تعديلات لعبة المونوبولي(Monopoli) في تعليم اللغة العربية

للمرحلة الثانوية

بحث علمي

قدمتها :

جت لطفية زهرة

طالبة قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وعلم التدريس

(رقم القيد : ١٠٢٢٠١٦٠٢٤)

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية إندونسية

الجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا

كلية التربية وعلم التدريس

١٤٤٣ هـ/٢٠٢٢

إستهلال

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

اِنَّآ اَنزَلنٰهُ قُرءٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُم تَعقِلُونَ

(يوصف: ٢)

مَا اَنْزَلْنَا عَلَيْكَ الْقُرْاٰنَ لِتَشْقٰى

(طه : ٢)

قَالَ رَبِّ اشْرَحْ لِيْ صَدْرِيْ ۙ وَيَسِّرْ لِيْ اَمْرِيْ ۙ

(طه : ٢٥-٢٦)

"وقال رسول الله صلى الله عليه وسلم: اطلب العلم ولو بينك وبينه بحر من نار"

(حديث شريف)

تعلموا العربية فإنها من دينكم

(محفوظات)

الإهداء

إلى أبي المحبوب:

الذي ربي على التقدم لنيل آمل والتفائل لواجهة الحياة المليئة من التحديات وعلمني أن أقول كلمة حق بدون خوف والذي علمني عن معنى الحياة

وإلى أمي المحبوبة:

التي أفاضت مهمتها عني وتساعدني بدائها لنيل النجاح في الدراسة

وإلى أخي و أصدقائي

الذي من يساعدني ويشجعني دائما

وإلى السادة أستاذتي

الذين حثوني لطلب العلوم والمعرفة وشجعون للتقدم فى الفكر

"جزاكم الله خير الجزاء"

وإلى الذين يحرصون على اللغة العربية حرصهم على وجود الأمة وبقائها

وسل حضارة اسمهت وتهم في حدمة الإنسان شكرا وتقدير

شكر وتقدير

الحمدلله على كل شيء، وأشكر على فضله المتوالى، واسلم على رسول لله وعلى آله وأصحابه أجمعين، والتابعين ومن تبعهم بإحسان على يوم الدين، أما بعد:

وقد اشكر الله نهيت من إعداد هذا البحث، فله سبحانه بالحمد، فلك الحمد اتقدم حتى ترضى، على جزيل نعمائك وعظيم عطائك ويشرفني بعد حمد الله تعالى أن أتقدم بالشكر والتقدير والعرفان إلى الذين كان لهم فضل بخروج هذا البحث إلى حيز الوجود ولم يبخل أحدهم بشيء طلبت، ولم يكن يحدوهم إلا عمل الجاد الملخص ومنهم:

١- سماحة الأستاذ الدكتور الحاج بصري الماجستير، مدير جامعة الإسلامية الحكومية لنجسا.

٢- سماحة الأستاذ الدكتور زين العبدين الماجستير، عميد كلية التربية وعلم التدريس بجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا.

٣- سماحة الأستاذة فوجي أستوتي الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وعلم التدريس بجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا.

٤- وسماحة الأستاذة موتيا رحمة الماجستير، هي المشرفة الثانية و الأستاذ محمد فضلي الماجستير، هو مشرف الأول فحقا يعجز لسانى عن شكره وتقديره فقد

قدم للباحث كل العون والتشجيع طوال فترة إعداد هذا البحث فلم يبخل بعلمه ولم يضق صدره يوما عن مساعدة الباحث وتوجيهه، وكان لتفضيله بمناقشة هذا البحث أكبر الأثر فى نفس الباحث فله مني خالص الشكر والتقدير ومن الله عظيم الثواب الجزاء.

كما تقدم الباحثة بكل الشكر والتقدير إلى محاضرين فى كلية التربية وعلم التدريس بجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا. فلهم كل الشكر والتقدير على ما قدموها من العلوم والمعارف والتشجيع وجزاهم الله عني الخير الجزاء.

وأما أسرتي وعلى والدي الكريم الذي كان له بعد الله تعالى فضل إتمام هذا البحث بما غرسه فى نفسي من حب للعلم والمعرفة والإخلاص فى العمل، ووالدتي الحبيبة التى يطوق فضلها عني وكان دعئها المستمر خير معين فى حياتي.

ولأشقائي وزملائي وأصدقائي وكل منهم فى إخراج هذا لعمل المتواضع إلى خير الوجود ولو بكلمة تشجيع، ولهم جميعا حالصا الشكرا وعظيما التقديرا والإمتنانا، والله ولي التوفيق.

لنجسا، يناير ٢٠٢٢

الباحثة

تعديلات لعبة المونوبولي(Monopoli) في تعليم اللغة العربية للمرحلة الثانوية

تمت المناقشة لهذا البحث العلمي أمام اللجنة التي عينة لمناقشة وقد قبل أتماما كمادة من المواد المقررة للحوز على الشهادة

في تاريخ: الجمعة ٤ فبربر ٢٠٢٢م

وتتكون لجنة المناقشة من السادة الأساتذة

رئيس

محمد فضلي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٢٢٦٢٠٠٧١٠١٠٠٢

السكرتيرة

موتيا رحمة الماجستيرة

رقم التوظيف: ٢٠٢٩٠٥٨٤٠١

المناقش الأول

خير الأمري الماجستير

رقم التوظيف: ٢٠١٨٠٨٨٤٠٢

المناقشة الثانية

فوجي اسكوتي الماجيستيرة

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٢٢٣٢٠١٥٠٣٢٠٠٤

بمعرفة عميد كلية التربية وعلم التدريس

الجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا

الدكتور زين العابدين الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٥٠٦٠٣٢٠٠٨٠١١٠٠٩

مستخلص البحث

جت لطفية زهرة،٢٠٢٢م، تعديلات لعبة المونوبولي(Monopoli) في تعليم اللغة العربية للمرحلة الثانوية، المشرف الأول: محمد فضلي الماجستير، المشرفة الثانية: موتيا رحمة الماجستير

الكلمة الأساسية: تعديلات، لعبة المونوبولي

وفي الواقع هناك في تعلم اللغة العربية المهارات الأربع التي يجب أن يعلم بها الطلاب ، وهي مهارات الاستماع والكلام ، والقراءة ، والكتابة . ولكن في الواقع الطلاب لا تزال تواجه العديد من الصعوبات في تلك المهارات . ويركز هذا البحث للقدرة على تحسين المفردات . سبب الصعوبات الطلاب في تعليم اللغة العربية المنطوقة ضمن أمور أخرى لأن أغلبية الطلاب القادمين من المدارس الابتدائية من الخريجين ، ونظرا لأن وسائل الإعلام القسري من المدرسين لا لجذب انتباه الطلاب ، حيث أعجب كانت مملة . وبالتالي ، الحاجة إلى وسائط بديلة التعبير عن أنفسهم وشراكة مع صديق له ، وواحدة مع اللعبة المونوبولي (Monopoli) وسائل الإعلام.

أهدفت هذه الدراسة إلى معرفة دور احتكار وسائل الإعلام للقدرة على تحسين المفردات. وأجريت هذه البحوث في MTsN 3 Aceh Tamiang باستخدام أساليب RND (Research and Development) . في هذه الدراسة، كانت الأداة المستجدمة عبارة عن استبايان. وبعد أجراء البحث توصل الباحث: تعديلات لعبة المونوبولي (Monopoli) في تعليم اللغة العربية للمرحلة الثانوية فعالية، ودليل على هذا أن تيجة الاختبار حساب ٨،٩ أكبر من ٤،٢ من درجة (t) الجدوال. في المونوبولي النهائي، أعلى درجة هي ٩٠ مع ١٠ أسئلة وأقل الدراجات هي ٧٠.

المشرف الأول

محمد فضلي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٢٢٦٢٠٠٧١٠١٠٠٢

المشرفة الثانية

موتيا رحمة الماجستيرة

رقم التوظيف: ٢٠٢٩٠٥٨٤٠١

رئيس

محمد فضلي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٢٢٦٢٠٠٧١٠١٠٠٢

السكرتيرة

موتيا رحمة الماجستيرة

رقم التوظيف: ٢٠٢٩٠٥٨٤٠١

المناقش الأول

خير الأمريلي الماجستير

رقم التوظيف: ٢٠١٨٠٨٨٤٠٢

المناقشة الثانية

فوجي استوتي الماجيستيرة

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٢٢٣٢٠١٥٠٣٢٠٠٤

بمعرفة عميد كلية التربية وعلم التدريس

الجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا

الدكتور زين العابدين الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٥٠٦٠٣٢٠٠٨٠١١٠٠٩

تعديلات لعبة المونوبولي(Monopoli) في تعليم اللغة العربية للمرحلة الثانوية

بحث مقدم لنيل درجة S.Pd في تعليم اللغة العربية

بحث علي

قدم لكلية التربية وعلم التدريس بجامعة الإسلامية الحكومية بلنجسا

للحصول على شهادة S.Pd

في علم التربية

من

جت لطفية زهرة

رقم القيد : ١٠٢٢٠١٦٠٢٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

مواقفة مشرفين

المشرف الأول	المشرفة الثاني
محمد فضلى الماجستير	موتيا رحمة الماجستير
رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٢٢٦٢٠٠٧١٠١٠٠٢	رقم التوظيف : ٢٠٢٩٠٥٨٤٠١

مستخلص باللغة الإندونسية

Cut Lutfiah Zahra.2022. Modifikasi Permainan Monopoli dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk Tingkatan Tsanawiyah.

Pembimbing 1: Muhammad Fadli, M.Pd, Pembimbing 2: Meutia Rahmah, MA
Kata kunci: Modifikasi, Permainan Monopoli

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, ada empat keterampilan yang harus diajarkan kepada siswa, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Namun pada kenyataannya siswa masih menghadapi banyak kesulitan dalam keterampilan tersebut. Penelitian ini berfokus pada kemampuan untuk meningkatkan kosa kata. Alasan kesulitan siswa dalam mengajar bahasa Arab antara lain karena sebagian besar siswa yang berasal dari lulusan Sekolah Dasar dan media yang digunakan guru tidak menarik perhatian siswa, dimana terkesan membosankan. Dengan demikian, perlu adanya media alternatif untuk mengekspresikan diri dan bekerja sama dengan teman, dan salah satunya dengan media permainan Monopoli.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran monopoli media terhadap kemampuan meningkatkan kosakata. Penelitian ini dilakukan di MTSN 3 Aceh Tamiang dengan menggunakan Metode RND (Research and Development).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket. Setelah melakukan penelitian, peneliti mencapai hasil: Modifikasi permainan Monopoli dalam pembelajaran bahasa Arab untuk tingkat menengah efektif, dan buktinya adalah bahwa nilai tes 8,9 lebih besar dari 4,2 dari (t) tabel. Pada nilai monopoli akhir, skor tertinggi adalah 90 dengan 10 pertanyaan dan skor terendah adalah 70.

محتويات البحث

موضوع البحث ..... الصفحة

الإستهلال ..... أ

الإهداء ..... ب

كلمة الشكر والتقدير ..... ج

تقرير المشرفين ..... هـ

إقرار الطالبة ..... و

مستخلص البحث بالعربية ..... ز

مستخلص البحث بالإندونسية ..... ح

محتويات البحث ..... ط

الفصل الأول

الإطار العام

أ-..... المقدمة

..... ١

ب-.....سؤال

البحث ٣

ج- هدفا البحث ٤

د- أهمية البحث ٤

هـ- حدود البحث ٦

و- تحديد المصطلحات ٦

الفصل الثانى
الإطار النظري

أ-..... المبحث

الأول: تعليم اللغة العربية..... ٨

١- فهم تعليم اللغة العربية..... ٨

٢- أهداف التعليم اللغة العربية ٩

ب-..... المبحث

الثاني: لعبة المونوبولي ١١

١- فهم لعبة المونوبولي ١١

٢- التاريخ القصيرة من المونوبولي (Monopoli) ١٥

٣- لوح اللعبة المونوبولي (Monopoli)..... ١٨

٤- لعبة المونوبولي قبل وبعد تعديلات ١٨

٥- مزية وعيوب اللعبة المونوبولي (Monopoli) ٢٠

٧- تعديل تصميم لوحة لعبة المونوبولي (Monopoli) ٢١

٨- نظام لعبة المونوبولي(Monopoli) بعد تعديلات..... ٢٢

ج- المبحث الثالث: المفردات ٢٤

١- ..... تعريف المفردات ٢٤

٢- ..... أهداف التعلم من المفردات ٢٦

٣- ..... أهمية تدريس المفردات ٢٧

الفصل الثالث

منهج البحث

أ- ..... منهج البحث ٢٨

ب- ..... إجراءات البحث والتطوير ٢٨

ج- تجريبة المنتج ٣٣

د- أفراد التجربة..... ٣٤

هـ- البيانات والمعلومات ٣٤

و- أدوات البحث ٣٦

ز- تحليل البيانات ٣٦

ح- أدوات جمع البيانات ٣٧

ط- أوصل جمع البيانات ٤٣

الفصل الرابع

الدراسات الميدانية

أ- لمحة عن

ميدان البحث ٤٦

١- تاريخ MtsN

3 Aceh Tamiang..... ٤٦

ب- عرض

ومناقشة نتائج الدراسة..... ٥٣

ج- تحليل وتفسير نتائج الدراسة..... ٥٥

الفصل الخامس

نتائج البحث والوصيات والمقترحات

أ- ..... نتائج
البحث ٧٣
ب-..... توصيات
البحث ٧٤
ج- المقترحات البحث..... ٧٤

المراجع

نتائج البحث والوصيات والمقترحات

أ- ..... المراجع
العربية ٧٦
ب-..... المراجع
الإندونسية ٧٧

وثائق

وثائق..... ٨٠

الفصل الأول

الإطار العام

أ– مقدمة

عرفنا أن اللغة العربية تتكون من أربع المهارات اللغوية وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة، وتتكون أيضا من ثلاثة العناصر اللغوي وهي الاصوات والتركيب والمفردات. والمفردات عنصر من عناصر اللغة الهامة بحيث تتضمن عليها المعاني واستخدام الكلمات في اللغة من المتكلم نفسه أو من الكاتب. والشخص ستزيد له مهارته في اللغة إذا ازداد مفرداته لأن كفاءة المهارة لغة الشخص متوفق على المفردات التي استوعب عليها.[١]

إن تعليم المهارات والعناصر اللغة العربية وخاصة في تعليم المفردات يحتاج إلى الوسائل التعلمية لمساعدة التلاميذ في ثروة اللغوية أي المفردات في أية لغة من اللغات الأجنبية لاتزال في المستوى المنخفض. ولم يتصل إلى كفاءة جيدة. وقال أحمد فؤاد إيفندي إن السبب الرئيسي لضعف المهارات لدي التلاميذ ربما يرجع إلى إتقانهم على المفردات وطريق تدريسها وسيلتها.[٢]

---

[1]Ahmad Fuad Effendi, Abdul Hamid, *Metodologi pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), h. 96.

[2] Ibid, h.96

تعليم اللغة يحتاج إلى ممارسة مستمرة دابة. في الواقع، مازال المتعلمين يصعبون في فهم اللغة العربية بأسباب عديدة منها : بيئة اللغة غير متوفوة، وخبرات التعلم المملة. استجابة لهذا الحال، لابد أن يكون تعليماللغة العربية المثالي تسهيل للمتعلم في تحقيق المهارات اللغوية، كما يقدم فيه المنهج الدراسي الذي يركز على الأنشطة اللغوية الفعالة. استخدام طرق التعليم المناسبة هو مفتاح لنجاح التعليم، تعليم اللغة العربية في المعهد يعطي فرصة مفتوحة في ابتكار البيئة اللغوية الفعالة باستخدام الطريق المتنوعة. [٣]

أن تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها يحتاج إلى الطريقة التعلمية المختلفة بحاجات المتعلم من الناطقين بها، وما زالت هذه الطريقة مشكلة رئيسية من عدم نجاح الطلاب في استيعاب مهارات اللغة العربية، وجدنا في أكثر فرص يستخدم المعلم طريقة المحاضرة في تعليم مهارة القراءة والكتابة، ومن ثم للمعلم معلومات واسعة عن الطريقة التعلمية واختيار الطريقة المناسبة في تعليم اللغة العربية لغير الناتقين بها.[٤]

استخدام وسائل الإعلام التعلم في عملية التدريس والتعلم يمكن أن تولد رغبات ومصالح جديدة ، وتوليد الدافع وتحفيز أنشطة تعلم الطلاب ، وبالإضافة إلى ذلك ، فإن استخدام وسائل التعلم هو أيضا مفيد لتحسين الكفاءات التعليمية للطلاب ، وخاصة في تعلم اللغة العربية . لا يزال استخدام وسائل الإعلام العربية يشعر رتابة وليس هناك

---

[٣] Febrian Nafisa Nurul Afida،طرق تعليم اللغة العربية ومنهجية بمعهد الأمين برندوان سومنب– مادورا ،٢٠٢٢، ص. ٧٤

[4] Ibid, h. 76

تباين جديد التي يمكن أن تحذب انتباه المتعلمين للتعلم في هذه الدراسة ، يعتزم الباحث تطبيق اللغة العربية على تعلم اللغة في وسائل الإعلام من الكتاب المحسم بحيث يصبح الطلاب أكثر اهتماما بتعلم اللغة العربية . اختيار وسائل تعديلات لعبة المونوبولي(Monopoli) في تعليم اللغة العربية هو أيضا وفقا لحالة الطلاب ، ويعتبر أيضا أكثر إثارة للاهتمام من وسائل الإعلام السابقة التي ليست سوى عدد مربعات اللعبة صغير فقط ، كما أن الصورة المعروضة في اللعبة أقل تنوعًا أيضًا لذا فهي غير للاهتمام ، وبعض الصورة تشبه ملصقات(Sticker) الوجه تمامًا. وبالإضافة إلى ذلك ، فإن استخدام لعبة المونوبولي في تعلم اللغة العربية موضوع يمكن تحفيز الطلاب في عملية التعلم ، استنادا إلى الوصف أعلاه الباحث المهتم بإجراء الباحثة حسب العنوان: " تعديلات لعبة المونوبولي (Monopoli) في تعليم اللغة العربية للمرحلة الثانوية ".

ب- سؤلا البحث

وحاولت الباحثة عن هذا السؤال من خلال الإسئلة الآتية :

١- كيف تعديلات لعبة مونوبولي في تعليم اللغة العربية للمرحلة الثانوية ؟

٢- كيف نتائج تجرية المنتيج لعبة مونوبولي في تعليم اللغة العربية في

MtsN 3 Aceh Tamiang ؟

ج- هدفا البحث

بناء على أسئلة البحث المذكورة، فأهدفا هذا البحث التي أرداتها الباحثة هي:

١- التعرف على تطبيق تعديلات لعبة مونوبولي(Monopoli) في تعليم اللغة العربية للمرحلة الثانوية ؟

٢- التعرف على نتائج تجربة المنتيج لعبة مونوبولي في تعليم اللغة العربية في MtsN 3 Aceh Tamiang ؟

د- أهمية المبحث

أن أهمية البحث فى هذه الرسالة هي:

١- نظرية

المساهمة في الأفكار بشأن وسائل الإعلام لعبة المونوبولي يمكن أن تضيف نظرة ثاقبة وسائل الإعلام باللغة العربية للتعلم الموضوعي. تطوير وسائل الإعلام يمكن أيضا إضافة إشارة إلى وسائل الإعلام ، وخاصة على التعلم الموضوعي .

٢- تطبقية

أ) للطلاب

١) تسهيل للطلاب في فهم تعليم المفردات العربية

٢) تحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية لتكون أكثر نشاطا

٣) إضافة موارد التعلم للطلاب

ب) للمعلمين

١) مساعدة المعلمين في تدريس المواد التعليمية العربية

٢) تحفيز المعلمين على الاستفادة من وسائل الإعلام العربية التعلم بحيث يصبح التعلم أكثر إثارة للاهتمام.

ج) للمدرسة

وميكن لوسائل التعلم ام لنتجة أن توفر حافزا للمعلمتي من أجل حتسني إلبداع واالبتكار في تنفيذ واجباتهم كموظفني تعليميني مسؤولني للطالب.

هـ- حدود البحث

إلتزم البحث بالحدود التالية:

١- الحدود الموضوعية : تحت الباحثة هذا البحث في تطبيق تعديل لعبة المونوبولي(Monopoli) في تعليم اللغة العربية للمرحلة الثانوية في MTsN 3 Aceh Tamiang

٢- الحدود المكانية : يجري هذا البحث في MTsN 3 Aceh Tamiang

٣- الحدود الزمانية : يجري هذا البحث في العام الدراسى ١٤٤٢ هـ /٢٠٢١م.

و- تحديد المصطلحات

قبل أن تبحث الباحثة فيما يتعلق باالموضوع البحث أن تضح الباحثة بعض معانى المصطلحات المستعملة في موضوع البحث وهذه المصطلحات كمايلى :

١- **تعديلات** : في القاموس المنور التعديل هو "pembatasan, Kualifikasi (Modifikasi)."[٥]

٢- **الالعاب اللغوية** : اللعاب اللغوية هو استغلال الطاقة الحركية والذهنية في ان واحد عبر نشاط ما، قد يكون موجها أو غير موجه، يقوم به الأطفال عادة لتحقيق

[5] H. Achmad St., *Kamus Al-Munawwar (Arab-Indonesia-Inggris)*, (Semarang : PT. Karya Toha Putra Semarang.

المتعة والتعلُّم بطريق غير مباشرة ويستغله الكبار كي يسهم في تنميه سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية.[٦]

٣- **لعبة مونوبولي** : لعبة المونوبولي (Monopoli) هي إحدى من الوسائل شهرة في العالم الواجبة والغراض من هذه الوسيلة هي السيطرة أو جمع الثروة كل المؤامرات على متن الطائرة من خلال شراء واستئجار وتبادل الخصائص في النظام الإقتصادي مبسطة.[٧]

٤- **للمرحلة السانوية** :الطلاب في MTsN 3 Aceh Tamiang

[٦] نور شمة، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية ، (النظرية العامة لاستخدام الألعاب في التعليم)*، ٢٠١٧، ص. ٦-٥

[٧] دينا مرأة الألفة، *تطبيق وسيلة لمونوبولي (Monopoli) لتنمية كفاءة مهارة الكلام* في المدرسة الثانوية الإسلامية العارف (بأكونج للعام الدراسي ٢٠١٧)، ص. ٤٢

الفصل الثاني

الإطار النظرى

أ– المبحث الاول : تعليم اللغة العربية

١– فهم تعليم اللغة العربية

إن اللغة العربية لغة ممتازة وشاملة حيث يتميز بخصها من الأصوات والقواعد اللغوية والمفردات والأسلوب والإملاء. وطبعا تعليم اللغة العربية ليس أمرا سهلا وحاجة إلى ممارسة لا تنقطع، لاسيما للمجتمع الإندونيسي بصفتها لغة ثانية ومختلفة باللغة الإندونسية. وإن كانت مختلفة إلا أنها ككل النشاطات البشرية الفكرية والبدنية تحتاج إلى إرادة وممارسة ومستمرة. هذا الحال تنطبق أيضا في تعليم اللغة العربية للمجتمع الإندونيسي.[٨]

عند الدكتور محمد علي السمان أن تعليم هو إيصال المعلم علم والمعرفة إلى أذهان التلاميذ بطريقة قويمة وهي طريقة الإقتصادية التي توفر لكل من المعلم والمتعلم والوقت والجهاد في سبيل الحصول على العلم والمعرفة.[٩]

---

[٨] Febrian Nafisa Nurul Afida،*طرق تعليم اللغة العربية* ومنهجية بمعهد الأمين برندوان سومنب– مادورا ،٢٠٢٢، ص. ٧٤

[٩] محمد على السامان ، *التوجية في تعليم اللغة العربية* ، (القاهرة : دار المعارف، ١٩٨٣)، ص. ١٢

بناء من التعاريف السابقة فتعليم اللغة العربية هو ايصال المعلم معلومات اللغة العربية إلى أذهان المتعلمين وإعادة بناء خبرة التي يكتسب المتعلم بواسطتها المعرفة اللغة العربية ومهاراتها واتجاهاتها.[١٠]

ب- أهداف التعليم اللغة العربية

ومن الألهداف المهمة فى تدريس اللغة العربية هي أن يكتسب المتعلم رغبة فى التعلم الذاتى واالعتماد على الذات فى تحصيل المعرفة.[١١]

الهدف لغة (كل غرض توجه إليه السهام ونحوها) ويسمى أيضا بالغاية. الهدف) هو كل شيء مرتفع من بناء أو كثيب رمل أو جبل ومنه سمي الغرض هدفا).

وفى مجال التربية يقصد بالهدف الوصف الموضوعي الدقيق ألشكال التغير المطلوب إحداثها فى سلوك الطالب بعد مروره بخبرة تعليمية معينة.

إذن، كان الهدف هو إيصال مانقصد بصياغة تصف التغير المطلوب لدى المتعلم صياغة تبين ما الذى سيكون عليه التعلم حين يكون قد أتم بنجاح خبرة التعليم. وإنه وصف لنمط السلوك أو االداء الذى نريد أن يقدر المتعلم على بيانه .قال هندام

---

[١٠] مونيرة، *تطوير وسائل تعليم قراءة اللغة العربية باستخدام ويب كويس Thesis WebQuest*, (جامعة مولانا مالك ابرهيم، ٢٠١٩) ص. ٢١

[١١] طه علي حسين الدليمي وسعاد عبد الكريم عباس الوائلي ، *اللغة العربية مناهجها وطرائق تدريسها*، (الاردن: دار الشروق للنشر والتوزيع ، ٢٠٠٥)، ص. ٧٣

وجابر))يستهدف التعليم تغيير أألفراد على نحوما: فيضيف معرفة إلى ما لديهم من معرفة، ويمكنهم من أن يؤدوا مهارات لم يكونوا قادرين على أدائها بدونه، ويساعدهم على تقمية فهم واستبصار وتذوق معين.[١٢]

ب– المبحث الثاني: لعبة المونوبولي (Monopoli)

١– فهم لعبة المونوبولي (Monopoli)

إستخدام الوسائل التعلمية مهم جدا، لعملية التعلم والتعليم، لأن الوسائل لها مساعدة في تحسين يرقي وجودة التعلي[١٣].

اللعبة هي واحدة من وسائل الإعلام لتدريس المفردات العربية.

لعبة في تعلم اللغة لها وظائف متعددة. أولاً ، تحويل عملية التعلم إلى نشاط ممتع. ثانياً ، وفر حافزًا للمعلمين والطلاب حتى يصبح التعلم ممتعًا. ثالثًا ، تدريب العناصر اللغوية وتطوير مهارات لغوية مختلفة.[١٤]

لعبة اللغوي هي وسيلة جديدة نستخدم في برامج تعليم اللغة العربية. [١٥]

---

[12] Sahkholid Nasution ، *أهداف تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها*،(Jurnal Tarbiyah: Vol. 23, No. 2 , 2016). h.382.

[13] Syifa Khairunnisa, Ahmad Hakam, Amaliyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Tarbawy : Journal of Islamic Education , Vol.5, No. 1, 2018),h.61

[14] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Jogjakarta: Diva Press, 2013).h.34.

ومن احد الطرق التي تجعل اجواج التعليمي المرتاح ومرغوب في التعليم هي باللعب، الوسيلة التعلمية التي تستطيع أن تستميد رغبة الطلاب وتنشطهم عند العملية اتعلمية.[١٦] وبناء على نذه الشروط , ثم طريقة واحدة للقيام بذلك لتطوير وسائل مونوبولي(monopoli) يتم وفقا أن وظيفة وسائل الإعلام بالإضافة إلى التعلم أداة الدوضوع يدكن أيضا جعل التعلم أكثر جاذبية, ويدكن إضافة إلى دوافع الطلاب للتعلم . بالإضافة إلى استخدام وسائل مونوبولي (monopoli) في التعلم , حيث يتمتع الطلاب بالتعلم من خلال التعلم أثناء اللعب . وهذالأن إحدى الخصائص للطلاب هذا سعيد للعب. آغوس . انشطة التعلم أثناء اللعب يدكنأن يتم واحد منهم من خلال تطوير لعبة وسائط الإعلام إلى وسيلة للتعليم . أنها وفقا لبيان من واحدة من الأشياء التي يدكن القيام بو حتى أنو يدكن أن يتعلم الطلاب أثناء اللعب الذي يتم عن طريق تعديل لعبة وسائط الإعلام إلى وسيلة للتعليم.[١٧]

واحدة من لعبة وسائط يدكن تعديلها في وسيلة للتعلم, وخاصة للتعليم بالنسبة لتعلم القراءة أي وسائل مونوبول (monopoli). استنادا إلى البيان الوارد أعلاه ومشاكل اللغة العربية الدنطوقة الدوجودة , ثم وضع وسائل مونوبولي (monopoli) هو آخر ممكن .

---

[16] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Jogjakarta: Diva Press, 2013).h. 72.

[17] Sanjaya Wina . *Perencanaan Dan Desain System Pembelajaran* (Bandung : Kencana Prenada Media Grup ,2012) h. 212.

وضع وسائل مونوبولي(monopoli) اللغة العربية بالإضافة إلى التغلب على القيود الدفروضة على الدتوسط , ومن المتوقع أيضا لمعالجة مشاكل تعلم اللغة العربية الدنطوقة مثل :١) الأسلوب الرتيب , ٢) المدرسين لديهم حتى الآن لتنفذ طرق التعليم وفقا لخصائص الطلاب الذي هم بالملل بسهولة واللعب ، ٣) الأقل مهارة الطلاب يتحدثون اللغة العربية.[١٨]

لعبة المونوبولي في اللعبة المشهور لها أهداف للتسلط. ويختلف المونوبولي كوسيلة باللعبة الأصلية. لوحة المونوبولي جميع الأسئلة الشائعة حول الأسئلة الشائعة حول لوحة الرسم. يجب أن تكون على رمي ويحرك البيذق إلى المنطقة المناسبة على رقم النرد ، ثم يجيب الطلاب الأسئلة في ذلك المربع. إذا لم يكن كذلك يقول الطلاب الكلمة "يكفي" وتنتظر العقبة التالية ، والطلاب يحصلون على أكثر الفلوس هو الفائزة. أما لعبة المونوبولي في تعليم المفردات صممتها الباحثة نفسها لترقية كفاءة وترقية وحماسة في متعليمت الربة.[١٩]

---

[١٨] ديان مرعت الألفا، *تطبق وسيلة لمونوبولي (Monopoli) لتنمية كفاءة مهارة الكلام* ، تلونج اكونج ٢٠١٧ ، ص. ٥

[19] Nur Aini Majidah ، *استحدام لعبة المونوبولي في ترقية كفاءة المفردات* ، (Abjadia: International Journal of Education, ٢٠١٧) h. 148.

لعبة المونوبولي (Monopoli) هي إحدى من الوسائل شهرة في العالم الواجبة والغراض من هذه الوسيلة هي السيطرة أو جمع الثروة كل المؤامرات على متن الطائرة من خلال شراء واستئجار وتبادل الخصائص في النظام الإقتصادي مبسطة.[٢٠]

لعبة المونوبولي او بنك الحظ هي أكثر ألعاب الألوح مبيعا في العالم. تقوم فكرة اللعبة على تنافس اللاعبين الموحاولة جمع ثروة تبعا لقواعد معينة عن طريق بيع و شراء العقارات وتأجيرها أثناء تحرك اللاعبين على اللوحة حسب النتجة رمي النرد. تعني كلمة مونوبولي باللغة العربية الاحتكار وهو المبدأ الاقتصادي الذي يسيطر فيه بائع ما على سلعة معينة، ومنه أخذت اللعبة اسمها. يرمي اللاعب النرد تبادلا لنقل البيذق وإذا يقف في الخانة لم يملك اللاعب الأخر فيستطيع أن يشتري تلك الخانة بحسب الثمن المكتوب. وإذا اشترى اللاعب الأخر تلك الخانة فعلية أن يدفع فلوس الإيجار الذي قرر ثمنه. يحتاج اللاعب الأدوات للعب المونوبولي هي :

أ) البيذق لينوب اللاعب

ب) النردان وكل النرد لو ستة وجوه

ت) بطاقة حق الامتلاك لكل الثروة

---

[٢٠] دينا مرأة الألفة، *تطبيق وسيلة لمونوبولي (Monopoli) لتنمية كفاءة مهارة الكلام* في المدرسة الثانوية الإسلامية العارف (بأكونج للعام الدراسي ٢٠١٧)، ص. ٤٢

ث) لوحة اللعبة بالخانات

ج) فلوس اللعبة

ح) اثنا و ثلاثون بيتا و اثنا عشر فندقا من الخشاب أو البلاستيك

خ) بطقة صندوق العام و بطاقات الفرصة.[٢١]

٢- التاريخ القصيرة من المونوبولي(Monopoli)

رفض المجالس التنفيذية مرتين الرواية الثانية من المونوبولي الذي قدمة تشارلز دارو في باركر بروذرز في سالم بولاية ماساتشوستس ، لأنه رأته مشكلا . حدث الكساد العظيم في أمريكا في عام ١٩٣٤ ، وفي تلك الساعة حاول فيلادلفيون أن يسوق منتجاتها إلى شركات الألعاب الأمريكية بنشاط . لا يستسلم تشارتر دارد البته راه رفض مرارا . وأخيرا يأخذه الخطوة الآخر طبع النسخ و باعه – متجر التنويمي المحلي وشركة اللعبة في نيويورك ، فاو سحاورس.

في النهاية تلك لعبة تشارلز السلعة الشديدة . حينما عرف شركة باركر بروذرز تلك الأخبار ، نظر مرة أخرى ثمن لعبة تشارلز دارو – المونوبولي – وحق امتلاكها . في الساعة ١٩٣٠ صارت هذه اللعبة بيعا بالسعر الأعلى في الأمريكية . باع لعبة المونوبولي

[21] https://ar.wikipedia.org/wiki مونوبولي_(لعبة)

زيادة عن سبعة مائة وخمسون مليون ومد المستهلك في جمع العالم . لعبة المونوبولي لعبها الأولاد الرأسمالية والرجال البالغون في مكتب المطبخ أي مكتب الأكل والشرفة خلفة البيت وغرفة الجلوس والسرداب . لعبة المونوبولي جعلها دارو أن تنقذ باكر بروذرز من التفليس حين الكساد العظيم و تجعل تلك اللعبة دارو غنيا . لكن اللازم المذكور قبلها أن رائد هذه المونوبولي امراءة اسمها ليزي .

في السنة ١٩٠٤ قررت إليزابت ماجي لوحة اللعبة بعشرين غرفة و امتلاء بخطط القطار والحوائج والزاوية الخطرة أي دخل إلى السجن . تسمى لعبتها "لعبة مالك الأرض " . تجمع فلوس الإيجار من الثروة التي ارتفاع ثمنها وسار اللاعب تبعا لاتجاه إبرة الساعة طول الخطط المربع . هذا هو الرواية الأولى من اللعبة المشهورة من الأمريكية تسمى بالمونوبولي .

لا تجد تشارلز دارو اللعبة كلية بل يغير لعبة المونوبولي الأولى أن تصير النتائج التجاري التي تستطيع أن تلعبها في البيت . أحس دارو القوة التجارية فى هذه اللعبة وأخذ الخطواة لنقلها إلى حيز الوجود. وفي النهاية نجح دارو في احتكاره ثم وزعه باركر بروذرز.[٢٢]

---

[٢٢] نور عيني مجيد، *فعالية استخدام لعبة المونوبولي "Monopoli" لترقية كفاءة المفردات بمدرسة هداية المبتدئين المتوسطة الإسلامية بمالانج* (مالانج : جامعة مولانا مالك إبراهيم ، ٢٠١٦)، ص. ٢٤-٢٥

لعبة المونوبولي، هي اللعبة اللوحية الأشهر والأكثر مبيعا والتي علمت أجيالا من الأطفال شراء وبيع العقارات وتأجيرها بأثمان عالية إذا ما تحرك اللاعبون الأخرون عليها خطوات وفقا لنتيجة رمي النرد. لا شك أن مخترعة اللعبة "إليزابيث ماجي" كانت ستفضل أن تحبس نفسها في السجن إذا عاشت لتعرف النسخة المعدلة والملتوية من لعبتها. والتي تشجع اللاعبين على الاحتفال بالقيم النقيضة تماما لما كانت تدافع عنه.

كانت ماجي التي ولدت في عام ١٨٦٦ متمردة صريحة ضد معايير وسياسات عصرها، فقد كانت امرأة غير متزوجة في الأربعينيات من عمرها، مستقلة وفخورة بذلك، وقد عبرت عن ذلك عن طريق مجازفة دعائية؛ عندما وضعت إعلانا في إحدى الصحف عرضت فيه نفسها للبيع باعتبارها "مستعبدة أميركية شابة" لأعلى سعر يعرض. وكان هدفها -كما صدمت قراءها- هو إبراز مكانة المرأة في المجتمع، وقالت "نحن لسنا آلات؛ فالفتيات تملكن عقولا ورغبات وآمالا وطموحات."

وبالإضافة إلى مواجهة السياسة الجنسانية، قررت ماجي أن تحارب النظام الرأسمالي لملكية الأراضي والعقارات، لكنها لم تفعل ذلك هذه المرة عبر الدعاية، بل على شكل لعبة لوحية، كان مصدر إلهامها كتاب أعطاها إياه والدها السياسي المعادي للاحتكار جيمس ماجي، وهو كتاب لهنري جورج يحمل عنوان "التقدم والفقر ١٨٧٩"

وفيه قرأت عن قناعته بأن "كل البشر يملكون حق استخدام الأرض بوضوح مماثل لحقهم في تنفس الهواء، أي أنه حق منذ الولادة[٢٣]."

٣- لوح اللعبة المونوبولي

في لوح اللعبة هناك ٤٠ مساحة

في الزوايا الأربع هناك:

١)انطلق: حيث يبدأ جميع اللاعبين.

٢)موقف مجاني: حيث يسمح للاعبين الوقوف دون مقابل.

٣)السجن: حيث يتم سجن اللاعبين.

٤)إلى السجن: بحيث إذا وقف اللاعب هناك يتوجه إلى السجن.

وعلى طول الجوانب الأخرى هناك ٢٢ عقار وشركة للبيع ٤ محطات قطار وشركة مياه وشركة كهرباء.

٤- لعبة المونوبولي قبل وبعد تعديلات

[23] *https://www.aljazeera.net/midan/reality/community/*2018/2/21/-هل-تعرف-المونوبولي-تلعب-ماذا-تحمله-من di Akses tanggal 20 Januari 2021 jam 17.55

صورة ١

لوح اللعبة المونوبولي قبل التعديل

صورة ٢

لوح اللعبة المونوبولي بعد التعديل

صورة ٣

فلوش قبل التعديل

صورة ٤

فلوش قبل التعديل

الصورة ٥

بطاقة السوال وبطاقة الفرصة قبل التعديل

الصورة ٦

بطاقة السوال وبطاقة الفرصة بعد التعديل

الصورة ٧

قبل التعديل

سبورة	حقيبة
١ سبورة ٢٠	١ حقيبة ٣٠

الصورة ٨

بعد التعديل

٥- مزية و عيوب لعبة المونوبولي

في تطبيق طريقة اللعبة في اللعبة. فيما يلي مزايا استخدام طريقة اللعبة : (Ginnis 2008).

١- لإنشاء علاقة عمل مرنة بين الطلاب مع بعضهم البعض.

٢- كسر الجليد بين المعلم والطلاب.

٣- زيادة أو نقصان مستوى الطاقة.

٤- إعادة تركيز انتباه الطلاب.

من بعض نتائج الشرح أعلاه ، يمكن ملاحظة أنه من خلال أنشطة اللعب ، يصبح اهتمام الطلاب بالدروس أكثر تركيزًا ويزداد نشاط الطلاب. ومع ذلك ، هناك بعض السلبيات أو العيوب في طريقة اللعب ، ومنها:

١ - يحتاج الى وقتًا طويلاً لشرح قواعد اللعبة.

٢- يحتمل أن يتسبب في مشهد في الفصل.

٣- لا يمكن نقل جميع المواد.[٢٤]

٦- تعديل تصميم لوحة لعبة المونوبولي

[24]Anastasia Putri Virlianingtyas, *Penerapan Metode permainan dengan menggunakan media pembelajaran konvensiona Mnopoli* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2018) h. 17

اللعبة المونوبولي يصنع باستخدام الحاسوب يعني باستخدام البرنامج المشهور الطلاء(Coreldraw) . تحديد المفردات التي تصنع في هذه اللوحة يعني المدة عن أدوات المدرسية وأدوات الكتابة . خطوات التصميم :

١) فتح برنامج الطلاء (Coreldraw) في الحاسوب

٢) اصنع المرابع إلى جانب

٣) المرابع وإلى أسفل

٤) اصنع المرابع لسؤال و فرصة

٥) ضع الصورة المناسب بالموضوع إلى كل المرابع

٦) كل الصورة الأدوات المدرسية وأدوات الكتابة اكتب عدد الفلوس.

٧– نظام لعبة المونوبولي (Monopoli) بعد تعديلات

نظام لعبة المونوبولي :

١)تشرح المدرسة الاهداف من لعبة المونوبولي.

٢) تظهر المدرسة لوحة والفلوس والبطاقات لعبة المونولي.

٣) ضع لوحة لعبة المونولي على المكتب، ثم ضع بطاقات الاسئلة وبطاقة الفرص على لوحة لعبة المونولي.

٤) تقسم التلاميذ إلى أربع المجموعات (وفقت تعداد التلاميذ في الفصل).

٥) توزع المدرسة الفلوس والبيادق على كل مجموعات.

٦) تتحرك البيداق حسب الرقم المكتوب.

٧) تجب على التلاميذ أن تجيب الأسئلة في كل البطاقة.

٨) إذا لا تستطيع التلاميذ أن تجيب الأسئلة ، التلاميذ بحفظ ٣ كلمات من المفردات الأدوات المدرسية وأدوات الكتابة.

٩) إذا ذهب الطالب إلى السجن ، فإن العقوبة هي نفسها رقم ستة.

١٠) كل مجموعة حرة في شراء أو عدم شراء المعدات التي لم يتم شراؤها من قبل مجموعات أخرى.

١١) إذا أوقفت إحدى المجموعات المعدات التي تمتلكها بالفعل مجموعة أخرى ، فيجب على المجموعة الدفع وفقًا لعدد النقاط التي تمت كتابتها.

١٢) المجموعة التي نجحت في الإجابة على الأسئلة بشكل صحيح ، سيمنح المعلم ٢٠ نقطة.

١٣) الطلاب الذين لا يستطيعون الإجابة ، فهذا يعني أن الطالب مدين لبيت المال

١٤) الطالب الذي يحصل على أكثر عدد من النقاط هو الفائز.

١٦) والتلاميذ يحصلون أكثر الفلوس هو الفائزة.

ج- المبحث الثالث: المفردات

١- تعريف المفردات

المفردات هي أصغر وحدة لغوي حرة، وهذا التعريف يجعل الفرق واضحا بين الكلمة و المورفيم. فالمورفيم هو أصغر وحدة لغوية ذات معنى، وهو بذلك قد يكون حرا أو غير حرا وهذا يعنى أن الكلمة قد تكون مرفيما واحدا أو أكثر، مثال ذلك كلمة (معلم) التي تتكون من مورفيم واحد.و لكن، كلمة (المعلم) تتكون من مورفيمين هما ال + معلم. أما كلمة (المعلمون) تتكون من ثلاثة مورفيمات هي ال+معلم+ون. ولكل مورفيم من هذه المورفيمات الثلاثة معناه الخاص به.[٢٥]

[٢٥] محمد علي الخولي، *أساليب تدريس اللغة العربية*، (رياض : المملكة العربية السعودية، ١٩٨٩)، ص. ٧٩

تحتل المفردات اللغوية مكانة رئيسية في عملية تعلم اللغة. ويمكن القول بشكل عام كلما زادت الحصيلة اللغوية من المفردات لدى متعلم اللغة. كلما كان في ذالك أدعى إلى تمييزه لغويا، وقدرته على فهم اللغة وقدرته على تعبير عما يريد.[٢٦]

في تدريس المفردات للطلاب، وهناك العديد من الخطوات التي يجب النظر فيها من أجل تعلم العنصر ناجحا. في هذه الحالة قال اسماعيل صيني وعبد الله أنه يجب تعليم المفردات من خلال المراحل التالية:

١- من خلال الإشارة مباشرة إلى الكائن (المفردات) تدرس.

٢- من خلال تقديم مصغر للكائن (المفردات) التي يتم تدريسها.

٣- من خلال إعطاء صورة من المفردات التي تريد تعليمها.

٤- من خلال إظهار من المفردات ليتم نقلها.

٥- عن طريق إدخال المفردات التي تدرس في الجملة.

٦- من خلال إعطاء تعريف للمفردات معينة .[٢٧]

في تعلم المفردات فمن الأفضل أن تبدأ مع المفردات الأساسية التي لا يمكن تغييرها بسهولة، وكذلك مصطلح القرابة، وأسماء أجزاء الجسم، الضمائر، الأفعال الرئيسية

---

[٢٦] محمود بن عبد الله المحمود، *كيف تتعلم لغة ثانية* (الرياض : المملكة العربية السعودية، ٢٠١٣) ص. ٢٦

[27] Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang : UIN-Maliki Press, 2011), h. 123-125.

وبعض المفردات الأخرى التي هي سهلة التعلم. وتشمل الأساليب التي يمكن استخدامها في التعلم أساليب مباشرة، وأساليب تقليد وحفظ، وطريقة القراءة، طريقة غراماتيكا للترجمة، وطريقة التعلم باستخدام الوسائط التصويرية والمساعدات البصرية والتعلم مع الأغاني أو الغناء العربي.[٢٨]

٢- أهداف التعلم من المفردات

الغرض العام من تعليم المفردات اللغة العربية هو كما يلي[٢٩]:

١. معريفة المفردات الجديدة على التلاميذ أو الطلاب، وإما من جلال قراءة النص وكذالك فهم المسموع.
٢. تدريب التلميذ أو الطلاب لتكون قادرة على نطق المفردات بنطق صحيح، لأن النطق الصحيح هو يجعل ويفهم إلى كفاءة الكلام والقراءة بحسن وصحيح أيضا.
٣. فهم معنى المفردات إما الدلالات أو المعجمية، أو عند استخدامها في سياق جميلة معينة.

---

[٢٨] سيرا مسواري، استخدام وسيلة الكتاب المصور في تعليم المفردات العربية لدى تلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٢٣ دينداي، ميدان، ص. ٣٢

[٢٩] يونيتا سافطري، طرق اللعبة التعليمية في تعليم مفردات اللغة العربية، مكاسر، ٢٠٢٠، ص. ٣٣-٣٤

٤. قادرة على تقدير ووضع مفردات بالتعبير الشفهي (الكلام) والكتابة (الإنشائي) وفقا لسياقها الصحيح.

٣- أهمية تدريس المفردات

قد يختلف خبراء تعليم اللغات الثانية في معنى اللغة، وفي أهداف تعليمها. ومع ذلك فإنهم يتفقون على أن تعليم المفردات مطلب أساسي من مطلب تعليم اللغة الثانية وشرط من شروط إجابتها[٣٠].

[30] Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang : UIN-Maliki Press, 2011), h. 123-125

الفصل الثالث

منهج البحث

أ- منهج البحث

استخدامت الباحثة في هذا البحث منهج البحث والتطوير (Research & Development) وهي طريقة البحث المستخدمة للحصول على نتائج معين و تجريبية فعالة .[٣١]من أجل أن تكون قادرة على إنتاج منتجات معينة ، يتم استخدام البحوث التي تحتاج إلى تحليل بحيث استخدامها في المجتمع ، هناك حاجة إلى إجراء البحوث لاختبار مدى فعالية الإنتاج بحيث يكون البحث والتطوير طوليا أو تدريجيا.[٣٢]

ب- إجراءات البحث والتطوير

احتاجت الباحثة استعدادت كاملة والخطوات الدقيقة لتطوير الإنتاج، حتى يكون الإنتاج أنتاج فعالا، ووجدت الباحثة شكلا المناسبا و شاملا لتخطيط الوسيلة التعليمية منها: شكل الذي قام Borg and Gall ، وهذا الشكل يتنع الخطوات التالية[٣٣]:

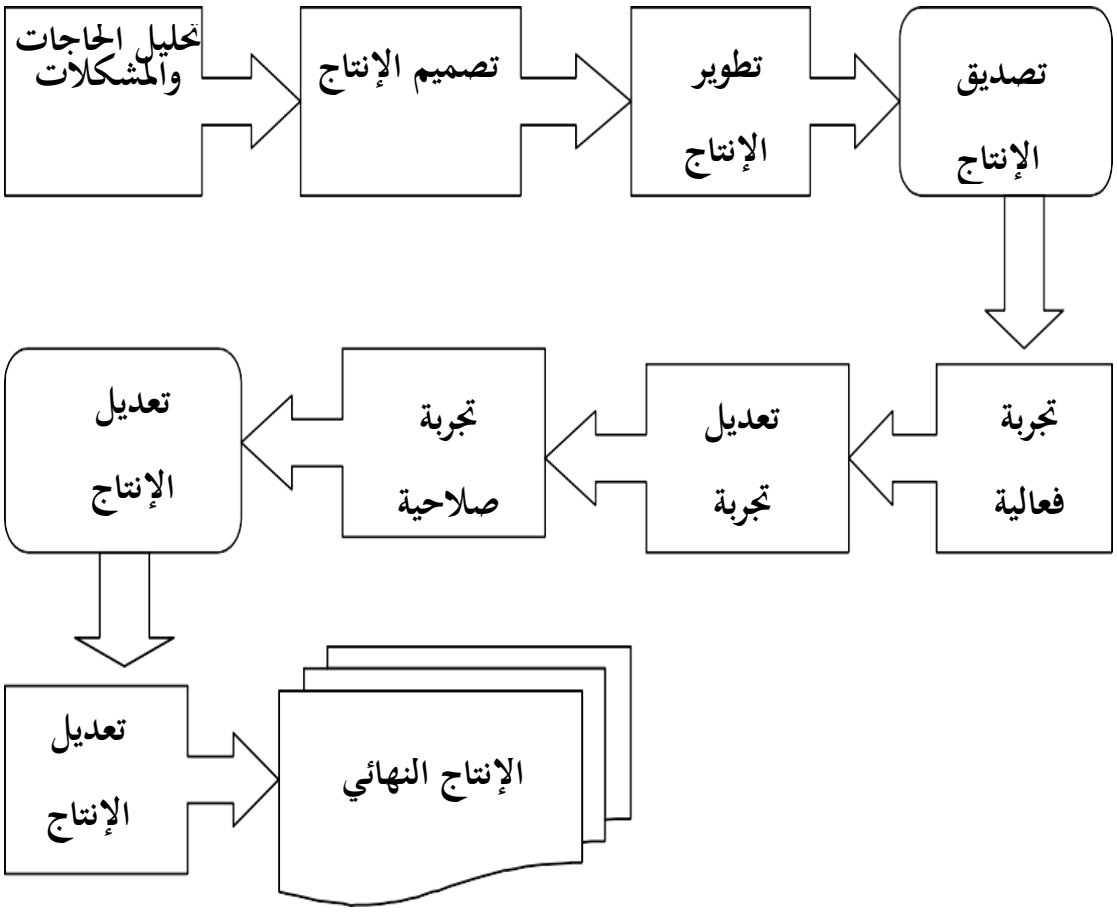
[31] Sugiono, *Metode Penelitian, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.297

[32] Ibid, h.297

[33] Borg, W.R. & Gall, *MD Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition (New York: Longman, 1989), h.775

١- تحليل الحاجات والمشكلات ٢- تصميم الإنتاج ٣- تطوير الإنتاج ٤- تصديق الإنتاج ٥- تعديل الإنتاج ٦- تجربة صلاحية ٧- تعديل تجربة الإنتاج ٨- تجربة فعالية ٩- تعديل الإنتاج ١٠- الإنتاج النهائي.

استخدامت الباحثة الخطوات في إجراءات هذا البحث والتطوير بشكل Borg and Gall خطواته كما يلي:[٣٤]



[34] Sugiono, *Metode Penelitian, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2005), h.298

ستشرح الباحثة إجراءات البحث والتطير شرحا كاملا كما يلي :

١- تحلل الحاجات والمشكلات

تبدأ الباحثة من حصيلة ملاحظة ومبدئية بوسيلة التعلمية المقابلة والإستبانة إلى مدرسة اللغة العربية ، ووجدت الباحثة الحجات والمشكلات ، جاجات هو كل شيئ من الحاجات في عملية الدراسية . ومشكلات هو إذا كان ظواهر في الواقعي مختلف أرجائها ، ونظرت الباحثة أن مشكلات التلاميذ في تعليم المفردات في MtsN 3 Aceh Tamiang يستطيع أن يحلها بتطوير الوسيلة التعليمية لعبة المونوبولي لترقية مهارة المفردات .

٢- تصميم الإنتاج

بعد أن تمت الباحثة من تحليل الحاجات والمشكلات ، فخطوه التلية هي تصميم الإنتاج ، في تطوير الوسيلة التعليمية بطاقة الصور والأغنية الترقية مهارة المفردات بالتطبيق على التلاميذ الفصل الاول .

٣- تطوير الإنتاج بعد أن تصميم الإنتاج وصلت الباحثة إلى تطوير الإنتاج .

٤- تصديق الإنتاج تصديق الإنتاج هو عملية التقويم أو التحكيم الإنتاج المعمم، أما الهدف منه المعرفة صلاحية استخدام الوسيلة التعليمية المطورة لتعليم المفردات

بالتطبيق على التلاميذ الفصل الاول في مدرسة السلام الإبتدائية الإسلامية مالانج . ويمكن أن يندي هذا التصديق بإخضار بعض الخبراء في مجال وسيلة التعليمية ، ثم طلبت الباحثة منهم التقويم وإعطاء المزايا والعيوب من الإنتاج أو يمكن أيضا أن تحقيق التصديق من خلال المناقشة بين الباحثة والخبراء .

٥- تعديل الإنتاج

التعديل هو التحسين . كانت الباحثة يقوم بتصحيح الإنتاج عن الأخطاء والنقائص الموجودة حسب التحكيم من الخبراء وارشاداشم .

٦- تجربة صلاحية

تجربة الإنتاج صلاحية أو يسمى بتجربة الأولى لهذا الإنتاج هي بتحكيم جودة استخدام هذا الإنتاج ، ثم قامت الباحثة بتجربته إلى تعلم اللغة العربية ، لمعرفة أرائه عن وسيلة التعليمية لعبة المونوبولي الترقية مهارة المفردات قبل تجريبها إلى التلاميذ الجامعي.

٧- تعديل الإنتاج

التعديل هو التحسين . كانت الباحثة يقوم بتصحيح الإنتاج عن الأخطاء والنقائص الموجودة حسب التحكيم من الخبراء و ارشاداتهم.

٨- تجربة فعالية

تجربة فعلية الميداني أو يسمى بتجربة الثانية هذا الإنتاج هي بتنشيئة اجتماعية لإنتاح وسيلة التعليمية لعبة المونوبولي لترقية مهارة المفردات التي قامت الباحثة بنفسها ، وقدمت الباحثة مباشرة إلى التلاميذ الفصل الاول في MTsN 3 Aceh Tamiang ، لقياس ما ماد فعالية هذه الوسيلة .

٩- تعديل تجريبة الإنتاج

مادام يوجد الأخطاء والنقائص الموجودة في هذ الإنتاج حسب التحكيم في MTsN 3 Aceh Tamiang وارشادهم . فإنه يحتاج إلى التعديل الإنتاج أو التحسين، حتى حصلت الباحثة إنتاجا إلى أحسن ألإنتاج.

١٠- الإنتاج النهائي

والخطوات الأخيرة هي حصيلة إنتاج النهائي أو الجماهيري من تطوير وسيلة التعليمية لعبة المونوبولي لترقية مهارة المفردات التي قامت الباحثة بنفسها ، وقدمت الباحثة مباشرة إلى التلاميذ الفصل الاول في MTsN 3 Aceh Tamiang.

ج- تجربة المنتج

الهدف من هذا التجريبية لمعرفة نتائج التلاميذ في تعليم المفردات باستخدام المنتج المطور ، كما ذكرت الباحثة فيما سبق إلى رفع فعالية وسيلة التعليمية لعبة المونوبولي.

١- تصميم التجربة

تتم مرحلة الاختبار مرتين ، بما في ذلك :

أ- المرحلة الأولى في النظرة والاقتراح من الخبير في تعليم اللغة العربية ، منهم خبير الوسيلة التعليمية وخبير اللغة الكتاب التعليمية وخبير تصميم الوسيلة التعليمية . جعلتهم الباحثة أساس لأصلاح و تصحيح وسيلة التعليمية بطاقة الصور للترقية مهارة المفردات .

ب- المرحلة الثانية هي التجربة الفردية من معلم اللغة العربية في الصف الاول من MTsN 3 Aceh Tamiang.

د- أفراد التجربة

إن القيام بالتجربة ألى أفراد التجربة ، وفيما يلي أفراد التجربة:

أ) النظرة والإقتراحات من الخبراء : إن الفاغل هنا هو خبير الوسيلة التعليمية وخبير اللغة الوسيلة التعليمية وخبير التصمصم الوسيلة التعليمية في تعليم المفردات.

ب) التجربة الفردية : إن الفاعل هنا هو معلم اللغة العربية في الصف الاوال من MTsN 3 Aceh Tamiang. وتجربة الميدانية هو التلاميد في الصف الاوال من من MTsN 3 Aceh Tamiang.

هـ- البيانات والمعلومات

أما البيانات ومعلومات في هذا البحث فيما يلي:

أ) البيانات الكيفية، وستشمل هذه البيانات على:

١) التعليقات والاقتراحات من الخبراء منهم خبير الوسيلة التعليمية وخبير اللغة الوسيلة التعليمية وخبير تصميم الوسيلة التعليمية، أعداد وسيلة التعليمية لعبة المونوبولي مهارة المفردات في MTsN 3 Aceh Tamiang المطورة .

٢) نتائج الملاحظة التي تشتمل على عملية تعليم المفردات في الصف الاول من MTsN 3 Aceh Tamiang والمقابلة إلى معلم تعليم المفردات، وكيف رأيهم عن إعداد وسيلة التعليمية لعبة المونوبولي مهارة المفردات في MTsN 3 Aceh Tamiang.

ب) البيانات الكمية ، وستشمل هذه البيانات على:

١) نتائج من إستبانة تصديق الخبراء إلى خبير الوسيلة التعليمية وخبير الكتاب الوسيلة التعليمية وخبير تصميم الوسيلة التعليمية في تعليم المفردات بلعبة المونوبولي الإستبانة.

٢) نتائج الإستبانة من معلم اللغة العربية في الصف الاول من MTsN 3 Aceh Tamiang.

٣) نتائج التعلم من التلاميذ الصف الاول في MTsN 3 Aceh Tamiang.

و- أدوات البحث

في هذه الدراسة، كانت الأداة المستجدمة عبارة عن استبيان. الاستبيان هو عدد من الأسئلة المكتوبة الموجهة إلى المستفتى للحصول على معلومات حول المجيب نفسه أو أشياء أخرى يعرفها المجيب.[٣٥]

تستخدم الباحثة الإستبانات لجميع البيانات المتعلقة بآراء الخبراء عن تطوير و استخدام وسائل تعليم المفردات على أساس بلعبة المونوبولي. والاستبانات أو الاتفتاء هو مجموعة من الأسئلة أو العبارات الموجهة التي تستخدم لمعرفة تأييد الشخص أو قبوله أو رده أو شعوره بموضوع ما أو الملادة المدروسة ، ميولهم أو اتجاهاتهم .[٣٦]

ز- تحليل البيانات

تحليل البيانات من الاستهانة للخبراء تقوم الباحثة بتحليل البيانات المحصول من إستبانة تصديق الخبراء. والخبراء من هذا الإنتاج هي خبير الوسيلة التعليمية وخبير اللغة الكتاب الوسيلة التعليمية وخبير التصميم اللغة العربية. واستخدم الباحثة في هذه

[35] Suharsimi Arikunto. *Prosedur Peneltian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.194

الإستمائة مقايس اليكوت *(Skala Likert)* في صورة القائمة (*Check List*) ، ويكون الإستبانة المغلقة بأربعة درجات في التقويم . أما المعايير لكل الدرجة فهي[٣٧]:

الدرجة	البيانات
١	جيد جدا
٢	جيد
٣	مقبول
٤	ضعيف
٥	مردود

ح- أدوات جمع البيانات

تم عمل استبيانات في ثلاث مجموعات تم استخدامها لتقييم وسائل التعلم المتقدمة ، وهي:

(١) أدوات اختبار الجدوى لخبراء الإعلام ،

(٢) أدوات اختبار جدوى الوسائط الخبراء المواد و

[37] Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.94.

(٣) أدوات اختبار المستخدم للطلاب .[٣٨]

١- التحقق من صحة خبراء المواد والخبراء الإعلاميين

يستخدم التحقق من الصحة للإشارة إلى مستوى صلاحية الوسائط . في هذه الدراسة ، تم استخدام استبيانين للتقييم للتحقق من صحة وسائل الإعلام التي تم إنشاؤها ، وهي استبيان الخبراء المواد واستبيان الخبراء وسائل الإعلام . يمكن رؤية شبكة الأدوات في الجدول التالي .[٣٩]

[38] Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002, h.2

[٣٩] وير اريف، *تطوير وسيلة التعليم "الكتاب المجسم اللغة العربية " في تعليم المفردات ب SMAN 1 Langsa* Proposal Skripsi tidak diterbitkan,(Langsa: Program Sarjana IAIN Langsa, 2018), h. 29-33

الجدول ١

شبكة أدوات خبير المواد

رقم	مؤشر	عدد العناصر
١	ملء المواد وفقا ل SK و KD	١
٢	محتوى المواد سهل الفهم	١
٣	ملء المواد وفقا لهذا المفهوم	١
٤	المواد الفعلية	١
٥	تغظية المواد	١
٦	تعليمات استخدام الوسائل واضحة	١
٧	تقديم المواد وفقا لخصائص الطالب	١
٨	تقديم مواد مثيرة للاهتمام	١
٩	التعلم المثير للاهتمام للطلاب	١
١٠	جودة تسليم المواد	١
١١	يمكن استخدام الوسائط للأفراد أو المجموعات	١
	مجموع المبلغ	١١

الجدوال ٢

شبكة الأدوات الخاصة بخبراء الإعلام

رقم	مؤشر	عدد العناصر
١	تكوين وتخطيط الكتابة على غلاف متوازن	١
٢	الون العنوان مع تطابقات الخلفية	١
٣	حجم ورقة الطباعة هو الصحيح	١
٤	حجم ونوع الحروف المستخدمة مناسبة	١
٥	الحروف المستخدمة واضحة وسهلة القراءة	١
٦	لون الخط مع الخلفية الصحيحة	١
٧	اختبار اللون وفقا لخصائص الطالب	١
٨	اختيار الألوان الجذابة	١
٩	صور عالية الجودة	١
١٠	الصورة الأنيقة	١
١١	الصور يمكن أن تساعد الطلاب على فهم المواد	١
١٢	وسائل الإعلام مثيرة للاهتمام	١

١٣	وسائل الإعلام ذات صلة بالمواد التي تعلمها الطلاب	١
١٤	جودة المواد المستخدامة لصنع وسائط مونوبولي	١
	مجموع المبالغ	١٤

٢- استبيان الاستجابات الطلاب

تستخدم استبيانات الطلاب الاستبيان للحصول على بيانات حول استجابات الطلاب إلى مكونات وأنشطة التعلم . إنها تقنية لمعرفة استجابات الطلاب من خلال توزيع الاستبيانات على كل طالب . يطلب من الطلاب الاستجابة عن طريق تقدم إشارة إلى الإجابة المقدمة من الباحث. يمكن رؤية شبكة الأدوات في الجدول أدناه .

الجدول ٣

استبيان استجابة الطالب

رقم	مكون التقييم	الجوانب الملاحظة
١	جودة الوسائط	سهلة الاستخدام وسائل الاعلام
٢		يمكن استخدام الوسائط بشكل مستقل
٣		يجعل تدريب المشكلة من السهل فهم المادة
٤		التعليمات للتعامل مع المشكلة واضحة
٥	جودة المواد	المواد سهلة الفهم
٢		عرض مواد مثيرة للاهتمام
٧		استخدام اللغة
٨		زيادة التحفيز التعلم
٩	الجودة الغية	تعليمات واضحة للاستخدام
١٠		اختيار الحروف
١١		ملاءمة اللون
١٢		عرض صور جذابة

ط- أوصل جمع البيانات

تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تقنية التحليل الوصفي . وشملت البيانات التي تم تحليلها بيانات جدوى وسائل الإعلام من خبراء الإعلام وخبراء المواد والاستجابات من الطلاب كمواضيع الاختبار. سيتم وصف خطوة التحليل على النحو التالي.

١- قم بحساب متوسط بمجموع النقاط لكل مكون باستخدام الصيغة التالي :

صيغة:

$Xi = \sum x : n$

ملاحظات :

Xi = متوسط النقاط

$\sum x$= عدد الدرجات

n = عدد من المقيمين

٢- قم بحساب متوسط مجموع النقاط لكل مكون

٣- غير متوسط النقاط إلى شكل نوعي[٤٠]

[40] Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010),h. 238

الجدول ٤

تحويا البيانات نوعية على مقياس من ٥

فئة	متوسط نطاق النقاط	متوسط النقاط
جيد جدا	٤,٢>	X>Mi +1,8 SBi
خير	$> 3,4 - 4,2$	$Mi+0,6Sbi < X \leq Mi + 1,8\ SBi$
كاف	$> 2,6 - 3,4$	$Mi- 0,6\ SBi <X\leq Mi + 0,6\ SBi$
أقل	> 1,8-2,6	$Mi - 1,8< X \leq Mi +0,6\ SBi$
اقل جدا	$\leq 1,8$	$X\leq Mi - 1,8\ SBi$

ملاحظات :

X = النتيجة الفعلية (درجة تحقيق)

Mi= متوسط النتيجة المثالي

(٢/١) (أعلى درجة مثالية + أدنى درجة مثالية)

SBi= الانحراف المعياري المثالي

(٢/١) (أعلى درجة مثالية + أدنى درجة مثالية)

يمكن القول أن المنتج الذي تم تطويره يستحق استخدامه كوسيط للتعلم إذا تم تضمين نتائج تقييم التجربة الميدانية الدنيا في معايير جيدة .

الفصل الرابع

الدراسة الميدانية

أ– لمحة عن MtsN 3 Aceh Tamiang

١– تاريخ موجز ل MtsN 3 Aceh Tamiang

تأسست المدرسة الثانوية الحكومية ٣ آتشيه في ١٤ مايو ١٩٩٣ د/و.أ/م.ت.س/٩٣ بمرسوم تصريح التشغيل قرار وزير الشؤون الدينية رقم ١٠٧ عام ١٩٩٧. كان تاريخ مرسوم تصريح التشغيل في ١٧ مارس ١٩٩٧. تقع المدرسة في شارع ألور جامبو، كالوي، تاميانغ هولو، آتشيه تاميانغ، أتشيه. ورقم التعريف الوطني لهذه المدرسة هو ١٠١١٤١٢٦ ورقم إحصاءات المدرسة هو ١٢١١١١١٦٠٠٠٣.

التعليم في تطوير منهج المدرسة الثانوية الحكومية ٣ بآتشيه تاميانغ إلى معايير التعليم الوطنية لضمان تحقيق أهداف التعليم الوطنية. تشمل معايير التعليم الوطنية معايير المحتويات والعمليات وكفاءات الخريجين والمعلمين وموظفي التعليم والبنية التحتية والإدارة والتمويل ومعايير التقييم التعليمي. لذلك، تم تنظيم هذا المنهج للسماح بتعديل البرامج التعليمية للاحتياجات والإمكانيات في المدرسة الثانوية الحكومية ٣ آتشيه تاميانغ.

كانت أنشطة تطوير الأنشطة اللامنهجية التي يسهلها أو يوجهها المستشارون أو معلمو الدروس أو موظفو التعليم الذين لديهم قدرات في الأنشطة اللامنهجية التي وافقت عليها المدرسة.

يعد تعلم التعليم البيئي في المدرسة الثانوية الحكومية ٣ آتشيه تاميانغ مدمجا في جميع المواد أمرا ضروريا لإنتاج أجيال مستقبلية تتسم بالذكاء والمهارة والودية والاهتمام والثقافة بيئيا من أجل التنمية المستدامة في المدرسة الثانوية الحكومية ٣ آتشيه تاميانغ، مع الإشارة إلى برنامج أديوياتا الذي أعلنته الحكومة منذ عام ٢٠٠٦ وأصبح برنامجا وطنيا في عام ٢٠٠٧ ب. تهدف أهداف التعليم البيئي في المدرسة الثانوية الحكومية ٣ آتشيه تاميانغ ليكون الطلاب:

١- يفهمون البيئة كوحدة مرتبطة بين المكونات في نظامها البيئي.

٢- لديهم وعي بأهمية البيئة لحياة الإنسان من خلال اتخاذ إجراءات صديقة للبيئة والاهتمام بالحياة اليومية من خلال تطوير برنامج أديوياتا.

٣- لديهم المهارات الحياتية من خلال معالجة البيئة واستخدامها كمصدر للحياة من خلال الاهتمام بالأخلاقيات البيئية دون التسبب في أضرار بيئية.

٤- لديهم رؤية عالمية حول البيئة من خلال العمل محليا في محاولة الحفاظ على البيئة من أجل البقاء في الحياة.

٥- يخلقون بيئة مدرسة باردة وجميلة ومريحة وخالية من التلوث.

من أنشطة التعود الذي يعمل كمهارة هو معيار مهارات العبودية والأخلاق الكريمة.

تم تنفيذ هذا النشاط بناء على الرسالة التعميمية:

ك.و.١/١٣,٤/هـ.ك.٠٠,٨/٢٠١٢/١٩٢٥ بشأن العبودية والأخلاق الكريمة. وقد تم تنفيذ هذا النشاط في بداية الدرس كل يوم، وهو معيار الكفاءة في العبودية والأخلاق الكريمة. يشمل هذا النشاط مهارات القرآن والحديث والعقيدة والأخلاق والفقه الذكر والدعاء، حيث ورد في الرسالة التعميمية أن توجيهات مهارات العبودية والأخلاق الكريمة يتم تنفيذها مرة واحدة على الأقل في الأسبوع، يتم استخدامها كمحتوى محلي أو إعطاء وقت خاص. للمدرسة الثانوية الحكومية ٣ آتشيه تاميانغ هاري.

الجدول ٥

المدارس الذين خدموا في MtsN 3 Aceh Tamiang حتى الان

رقم	اسم	لقب
١	دروان	S.Ag.
٢	زريني	S.Ag.
٣	ارياني	Dra.
٤	مروية	S.Ag.
٥	ضرمة	S.Pd.I
٦	سفرتي	Dra.
٧	مرينا	S.Pd.I
٨	سري سرياني	S.Pd.I
٩	لناواتي	S.Pd.
١٠	سربيان	S.Pd.
١١	رستنا ننسه	S.Pd.I
١٢	ديان الفيانا	S.S

١٣	دسيانا	S.Hum,S.Pd.I
١٤	ستي زينة	S.Pd.
١٥	جلالدين	S.Ag.
١٦	محمد صلح	S.Pd.
١٧	محترم	S.Pd.
١٨	انيتا	S.Pd.
١٩	سفرة	S.Pd.
٢٠	سوسنتي	S.Pd.
٢١	بوفيدا رحمياني	S.Pd.
٢٢	نيتا الزا	S.Pd.
٢٣	احمد فرقان	S.Pd.
٢٤	ديسي روليتا	S.Pd.
٢٥	شهرزل	S.Pd.I
٢٦	يكا لستاري	S.Pd.
٢٧	زيني دهلن	S.Ag.

٢٨	سوجيواتي	S.Pd.
٢٩	سولينتي	S.Pd.

٢- الرؤية : تحقيق الطلاب الأذكياء والمنافسين والمتميزين في العلوم والتكنولوجيا والإيمان والتقوى ويتخلقون بالأخلاق الكريمة المبنية على التعاليم الإسلامية.

٣- المهمة :

أ- إجراء التعلم بانتظام وباستمرار.

ب- تحفيز الطلاب على معرفة أنفسهم ومعرفة الله كالخالق.

ت- تنمية الإبداع والجدية من أجل تحقيق الانضباط العالي.

ث- تحسين أنشطة التعليم والتعلم، وتناغم العلاقات بين المعلمين والعاملين في مجال التعليم والطلاب.

ج- إنتاج الطلاب الأذكياء، والمؤمنين، وذووا العلوم، ويعملون الصالحات ويتخلقون بالأخلاق الكريمة.

ح- إنشاء العلاقات التعاونية بين مسؤولي المدرسة وأولياء الطلاب والمجتمع المحيط وتحسينها.

٤ – أهداف

في عام ٢٠١٢–٢٠٢٠ ، تسعى المدرسة الثانوية الحكومية الثالثة بأجيه تاميانج هولو في ريجينسي أجيه تاميانج إلى تحقيق الأهداف التالية:

أ– الأهداف العامة

هي الرغبة في إنتاج البشر المؤمنين، والمتقين، والمتخلقين بالأخلاق الكريمة، والمستقلين، والأقوياء، والأذكياء، والمبدعين، والماهرين، والمنضبطين، والمسؤولين، والمنتجين، وأصحاء جسديا وباطنيا، ولديهم روح وطنية، وحب الوطن، والتكافل الاجتماع، الوعي بتاريخ الشعب، واحترام الأبطال، ويتجهون نحو المستقبل.

ب– الأهداف الخاصة

الأهداف التي يجب تحقيقها في المدرسة الثانوية الحكومية الثالثة بأجيه تاميانج هولو في ريجينسي أجيه تاميانج هي وصف لرؤية المدرسة ومهمتها بحيث تكون تواصلية ويمكن قياسها على النحو التالي:

ج– التميز في الأنشطة الدينية والعناية بالمدرسة.

د– التميز في الحصول على نتيجة الامتحان النهائي الوطني.

هـ– التميز في المنافسة للالتحاق بمستوى المدرسة العالية الحكومية.

و- التميز في تطبيق العلوم والتكنولوجيا، وخاصة في مجالات الدين والعلوم والرياضيات.

ز- التميز في مسابقات الأنشطة اللامنهجية أي في والرياضة، والفنون، و جمعية الصليب الأحمر للشباب، ورافعي العلم، والكشافة.

ح- التميز في نظافة المدارس وتخضيرها.

ط- وذو طابع إسلامي.

ب- عرض ومناقشة نتائج الدراسة

ويتم تطوير وسائل الإعلام في عدة خطوات . الخطوة الأولى هي إبداء ملاحظات في MtsN 3 Aceh Tamiang والتي أجريت في أكتوبير ٢٠٢١ لتحليل المشكلات في التعلم المواضيعي . تُعد نتائج هذه الملاحظات بمثابة أساس تطبيق تعديل لعبة مونوبولي(Monopoli). لمعرفة مستوى جدوى أو جودة لعبة مونوبولي(Monopoli)، استخدم الباحثة أداة في شكل استبيان . تم تقديم الاستبيانات إلى ثلاثة ، وهي استبيانات محاضرين خبراء ماديين ، واستبيانات لمحاضرين خبراء إعلاميين واستبيانات للطلاب. من الاستبيان تم الحصول على البيانات النوعية والكمية ، البيانات النوعية في شكل معايير تقييم جيد جدا ، جيد ، جيد بما يكفي ، ضعيف ، ضعيف جدا . يتم

الحصول على البيانات الكمية عن طريق حساب متوسط درجة كل معيار . من خلال معالجة البيانات ، يمكن رؤية مستوى صلاحية مونوبولي(Monopoli) استنادا إلى تقييم محاضري الخبراء الماديين ومحاضري خبراء الوسائط وردود الطلاب.

بناء على نتائج الملاحظات التي أبداها الباحثة، من المعروف أن الطلاب في الفصل VII-A يصعب عليهم تعلم اللغة العربية. يؤثر على عملية التعلم لتكون غير مواتية . أثناء عملية تعلم اللغة العربية ، يستخدم المعلم الكتب الدراسية فقط . قلة تعلم اللغة العربية في المدارس . ذلك لأن المعلم يعتمد فقط على الكتاب المدرسي . رغم أن وجود الكتب المدرسية لا يدعم الطلاب في تعلم اللغة العربية . لذلك ، يجب أن يكون هناك وسائط تفاعلية على شكل لعبة ، واحدة منها هي لعبة المونوبولي . لعبة يعرض المواد بمظهر جذاب. وصف نتائج دراسة التنمية :

١- التخطيط الإعلامي

أ- اختيار الحروف

هناك عدة أنواع من الوسائل المستخدمة في لعبة المونوبولي والعربية التقليدية و Times New Roman. التكيف مع احتياجات الطلاب حتى يتمكن الطلاب من قراءته بسهولة . بالإضافة إلى الخطوط ، يتم ضبط اختيار لون الخط أيضا على لون الخلفية بحيث يمكن قراءة الحروف بوضوح.

ب- استخدام الصور

الصور المستخدمة هي الصور التي التقطت من الإنترنت . تنسيق الصورة المستخدمة هو jpg و png.

ج- اختيار اللون

اختيار الألوان له تأثير على جاذبية الوسائط. يختلف لون الخلفية في كل صفحة ويتم ضبطه على النسق لكل صفحة . يتم اختيار الألوان أيضا بحيث تكون الوسائط ممتعة للطلاب. بشكل عام ، طلاب الفئة VII-A يحبون الألوان الزاهية . بالإضافة إلى الألوان الأساسية ، يستخدم الباحثة أيضا مجموعات الألوان بحيث تبدو الوسائط جذابة.

ج- تحليل وتفسير نتائج الدراسة

١- التحقق من صحة لعبة المونوبولي

بعد انتهاء الوسائط ، تكون الخطوة التالية هي التحقق من صحة المحاضرين الخبراء في مجال الإعلام والمحاضرين الخبراء في المواد . يتم التحقق من صحة الوسائط في عدة مراحل والتي يمكن وصفها على النحو التالي :

أ- بيانات التحقق من صحة الوسائط

محاضر خبير المواد لديه دور لتقديم تقييم وسائل الإعلام من حيث المحتوى المادي وجوانب التعلم . المحاضرون الذين أصبحوا خبراء في المواد هي الأستاذة فوجي أستوتي الماجستير، محاضر في تعليم اللغة العربية .

تم إجراء المصادقة الاولى على محاضر خبير الوسائط ، الأستاذة فوجي أستوتي الماجستير ، ماجستير في الطب ، في ١٢ نوفمبر ٢٠٢١ في الجامعة . يمكن رؤية نتائج المرحلة الأولى من التحقق من الصحة في الجدول على النحو التالي :

الجدول ٦

البيانات من التحقق من صحة خبير الوسائط

رقم	مؤشر	نتيجة	معلومات
١	تكوين وتخطيط الكتابة على غلاف متوازن	٣	مقبول
٢	الون العنوان مع تطابقات الخلفية	٣	مقبول
٣	حجم ورقة الطباعة هو الصحيح	٣	مقبول
٤	حجم ونوع الحروف المستخدمة مناسبة	٤	جيد

٥	الحروف المستخدمة واضحة وسهلة القراءة	٤	جيد
٦	لون الخط مع الخلفية الصحيحة	٤	جيد
٧	اختبار اللون وفقا لخصائص الطالب	٥	جيد جدا
٨	اختيار الألوان الجذابة	٥	جيد جدا
٩	صور عالية الجودة	٤	جيد
١٠	الصورة الأنيقة	٤	جيد
١١	الصور يمكن أن تساعد الطلاب على فهم المواد	٤	جيد
١٢	وسائل الإعلام مثيرة للاهتمام	٤	جيد
١٣	وسائل الإعلام ذات صلة بالمواد التي تعلمها الطلاب	٣	مقبول
١٤	جودة المواد المستخدامة لصنع وسائط مونوبولي	٣	مقبول

حصلت نتائج تقييم خبير الوسائط في المرحلة الأولى على درجة ٥٣ بمعدل ٨١،٤ استنادا إلى الإرشادات الخاصة بتحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية ، يتم تضمين تطوير لعبة المونوبولي في الفئة جيد . في هذه المرحلة لا تزال هناك بعض الأجزاء التي تحتاج إلى مراجعة مرة أخرى .

تم إجراء المصادقة الثانية على محاضر خبير الوسائط ، الأستاذة فوجي أستوتي الماجستير ، ماجستير في الطب ، في ١٦ نوفمبر ٢٠٢١ في الجامعة . يمكن رؤية نتائج المرحلة الثان من التحقق من الصحة في الجدول على النحو التالي :

الجدول ٧

بيانات من التحقق من صحة خبير الوسائط

رقم	مؤشر	نتيجة	معلومات
١	تكوين وتخطيط الكتابة على غلاف متوازن	٤	جيد
٢	الون العنوان مع تطابقات الخلفية	٤	جيد
٣	حجم ورقة الطباعة هو الصحيح	٥	جيد جدا
٤	حجم ونوع الحروف المستخدمة مناسبة	٥	جيد جدا
٥	الحروف المستخدمة واضحة وسهلة القراءة	٥	جيد جدا
٦	لون الخط مع الخلفية الصحيحة	٥	جيد جدا
٧	اختبار اللون وفقا لخصائص الطالب	٥	جيد جدا
٨	اختيار الألوان الجذابة	٥	جيد جدا
٩	صور عالية الجودة	٤	جيد

١٠	الصورة الأنيقة	٤	جيد
١١	الصور يمكن أن تساعد الطلاب على فهم المواد	٤	جيد
١٢	وسائل الإعلام مثيرة للاهتمام	٥	جيد جدا
١٣	وسائل الإعلام ذات صلة بالمواد التي تعلمها الطلاب	٥	جيد جدا
١٤	جودة المواد المستخدامة لصنع وسائط مونوبولي	٥	جيد جدا

حصلت نتائج تقييم خبير المواد في المرحلة الأولى على درجة ٥٩ بمعدل ٩،٥ استنادا إلى الإرشادات الخاصة بتحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية ، يتم تضمين تطوير لعبة المونوبولي في الفئة الكافية . في هذه المرحلة جيد جدا.

ب- التحقق من صحة البيانات لوسائل الإعلام الخبراء يلعب

المحاضرون المتخصصون في بحال الإعلام دورا في تقديم تقييم الإعلام من حيث الاستخدام التقني والإعلامي في التعلم . المحاضرة الذين أصبح خبراء في المواد هي الأستاذة رحمة النساء الماجستير محاضرة في تعليم اللغة العربية . تم التحقق من صحة محاضرة خبير إعلامي هو الأستاذة رحمة النساء الماجستير الذي تم عقده في ١٢ نوفمبر

٢٠٢١ في قاعة المحاضرين في الجامعة . يمكن رؤية نتائج من التحقق من الصحة الجدول على النحو التالي:

الجدول ٨

بيانات من التحقق من صحة المواد

رقم	مؤشر	نتيجة	معلومات
١	ملء المواد وفقا ل SK و KD	٤	جيد
٢	محتوى المواد سهل الفهم	٤	جيد
٣	ملء المواد وفقا لهذا المفهوم	٤	جيد
٤	المواد الفعلية	٤	جيد
٥	تغظية المواد	٤	جيد
٦	تعليمات استخدام الوسائل واضحة	٥	جيد جدا
٧	تقديم المواد وفقا لخصائص الطالب	٤	جيد
٨	تقديم مواد مثيرة للاهتمام	٤	جيد
٩	التعلم المثير للاهتمام للطلاب	٤	جيد
١٠	جودة تسليم المواد	٤	جيد

١١	يمكن استخدام الوسائط للأفراد أو المجموعات	٥	جيد جدا

حصلت نتائج تقييم خبير المواد في المرحلة الأولى على درجة ٤٢ بمعدل ٨،٣ استنادا إلى الإرشادات الخاصة بتحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية ، يتم تضمين تطوير لعبة المونوبولي في الفئة الكافية . في هذه المرحلة جيد جدا.

٢- تنفيذ الاختبار الميداني

أ- التجربة والخطأ : ٣ طلاب

أجريت التجربة المحدودة في ١٩ نوفمبر ٢٠٢١ ، وكان عدد المشاركين ٣ طلاب ، تتكون من ٣ نساء اسمهم : ANJ, MT, RS , يمكن رؤية نتائج التجربة المحدودة في الجدول التالي :

الجدول ٩

بيانات من نتائج التجارب الفردية

رقم	معايير	المستطلعين			متوسط	معلومات
		١	٢	٣		
١	أنا استخدام الوسائط بسهولة	٥	٥	٤	٦،٤	جيد جدا

٢	يمكنني استخدام الوسائط بشكل مستقل	٤	٤	٤	٤	خير
٣	أنا أفهم المواد على وسائل الإعلام بسهولة	٥	٥	٥	٥	جيد جدا
٤	المواد على وسائل الإعلام مثيرة للاهتمام	٥	٥	٤	٦،٤	جيد جدا
٥	لقد جعلني الإعلام روح التعليم	٤	٥	٤	٣،٤	جيد جدا
٦	الحروف التي أستخدمها سهلة القراءة	٤	٥	٤	٣،٤	جيد جدا
٧	اللون على وسائل الإعلام المثيرة للاهتمام	٥	٥	٥	٥	جيد جدا
٨	استخدام وسائل التعلم تأثيرًا كبيرًا للغاية في تلقي الدروس	٥	٥	٤	٦،٤	جيد جدا

	العربية					
٩	أنا أكثر حماسًا لمتابعة الدروس العربية باستخدام وسائط التعلم	٤	٥	٥	٦،٤	جيد جدا
	عدد				٤١	
	متوسط				٥،٤	جيد جدا

نتائج التجارب الفردية، بلغ عدد الدرجات التي تم الحصول عليها ٤١ بمتوسط ٤،٥ . استنادا إلى الإرشادات الخاصة بتحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية ، يتم تضمين وسائط لعبة المونوبولي في الفئة الممتازة . عندما وسائط لعبة المونوبولي ، فإنهم يبدون سعداء ومهتمين باستخدام وسائط لعبة المونوبولي.

ب- الترجبة والخطأ : ٦ طلاب أجريت التجربة المحدودة ١٩ نوفمبر ٢٠٢١ ، وكان عدد المشاركين ٦ طلاب يتكون من ٦ رجال و نساء. نيابة عن :IAR, SF, NA, DW, PS, Di يمكن رؤية نتائج التجارب المحدودة في الجدول أدناه .

الجدول ١٠

نتائج البيانات التجربية هي ٦ طلاب

رقم	معايير	عدد الدرجات	متوسط	معلومات
١	أنا استخدام الوسائط بسهولة	٢٩	٨،٤	جيد جدا
٢	يمكنني استخدام الوسائط بشكل مستقل	٢٥	١،٤	جيد جدا
٣	أنا أفهم المواد على وسائل الإعلام بسهولة	٢٨	٦،٤	جيد جدا
٤	المواد على وسائل الإعلام مثيرة للاهتمام	٢٩	٨،٤	جيد جدا
٥	لقد جعلني الإعلام روح التعليم	٢٩	٨،٤	جيد جدا
٦	الحروف التي أستخدمها سهلة القراءة	٢٩	٨،٤	جيد جدا

٧	اللون على وسائل الإعلام المثيرة للاهتمام	٢٩	٨،٤	جيد جدا
٨	استخدام وسائل التعلم تأثيرًا كبيرًا للغاية في تلقي الدروس العربية	٢٩	٨،٤	جيد جدا
٩	أنا أكثر حماسًا لمتابعة الدروس العربية باستخدام وسائط التع٨لم	٢٨	٦،٤	جيد جدا
	عدد		١،٨٢	
	متوسط		١،٩	جيد جدا

بناء على نتائج الجدول التجريبي المحدود أعلاه ، بلغ عدد الدرجات التي تم هذه الحصول عليها ١،٨٢ بمتوسط ١،٩ . زادت النتائج التي تم الحصول عليها في المرحلة مقارنة بنتائج التجارب الفردية ، حيث يتم تضمين لعبة المونوبولي في الفئة الممتازة .

في هذه المرحلة ، يطلب من الطلاب استخدام الوسائط ثم تقديم استبيان لتقييم الوسائط التي يتم تطويرها . عندما يتم منح الطلاب الفرصة لرؤية واستخدام الوسائط ، يلاحظ الباحث المشاركين ، فإنهم يبدون سعداء ومهتمين باستخدام لعبة المونوبولي.

ج ـ اختبار التنفيذ الشامل

تم إجراء اختبار التنفيذ في ١٦ نوفمبر ٢٠٢١ وكان عدد المشاركين ٢١ طالبا يتألفون من ١٠ رجال و ١١ امرأة . يمكن رؤية نتائج اختبار التنفيذ في الجدول التالي .

الجدوال ١١

بيانات واسعة من نتائج التجربية

رقم	معايير	عدد الدرجات	متوسط	معلومات
١	أنا استخدام الوسائط بسهولة	٨١	٩	جيد جدا
٢	يمكنني استخدام الوسائط بشكل مستقل	٧٨	٨،٦	جيد جدا
٣	أنا أفهم المواد على وسائل الإعلام بسهولة	٨٣	٩،٢	جيد جدا

٤	المواد على وسائل الإعلام مثيرة للاهتمام	٨٢	٩،١	جيد جدا
٥	لقد جعلني الإعلام روح التعليم	٨١	٩	جيد جدا
٦	الحروف التي أستخدمها سهلة القراءة	٨٠	٨،٨	جيد جدا
٧	اللون على وسائل الإعلام المثيرة للاهتمام	٨٦	٩،٥	جيد جدا
٨	استخدام وسائل التعلم تأثيرًا كبيرًا للغاية في تلقي الدروس العربية	٦٧	٧،٤	جيدجدا
٩	أنا أكثر حماسًا لمتابعة الدروس العربية باستخدام وسائط التعلم	٨٦	٩،٥	جيد جدا

	عدد	٨٠،١	
	متوسط	٨،٩	جيد جدا

بناء على جدول نتائج التجارب الشاملة ، وصل عدد النتائج التي تم الحصول عليها إلى ٨٠،١ بمتوسط ٨،٩ . استنادا إلى الإرشادات الخاصة بتحويل البيانات الكمية إلى البيانات النوعية ، يتم تضمين وسائط الكتاب المجسم في الفئة الجيدة . في وقت اختبار التطبيق الشامل ، استخدم الباحثون لعبة المونوبولي المطورة لشرح للطلاب ومن ثم تم منح الطلاب الفرصة لرؤية واستخدام الوسائط مباشرة . الطلاب الفرصة لاستخدام لعبة المونوبولي ، فإن الطلاب عندما يتم منح يبدون متحمسين . لعبة المونوبولي بلعربية هذه جيدة جدًا للتطبيق في المدرسة ، ولكن على مقياس من ٣ إلى ١٥ طالبًا ، لأن أكثر من أن الفئة أصبحت غير خاضعة للمراقبة وضوضاء. الطلاب أيضًا في بعض الأحيان لا يزالون في حيرة من أمرهم من معنى اللغة العربية بشكل أحادي ، لأنهم ليسوا على وشك اللعب باللغة العربية ، ولكن بعد ٢ أو ٣ مرات ، يتفهم الطلاب ببطء. والإيجابي هو أنه بالرغم من ذلك يمثل ضجيجًا ضئيلًا ، فعندما يتم توفير المواد النهائية

للطلاب لمونوبولي ، لا يحصل الطلبة فقط على درجات عالية ، ولكن يمكن للطلاب الصغار أيضًا الاستفادة منها.

ج- مراجعة المنتج

١- خبير المواد المنقحة بواسطة أستاذة فوجي أستوتي الماجستير

تم حذف كلمة "المونوبولي/ Monopoli"

صورة ١

تغطية قبل المراجعة

صورة ٢

تغطية بعد تنقيحها

٢- مراجعة خبراء الإعلام بقلم استاذة رحمة النساء الماجستير

تم حذف كلمة :كرسي، مكتب، نافذة ثم تتكيف مع مفردات المعدات المدرسية والكتابة الأكثر ملاءمة.

٣- مراجعة المرحلة التجربية

في مرحلة التجربية الفردية واختبارات التنفيذ المكثفة، لا توجد اختبارات المراجعات. استخدام وسيلة في التعليم مهم جدا. بالوسيلة سيكون شيء مجرد مبينا وواضحا في نظرة التلميذ. لذلك، يلزم على المدرسة أن تكون مبدعة في إعداد عملية التعليم، وخصوصا في تعليم اللغة العربية إما من حيث المواد الدراسية والطريقة والوسيلة المستخدمة، ولا بد أن تكون تلك المواد الدراسية وطريقة التعليم والوسيلة ممتعة كي تزيد إرادة التلاميذ في تعلم اللغة العربية.

مراجعة المرحلة التجريبية في مرحلة التجربة الفردية واختبارات التنفيذ المكثفة ، لا توجد اختبارات المراجعات . في المرحلة التجريبية المحدودة ، كان هناك انتقاد من الطلاب لعدم وجود عدد كبير من المفردات . يتم تطوير لعبة على عدة مراحل . في الخطوة الأولى ، يختار الباحث المواد بناء على معايير الكفاءة ، والكفاءات الأساسية ، ومؤشرات المنهج . بعد تحديد المواد المراد استخدامها ، تتمثل الخطوة التالية في تخطيط الوسائط المراد تطويرها من خلال تصميم وسائط لعبة المونوبولي . تم تصميم المونوبولي المحسم النهائي ثم طباعته وتشكيله وفقا لتقنية لعبة المونوبولي المستخدمة . لم تصبح وسائط لعبة المونوبولي المنشأة هي المنتج النهائي لأنه يحتاج إلى التحقق من صحتها بواسطة محاضرين خبراء في المواد ومحاضرين خبراء في الإعلام . تم التحقق من صحة المحاضرين الخبراء في

المواد من قبل محاضرين اثنين من المواد المنتجة والإعلام مع تصنيفات جيدة جدا . تم التحقق من صحة من قبل المحاضرين الخبراء وسائل الإعلام من قبل ٢ محاضرين وسائل الإعلام وإنتاج وسائل الإعلام مع تصنيفات جيدة جدا . ثم تم اختبار وسائل الإعلام من التحقق من صحة المدرسين الخبراء في MTsN 3 Aceh Tamiang نفذت المحاكمة ٣ مرات . أولاً ، أجريت تجارب فردية مع ٣ من المحيين بنتائج جيدة للغاية . ثانيا ، أجريت تجارب محدودة مع ٦ المستطلعين مع نتائج ممتازة ، ثالثا ، اختبارات تنفيذ مكثفة أجريت مع ١٩ من المستجيبين حققوا نتائج جيدة . تتطلب المواد الواقعية والمفاهيمية على حد سواء وسائل إعلام حتى يتمكن الطلاب من فهم المادة بسهولة . إن وجود الوسائط لعبة المونوبولي التي طورها الباحث يجعل من السهل على الطلاب فهم تعلم اللغة العربية . يتوافق وسيلة التعليم لعبة المونوبولي أيضا مع تطور الطلاب ، الصور المستخدمة في صنع الوسائط تستخدم الصور البسيطة وغالبا ما يصادفها الطلاب في بيئتهم . مع نتائج التطور في شكل وسيلة التعليم لعبة المونوبولي موضوع مفردات ، يؤمل أن يساعد المعلمون والطلاب على فهم المواد العربية . بالإضافة إلى ذلك ، يمكن أن يحفز المدرسين على استخدام وسائل الإعلام أثناء التدريس بحيث تكون عملية التعلم فعالة وفعالة .

الفصل الخامس

نتائج البحث والتوصيات والمقترحات

أ- نتائج البحث

١- تعديلات لعبة مونوبولي في تعليم اللغة العربية للمرحلة الثانوية

استنادا إلى البحث الذي تم القيام به، يمكن أن تؤخذ الاسستىالحي الحيل العلى. تطوير وسيلة التعليم اللعبة المونوبولي للغة العربية في تعليم المفردات ب MtsN 3 Aceh Tamiang على مرحلتين ، وهما مرحلة الدراسة الأولية وتشمل دراسات تطوير الملاحظة والملاحظات بما في ذلك التخطيط لصنع المنتج ، والتحقق من صحته من ق قبل المحاضرين الخبراء والاختبار الإعلامي لطلاب الصف VII-A . تهدف الملاحظة في الاوال إلى اكتشاف واستكشاف المشكلات التي تحدث في عملية تعلم اللغة العربية . المنتجات اختيار المواد وتصميم تصميم الوسائط المراد تطويرها . يتكون التطوير الإعلامي من إنشاء الوسائط والتحقق من صحة الوسائط من قبل محاضرين متخصصين في المواد ومحاضرين خبراء في وسائل الإعلام.ثم التحقيق من صحة الوسائط النهائية من قبل محاضرين خبراء في محال المواد ومحاضرين خبراء في لعبة المونوبولي. خلال عدة مراحل من التحقق الصحة أنتجت وسيلة التعليم لعبة المونوبولي للغة العربية في تعليم المفردات .

المرحلة الأخيرة هي التقييم بما في ذلك التجارب الفردية والتجارب المحدودة واختبارات التنفيذ الشاملة.

صورة ١

لوح اللعبة المونوبولي قبل التعديل

صورة ٢

لوح اللعبة المونوبولي بعد التعديل

صورة ٣

فلوش قبل التعديل

صورة ٤

فلوش قبل التعديل

الصورة ٥

بطقة السوال وبطقة الفرصة قبل التعديل

بطقة السوال	بطقة الفرصة
مَا مَعْنَى هٰذِهِ الْكَلِمَةُ ! فَائِزٌ : يَا فِرْحَانُ ! هَلْ هٰذِهِ مِسْطَرَتُكَ ؟ فِرْحَانُ : نعم، هذه مِسْطَرَتِيْ. أَيْنَ مِسْطَرَتُكَ ؟	اِخْتَرِ الأَدَاةَ الْمُنَاسِبَةَ بَيْنَ الْقَوْسَيْنِ ! ١. الكِتَابُ (عَلَى - تَحْتَ - فِيْ) الحَقِيْبَةِ ٢. المِقْلَمَةُ (تَحْتَ - عَلَى - بَيْنَ) المَكْتَبِ
تَقَدَّمْ ثَلَاثَ مُرَبَعَات	تَقَدَّمْ اِلَى الِابْدَءِ

الصورة ٦

بطقة السوال وبطقة الفرصة بعد التعديل

الصورة ٧

قبل التعديل

سبورة	حقيبة
١ سبورة ٢٠	١ حقيبة ٣٠

الصورة ٨

بعد التعديل

٢ –نتائج تجربة المنتيج لعبة مونوبولي في تعليم اللغة العربية في Mtsn 3 Aceh Tamiang.

نتائج الإختبار التنفيذ في الفئة VII-A من Mtsn 3 Aceh Tamiang ردود الطلاب على لعبة المونوبولي التي تم تطويرها جيدة بمتوسط ٨،٩ . توضح هذه النتائج أن الوسائط لعبة المونوبولي مقبولة وممكنة الاستخدام كوسيلة لتعلم اللغة العربية .

لعبة المونوبولي بلعربية هذه جيدة جدا للتطبيق في المدرسة ، ولكن على مقياس من ٣ إلى ١٥ طالبًا ، لأن أكثر من أن الفئة أصبحت غير خاضعة للمراقبة وضوضاء. الطلاب أيضًا في بعض الأحيان لا يزالون في حيرة من أمرهم من معنى اللغة العربية بشكل أحادي، لأنهم ليسوا على وشك اللعب باللغة العربية ، ولكن بعد ٢ أو مرات ، يتفهم الطلاب ببطء. والإيجابي هو أنه بالرغم من ذلك يمثل ضحيحًا ضئيلا ، فعندما يتم توفير المواد النهائية للطلاب لمونوبولي ، لا يحصل الطلبة فقط على درجات عالية ، ولكن يمكن للطلاب الصغار أيضا الاستفادة منها في المونوبولي النهائي ، أعلى درجة هي ٩٠ مع ١٠ أسئلة وأقل الدرجات هي ٧٠٠. وفي هذه المرحلة ، تكون لعبة المونوبولير مثيرة للاهتمام جدا لطلاب وتساعد جدًا في زيادة مفردات الطلاب.

نتائج الاستبيان استجابة جيدة جدا ، حيث أبدى العديد من الطلاب اهتماما كبيرًا بتعلم اللغة العربية يفهمون المفردات دون الحاجة إلى دراسة الحفظ بجدية ، لأن هذه اللعبة تدرب الطلاب على التذكر من خلال اللعب.

ب- توصيات البحث

تتضمن قيود بحث التطوير هذا ما يلي :

١- يقصر تفيد التحارب الإعلامية على الطلاب على معرفة ردود الطلاب على -١ وسائل الإعلام ، وليس اختيار تأثيرها على الاهتمامات أو الإنجازات تطوير وسائل الإعلام لا تصل إلى مرحلة النشر ، إلا حتى المرحلة التاسعة هي تحسين المنتج النهائي.

ج- مقترحات البحث

الإقتراحات بناء على نتائج البحث والاستنتاجات أعلاه ، يمكن تقليم الاقتراحات على النحو التالي.

١-للمعلمين:

أ- يجب أن يرافق المعلم عندما يستخدم الطلاب الوسائط

ب- متكون لعبة المونوبولي أكثر فعالية وكفاءة إذا ما استخدمت في مجموعات صغيرة . إذا تم استخدامها في مجموعات كبيرة ، فإن الطلاب يكونون أقل تركيزا على المواد المقدمة إلى الوسائط.

٢-للمدراء:

جب على المديرين تحفيز المعلمين الذين يقومون بالتدريس باستخدام الوسائط المناسبة . إن استخدام الوسائط الصحيحة يمكن أن يسهل على المعلمين تقدم المواد .

المراجع

يونيتا سافطري، *طرق اللعبة التعليمية في تعليم مفردات اللغة العربية*، (مكاسر، ٢٠٢٠)

مونيرا، *طرق تعليم اللغة العربية ومنهجية بمعهد الأمين برندوان سومنب- مادورا* ،٢,٢

محمد على السامان ، *التوجية في تعليم اللغة العربية* ، (القاهرة : دار المعارف، ١٩٨٣)

محمد علي الخولي، *أساليب تدريس اللغة العربية*، (رياض : المملكة العربية السعودية، ١٩٨٩

محمود بن عبد الله المحمود، *كيف تتعلم لغة ثانية* (الرياض : المملكة العربية السعودية، ٢٠١٣)

سيرا مسواري، *استخدام وسيلة الكتاب المصور في تعليم المفردات العربية* لدى تلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٢٣ دينايي، ميدان،٢٠٢٠

نور شمة، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية* ، Jurnal An Nabighoh ، ٢٠١٧

طه علي حسين الدليمي وسعاد عبد الكريم عباس الوائلي ، *اللغة العربية مناهجها وطررائق تدريسها* ، (الاردن: دار الشروق للنشر والتوزيع ، ٢٠٠٥)

مونيرة، *تطوير وسائل تعليم قراءة اللغة العربية باستخدام ويب كويس Thesis , WebQuest*(جامعة مولانا مالك ابرهيم، ٢٠١٩)

Febrian Nafisa Nurul Afida،*طرق تعليم اللغة العربية ومنهجها بمعهد الأمين برندوان سومنب-٢٠٢٠)*

دينا مرأة الألفة، *تطبيق وسيلة لمونوبولي (Monopoli) لتنمية كفاءة مهارة الكلام في المدرسة الثانوية الإسلامية المعارف* (تلونج اكونج، ٢٠١٧)

https://ar.wikipedia.org/wiki مونوبولي_(لعبة)

نور عيني مجيد، *فعالية استخدام لعبة المونوبولي "Monopoli" لترقية كفاءة المفردات بمدرسة هداية المبتدئين المتوسطة الإسلامية بمالانج* (مالانج : جامعة مولانا مالك إبراهيم ، ٢٠١٦)

https://www.aljazeera.net/midan/reality/community/2018/2/21/ تلعب-المونوبولي-هل-تعرف-ماذا-تحمله-من di Akses tanggal 20 Januari 2021 jam 17.55

وير اريف، *تطوير وسيلة التعليم "الكتاب المجسم اللغة العربية " في تعليم المفردات ب SMAN 1 Langsa* Proposal Skripsi tidak diterbitkan,(Langsa: Program Sarjana IAIN Langsa,2018)

استحدام لعبة المونوبولي في ترقية كفاءة المفردات ، Abjadia: International Journal, (Nur Aini Majidah of Education, 2017)

أهداف تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها , Jurnal Tarbiyah: Vol. 23, No. 2 , Sahkholid Nasution 2016)

Abdul Wahab Rosyidi, Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang : UIN-Maliki Press, 2011)

Sugiono, *Metode Penelitian, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017)

Borg, *W.R. & Gall, MD Educational Research: An Introduction, Fifth Edition* (New York: Longman, 1989)

Sugiono, *Metode Penelitian, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2005)

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Peneltian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)

Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang : UIN-Maliki Press, 2011)

Anastasia Putri Virlianingtyas, *Penerapan Metode permainan dengan menggunakan media pembelajaran konvensiona Monopoli* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2018)

Sugiono, Metode Penelitian, *Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017)

Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002)

Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)

Ahmad Fuad Effendi, Abdul Hamid, *Metodologi pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005)

H. Achmad St., *Kamus Al-Munawwar (Arab-Indonesia-Inggris)*, (Semarang : PT. Karya Toha Putra Semarang, 2020)

Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011)

Syifa Khairunnisa, Ahmad Hakam, Amaliyah. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,* (Tarbawy : Journal of Islamic Education, 2018)

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Jogjakarta: Diva Press, 2013)

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Jogjakarta: Diva Press, 2013)

Sanjaya Wina . *Perencanaan Dan Desain System Pembelajaran* (Bandung : Kencana Prenada Media Grup ,2012

八、

ANGKET UJI COBA
INSTRUMEN

Identitas Siswa

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap butir pernyataan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat Anda, dengan cara memberi tanda **(√) pada salah satu jawaban** yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

   SS : Sangat Setuju

   S : Setuju

   TS : Tidak Setuju

   STS : Sangat Tidak Setuju

3. Jika Anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut Anda coret dengan memberi tanda 2 garis (=), dan kemudian beri tanda (√) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda.

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima

kasih atas bantuannya.

Angket : Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
Penggunaan Media Pembelajaran					
1	Saya menggunakan media dengan mudah				
2	Saya dapat menggunakan media secara mandiri				
3	Saya memahami materi di media dengan mudah				
4	Gambar-gambar di media menarik,				
5	media membuat saya semangat belajar				
6	Huruf yang saya gunakan mudah dibaca				
7	Warna pada media menarik				
8	Penggunaan media pembelajaran memberi pengaruh yang sangat besar dalam menerima pelajaran Bahasa Arab				
9	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media pelajaran				

LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Modifikasi Permainan Monopoli Berbahasa Arab Tema Mufradat

Di MtsN 3 Aceh Tamiang

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu sebagai ahli media
2. Berilah tanda (✔) pada kolom nilai sesuai penilaian Bapak / Ibu terhadap media pembelajaran Modifikasi permainan monopoli.
3. Gunakan Indikator penilaian berikut sebagai pedoman penilaian

   1 = Sangat kurang

   2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

4. Pendapat , kritik maupun saran Bapak / Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak / Ibu untuk memberikan penilain pada media pembelajaran ini , saya ucapakan terima kasih .

LEMBAR PENILAIAN						
No	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Komposisi dan tata letak tulisan pada cover seimbang					
2	Warna judul dengan background sesuai					
3	Ukuran kertas cetak tepat					
4	Ukuran dan tipe huruf yang digunakan proporsional					
5	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca					
6	Warna huruf dengan background tepat					
7	Warna yang dipilih sesuai dengan karakteristik siswa					
8	Pemilihan warna menarik					
9	Gambar yang digunakan berkualitas					
10	Gambar rapi					
11	Gambar dapat membantu siswa memahami materi					
12	Media menarik					
13	Media relavan dengan materi yng dipelajari siswa					
14	Kualitas bahan yang digunakan untuk media Modifikasi permainan Monopoli					

Kesimpulan secara umum tentang Modifikasi Permainan Monopoli :

Belum dapat digunakan	

Dapat digunakan dengan revisi	
Dapat digunakan tanpa revisi	

Kritik dan saran untuk perbaikan Modifikasi Permainan Monopoli :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Langsa, November 2021

Penilai

( )

LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Modifikasi Permainan Monopoli Berbahasa Arab Tema Mufradat

Di MtsN 3 Aceh Tamiang

Petunjuk Pengisian:

5. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu sebagai ahli media
6. Berilah tanda (✔) pada kolom nilai sesuai penilaian Bapak / Ibu terhadap media pembelajaran Modifikasi permainan monopoli.
7. Gunakan Indikator penilaian berikut sebagai pedoman penilaian

   1 = Sangat kurang

   2 = Kurang

   3 = Cukup

   4 = Baik

   5 = Sangat Baik

8. Pendapat , kritik maupun saran Bapak / Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

   Atas kesediaan Bapak / Ibu untuk memberikan penilain pada media pembelajaran ini , saya ucapakan terima kasih .

LEMBAR PENILAIAN						
No	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Komposisi dan tata letak tulisan pada cover seimbang					
2	Warna judul dengan background sesuai					
3	Ukuran kertas cetak tepat					
4	Ukuran dan tipe huruf yang digunakan proporsional					
5	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca					
6	Warna huruf dengan background tepat					
7	Warna yang dipilih sesuai dengan karakteristik					

	siswa					
8	Pemilihan warna menarik					
9	Gambar yang digunakan berkualitas					
10	Gambar rapi					
11	Gambar dapat membantu siswa memahami materi					
12	Media menarik					
13	Media relavan dengan materi yng dipelajari siswa					
14	Kualitas bahan yang digunakan untuk media Modifikasi permainan Monopoli					

Kesimpulan secara umum tentang Modifikasi Permainan Monopoli :

Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan revisi	
Dapat digunakan tanpa revisi	

Kritik dan saran untuk perbaikan Modifikasi Permainan Monopoli :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Langsa, November 2021

Penilai

( )

LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Modifikasi Permainan Monopoli Berbahasa Arab Tema Mufradat

Di MtsN 3 Aceh Tamiang

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu sebagai ahli media
2. Berilah tanda (✔) pada kolom nilai sesuai penilaian Bapak / Ibu terhadap media pembelajaran Modifikasi permainan monopoli.
3. Gunakan Indikator penilaian berikut sebagai pedoman penilaian

   1 = Sangat kurang

   2 = Kurang

   3 = Cukup

   4 = Baik

   5 = Sangat Baik

4. Pendapat , kritik maupun saran Bapak / Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

   Atas kesediaan Bapak / Ibu untuk memberikan penilain pada media pembelajaran ini , saya ucapakan terima kasih .

LEMBAR PENILAIAN						
No	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi sesuai SK dan KD					
2	Isi materi mudah dipahami					
3	Isi materi sesuai dengan konsep					
4	Materi Aktual					
5	Kecakupan materi					
6	Petunjuk penggunaan media jelas					
7	Penyampaian materi sesuai karakteristik siswa					

8	Penyampaian materi menarik					
9	Pembelajaran menarik untuk siswa					
10	Kualitas penyampaian materi					
11	Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok					

Kesimpulan secara umum tentang Modifikasi Permainan Monopoli :

Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan revisi	
Dapat digunakan tanpa revisi	

Kritik dan saran untuk perbaikan Modifikasi Permainan Monopoli :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Langsa, November 2021

Penilai

( )