذي اقترحه (Yusof et al., 2023, p. 2) ويتكون نموذج DDR من ثلاث مراحل رئيسية، وهي: (١) مرحلة التحليل، و(٢) مرحلة التصميم والتطوير، و(٣) مرحلة التقييم. ومن ثم، تركز هذه الدراسة على مرحلة التقييم فقط (Zharias et al., 2009, p. 3).

نتائج البحث والمناقشة

تقويم النموذج

تحلل هذه الدراسة قابلية استخدام Minecraft بوصفها منصة للألعاب التعليمية في تعلم الحديث الشريف. ويستكشف هذا التحليل الفوائد المحتملة والتحديات المرتبطة باستخدام التعلم القائم على الألعاب في مجال التعليم الديني، فضلاً عن الدراسات والأدلة البحثية ذات الصلة بتوظيف منظور الكناية في تعليم الحديث الشريف (M. N. F. Bin Zamziba et al., 2023, p. 533) (Ekaputra et al., 2013, p. 240).

إضافة إلى ذلك، تقوّم هذه الدراسة قابلية استخدام اللعبة التعليمية Minecraft في تعلم الكناية في الحديث الشريف من خلال تقويم أجراه اثنا عشر خبيراً من خبراء المحتوى (Subject Matter Experts - SMEs) ينتمون إلى مجالات متنوعة، من بينها اللغة العربية وآدابها، والحديث الشريف، والتعليم الإسلامي، والتلعيب (Gamification)، (Callaghan, 2016, p. 246) والتصميم التعليمي، و Minecraft Education. ويقوم هؤلاء الخبراء بتقويم قابلية استخدام الوحدة التعليمية والتحقق من مدى ملاءمتها بوصفها أداة تعليمية (Sripan & Manyam, 2025, p. 270) (A. Ahmed et al., 2026, p. 857).

أسلوب دلفي الضبابي

يُعد أسلوب دلفي الضبابي (Fuzzy Delphi Method - FDM) من الأساليب التي يستخدمها العديد من الباحثين للحصول على آراء الخبراء وأفكارهم وتوافقهم واتفاقهم بشأن موضوع معين، حيث يشاركون بوصفهم مستجيبين في الدراسة. ويكتسب توافق الخبراء أهمية كبيرة في تحديد المتغيرات المراد قياسها وتفسير النتائج بصورة كمية (Khairulnazrin et al., 2021, p. 770). كما يُعد أسلوب دلفي الضبابي منهجاً متميزاً؛ إذ يتيح للباحثين الوصول إلى نتائج موثوقة استناداً إلى

الآراء الجماعية والتوافق والرؤى التي يقدمها خبراء المحتوى (SMEs) . (Khairulnazrin et al., 2021, p. 770)

وعليه، تعتمد هذه الدراسة المنهج الكمي من خلال تطبيق أسلوب دلفي الضبابي (FDM) ، الذي طوره Murray et al. (1985) ، ثم قام Kaufman and Gupta (1998) بتطويره لاحقًا. ووفقًا لـ Jamil et al. (2020)، يمكن تطبيق أسلوب دلفي الضبابي لتحقيق توافق الخبراء بشأن قضية أو موضوع محدد. ويعود اختيار أسلوب دلفي الضبابي بدلاً من تقنية دلفي التقليدية إلى قدرته على توفير الوقت والتكلفة عند تنفيذ الاستبيانات. (Yusoff et al., 2021) علاوة على ذلك، يتيح أسلوب دلفي الضبابي للخبراء التعبير عن آرائهم بصورة متسقة طوال عملية التقويم (Jamil & Noh, 2020). (Kaufmann & Madan M. Gupta, 1998, p. 1)

وفي الواقع، ينبغي تحديد الحد الأدنى المناسب من الخبراء المشاركين في أسلوب دلفي الضبابي بما يضمن تحقيق مستوى مرتفع من الاتساق بين أحكام الخبراء. (Adler & Ziglio, 1996) ولذلك، اختير اثنا عشر خبيراً لهذه الدراسة باستخدام أسلوب العينة القصدية. (Purposive Sampling) ويتمتع هؤلاء الخبراء بخبرة وتخصصات في مجالات اللغة العربية وآدابها، والحديث الشريف، والتعليم الإسلامي، والتلعيب، والتصميم التعليمي، و Minecraft Education. (Slattery et al., 2024, p. 967)

وبناءً على ذلك، اشترطت الدراسة في اختيار الخبراء ما يأتي: (١) أن يكون الخبير حاصلاً على درجة الدكتوراه بوصفها مؤهلاً أكاديمياً، و(٢) أن يمتلك خبرة لا تقل عن عشر سنوات في المجال ذي الصلة. وتتوافق معايير اختيار الخبراء في هذه الدراسة مع ما ذكره (Berliner, 2004) ، الذي عرّف الخبير في مجال معين بأنه الشخص الذي يمتلك أكثر من خمس سنوات من الخبرة في ذلك المجال. إضافة إلى ذلك، أشار (Gambatese et al., 2008) إلى ضرورة امتلاك الخبراء مؤهلات أكاديمية مرتفعة.

بعد ذلك، تمثل الأعداد الضبابية المثلثية (Triangular Fuzzy Numbers) في أسلوب دلفي الضبابي من خلال قيم الأعداد الضبابية المتوسطة، وهي M1: M2 و M3. وتشير M1 إلى القيمة الدنيا، وتمثل M2 القيمة الأكثر ترجيحاً، في حين تشير M3 إلى القيمة القصوى (Jamil & Noh, 2020). وتستخدم هذه القيم لأن كل مقياس في النظام الضبابي لا يمكن التعامل معه بوصفه قيمة ثابتة، وإنما ينبغي مواءمته مع مقياس ليكرت السباعي (Jamil & Noh, 7-point Likert Scale) (2020).

Figure 1 Differences Between the 7-Point Likert Scale and the Fuzzy Scale

Likert Scale		Scale Level		Fuzzy Scale
7		Strongly agree		(0.9, 1.0, 1.0)
6		Agree		(0.7, 0.9, 1.0)
5		Somewhat agree		(0.5, 0.7, 0.9)
4		Neutral		(0.3, 0.5, 0.7)
3	←	Somewhat disagree	→	(0.1, 0.3, 0.5)
2		Disagree		(0.0, 0.1, 0.3)
1		Strongly Disagree		(0.0, 0.0, 0.1)

(Jamil & Noh, 2020)

وبناءً على ذلك، سيقوم هؤلاء الخبراء بالتحقق من قابلية الاستخدام اللازمة لتصميم وحدة تعليم إلكتروني في تعليم الكناية في الحديث الشريف من خلال Minecraft Education، وذلك باستخدام منهجية Zaharias (2003) ويركز الاستبيان على قسمين رئيسين، هما: القسم (أ): البيانات الديموغرافية للمستجيبين. القسم (ب): معايير المحتوى، والدعم التعليمي، والتصميم البصري، والتنقل، وإمكانية الوصول، والتفاعلية، وقابلية التعلم. نتائج البحث

في المرحلة النهائية من هذه الدراسة، تم توظيف أسلوب دلفي الضبابي (Fuzzy Delphi Method - FDM) لتقويم قابلية الاستخدام في تصميم وحدة تعليم إلكتروني للتربية على الحضارة الإسلامية، تتناول دراسة الكناية في الحديث الشريف من خلال منصة Minecraft Education. ويتضمن هذا الأسلوب طرح مجموعة من البنود على المستجيبين في الدراسة، وهم من خبراء المحتوى (Subject Matter Experts - SMEs) وقد اعتمدت منهجية البحث على معايير تقويم قابلية الاستخدام المستمدة من (Mohamad Yusof, M. A. (2023) ، و (Zaharias (2023)، و (Anastasi and Urbina (1997) و (Rust and Golombok (1989) لتحليل قابلية استخدام الوحدة التعليمية (Ming, 2020, p. 14).

جدول (١): البيانات الديموغرافية للمستجيبين

الرقم	البند
١	الجنس
٢	المستوى الدراسي
٣	التخصص/مجال الدراسة
٤	سبق لي أن درست الكناية في الحديث الشريف
٥	لدي خبرة سابقة في التعلم القائم على التلعيب
٦	سبق لي استخدام Minecraft Education في سياق تعليمي

جدول (٢): بنود تقويم المحتوى من قبل خبراء المحتوى

الرقم	البند
١	المحتوى المتعلق بالكناية في الحديث الشريف مناسب لطلاب مرحلة البكالوريوس.
٢	يسهم أسلوب التلعيب في تعزيز فهمي لمعاني الكناية.
٣	يساعدني أسلوب التلعيب على التمييز بين أنواع الكناية.
٤	تسهم الأنشطة المتعلقة بالكناية في الحديث الشريف في تعميق فهمي للكناية.

جدول (٣): بنود تقويم الدعم التعليمي من قبل خبراء المحتوى

الرقم	البند
٥	الوحدة التعليمية القائمة على التلعيب سهلة الاستخدام.
٦	يدعم أسلوب التلعيب تعلم الكناية في الحديث الشريف بفاعلية.
٧	يتميز تصميم التلعيب بالتشويق ويحافظ على اهتمامي.
٨	تتميز واجهة اللعبة بسهولة الاستخدام.
٩	أستطيع التنقل داخل اللعبة واستخدامها بأقل قدر من الصعوبة.

جدول (٤): بنود تقويم التصميم البصري من قبل خبراء المحتوى

الرقم	البند
١٠	يتناسب موضوع التصميم مع طلاب مرحلة البكالوريوس.
١١	تؤدي خاصية القارئ الشامل (Immersive Reader) وظيفتها بفاعلية.

١٢	تناسب الموسيقى الخلفية مع البيئة التعليمية.
١٣	يتميز العالم ثلاثي الأبعاد القائم على بيئة المحاكاة المفتوحة (3D Sandbox) بوضوح بصري مناسب.
١٤	صُممت العناصر الرسومية بصورة جيدة وذات صلة بالمحتوى التعليمي.

جدول (٥): بنود تقويم التنقل من قبل خبراء المحتوى

الرقم	البند
١٥	يتضمن النظام القائم على التلعيب جميع الوظائف اللازمة.
١٦	يعمل التطبيق بصورة مستقرة ومتسقة دون مشكلات.
١٧	تعمل جميع الأدوات وفق الوظائف المحددة لها.
١٨	تتسم التعليمات المقدمة بالاتساق في جميع أجزاء الوحدة التعليمية.
١٩	توفر الموارد إرشادات واضحة للمستخدم.
٢٠	وُضعت البنود والخيارات في مواضعها الصحيحة.
٢١	أُدمجت نقاط التحقق المستخدمة في اللعبة بصورة جيدة ومنطقية.

جدول (٦): بنود تقويم إمكانية الوصول من قبل خبراء المحتوى

الرقم	البند
٢٢	يسهم هذا الأسلوب القائم على التلعيب في توفير الوقت عند تعلم الكناية في الحديث الشريف.
٢٣	يمكن الوصول إليه بسهولة لأغراض التعلم.
٢٤	تتاح المقرر التعليمي مجاًناً ضمن المجال التعليمي.

جدول (٧): بنود تقويم التفاعلية من قبل خبراء المحتوى

الرقم	البند
٢٥	تتميز واجهة المستخدم بسهولة تفاعل المشاركين معها.
٢٦	يسهم التلعيب في تعزيز فهم الطلاب.
٢٧	يسهم في زيادة الدافعية للمشاركة في عملية التعلم.

جدول (٨): بنود تقويم قابلية التعلم من قبل خبراء المحتوى

الرقم	البند
٢٨	يمكن استخدام اللعبة بصورة مستقلة دون الحاجة إلى مساعدة.
٢٩	يسهل فهم التعلم القائم على اللعبة.
٣٠	يسهل تذكر خطوات الأوامر المستخدمة في Minecraft Education.

جدول (٩): السؤال المفتوح الموجه إلى خبراء المحتوى

الرقم	البند
١	ما المقترحات التي يمكن أن يقدمها الخبراء بشأن قابلية استخدام تصميم وحدة التعليم الإلكتروني للتربية على الحضارة الإسلامية، التي تتناول دراسة الكناية في صحيح البخاري ومسلم من خلال منصة Minecraft Education ؟

استبانة قابلية الاستخدام لخبراء المحتوى

تتضمن استبانة قابلية الاستخدام مجموعة من البنود الموجهة إلى خبراء المحتوى (Subject Matter Experts - SMEs) لتقويم قابلية استخدام وحدة التعليم الإلكتروني القائمة على التلعيب في تعليم الكناية في الحديث الشريف من خلال منصة Minecraft Education. وللتحقق من صدق أداة الاستبانة المستخدمة في هذه الدراسة، عُنِّي خبيران لتقويم صلاحية بنود الأداة والتحقق من مدى ملاءمتها لأهداف الدراسة.

وبناءً على عملية التقويم، قُدمت مجموعة من التصحيحات والمقترحات والتحسينات على بنود استبانة قابلية الاستخدام، كما هو موضح في الجدول (١٠).

جدول (١٠): المقترحات والتعديلات على استبانة قابلية الاستخدام الموجهة إلى خبراء المحتوى

الرقم	البند	التصحيح والمقترح
١	القسم (ب): ١	أولاً: لا تشير بنود الأسئلة بصورة مباشرة إلى المواد التعليمية التي تم تطويرها أو استخدامها في التلعيب. ثانياً: تركز البنود بدرجة أكبر على الجوانب التقنية للتلعيب، ولا سيما وظائفه في تعزيز فهم الكناية. واقتُرح أن تُصاغ بنود هذا القسم بما يعكس المحتوى التعليمي بصورة مباشرة، مثل مدى ملاءمة مادة الكناية المستمدة من الأحاديث المختارة لتوظيفها محتوىً تعليمياً في التلعيب، إلى جانب العناصر الأخرى المرتبطة مباشرة بالمحتوى التعليمي.
٢	القسم (ب): ٢	البند رقم (٣) يتضمن سؤالاً مزدوجاً (Double-barreled item)، ولذلك

يُوصى بإعادة صياغته بحيث يقيس فكرة واحدة فقط.	أداة التعلم
البند رقم (٥) يتضمن سؤالاً مزدوجاً (Double-barreled item) ، ولذلك القسم (ب) : ٣	أداة التعلم
يُوصى بإعادة صياغته بحيث يقيس فكرة واحدة فقط.	أداة التعلم
يُوصى بتعديل العبارة المتعلقة بـ «في تعليمي للكناية» بحيث تكون أكثر وضوحاً ودقة في التعبير عن الغرض التعليمي للبند.	أداة التعلم
البند رقم (٢) يتضمن سؤالاً مزدوجاً (Double-barreled item) ، ولذلك القسم (ب) : ٥	التصميم البصري
يُوصى بإعادة صياغته بحيث يتناول جانباً واحداً فقط.	التصميم البصري
البند رقم (٥) يتضمن سؤالاً مزدوجاً (Double-barreled item) ، ولذلك القسم (ب) : ٦	التصميم البصري
يُوصى بإعادة صياغته بحيث يقيس متغيراً أو جانباً واحداً.	التصميم البصري
البند رقم (٦) يتضمن سؤالاً مزدوجاً (Double-barreled item) ، ولذلك القسم (ب) : ٧	التصميم البصري
يُوصى بإعادة صياغته لتجنب الجمع بين أكثر من فكرة في البند الواحد.	التصميم البصري
البند رقم (٧) يتضمن سؤالاً مزدوجاً (Double-barreled item) ، ولذلك القسم (ب) : ٨	التصميم البصري
ولذلك يُوصى بإعادة صياغته بحيث يقيس جانباً واحداً بصورة واضحة.	التصميم البصري
البند رقم (٩) يتضمن سؤالاً مزدوجاً (Double-barreled item) ، ولذلك القسم (ب) : ٩	التنقل
يُوصى بإعادة صياغته بحيث يركز على جانب واحد من جوانب التنقل داخل الوحدة التعليمية.	التنقل
يُوصى بإضافة جانب يتعلق بإمكانية الوصول، ولا سيما إمكانية الوصول إلى الوحدة التعليمية في أي وقت ومن أي مكان، لما لذلك من أهمية في دعم الاحتياجات التعليمية للطلاب وتعزيز مرونة عملية الوصول للتعلم.	القسم (ب) : ١٠
يُوصى بتعديل السؤال المفتوح ليصبح: «ما المقترحات التي يقدمها الخبراء بشأن كيفية تصميم وحدة تعليم إلكتروني سهلة الاستخدام لتعليم الحضارة الإسلامية، تركز على الكناية في صحيحي البخاري ومسلم باستخدام منصة Minecraft Education ؟»	القسم ١١

تنقيح استبانة قابلية الاستخدام

عند تنقيح استبانة قابلية الاستخدام الموجهة إلى خبراء المحتوى (Subject Matter Experts SMEs) -، أُجريت مجموعة من التصحيحات والتحسينات استنادًا إلى ملاحظات الخبراء ومقترحاتهم. ففي القسم (ب)، وتحديدًا ضمن فئة المحتوى، لوحظ أن البنود الأصلية لا تقيس بصورة مباشرة مدى ملاءمة المواد التعليمية المستخدمة في الوحدة القائمة على التلعيب. وإنما كانت تركز بدرجة أكبر على الجوانب التقنية والوظيفية، بدلاً من تقييم مدى ملاءمة محتوى الكناية المستمد من الأحاديث المختارة. ولذلك، أُعيدت صياغة البنود بما يتوافق بصورة أفضل مع الأهداف التعليمية المقصودة.

أما في القسم الفرعي أداة التعلم، فقد تبين أن البندين رقم (٣) ورقم (٥) يتضمنان أسئلة مزدوجة (Double-barreled items)، أي أنهما يجمعان أكثر من فكرة في بند واحد. ولذلك، فُصلت هذه البنود إلى بنود مستقلة؛ لضمان وضوحها وإتاحة المجال للمستجيبين لتقييم كل جانب بصورة مستقلة. كما أُعيدت صياغة بعض العبارات، مثل عبارة «في تعليمي للكناية»، بهدف تعزيز الدقة والوضوح في تفسير الغرض من البند.

وفي فئة التصميم البصري، تبين كذلك أن البنود رقم (٢) و(٥) و(٦) و(٧) تتضمن مشكلات تتعلق بكونها بنودًا مزدوجة. وعليه، أُعيدت صياغتها من خلال فصلها إلى عبارات مستقلة تركز كل منها على مكوّن بصري محدد، مما يساهم في تحسين دقة استجابات خبراء المحتوى وتعزيز موثوقية الاستبانة بصورة عامة.

وفي قسم التنقل، أُعيدت صياغة البند رقم (٩) لمعالجة طبيعته المزدوجة، بحيث يتم تقييم كل خاصية من خصائص التنقل بصورة مستقلة، بما يتيح الحصول على ملاحظات أكثر وضوحًا بشأن قابلية الاستخدام. أما في قسم إمكانية الوصول، فقد أُضيفت بنود جديدة استنادًا إلى توصيات الخبراء؛ لتقييم خصائص إمكانية الوصول، ولا سيما قدرة الطلاب على الوصول إلى الوحدة التعليمية في أي وقت ومن أي مكان، وهي عوامل عُدت أساسية لتلبية الاحتياجات التعليمية المتنوعة للمتعلمين.

وأخيرًا، أُضيف قسم جديد لجمع الملاحظات المفتوحة من خبراء المحتوى. ويتيح هذا القسم للخبراء تقديم مقترحاتهم بشأن تصميم وحدة تعليم إلكتروني سهلة الاستخدام تركز على تعليم الحضارة الإسلامية، وبخاصة الكناية في الصحيحين للبخاري ومسلم، باستخدام منصة Minecraft Education. ويهدف هذا الإجراء إلى إثراء عملية تطوير الوحدة التعليمية من خلال الاستفادة من الرؤى والمقترحات المتخصصة التي يقدمها خبراء المجال.

وبناءً على ذلك، وُضعت بنود الاستبانة المستخدمة لتقييم قابلية استخدام اللعبة التعليمية

Minecraft Education في تعلم الكناية في الحديث الشريف على اثني عشر خبيراً؛ بهدف الحصول على درجة توافق الخبراء وقبولهم للبندود. واستندت معايير تحديد توافق الخبراء في هذه الدراسة إلى أسلوب دلفي الضبابي (Fuzzy Delphi Method - FDM)، وفق مجموعة من الشروط والمعايير المحددة، من أبرزها أن تتجاوز نسبة توافق الخبراء (Chu & Hwang, 2008; Murray & Hammons, 1995; Ganisen S. et al., 2015) 75%، وأن تكون قيمة العتبة (d) أقل من أو تساوي ٠,٢ (Chen, 2000; Cheng & Lin, 2002).

وعليه، يعرض الجدول (11) ملخصاً للنتائج التي تم التوصل إليها من خلال تطبيق أسلوب دلفي الضبابي (FDM) لتقويم قابلية الاستخدام في مرحلة التصميم والتطوير في هذه الدراسة.

الجدول (١١): تحليل توافق الخبراء باستخدام أسلوب دلفي الضبابي

الرقم	قرار الخبراء	الدرجة الضبابية (A)	M3	M2	M1	نسبة التوافق (%)	قيمة العتبة (d)	البندود	المتعلق
١	قبول	0.872	0.985	0.900	0.731	100.00%	0.0095	المحتوى بالكناية الحديث الشريف مناسب لطلاب مرحلة البكالوريوس.	المتعلق
٢	قبول	0.872	0.985	0.892	0.715	100.00%	0.095	يسهم التلعيب في تعزيز فهمي الكناية.	أسلوب
٣	قبول	0.836	0.977	0.862	0.669	100.00%	0.095	يساعدني أسلوب التلعيب على التمييز بين أنواع الكناية.	أسلوب
٤	قبول	0.813	0.946	0.838	0.654	92.31%	0.172	يسهم النشاط المتعلق بالكناية في الحديث الشريف في تعميق فهمي	النشاط

للكناية.									
٥	الوحدة	تتميز	0.196	92.31%	0.715	0.869	0.946	0.844	قبول
	التعليمية	القائمة							
	على	التلعيب							
	بسهولة	الاستخدام.							
٦	أسلوب	يدعم	0.190	92.31%	0.685	0.854	0.946	0.836	قبول
	التلعيب	تعلم							
	الكناية	في الحديث							
	الشريف	بفاعلية.							
٧	تصميم	يتميز	0.185	92.31%	0.685	0.854	0.946	0.836	قبول
	التلعيب	بالتشويق							
	ويحافظ	على							
	اهتمامي.								
٨	اللعبة	تتميز واجهة	0.095	100.00%	0.715	0.892	0.985	0.864	قبول
	بسهولة	الاستخدام.							
٩	التنقل	أستطيع	0.176	92.31%	0.700	0.862	0.954	0.838	قبول
	داخل	اللعبة							
	واستخدامها	بأقل							
	قدر من	الصعوبة.							
١٠	موضوع	يتناسب	0.085	100.00%	0.715	0.892	0.985	0.864	قبول
	التصميم	مع طلاب							
	مرحلة	البكالوريوس.							
11	خاصية	تؤدي	0.127	92.31%	0.715	0.885	0.969	0.856	قبول
	القارئ	الشامل							
	(Immersive								
	Reader)	وظيفتها							

	بفاعلية.							
12	تتناسب الموسيقى الخلفية مع البيئة التعليمية.	0.238	76.92%	0.638	0.808	0.915	0.787	قبول
13	يتميز العالم ثلاثي الأبعاد القائم على بيئة المحاكاة (المفتوحة 3D Sandbox) بوضوح بصري مناسب.	0.135	100.00%	0.623	0.815	0.954	0.797	قبول
14	تتميز العناصر الرسومية بجودة التصميم وارتباطها بالمحتوى التعليمي.	0.117	100.00%	0.715	0.885	0.977	0.859	قبول
15	يتضمن النظام القائم على التلعيب جميع الوظائف اللازمة.	0.165	92.31%	0.638	0.823	0.946	0.803	قبول
16	يعمل التطبيق بصورة مستقرة ومتسقة دون مشكلات.	0.150	92.31%	0.700	0.869	0.962	0.844	قبول
17	تعمل جميع الأدوات وفق الوظائف المحددة لها.	0.130	100.00%	0.685	0.862	0.969	0.838	قبول
18	تتسم التعليمات المقدمة بالاتساق في جميع أجزاء	0.163	92.31%	0.731	0.885	0.962	0.859	قبول

الوحدة التعليمية.							
19	قبول	0.828	0.946	0.854	0.685	92.31%	0.185
توفر الموارد							
إرشادات واضحة							
للمستخدم.							
20	قبول	0.831	0.969	0.854	0.669	100.00%	0.122
وُضعت البنود							
والخيارات في							
مواضعها							
الصحيحة.							
21	قبول	0.859	0.977	0.885	0.715	100.00%	0.117
أُدمجت نقاط							
التحقق							
المستخدمة في							
اللعبة بصورة							
جيدة ومنطقية.							
22	قبول	0.759	0.908	0.777	0.592	76.92%	0.220
يسهم هذا							
الأسلوب القائم							
على التلعيب في							
توفير الوقت عند							
تعلم الكناية في							
الحديث الشريف.							
23	قبول	0.818	0.946	0.838	0.669	92.31%	0.182
يمكن الوصول إليه							
بسهولة لأغراض							
التعلم.							
24	قبول	0.815	0.923	0.838	0.685	76.92%	0.244
يتاح المقرر							
التعليمي مجاناً							
ضمن المجال							
التعليمي.							
25	قبول	0.831	0.969	0.854	0.669	100.00%	0.122
تتميز واجهة							
المستخدم بسهولة							
تفاعل المشاركين							

26	قبول	0.844	0.946	0.869	0.715	84.62%	0.195	يسهم التلعيب في تعزيز فهم الطلاب.
27	قبول	0.859	0.962	0.885	0.731	92.31%	0.163	يسهم في زيادة الدافعية للانخراط في عملية التعلم.
28	قبول	0.831	0.954	0.854	0.685	92.31%	0.169	يمكن استخدام اللعبة بصورة مستقلة دون الحاجة إلى مساعدة.
29	قبول	0.836	0.946	0.862	0.700	92.31%	0.190	يسهل فهم التعلم القائم على اللعبة.
30	قبول	0.872	0.985	0.900	0.731	100.00%	0.095	يسهل تذكر خطوات الأوامر المستخدمة في Minecraft Education.

يوضح الجدول (١١) تحليل توافق الخبراء وتقويمهم باستخدام أسلوب دلفي الضبابي (Fuzzy Delphi Method - FDM) لجميع البنود الثلاثين. وتركز هذه الدراسة على ثلاثة جوانب رئيسية، وهي: (١) قيمة العتبة (Threshold Value)، (2) الدرجة الضبابية (Fuzzy Score)، و(3) نسبة قبول الخبراء (Experts' Acceptance). وتبين النتائج أن قيم العتبة تراوحت بين ٠,٠٩٥ و ٠,٢٤٤، حيث سجلت ٩٠,٠٠٪ من البنود قيمًا تقل عن ٠,٢. وتشير هذه النتائج إلى ارتفاع مستوى التوافق والقبول بين الخبراء.

وفي المقابل، تجاوزت ثلاثة بنود، وهي البند رقم ١٢ بقيمة عتبة بلغت ٠,٢٣٨، والبند رقم ٢٢ بقيمة ٠,٢٢٠، والبند رقم ٢٤ بقيمة ٠,٢٤٤، قيمة العتبة المحددة، وتمثل هذه البنود نسبة ١٠,٠٠٪ من إجمالي البنود. وعلى الرغم من وجود هذه الفروق، فقد أُبقيت هذه البنود ضمن الأداة نظرًا إلى حصولها على مستوى مقبول من التوافق بين الخبراء، إلى جانب ارتفاع درجاتها الضبابية. ومن ثم، لا يزال إدراج هذه البنود في تحليل توافق الخبراء ذا أهمية ومبررًا من الناحية

علاوة على ذلك، تشير الدرجة الضبابية التي تم التوصل إليها في هذه الدراسة إلى أن متوسط قيم تقديرات الخبراء تراوح بين ٠,٧٥٠ و ٠,٨٧٢ لجميع البنود. وتُعد الدرجة الضبابية التي تتجاوز ٠,٥ مناسبة ومقبولة، مما يدل على أن البنود قابلة للتطبيق وتحظى بقبول الخبراء وتوافقهم.

وقد حصلت البنود ١ و ٢ و ٣ على أعلى درجة ضبابية، بلغت ٠,٨٧٢، مما يشير إلى اتفاق الخبراء بدرجة عالية على أهمية هذه البنود والموافقة على إدراجها ضمن وحدة التعليم والتعلم القائمة على التلعيب. وفي المقابل، سجل البند ٢٢ أدنى درجة ضبابية، بلغت ٠,٧٥٩، إلا أنه ظل ضمن المستوى المقبول. وبوجه عام، تشير درجات الضبابية في هذه الدراسة إلى أن جميع البنود، التي بلغت درجاتها ٠,٧٥ فأعلى، قد حظيت بموافقة الخبراء، بما يعكس وجود توافق بشأن محتوى الوحدة ومنظور علم أصول التدريس المراعي لخصائص المتعلمين البالغين (Andragogical Perspective).

وفيما يتعلق بقبول الخبراء، أظهر التقويم أن جميع البنود قد حظيت بالقبول والاعتراف من جانب الخبراء. وقد حقق ثلاثة عشر بنداً نسبة قبول بلغت ١٠٠٪، مما يدل على وجود توافق إجماعي بينهم بشأن هذه البنود. أما البنود المتبقية، فقد تراوحت مستويات قبولها بين ٧٦,٩٢٪ و ٩٢,٣١٪، وهو ما يعكس مستوى مقبولاً ومعقولاً من توافق الخبراء.

وأخيراً، تلقت الدراسة كذلك ملاحظات ومقترحات من الخبراء بهدف تحسين وحدة التعلم هذه، كما هو موضح في الجدول (١٢) أدناه.

الجدول (١٢): توافق الخبراء بشأن المقترحات والملاحظات

المقترحات والملاحظات	خبير	الرقم
المحتوى (SME)		
يمكن تحديث محتوى التعلم والأنشطة بصورة مستمرة.	الخبير A	١
سيكون من الأفضل أن تكون جميع التعليمات مكتوبة باللغة العربية.	الخبير B	٢
يُفضّل تقليل النصوص إلى الحد الأدنى، والاعتماد على الرسوم المعلوماتية الواضحة، ومقاطع الفيديو المختصرة، والمواد الصوتية أو العروض المرئية التعليمية ذات الإيقاع المناسب؛ بهدف تسريع عملية الفهم.	الخبير C	٣
يُعد هذا التوظيف المبتكر لمنصة Minecraft Education لاستكشاف الكناية في الصحيحين نهجاً جديداً وجذاباً في دراسة الحضارة الإسلامية، كما يساهم بفاعلية في تحفيز مشاركة الطلاب.	الخبير D	٤

٥	E	الخبير	1. عرض معايير التلعيب على واجهة المستخدم. ٢. توفير رسومات أكثر وضوحًا ودقة.
٦	F	الخبير	يُعد هذا التوظيف المبتكر لمنصة Minecraft Education لاستكشاف الكناية في الصحيحين نهجًا جديدًا وجذابًا في دراسة الحضارة الإسلامية، كما يسهم بفاعلية في تحفيز مشاركة الطلاب.
٧	G	الخبير	يمثل هذا نهجًا جديدًا لدراسة الكناية.
٨	H	الخبير	(1) قابلية الاستخدام التربوية: تتميز قابلية الاستخدام بمستوى جيد جدًا؛ إذ يستطيع الطلاب استكشاف معنى الكناية وتفسيره من خلال البيئة الافتراضية (2). التلعيب وانخراط الطلاب: صُمم نظام المكافآت بصورة جيدة، إلا أنه يُوصى بتطبيق نظام المكافآت منذ بداية اللعبة أيضًا. فعلى سبيل المثال، ينبغي أن يحصل الطلاب على مكافآت في كل مرة يقرؤون فيها المواد التعليمية أو يُكملون أنشطة مثل التقاط الصور (3). مراعاة القيم الثقافية والإسلامية: تظهر الصورة الرمزية الأنثوية في الصفحة الرئيسية من دون تغطية مناسبة، أي إنها لا تراعي ضوابط العورة، وهو ما يتطلب الاهتمام من منظور الحساسية الثقافية والدينية (4). إدارة العبء المعرفي: تتم إدارة العبء المعرفي بصورة جيدة جدًا؛ إذ تُعرض مقتطفات الأحاديث بأسلوب متسق، كما تتوافق مستويات صعوبة تعلم الكناية بصورة مناسبة مع قدرات الطلاب (5). التعلم التعاوني والتأمل الأخلاقي: تتميز الأنشطة المقدمة بالتشويق والجاذبية. ويُقترح إضافة نشاط تأملي بعد كل مهمة (6). التقويم والتغذية الراجعة: تساعد عمليات التقويم أو المهام المقدمة الطلاب على متابعة عملية تعلمهم وتنظيمها ذاتيًا (7). مقترحات للتطبيق 7.1: توفير نسخة ثنائية اللغة (العربية-الإنجليزية) ٧,٢. إضافة تلاوات صوتية للأحاديث مع توفير ترجمة نصية للطلاب من ذوي الاحتياجات الخاصة.
٩		الخبير	إدراج المزيد من الأنشطة المحددة التي تتناسب مع كل جانب من جوانب الكناية. ومن شأن ذلك أن يوسع نطاق اللعب ويجعل رحلة التعلم أكثر متعة.
١٠		الخبير	يمكن أن تسهم التوثيقات الشاملة والبرنامج التعليمي السهل التعلم في تعزيز قابلية استخدام وحدة الألعاب القائمة على Minecraft وتحسين

منحنى التعلم، ولا سيما للمتعلمين الذين لم يسبق لهم استخدام اللعبة.

١١ يُوصى بإضافة المزيد من العناصر إلى التصميم، مثل توفير مزيد من الخبير K التحديات وتنوع أساليب التقويم؛ بهدف تعزيز اهتمام الطلاب ودافعيتهم وانخراطهم في تعلم الموضوع من خلال اللعبة.

١٢ 1. تطبيق تقنيات السقالات التعليمية (Scaffolding)، وذلك بالبدء بالخبير L بأمثلة بسيطة من الأحاديث والتدرج نحو المعاني المجازية الأكثر تعقيداً. ٢. ضمان توافق تصميم الوحدة مع الأخلاق والآداب الإسلامية (Adab) في جميع المحتويات المرئية والنصية، وفي الشخصيات والمحتوى الصوتي. كما ينبغي تطبيق استراتيجيات التلعيب، مثل النقاط والشارات والمستويات، على سبيل المثال: «مستكشف الكناية» و«مفسر الحديث»، لتحفيز المتعلمين. ٣. ضمان الأداء السلس عبر مختلف الأجهزة، مثل الحاسوب المكتبي والأجهزة اللوحية، ودمج نظام الحفظ التلقائي للمحافظة على تقدم المتعلم. ٤. إتاحة أنشطة متعددة اللاعبين أو أنشطة قائمة على العمل الجماعي؛ لتعزيز النقاش وحل المشكلات بصورة تعاونية حول معاني الكناية. ٥. إدراج مهام تتطلب التأمل الجماعي أو بناء مشاهد رمزية تمثل الاستعارات الواردة في الأحاديث. ٦. تطبيق اختبارات قصيرة مدمجة داخل النظام، وتوفير تغذية راجعة فورية، وإضافة مهام تأملية بعد كل مهمة؛ لتعزيز عملية التعلم.

يعرض الجدول (١٢) توافق الخبراء بشأن التوصيات والملاحظات المتعلقة بقابلية استخدام وحدة تعليم الكناية في الحديث الشريف من خلال منصة Minecraft Education. وقد أكد الخبير B أهمية توفير جميع التعليمات باللغة العربية. إلا أن مراجعة الدراسة والدراسات السابقة تشير إلى أن منصة Minecraft Education لا تدعم حالياً الخطوط العربية (Andrade & Souza, 2024, p. 2).

كما قدم الخياران H و L ملاحظات من منظور القيم الثقافية والإسلامية بشأن ظهور الصورة الرمزية الأنثوية من دون تغطية مناسبة، وعدم مراعاتها لضوابط العورة، مما يبرز أهمية مراعاة الخصوصيات الثقافية والدينية عند تصميم البيئة التعليمية الرقمية. وبناءً على ذلك، تقترح الدراسة أن تبحث الدراسات المستقبلية في مدى الحاجة إلى ضمان تغطية العورة لجميع الصور الرمزية المستخدمة في البيئة التعليمية.

وأكد الخبراء A و C و D و F و G أن وحدة تعليم الكناية في الحديث الشريف من خلال منصة

Minecraft Education، بما تتضمنه من واجهة للتعلم القائم على الألعاب، ورسوم معلوماتية، وعناصر بصرية، ومواد صوتية، تُعد مناسبة وملأمة للأغراض التعليمية. كما أوصوا بتطوير الوحدة وتعزيز عناصرها بما يجعلها أكثر جاذبية وفاعلية وتشويقاً للمتعلمين.

وتناول الخبراء ا و K و L بصورة أكثر تفصيلاً جوانب التقويم والأنشطة التعليمية. وشملت مقترحاتهم تناول جميع جوانب الكناية، وتوفير الأدلة والإرشادات التعليمية، وإضافة مستويات جديدة من الصعوبة وتنوع أساليب التقويم، وتطبيق تقنيات السقالات التعليمية، وإتاحة الأنشطة متعددة اللاعبين أو القائمة على العمل الجماعي، فضلاً عن تنفيذ الاختبارات القصيرة المدمجة، وتوفير التغذية الراجعة الفورية، وإضافة المهام التأملية.

وبناءً على ذلك، خلص تحليل توافق الخبراء في هذه الدراسة، باستخدام أسلوب دلفي الضبابي (Fuzzy Delphi Method – FDM) (Bee et al., 2021, p. 63) (Beram et al., 2021, p. 84) إلى قبول جميع البنود والموافقة عليها من قبل الخبراء. وعليه، فإن تصميم وحدة التعليم الإلكتروني للتربية على الحضارة الإسلامية، التي تتناول تعليم الكناية في الحديث الشريف من خلال منصة Minecraft Education، يُعد مقبولاً ومثبتاً من خلال توافق الخبراء.

الخلاصة

استُخدمت مرحلة التقويم لتحديد قابلية استخدام تصميم وحدة التعليم الإلكتروني للتربية على الحضارة الإسلامية في تعليم الكناية في الحديث الشريف باستخدام منصة Minecraft Education. وللتحقق من قابلية الاستخدام، شارك في الدراسة اثنا عشر خبيراً من خبراء المحتوى (Subject Matter Experts – SMEs). حيث طُبّق أسلوب دلفي الضبابي (Fuzzy Delphi Method) (FDM) – استناداً إلى نموذج Zaharias، الذي يتضمن سبعة مفاهيم رئيسة، وهي: المحتوى، ودعم التعلم، والتصميم البصري، والتنقل، وإمكانية الوصول، والتفاعلية، وقابلية التعلم.

وقد اختير خبراء المحتوى بناءً على خبراتهم في مجالات اللغة العربية وآدابها، والدراسات الإسلامية، وتكنولوجيا التعليم، والتصميم التعليمي، ومنصة Minecraft Education. وأكدت النتائج قابلية استخدام منهجية البحث في التصميم والتطوير (Design and Development Research – DDR) في دمج تعليم الكناية في الحديث الشريف من خلال منصة Minecraft Education.

وخلصت الدراسة إلى أن التحقق من قبل الخبراء أكد موثوقية الدراسة من المنظور الأندراغوجي (Andragogical Perspective) كما استُخدم أسلوب دلفي الضبابي (FDM) للتحقق من قابلية استخدام الوحدة التعليمية، بما يضمن التزامها بمبادئ قابلية الاستخدام، والدقة، والإتاحة، والمواءمة مع آليات التربية على الحضارة الإسلامية.

الشكر والتقدير

يتقدم الباحث بخالص الشكر والتقدير إلى جميع الأفراد والمؤسسات الذين أسهموا في إنجاز هذه الدراسة. ويخص الباحث بالشكر والتقدير خبراء المحتوى (SMEs) الذين تفضلوا بتخصيص وقتهم، وتسخير خبراتهم، وتقديم رؤاهم القيمة خلال مرحلة تقويم وحدة التعليم الإلكتروني. وقد أسهمت ملاحظاتهم البناءة وتوصياتهم المهنية إسهامًا كبيرًا في الارتقاء بجودة الوحدة التعليمية وتعزيز قابليتها للاستخدام.

كما يتقدم الباحث بالشكر إلى المجتمع الأكاديمي والمؤسسات المشاركة في هذه الدراسة على ما قدموه من دعم، ولا سيما في تهيئة البيئة البحثية وتوفير إمكانية الوصول إلى المصادر ذات الصلة. ويمتد الشكر كذلك إلى الزملاء والأقران الذين قدموا التوجيه والتشجيع، وأسهموا في النقاشات العلمية طوال مراحل البحث.

وأخيرًا، يتقدم الباحث بالشكر إلى جميع الأطراف الذين أسهموا بصورة مباشرة أو غير مباشرة في إنجاز هذه الدراسة. فقد كان دعمهم وتعاونهم عاملين أساسيين في ضمان نجاح تطوير وتقويم وحدة التعليم الإلكتروني لتعليم الكناية في الحديث الشريف من خلال منصة Minecraft Education. مساهمات المؤلفين

أسهم Muhammad Nur Farhan Zamziba في صياغة تصور الدراسة وتطوير الإطار البحثي. وتولت Rahmah Ahmad H. Osman مسؤولية منهجية البحث والتصميم العام للدراسة. وأجرى Muhammad Anwar Ahmad التحليل الإحصائي وأسهم في تفسير نتائج البحث. وشاركت Rabiatal Fatimah Azzahra Rashid في عملية التحقق والمراجعة النقدية للمخطوطة. كما أسهم جميع المؤلفين في إعداد المخطوطة، ووافقوا على نسختها النهائية المقدمة للنشر.

تضارب المصالح

يصرح المؤلفون بعدم وجود أي تضارب معروف في المصالح المالية أو الشخصية أو المهنية من شأنه أن يؤثر في العمل البحثي الوارد في هذه الدراسة.

البيان الأخلاقي

لم تتضمن هذه الدراسة مشاركين من البشر أو حيوانات أو أي تدخل يتطلب الحصول على موافقة أخلاقية. وقد جُمعت جميع البيانات التي خضعت للتحليل في هذا البحث من مصادر منشورة ومتاحة للعامة. ولذلك، لم تكن هناك حاجة إلى الحصول على موافقة أخلاقية لإجراء هذه الدراسة.

إقرار بشأن النص المُولّد باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI)

يؤكد المؤلفون أن هذه المخطوطة أُعدت مع استخدام محدود لتقنيات الذكاء الاصطناعي (AI).

وقد اقتصر استخدام التقنيات القائمة على الذكاء الاصطناعي على تحسين وضوح التعبير، والتحقق من القواعد اللغوية، وإجراء التعديلات اللغوية. ولم تُستخدم أي تقنيات للذكاء الاصطناعي في توليد أفكار جديدة، أو تحليل البيانات، أو تفسير النتائج، أو الحلول محل الإسهامات الفكرية للمؤلفين.

بيان إتاحة البيانات

تتضمن المقالة البيانات التي تدعم الاستنتاجات التي توصلت إليها الدراسة. ويمكن التواصل مع المؤلف المراسل والمؤلف الأول للحصول على أي استفسارات إضافية بشأن المعلومات أو الموارد المستخدمة في هذه الدراسة.

مساهمات المؤلفين

أسهم Muhammad Nur Farhan Zamziba في صياغة تصور الدراسة وتطوير الإطار البحثي. وتولت Rahmah Ahmad H. Osman مسؤولية منهجية البحث والتصميم العام للدراسة. وأجرى Muhammad Anwar Ahmad التحليل الإحصائي وأسهم في تفسير نتائج البحث. وشاركت Rabiatal Fatimah Azzahra Rashid في عملية التحقق والمراجعة النقدية للمخطوطة. كما أسهم جميع المؤلفين في إعداد المخطوطة، ووافقوا على نسختها النهائية المقدمة للنشر.

تضارب المصالح

يصرح المؤلفون بعدم وجود أي تضارب معروف في المصالح المالية أو الشخصية أو المهنية من شأنه أن يؤثر في العمل البحثي الوارد في هذه الدراسة.

البيان الأخلاقي

لم تتضمن هذه الدراسة مشاركين من البشر أو حيوانات أو أي تدخل يتطلب الحصول على موافقة أخلاقية. وقد جُمعت جميع البيانات التي خضعت للتحليل في هذا البحث من مصادر منشورة ومتاحة للعامة. ولذلك، لم تكن هناك حاجة إلى الحصول على موافقة أخلاقية لإجراء هذه الدراسة.

إقرار بشأن النص المؤلّد باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI)

يؤكد المؤلفون أن هذه المخطوطة أُعدت مع استخدام محدود لتقنيات الذكاء الاصطناعي (AI). وقد اقتصر استخدام التقنيات القائمة على الذكاء الاصطناعي على تحسين وضوح التعبير، والتحقق من القواعد اللغوية، وإجراء التعديلات اللغوية. ولم تُستخدم أي تقنيات للذكاء الاصطناعي في توليد أفكار جديدة، أو تحليل البيانات، أو تفسير النتائج، أو الحلول محل الإسهامات الفكرية للمؤلفين.

بيان إتاحة البيانات

تتضمن المقالة البيانات التي تدعم الاستنتاجات التي توصلت إليها الدراسة. ويمكن التواصل مع

المؤلف المراسل والمؤلف الأول للحصول على أي استفسارات إضافية بشأن المعلومات أو الموارد المستخدمة في هذه الدراسة.

- Abdul, A. H. bin, Zakaria, G. A. N. bin H., Rahman, M. Z. A., & Wahibah Twahir. (2020). Seni Majaz Dalam Bahasa Melayu : Analisis Berdasarkan Ilmu Balaghah Arab. *Pendeta Journal of Malay Language Education and Literature*, 6812(1), 18–32.
- Afthon, M., Nuha, U., Cahyono, M. E., & Calvin, R. R. (2026). Next-Gen Balaghah Learning: Integrating Web Technology to drive Learning mobility in Higher Education. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 5(3), 1073–1086.
- Ahmad, M. A., Zamziba, M. N. F., Ahmad, H., & Ku Mohd Syarbaini ku Yaacob. (2025). Enhancing Prophetic Arabic Vocabulary for Understanding Al-Nawawiyah Through Board Game: A Systematic Literature Review. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics*, 15(1), 16–25.
- Ahmed, A. A.-A., Sayed, B. T., Wekke, I. S., Widodo, M., Rostikawati, D., Ali, M. H., Hussein, H. A. A., & Mahdieh Azizian. (2022). An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners ' Vocabulary Recall and Retention. *Hindawi Educational Research International*, 2022, 1–10.
- Ahmed, A., Al, M., Solahudin, D., Syafei, I., & Kosim, N. (2026). Scaffolding, Collaboration, and Feedback in Task-based Arabic Writing:Evidence from an indonesia Islamic Borading School. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 5(3), 851–868.
- Al-Dosakee, K., & Fezille Ozdamli. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages : A Systematic. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 13(2), 559–577.
- Al-haddad, A. B. A., Hassan, A., Hassan, M., Abdalla, H., & Mahmoud, A. (2025). Teaching Arabic Grammar to Non-Native Speakers in Malaysia : Challenges and Solutions. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 15(6), 520–531. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v15-i6/25717>
- Andrade, L. A., & Souza, D. (2024). Manual do Metaverso : como usar Minecraft Education Edition na formação docente The Metaverse ' s Guide : how to use Minecraft Education Edition in teacher training. *Revista de Educacao a Distancia e Learning*, 7(2), 1–24.
- Aziz, M. S. A., Auyphorn, P., & Mohd Syarqawy Hamzah. (2019). Exploring the Use of Digital Games as a Persuasive Tool in Teaching Islamic Knowledge for Muslim. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 10(6), 109–113.
- Bee, F., Rahman, A., Mustafa, Z., Kharuddin, A. F., Tun, U., Razak, A., & Lumpur, K. (2021). EMPLOYING FUZZY DELPHI TECHNIQUE TO VALIDATE MULTIPLE INTELLIGENCE BASED INSTRUCTIONAL TEACHING. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 10(1), 62–71.
- Beram, S., Awang, M., Ismail, R., & Noor, N. (2021). Aplikasi Fuzzy Delphi Method Terhadap Kompetensi Kepimpinan Organisasi Bagi Pemimpin Pertengahan Pendidikan. 10, 82–93.
- Binti Affendi, N. (2024). Enhancing Students' Performance in Integrated Project Course through Collaborative Learning and Open Artificial Intelligence Chatbot. *JUMPER: Journal of Educational Multidisciplinary Research*, 3(2), 01–14. <https://doi.org/10.56921/jumper.v3i2.198>
- Callaghan, N. (2016). Investigating the Role of Minecraft in Educational Learning Environments. *Educational Media International*, 3987, 244–259. <https://doi.org/10.1080/09523987.2016.1254877>
- Cheng, C., & Lin, Y. (2002). Evaluating the best main battle tank using fuzzy decision theory with linguistic criteria evaluation. *European Journal of Operational Research*, 142, 174–186.

- Chrysostomou, A., Cornell, A. S., Zappalá, A., Anastasi, A., Segreto, A., Marrara, S., & Vasi, S. (2025). Gamification and climate changes : a challenge in Minecraft Education Edition. *Phys. Educ*, 1–12.
- Daud, N., & Nadhilah Abdul Pisal. (2014). Permasalahan Pertuturan Dalam Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua Speaking Problems in Arabic as a Second Language. *Journal of Language Studies*, 14(February), 117–133.
- Ekaputra, G., Lim, C., Eng, K. I., Ekaputra, G., Lim, C., Eng, K. I., & Lim, C. (2013). Minecraft : A Game as an Education and Scientific Learning Tool. *Information System International Conference*, (December), 237–242.
- Fadhlan, M., Firdaus, M., Fikri, A., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2024). Improving Student ' s Arabic Achieve ment Extracurricular Program Management by Implementing. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1792–1804. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4722>
- Gambatese, J. A., & Behm, M. (2008). Design ' s Role in Construction Accident Causality and Prevention : Perspectives From an Expert Panel. *Science Direct*, 46, 675–691. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2007.06.010>
- Hoque, M., Yusoff, A. M., Toure, A. K., Hoque, M., Yusoff, A. M., & Karim, A. (2019). Teaching Hadith Subjects through E-Learning Methods : Prospects and Challenges Teaching Hadith Subjects through E-Learning Methods : Prospects and Challenges. *International Journal of Academic Research in Progressive Educational and Development*, 8(2), 1–8. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v8-i2/6164>
- Izhar, N. A., Al-dheleai, Y. M., & Na, K. S. (2021). Teaching in the Time of Covid-19 : The Challenges Faced By Teachers in Initiating Online Class Sessions Teaching in the Time of Covid-19 : The Challenges Faced By Teachers in Initiating Online Class Sessions. *International Journal of Academic Research in Business Dan Social Sciences*, 1(2), 1294–1306. <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v11-i2/9205>
- Kamarudin, M. F., Saifun, M., & Mohd, A. (2022). Differentiated Instruction : Exploring the Attitudes of Gifted and Talented Students in Mathematics. *Asian Journal of Research in Educational and Social Sciences*, 4(1), 146–160.
- Kassim, A., Kassim, H., Aloesnita, N., Mohd, N., Nordin, M. S., & Rahim, M. (2024). a Systematic Literature Review of Web-Based Tools Application in ESL and EFL Writing Classes. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics*, 14(1), 40–50.
- Kaufmann, A., & Madan M. Gupta. (1998). *Fuzzy Mathematical Models in Engineering and Management Science*. Amsterdam;New York.
- Kawaid, A. I. S. D., Hassan, S. N. S., Amin, M. Z. M., Yabi, S., & Ismail, M. Y. (2018). INTEGRATION OF ICT IN THE STUDY OF HADITH IN MALAYSIAN PUBLIC UNIVERSITIES. *Journal of Ma'alim Al-Quran Wa Al-Sunnah*, 14(2), 131–138.
- Khairulnazrin, M., Nasir, M., Abdul, M., Kamarul, R., Adam, M., Azid, A., & Hussain, A. A. (2021). Trend Kajian Hadis Berasaskan teknologi Maklumat dan Digital : Suatu sorotan Literatur. *Journal Hadis*, 11(22), 770–779.
- Latuconsina, I., Harjum, M., & Ulum, M. F. (2026). USLUB AL-KINAYAH : MAKNA ZĀHIR DAN MAKNA BĀṬ IN. *At-Taklim:Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 3(1), 234–248.
- Ming, G. K. (2020). The Use Of Minecraft Education Edition As A Gamification Approach In Teaching And Learning Mathematics Among Year Five Students. *International Research Journal of Educational and Sciences*, 4(2), 14–17.
- Nurhayarti, T., Izzuddin, Maulana, A., Ma'mun, T. N., & Mannaa, H. S. (2020). The Curriculum Development of Arabic Instruction to Improve Student's Writing Skills. *Universal Journal of Educational Research*, 8(9), 4261–4272.

<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080952>

- Rahimi, Z. H., & Sani, P. M. (2025). ANALISIS USLUB KINAYAH DALAM SURAH AL-BAQARAH AYAT 187. *Journal of Comprehensive Science*, 1(1), 1–8.
- Rust, J., & Susan Golombok. (2016). *Modern Psychometrics* (third).
- Shabriyah, N. S., & Nuruddien, M. (2022). Kontribusi Ilmu Balaghah terhadap Makna dan Sastra yang Terkandung dalam Ayat-Ayat Al- Qur ' an. *El-Wasathiya*, 10(01), 69–85.
- Slattey, E. J., Butler, D., Leary, M. O., Marshall, K., Slattey, E. J., Butler, D., Leary, M. O., Marshall, K., Butler, D., & Marshall, K. (2024). Teachers ' experiences of using Minecraft Education in primary school : An Irish perspective Teachers ' experiences of using Minecraft Education in primary school : An Irish perspective. 3315. <https://doi.org/10.1080/03323315.2023.2185276>
- Sripan, T., & Manyam, K. (2025). Gamified Learning : Teaching Coding and Creative Thinking with Minecraft : Education Edition (M : EE) for Thai Students. *Journal of Education and Learning*, 14(4), 270–283. <https://doi.org/10.5539/jel.v14n4p270>
- Syaliman, K. U., Najwa, N. F., & Kreshna, J. A. (2022). Educational Game as An Effort to Accelerate Learning After the Covid-19 Pandemic. *Journal of Applied Engineering Technology Science*, 4(1), 478–487.
- Yusof, M. A. M., Daud, W. A. A. W., Ghani, M. T. A., Rahman, A. A., Ismail, N., & Mohamad lukman al-Hakim md Noor. (2023). The Usability OF Arabic-Kafa Application for Learning Arabic Vocabulary at Kafa Institution. *International Conference of Research on Language Education*, 751–762. <https://doi.org/10.15405/epes.23097.67>
- Yusuf, M., & Miswar, A. (2024). THE WISDOM OF KINAYAH IN QUR ' ANIC SEXUAL TERMINOLOGY : A LINGUISTIC ANALYSIS OF MEANING , ETHICS , AND AESTHETIC EXPRESSION IN DIVINE DISCOURSE. *Sunan Kalijaga Inteenational on Islamic Educational Research*, 8(2), 141–158.
- Zamziba, M. N. F. Bin, Osman, R. B. A. H., Ahmad, M. A. bin, Rashid, R. F. A. B., Noor, M. L. al-H. B. M., Rivensky, R., & Umar Arrasyid bin ahmad Zabidi. (2023). APPLYING MINECRAFT TO LEARN ARABIC LANGUAGE AND ISLAMIC STUDIES : LITERATURE REVIEW. *European Proceedings of Educational Sciences EpES*, 532–542. <https://doi.org/10.15405/epes.23097.48>
- Zamziba, M. nur F. bin, Osman, R. binti A. H., Ahmad, M. A. bin, Rashid, R. F. A. binti, Noor, M. L. al-H. bin M., Rivensky, R., & Zabidi, U. A. bin A. (2024). INTERNATIONAL JOURNAL OF LANGUAGE EDUCATION AND APPLIED LINGUISTICS Exploring Minecraft in the Primary School Syllabus for Enhancing Arabic Learning : A Systematic Literature Review. 14(1), 4–11.
- Zharias, P., Consultant, & Greece. (2009). Usability in The Context of e-Learning: A Framework Augmenting "Traditional" Usability Constructs With Instructional Design and Motivation to Learn. *IGI Global*, 5(4). <https://doi.org/10.4018/jthi.2009062503>