تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطالبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٣/ ٢٠٢٤ م

رسالة الماجستير

لاستيفاء شرط من شروط الاختبار النهائي على درجة الماجستير

في تعليم اللغة العربية في كلية الدراسات العليا

بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

إعداد الطالبة : رزقي صفيا سلسبيلا

رقم جامعي : ٢٢٣٢٠٦٠٢٠٠١٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

مايو ٢٠٢٤ م

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.ui digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

موافقة المشرفين

بعد إطلاع رسالة الماجستير تحت الموضوع:

تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطالبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٣/ ٢٠٢٤ م، وافق المشرفان على تقديمها إلى مجلس مناقشة رسالة الماجستير.

جمبر، ٢٨ مايو ٢٠٢٤

المشرف الأول،

الدكتور مسكود الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٤٠٢١٠١٩٩٨٠٣١٠٠١

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

المشرف الثاني،

الدكتور أسيب مولانا الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٤١٢٠٤٢٠١٢١٠٠١

Dipindai dengan CamScanner
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الموافقة والاعتماد من لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير تحت العنوان: تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة الله المتوسطة بانجوانجي التي أعدتها الطالبة:

الاسم : رزقي صفيا سلسبيلا

الرقم الجامعي : ٢٢٣٢٠٦٠٢٠٠١٥

قد دافعت الطالبة عن هذه الرسالة أما مجلس مناقشة البحث ويقرر قبولها شرطا للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية.

جمبر، ١١ جوني ٢٠٢٤

وتتكون لجنة المناقشة من السادة

الدكتور الحاج عبد المحيط الماجستير رئيس المناقشة : .....

الدكتور الحاج شمس الأنام الماجستير المناقش الرئيسي : .....

الدكتور مسكود الماجستير المشرف والمناقش : .....

الدكتور أسيب مولانا الماجستير المشرف والمناقش : .....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

مدير كلية الدراسات العليا

الأستاذ الدكتور محمد خليل الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧١٠٢٢٧٢٠٠٢١٢١٠٠٣

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id
Dipindai dengan CamScanner

كلمة الشكر والتقدير

الحمد الله الذي علم بالقلم علم الإنسان ما لم يعلم، والصلاة والسلام على سيد العرب والعجم وعلى آله وصحبه أجمعين.

تقصود كتابة هذا البحث لاستيفاء شروط الاختبار النهائي والحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. فالباحثة تقدم كلمة الشكر لكل شخص يعطي دعمة ومساعدة للباحثة في تأليف وصناعة هذا البحث. خصوصاً إلى:

١. فضيلة الكريم الأستاذ الدكتور الحاج حيفني كرئيس جامعة كياهي الحاج احمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. الذي قد أعطانا الحصول على الفرص والتسهيلات الممنوحة لي لمتابعة وإكمال تعليمي في جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. حفظه الله تعالى وبارك له ونفع في حياته في الخير، آمين.
٢. فضيلة الكريم الأستاذ الدكتور مُحَمَّد خاطب الماجستير كمدير كلية الدراسات العليا جامعة كياهي الحاج احمد صديق الإسلامية الحكومية جمبير. الذي قد أعطانا الحصول على فرصة ليصبح طالبة في برنامج الدراسات العليا. حفظه الله تعالى وبارك له ونفع في حياته في الخير، آمين.
٣. فضيلة الكريم الدكتور الحاج شمس الأنام الماجستير كرئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة كياهي الحاج احمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. للفرصة واهتمامه والتشجيع الممنوح لي لمتابعة وإكمال تعليم برنامج الماجستير خاصة في قسم تعليم اللغة العربية. أشكره على جميع اقتراحاته وإرشاده. حفظه الله تعالى وبارك له ونفع حياته في الخير، آمين.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٤. فضيلة الكريم المشرف الأول الدكتور مسكود الماجستير على عونه الكبير واهتمامه ووقته في إشراف هذا البحث لعل الله أن يرزقه رزقا حسنا طيبا مباركا.

٥. فضيلة الكريم المشرف الثاني الدكتور أسيب مولانا الماجستير لمساعدته الكبيرة ومراعاته ووقته في توجيه هذا البحث لعل الله أن يرزقه رزقا حسنا طيبا مباركا.

٦. الخبيرين؛ خبير الوسائل التعليمية وخبير المادة التعليمية الدكتور عبد الرشيد الماجستير والدكتور عبد الرشيد الماجستير على جميع إرشادهما واقتراحاتهما وإعطاء الباحثة الإذن لمكان البحث.

٧. السادة الفضلاء المعلمين الذين قد علموني مختلف العلوم في كلية الدراسات العليا جامعة كياهي الحاج احمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر.

٨. والدي المحترمين المحبوبين "ست هند" وأبي "إمام حنان" الذين قد بذلا الجهد بالعمل والدعاء لمصالح بنتهما والباحثة تدعو الله لوالديها عسى الله أن يرحمهما كماربياها صغيرة ويرفعهما الدرجة العلى وحفظ هما الله بالسلامة في الدين والدنيا والآخرة، آمين. و إلى أختي كبير العزيزة "نور الف عبيدة" جزاكم الله أحسن الجزاء.

٩. أصدقائي وزملائي الذين لا أستطيع أن أذكرهم واحداً تلو الآخر الذين ساعدوا الباحثة في هذا البحث وجميع الجهات التي ساعدت الباحث على كل ما قدموه من مساعدة وإخلاص.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الله أن يجعل علومهم علوما نافعة ويجزيهم أحسن الجزاء في الدين والدنيا والآخرة، آمين . و إلى جميع من لا ذكر أسمائهم هنا ، وهم الذي تساعدوا الباحثة بكل معونة وساهم والآرائهم وأفكارهم على إنما مكتابة هذا البحث . فجزاهم الله أحسن الجزاء ، عسى الله سبحانه وتعالى أن يجعل أعم الهم خالصة لوجه الله الكريم وأن يجزيهم جزاء كثيرا وبركة في الدين والدنيا والآخرة ، وأخيرا تسأل الله الباحثة المغفرة على الخطيئات وأن يجعل هذا البحث نافع اللباحثة ولسائر القارئين . آمين ياربالعالمين .

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

وأخيرا ، عرفت الباحثة أن هذه رسالة الماجستير بعيد عن الكمال وعلى هذا ترجو إلى جميع القراء والباحثين أن يلاحقوا مع التصحيح على الأخطاء والنقصان . لعل الله جعل هذا البحث بحثا نافعا مباركا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ملخص البحث

رزقي صفيا سلسبيلا، ٢٠٢٤. *تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطالبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٣/ ٢٠٢٤ م*. رسالة الماجستير بقسم تعليم اللغة العربية برنامج الدراسات العليا بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت الإشراف (١) الدكتور مسكود الماجستير، و(٢) الدكتور أسيب مولانا الماجستير.

الكلمات الرئيسية: تطوير الوسيلة، ولعبة "مونوبولي"، تعليم اللغة العربية، والمفردات

كانت المفردات من الجوانب المهمة في فهم اللغة. يمكن أن تكون الألعاب وسيلة فعالة لترقية حماسة الطلاب في عملية التعليم. والواقع الذي وجدته الباحثة لدى الطلاب في مدرسة أمانة الله المتوسطة أنهم يشعرون بالملل من تعليم اللغة العربية التي تميل إلى الرتابة استخدمت المعلمة المزيد من أساليب المحاضرات في تدريسها. الوسيلة الوحيدة المستخدمة في الفصل هي السبورة والكتب المدرسية. في تقييمات الاختبارات اليومية للطلاب، لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين يحصلون على درجات أقل من معيار القيمة. تميل الأخطاء إلى أن تكون في فهم الجمل. الطلاب أقل قدرة على فهم الجمل بسبب عدم إتقان المفردات. و لعبة "مونوبولي" تصبح لعبة معقدة. هناك جوانب مختلفة يمكن تطبيقها في هذه اللعبة، مثل منافسة في امتلاك الأراضي، وحل المشاكل عند دخول خانة التحدي، وغيرها. وفي هذه الحالة، أرادت الباحثة تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" كوسيلة للتعليم لترقية المفردات وفهم الطلاب في قراءة الجمل باللغة العربية.

يهدف هذا البحث إلى وصف عملية وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطلاب، ولمعرفة مدى صلاحية وفعالية وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على طلاب مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي.

استخدمت الباحثة هذا البحث طريقة البحث والتطوير باستخدام نموذج (ADDIE)، وللحصول على نتائج البحث بهذا النموذج فقامت الباحثة بخمس مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقويم. المجتمع والعينة في هذا البحث هم طلاب الصف الثامن في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي.وجمع البيانات بالملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، والوثائق، والاختبار. و أسلوب تحليل البيانات بالأسلوب تحليل البيانات الكيفية والكمية.

وفي هذا البحث حصلت الباحثة على النتائج وهي أولا، في مرحلة التطوير، استخدمت الباحثة تطبيق CANVA لتصميم اللعبة. مقاس لوحة اللعبة ٤٠ سم × ٤٠ سم. وقد تم تجهيز اللعبة ببطاقات مفردات وبطاقات أسئلة وأوامر، ثم قامت الباحثة بطباعتها عن طريق المطبعة. ثانيا: وسيلة مونوبولي حسب خبير الوسائط التعليمية بنسبة ٩٨% مع المسند "جيد جداً". وكانت نتائج خبير المادة ٩١% بعنوان "جيد جداً". يمكن أن تشير هذه القيمة إلى أن وسائط اللعبة هذه مناسبة كوسيلة لتعلم مفردات اللغة العربية. ثالثة، تظهر نتائج اختبار الفرضيات قيمة sig-2 بقيمة ٠.٠٠٠ أصغر من قيمة احتمالية ٠.٠٠٥، وبالتالي يتم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وبالتالي يتم قبول الفرضية الحيارية (H_a) توضح قيمة الأهمية هذه أن وسيلة اللعبة التي تم تطويرها فعالة في تعليم المفردات ويمكنها تحسين نتائج تعلم الطلاب .

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ABSTRAK

Rizki Shofya Salsabila, 2024. *"Pengembangan Media Permainan Monopoli menurut Teori Konstruktivisme untuk Pembelajaran Kosakata pada Siswa SMP Amanatullah Banyuwangi pada Tahun Ajaran 2023/2024 M*." Tesis. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dosen Pembimbing I: Dr. Maskud, S.Ag., M.Si., Dosen Pembimbing II: Dr. Asep Maulana, M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan media, permainan monopoli, pembelajaran bahasa arab,kosakata

Kosakata menjadi aspek penting dalam pemahaman bahasa. Media permainan dalam pembelajaran bahasa dapat menjadi sarana yang dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam proses belajar. Fakta yang ditemukan peneliti pada siswa SMP Amanatullah adalah siswa merasa bosan dengan pembelajaran bahasa arab yang cenderung monoton, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam pengajarannya. Sarana yang digunakan di dalam kelas hanyalah papan tulis dan buku pelajaran. Dalam evaluasi ulangan harian siswa, masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah standar. Kesalahan cenderung terjadi pada pemahaman kalimat. Siswa kurang mampu memahami kalimat karena kurangnya penguasaan kosa kata. Monopoli menjadi permainan yang cukup kompleks. Ada berbagai aspek yang diterapkan dalam permainan tersebut, seperti berlomba menguasai petak tanah, memecahkan masalah ketika masuk dalam petak tantangan, dan lain-lain. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan monopoli sebagai sarana untuk belajar sehingga dapat meningkatkan kosakata dan pemahaman siswa dalam membaca kalimat bahasa arab.

Tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media permainan monopoli berdasarkan teori konstruktivisme untuk pembelajaran kosakata dengan diterapkan pada siswa dan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan serta efektivitas media permainan monopoli menurut teori konstruktivisme untuk pembelajaran kosakata dengan diterapkan pada siswa SMP Amanatullah Banyuwangi.

Metode yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Untuk dapat mencapai hasil penelitian dengan model ini harus melalui lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 8 di SMP Amanatullah Gambiran Banyuwangi. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dokumen, dan tes. Metode analisis data adalah dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Pada penelitian ini, peneliti memperoleh hasil yaitu *pertama*, pada tahap desain dan pengembangan, peneliti menggunakan aplikasi CANVA untuk mendesain permainan. Papan permainan berukuran 40 cm × 40 cm. Permainan dilengkapi dengan kartu petak mufrodat, kartu tanda tanya dan tanda seru yang kemudian peneliti cetak melalui percetakan. *Kedua*, media monopoli menurut validator media pembelajaran yaitu 98% dengan predikat "baik sekali". Dan hasil dari validator materi 91% dengan predikat "baik sekali". Nilai tersebut dapat menyatakan bahwa media permainan ini layak sebagai media untuk pembelajaran kosakata bahasa arab. *Ketiga*, Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig-2 sebesar 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak sehingga Ha diterima. Nilai signifikasi tersebut menunjukkan bahwa media permainan yang dikembangkan efektif untuk pembelajaran kosakata dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ABSTRACT

Rizki Shofya Salsabila, 2024. *"The Development of Monopoly Game Media Based on Constructivism Theory for Vocabulary Learning Applied to Amanatullah Banyuwangi Junior High School Students in the 2023/2024 Academic Year."* Thesis. Arabic Language Education Study Program, Postgraduate Program of Kiai Haji Achmad Siddiq Jember State Islamic University. Supervisor I: Dr. Maskud, S.Ag., M.Si., Supervisor II: Dr. Asep Maulana, M.Pd.

Kata kunci: Media development, monopoly game, Arabic language learning, vocabulary.

Vocabulary is an important aspect of language comprehension. Game media in language learning can serve as a means to enhance students' enthusiasm and motivation in the learning process. The researcher found that students at Amanatullah Junior High School felt bored with Arabic language lessons, which tended to be monotonous. The teacher predominantly employs the lecture method. The only tools used in the classroom are the blackboard and textbooks. In evaluating students' daily quizzes, many students still score below the standard. Errors tend to occur in sentence comprehension. Students need more vocabulary mastery to understand sentences. Monopoly is a fairly complex game. It involves various aspects, such as competing to acquire properties, solving problems when landing on challenge spaces, and others. In this context, the researcher is interested in developing Monopoly game media as a tool for learning to enhance students' vocabulary and understanding in reading Arabic sentences.

The objective of this study is to describe the process of developing monopoly game media in accordance with constructivist theory for vocabulary learning, and to ascertain the extent to which this approach is feasible and effective when applied to students at Amanatullah Banyuwangi Junior High School.

The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. To achieve research outcomes with this model, five stages must be followed: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The population and sample in this study consist of 8th-grade students at SMP Amanatullah Gambiran Banyuwangi. Data was collected through observation, interviews, questionnaires, documents, and tests. The data analysis methods used include both qualitative and quantitative analysis.

In this study, the researcher obtained the following results: First, in the design and development stage, the researcher used the CANVA application to design the game. The game board measures 40 cm × 40 cm and is equipped with vocabulary square cards, question mark cards, and exclamation mark cards, printed through a printing service. Second, the monopoly media received a validation score of 98% from the educational media validator, with a rating of "excellent." The material validator scored 91% and was rated "excellent." These scores indicate that this game media is suitable for learning Arabic vocabulary. Third, the hypothesis test results show a sig-2 value of 0.000 < 0.05, leading to the rejection of H0 and acceptance of Ha. This significance indicates that the developed game media is effective for vocabulary learning and can enhance students' learning outcomes.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الفهرس

صفحة الموضوع.....أ

موافقة المشرفين .....ب

الموافقة والاعتماد من لجنة المناقشة ..... ج

كلمة الشكر والتقدير ..... د

ملخص البحث..... ز

ABSTRAK ..... ح

ABSTRACT ..... ط

الفهرس ..... ي

قائمة الجداول .....ن

الباب الأول : المقدمة.....**١**

أ. خلفية البحث.....١

ب.أسئلة البحث ٦

ج. أهداف البحث ٧

د. مواصفات المنتج.....٧

هـ. أهمية البحث.....٨

و. فروض وحدود البحث ٩

ز. التعريف الإجرائي..... ١٠

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الثاني : الإطار النظري ١٢

أ. الدراسة السابقة ١٢

ب.الدراسة النظرية ١٩

١. وسيلة التعليم ١٩

٢. لعبة مونوبولي ٢٤

٣. النظرية البنائية ٢٧

٤. تعليم المفردات ٣٤

الباب الثالث : طريقة البحث..... ٣٨

أ. نموذج البحث والتطوير ٣٨

ب.إجراء البحث والتطوير ٣٩

ج. تجارب المنتج ٤٢

د. أسلوب جمع البيانات..... ٤٣

هـ. أسلوب تحليل البيانات..... ٤٤

الباب الرابع : عرض البيانات وتحليلها..... ٤٧

أ.تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي ٤٧

ب.صلاحية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي ٥٨

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ج. فعالية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي ٦٤

الباب الخامس : المناقشة والتأويل ٧١

أ. تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي ٧١

ب.صلاحية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي ٧٥

ج. فعالية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي ٧٦

الباب السادس : الخاتمة ٧٧

أ. الخلاصة..... ٧٧

ب.الاقتراحات ٧٨

المراجع..... ٨٠

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

قائمة الصورة

الصورة ١ نموذج البحث والتطوير ٣٩
الصورة ٢ تصميم وسيلة لعبة مونوبولي بCANVA ٥٥
الصورة ٣ بطاقات المهن ٥٦
الصورة ٤ بطاقات علامة التعجب ٥٦
الصورة ٥ بطاقات علامة الاستفهام..... ٥٧
الصورة ٦ المال مونوبولي ٥٧

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

قائمة الجداول

الجدول ١ التشابه والاختلاف من الدراسات السابقة ١٦

الجدول ٢ المقابلة مع معلمة اللغة العربية ٤٨

الجدول ٣ تصميم الوسائل التعليمية ٥٣

الجدول ٤ بيان شخصية خبير ٥٨

الجدول ٥ مقايس الدرجة ٥٨

الجدول ٦ قائمة المنتج والإستبيان في مجال الوسائل التعليمية ٥٩

الجدول ٧ مسافة تحديد نتيجة الاستبيان عن آراء الخبير في وسيلة تعليمية مونوبولي ٦٠

الجدول ٨ نتيجة تحكيم الجبير في مجال الوسائل التعليمية ٦١

الجدول ٩ الإقتراحات والمداخلات من خبير الوسائل التعليمية ٦١

الجدول ١٠ صلاحية من خبير المادة التعليمية ٦٢

الجدول ١١ نتيجة تحكيم الخبير في مجال المادة التعليمية ٦٣

الجدول ١٢ الإقتراحات والمداخلات من خبير المادة التعليمية ٦٤

الجدول ١٣ نتيجة الاختبار البعدي في فصل الضابط (*control class*) ٦٥

الجدول ١٤ نتيجة الاختبار البعدي في فصل التجريبي (*experiment class*) ٦٦

الجدول ١٥ نتيجة استبيان الطلبة ٦٩

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة تعبير من أهم الخصائص المميزة للإنسان والتي تميزه عن سائر المخلوقات. اللغة تجعل الإنسان كائنات اجتماعية لأن اللغة وسيلة اتصال لنقل الرسائل والأفكار والرغبات والمشاعر من المتكلم إلى المخاطب.[١]

عند ابن جني اللغة هو الرموز الصوتية (الأصوات) التي يستخدمها جميع البشر للتعبير عن قصدهم.[٢] الصوت الذي يعبر عنه كل سباق اذكر الغرض منه هو اللغة، في العالم الحديث لديه أكثر من ٣٠٠٠ لغة. ومع ذلك، في معظم هذه اللغات، يقتصر استخدامها على عدد محدود من الأشخاص. هناك إحدى عشرة لغة للغة ويتحدث بهذه اللغة أكثر من ٥٠ مليون شخص، وتحديداً الصينية، الإنجليزية، الهندية، الأردية، الإسبانية، اللغات الروسية، العربية، البرتغالية، اليابانية، اللغات المنغولية والألمانية والفرنسية. لكن لا كل هذه اللغات يمكن تسميتها باللغات الدولية لغة). لغة عالمية، لم يتم تحديد موقفها ليس فقط من خلال توزيعها وعدد المتحدثين، ولكن أيضًا من

[1] Ening, Herniti, *Bahasa dan Kelahirannya*. Jurnal Adabbiyat, Vol. 9, No. 1, Juni 2010. 108
[2] Damhuril, Ratni. *Analisis Term Al-Lagw Al-Lisan: Telaah Konsep Bahasa dalam Konteks Al-Qur'an.* Nady Al-Adab, Vol. 18, No. 2, November 2021. 86

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

خلال يتم تحديد موقفها من خلال المصالح الثقافية والفقرة يتعلم المتحدثون الأجانب ويتواصلون معها. لذا فاللغة لا تحيا إلا في المجتمعات اللغوية ولا تحيا زيادة إلا البشر.[٣]

اللغة العربية هي إحدى لغات العالم. اللغة العربية هي إحدى اللغات الرئيسية للمسلمين في فهم كثير من المعارف مثل القرآن والحديث والدراسات الإسلامية الأخرى. بالإضافة إلى ذلك في تعلم اللغة العربية العديد من الفوائد منها نشتر العلم والدعوة. وتعلم اللغة العربية فرض عيني بالنسبة للمسلمين لكونها لغة العقيدة الإسلامية المستخدمة في جوانب شتي كأداء الصلوات الخمس وقراءة القرآن والأذكار وما شابه ذلك من أنواع العبادة الأخرى.[٤]

في إندونيسيا، يتم تعلم اللغة العربية بدءا من مستوى المدرسة الابتداءية إلى الجامعات. في الواقع، تؤكد العديد من المؤسسات التعليمية في إندونيسيا على تطبيق تعلم اللغة العربية. بالنسبة للطلاب الذين يعيشون في بيئة مليئة بالإسلام، فإن تعلم اللغة العربية هو درس إلزامي. على الرغم من أن تعلم اللغة العربية قد تم تطبيقه على نطاق واسع في إندونيسيا، إلا أن هناك مشاكل وعقبات يجب أن تكون موجودة في محاولة تنفيذ التعلم. بحيث يمكن أن يعيق تنفيذ عملية تعلم اللغة العربية. [٥] وأوضح شريف هداية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[3] Ni'mah, Fuad. *Mulakhkhash Qawaid al Lughah al 'Arabiyyah*. Beirut: dar al Tsaqafah al Islamiyah, Tt. 14

[٤] توحيد, ''تطوير تعليم المفردات بوسيلة الغناء لدي طلاب مدرسة الثانوية الحكومية ١ بروبولنجا '',المجلة العربية الدولية للتربية والتعليم ١١٤: (٢٠٢٢) رقم ٠١, ٠٦

[٥] نور العين'' ,*ملعت في قي عفادلا قديازل قليدب قليسوك) Wordwall (لاودروو جمنارب مادختسا قيبرعلا قغللا* '',الرقم .١٠-١٥: نوفمبر ٢٠٢٣

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

أن المشكلات في تعلم اللغة العربية يأتي من جانبين، وهما الجوانب اللغوية التي تشمل المشكلات المتعلقة بالأصوات، والكتابة والصرف والنحو والجوانب غير اللغوية التي تنطوي على الجوانب الاجتماعية والثقافية والتاريخية، والمشكلات المتعلقة بالمعلمين والطلاب في تعلم اللغة العربية.[٦]

الوسائل التعليمية هي الأدوات التي يمكن أن يزيد من حماسة الطلاب تم وصف استخدام وسائل تعليمية في عملية التعليم والتعلم في القرآن السورة العلق الآية ١-٥:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنسَنَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنسَنَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)[٨]

توضح الآية أعلاه أن استخدام وسائل تعليمية لم يتم استخدامه اليوم فقط ،بل تم استخدامه أيضًا في زمن النبي مُحَمَّد ﷺ، يمكن ملاحظة ذلك من كلمة "بالقلم" الواردة في الآية ٤ ، والتي تعني بالقلم الوسيط (القلم). معنى الكلمة هو أن الله سبحانه وتعالى أمر النبي مُحَمَّد ﷺ بتعليم البشر باستخدام القلم كوسيلة للتعلم.[٩]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[6] Nandang Sarip Hidayat, *"Problematika Pembelajaran Bahasa Arab*," *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2020): 40–58, https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.290.
[7] Yolanda Febrita and Maria Ulfah, *"Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,"* Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 5, no. 1 (July 24, 2019), https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571.
[8] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an & Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro 2005), 479.
[9] Bahreisy, Salim & Bahreisy, Said. *Terjemah Singkat: TAFSIR IBNU KATSIR Jilid 8*. (PT. Bina Ilmu Offset 1993), 359.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

وسائل تعليمية ممكن استعمل إضفاء الحيوية على الأجواء وتشجيع الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطًا في المشاركة في عملية التعليم. هناك حاجة أيضا إلى وسائل تعليم اللغة العربية لخلق جو ملائم ومريح وممتع بهدف تسهيل فهم الطلاب للمواد التعليمية. باستخدام الوسائل التعليمية، يمكن للطلاب أن يكونوا أكثر نشاطًا وإبداعا في المشاركة في عملية التعليم سواء بشكل فردي أو في مجموعات. [١٠]

المفردات جزء مهم وركيزة أساسية لأي لغة في العالم، وبعد تعرف معانيها من العوامل الرئيسة الأكثر تأثيرًا في عملية التقاط المعنى من الأفكار التي ترد صراحة أو ضمنا، لذلك يؤكد كثير من اللغويين على أنها المفردات. إحدى المقومات المهمة في تعلم اللغة وتعليمها، إن لم تكن المقوم الرئيس في هذه العملية، وأن استيعاب المتعلم للكثير من المفردات ومعانيها يسهل من تعلم اللغة. [١١]

المشكلات التي وجدت الباحثة في عدة مرات هي مشاكل تتعلق بالجوانب اللغوية: إتقان المفردات. يواجه الطلاب صعوبة عند مواجهة النصوص العربية. أحد الأسباب التي يتم التعبير عنها غالبًا هو عدم اهتمام الطلاب بدروس اللغة العربية بحيث يولي الطلاب اهتمامًا أقل للمعلم أثناء دروس اللغة العربية. [١٢]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[١٠] ريسكا خيران " فعالية استخدم وسائل لعبة الاحتكارية في تعليم المفردات," ٢٠٢٣, ٧٣٥–٤٤.

[12] Evi Nurus Suroiyah and Dewi Anisatuz Zakiyah, "*Perkembangan Bahasa Arab Di Indonesia," Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2021): 60–69.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

إحدى الطرق لخلق جو مريح وممتع في تعلم اللغة العربية هي الألعاب. تعتبر الألعاب اللغوية (الألعاب اللغوية) من الوسائط التي كثر استخدامها في برامج تعلم اللغات الأجنبية في السنوات الأخيرة.[١٣] من الوسيلة اللعبة العصرية هي الإحتكارية أو نعرف بالإصطلاح مونوبولي. الهدف من اللعبة هو إتقان جميع المؤامرات فوق اللوحة من خلال شراء وتأجير وتبادل الممتلكات في نظام اقتصادي مبسط.[١٤]

في لعبة مونوبولي، يلعب الطلاب دورًا نشطًا في اللعبة مع أقرانهم. المعلم هو مجرد وسيط. يعد التعلم المستقل بنفسي أحد جوانب الاختيار لتنفيذ المنهج المستقل.[١٥] إن مبدأ أساس النظارية البنائية في التعلم يرشد الطلاب إلى التعلم واكتساب المعرفة بطريقتهم الخاصة بحرية. [١٦] وهذا يتوافق مع خصائص التدريس المنهجي المستقل الذي يوجه الطلاب إلى التعلم المستقل بنفسي بنشاط وإبداع.

نتائج الملاحظة الأولى مع معلمة اللغة العربية. وجدت الباحثة أن عملية التعلم في الفصل الثامن إلى أن كانت جامدة. استخدمت المعلمة المزيد من أساليب المحاضرات في تدريسها. الوسيلة الوحيدة المستخدمة في الفصل هي السبورة والكتب المدرسية. في تقييمات الاختبارات اليومية للطلاب، لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين يحصلون

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[١٣] أمي حنيفة " ,أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية", التجديد ١ (٢٠١٢): ٢٧٩-٣٠٥.

[14] Riska Nur Wachidya Utami, *"Pengembangan Permainan Monopoli Edukasi Akmar-Umali (Abu Bakar, Umar, Utsman, Ali) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI*," International Conference of Students on Arabic Language 4, no. 0 (July 18, 2020): 387–97, https://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/623.

[15] Kemendikbud. (2024). *Kajian Akademik: Kurikulum Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 15

[16] Husamah, *Belajar dan Pembelajaran*, 79

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

على درجات أقل من معيار القيمة.[١٧] تميل الأخطاء إلى أن تكون في فهم الجمل. الطلاب أقل قدرة على فهم الجمل بسبب عدم إتقان المفردات. وهذا يؤدي إلى عدم اهتمام الطلاب بدروس اللغة العربية، لأنها تعتبر أقل إثارة للاهتمام و صعب ومللاً.[١٨]

لذا فإن ما تقصده الباحثة بعنوان الأطروحة حول **تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطالبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي** هو إنشاء منتج إبداعي ومبتكر جديد يعتمد على لعبة معروفة بين الأطفال وحتى المراهقين وهي لعبة الاحتكار، والتي يتم دمجها مع تعلم اللغة العربية، وهي المفردات، ويتم إعطاؤها لطلاب المدرسة المتوسطة في بانجوانجي لاختبارها.

ب.أسئلة البحث

١. كيف تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطالبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي؟

٢. ما مدى صلاحية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطالبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي؟

٣. ما مدى فعالية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطالبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي؟

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[١٧] نتيجة المقابلة مع المعلمة الاستاذة مسرورة ، ٥ مايو (٢٠٢٤)

[١٨] نتيجة المقابلة مع طلاب في مدرسة امانة الله المتوسطة بانجوانجي ، ٢٧ أبريل (٢٠٢٤)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ج. أهداف البحث

١. لكشف تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطالبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي.

٢. لمعرفة صلاحية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطالبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي.

٣. لمعرفة فعالية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطالبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي.

د. مواصفات المنتج

١. لوحة اللعبة مربعة بحجم ٤٠×٤٠ سم بها بقع من الصور مع المفردات. وعند تخزينها يمكن طيّها على شكل مستطيل. مثل شكل من أشكال مونوبولي بشكل عام.

٢. المادة مصنوعة من لوح خشبي رفيع مع طبقة من صور لعبة مونوبولي. يمكن تبسيطها باستخدام المواد الورقية.

٣. تصميم صورة مونوبولي باستخدام CANVA. مصنوعة بشكل جذاب قدر الإمكان.

٤. هناك عدة عناصر في لعبة مونوبولي. من بينها بيادق، بطاقات، رموز البناء، النرد، المال.

٥. كتاب دليل لعبة مونوبولي. الدليل لاستخدام قواعد لعبة مونوبولي وخطوات اللعبة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

هـ. أهمية البحث

١. أهمية نظرية

يهدف البحث إلى إثراء المعارف في مجال التربية، خاصة في تطبيق طرائق أو أساليب تعليم اللغة العربية بما فيها تعليم المفردات بالطلاب المتوسطة. وكذلك لتطوير نوع من أنواع الطرائق أو الأساليب التعليمية الموجودة. ثم أن يكون هذه الرسالة مدخلة لدراسة تطوير الويسلة التعليمية.

٢. أهمية تطبيقية

أ) للباحثة

من الأهداف أن يفيد تطبيق هذه الرسالة لنفسى الباحثة في ترقية أساليب تعليم المفردات، وفهم نصوص العربية باستخدام وسيلة لعبة مونوبولي.

ب)للمعلم

أن هذه الوسائل يساعد المعلم في تعليم اللغة العربية ويحل المشكلات عنه باستخدام الوسائل المطور.

ج) لطلاب

ترجى الباحثة بهذا التطوير أن يساعد هم على ترقية كفائتهم في اللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

د) للجامعة

يساعد هذا البحث إلى تحقيق الأهداف التعليمية اللغة العربية يخص في مساعدة تحسين عملية التعلم والتعليم، وتطوير مستوى التحصيل الدراسي لدى الطلبة وميولهم في الدراسة.

و. فروض وحدود البحث

١. فروض البحث

الفرض الصفري (H_O): عدم فعالية استخدام لعبة مونوبولي في استعاب المفردات على الطلبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي.

الفرض الخياري (H_1): الفعال اثر قوي في استخدام لعبة مونوبولي في استعاب المفردات على الطلبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي.

٢. حدود البحث

أ) الحدود الموضوعية

حدود هذه البحث هو أن المنتج الناتج يكون على شكل وسيلة لعبة "مونوبولي" لتعليم المفردات في المدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي.

ب) الحدود المكانية

قامت الباحثة هذا البحث على طلبة في الفصل الثامن في المدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ج) الحدود الزمانية

من حيث الحدود الزمانية، تحدد الباحثة لهذا البحث في نصف السنة الدراسية الثانية للسنة الدراسة ٢٠٢٤/٢٠٢٣.

ز. التعريف الإجرائي

١. التطوير

التطوير هو فعل إجراء الزيادات والتغييرات بشكل مثالي الأفكار والمعرفة وما إلى ذلك من الوصف. أما التطوير في هذا العنوان فهو تطوير منتج إبداعي ومبتكر في التعلم لتسهيل عملية التعليم والتعلم.

٢. وسيلة لعبة مونوبولي

واحدة من اللعبة الطاولة الأكثر شهرة في العالم. ويمكن أيضا أن يسمى الاحتكارية. الهدف من اللعبة هو إتقان جميع القطع على اللوحة من خلال شراء وتأجير وتبادل الممتلكات في نظام اقتصادي مبسط.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

٣. النظرية البنائية

البنائية هي عملية تنظيمية والبنائية هي تدفق فلسفة العلم وعلم النفس، ونظرية التعليم والتعلم التي تؤكد أن معرفتنا هي بنايتنا الخاصة. نظرية البنائية التي تؤكد على تجربة التعلم، وليس مجرد تجربة المعرفة البنائية يؤدي إلى الطلاب المبدعين والناشطين.[١٩]

[19] Husamah, *Belajar dan Pembelajaran*, 77-78

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٤. تعليم المفردات

تعليم المفردات هو تطبيق التعليم الذي يركز على الطلاب لإتقان المفردات كعاصمة في مهارات القراءة لدى الطلاب. لأنه مع الكثير من إتقان المفردات ، لا يجد الطلاب صعوبة عند تفسير الجمل التي يقرؤوها. بينما المفردات هي مجموعة من الكلمات أو كنوز الكلمات التي يعرفها شخص أو كيان آخر ، أو هي جزء من لغة معينة. عموما تعتبر ثروة من مفردات الشخص بمثابة توضيح للذكاء أو مستوى التعليم.

في هذا البحث تريد الباحثة تطوير طريقة لتعليم المفردات باستخدام لعبة مونوبولي. تم إنشاء لعبة مونوبولي على أساس النظرية البنائية. النظرية التي تحرر الطلاب للتعلم بنشاط. وستصبح لعبة مونوبولي فيما بعد وسيلة يمكن استخدامها كوسيلة للطلاب للتعلم بحرية؛ اكتساب المعرفة بطريقته الخاصة. تحتوي لعبة مونوبولي على مواد مفردات ثم يتم استخدامها كأداة تعليمية في الفصل.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. الدراسة السابقة

١. يويون رحمة العيون بعنوان "تطوير وسيلة لعبة المنوبولي المعتمدة على السؤال في تعليم مهارة الكلام (بحث تطويري في الصف العاشرة بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ جيليغون)" في السنة ٢٠٢٠. دلت نتيجة من خلال البحث الذي أجرت الباحثة أي الاختبار القبلي والاختبار البعدي، هناك اختلافات بين الاثنين يظهر متوسط العدد هو ٦٩,١% بينما إذا كان في الجدول ٤,٤ يظهر متوسط عدد ٨٢،١%. يمكن استنتاج أنه عندما يستخدم الباحثة وسيلة لعبة المنوبولي في تعلم مهارة الكلام باللغة العربية على وجه التحديد، فإن الدرجات أفضل بكثير من الاختبار القبلي أو قبل استخدام الوسائل.[٢٠]

٢. ميلي نورجنة بعنوان "تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤م" في السنة ٢٠٢٣. من نتائج تحليل بيانات الاختبار N-gain ، والتي حصلت على متوسط ٠,٧٠ تم تصنيفها في الفنة العالية. كانت نتائج التحليل العملي للتجربة التي تم الحصول عليها ٨٥. ٧٨ % من تجارب المجموعة الضابطة و

[٢٠] يويون رحمة العيون،"*تطوير وسيلة لعبة المنوبولي المعتمدة على السؤال في تعليم مهارة الكلام (بحث تطويري في الصف العاشرة بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ جيليغون)*" (الاتحاة جزء ١٢ رقم ١ يونيو ٢٠٢٠).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٨٣.٦٢٩% من تجارب المجموعة التجريبية. الاستنتاج هو أن منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية تستخدم بشكل فعال في تعلم اللغة العربية.[٢١]

٣. احمد ناجح موزادي بعنوان "فعالية تطبيق وسيلة اللعبة مونوبولي عبر الإنترنيت في تعليم مهارة الكلام لطلاب الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لامونجان" في السنة ٢٠٢٠. من نتائج البحث هناك وجود ترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل العاشر باستخدام وسيلة اللعبة مونوبولي عبر الإنترنيت لتعليم مهارة الكلام. أن نتيجة ٢٠.٧ t-hitung أكبر من t-tabel ١.٧٠٨ ، وهذه يدل على مردود الفرضية الصفرية (H_0) ومقبول الفرضية البدلية (H_a).[٢٢]

٤. ريسكا خيران بعنوان "فعالية استخدم وسائل لعبة الاحتكارية في تعليم المفردات" في السنة ٢٠٢٣. حصل هذا البحث على نتائج في شكل خطوات في استخدام وسائل لعبة الاحتكارية. سوبة قدرها ١٠.٤٧٩> جدول ت ٢.٠٥٩، لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك تأثير كبير للوسائط الاحتكارية على تعلم مفردات الطلاب.[٢٣]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

---

[٢١] ميلي نورجنة، *تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤م.* (جامعة كياهي الحاج أحمد صديق للإسلامية الحكومية جمبر، ٢٠٢٣)

[٢٢] احمد ناجح موزادي، *فعالية تطبيق وسيلة اللعبة مونوبولي عبر الإنترنيت في تعليم مهارة الكلام لطلاب الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لامونجان.* (جامعة سونان امبيل الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٠)

[٢٣] ريسكا خيران، فعالية استخدم وسائل لعبة الاحتكارية في تعليم المفردات، (مجموعة البحوث – الملتقى العلمي العالمي للدراسات العربية، جزء ١ رقم ١ ٢٠٢٣)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٥. بايو سيتياوان فرامبودي بعنوان "تطوير مادة مهارة الكلام على أساس المدخل الاتصالي في مدرسة مُحَمَّدية المتوسطة الأولى مالانج" في السنة ٢٠٢٠. من نتائج البحث العلمي بحيث تكون نتيجة اختبار) ٢٤،٤٦ والجدول ا هو ٢،٠٦٩. يمكن ملاحظة أن t-table < t-count (٢٤،٠٤٦ > ٢،٠٦٩) ثم يمكن أن نستنتج أن H_0 مرفوض وأن H_ (a) مقبول.[٢٤]

٦. ذوالفائزة بعنوان "تطوير مواد المفردات باستخدام لعبة الكلمات المتقاطعة في مدرسة المعارف الثانية عشرة الابتدائية سنجاساري مالانج" في السنة ٢٠٢٣. من نتائج البحث هناك تأثير استخدام الكلمات المتقاطعة في تحسين نتائج التعليم مواد اللغة العربية في تعليم المفردات خاصة لطلاب. باستخدام الألعاب اللغوية كالوسيلة في عملية التعليم سيجعل فصل أكثر حيوية وأفضل، ومن الناحية النفسية يصبح الطلاب أكثر حماسا وفي النهاية سيتحقق هدف تعلم اللغة العربية مع وجود عوامل مختلفة تدعم اللعبة اللغوية.[٢٥]

٧. سوريانور بعنوان "تطوير وسيلة الصور المتحركة في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية"في السنة ٢٠٢٠. من نتائج البحث هناك تأثير و من نتيجة التجربة المحدودة أن هذه الوسيلة لائقة جدا لتعليم مفردات

[٢٤] بايو سيتياوان، تطوير مادة مهارة الكلام على أساس المدخل الاتصالي في مدرسة مُحَمَّدية المتوسطة الأولى مالانج، (جامعة مولنا مالك ابراهيم مالانج، ٢٠٢٠)

[٢٥] ذلفائزة، *تطوير مواد المفردات باستخدام لعبة الكلمات المتقاطعة في مدرسة المعارف الثانية عشرة الابتدائية سنجاساري مالانج*، (جامعة مولنا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٢٣)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الأفعال لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية مع متوسط القيمة ٤،٧٢.[٢٦]

٨. نورفطني بعنوان "تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية باستخدام وسيلة بريزي لترقية مهارة الكتابة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأول سونجي بنوه" في السنة ٢٠٢٢. النتائج من هذه الدراسة هي: ١) هذه الوسائط المتعددة التفاعلية صالحة للاستخدام في تعلم مهارات الكتابة، وهذا يعتمد على درجة الاستبيان من حيث جانبين، وهما صالحة المادة وصالحة وسائط التعلم من قبل خبراء في مهارات الكتابة وخبراء تصميم الوسائط. ٢) هذه الوسائط المتعددة التفاعلية فعالة في تطوير مهارات الكتابة.[٢٧]

٩. ياسر أمر الله بعنوان "تطوير وسائل أندرويد لتعليم الخط النسخي التعويدي باتطبيق على الطلبة بقسم تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية جمبر" في السنة ٢٠٢٢. من نتائج تجارب المنتج باستخدام اختبار التاء لطلاب بقسم تعليم اللغة العربية وجد أن هذا المنتج فعال من خلال الحصول على درجات الاختبار القبلي بنتيجة ٥٨ والإختبار البعدي بنتيجة ٩٣. بناءً على قرار جدول

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[٢٦] سوريانور، *تطوير وسيلة الصور المتحركة في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية*، (جامعة أنتاساري الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٠)

[٢٧] نورفطني "*تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية باستخدام وسيلة بريزي لترقية مهارة الكتابة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأول سونجي بنوه*"(جامعة مولنا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٢٢)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الإختبار (t-table) قيمة بنسبة ٠-٥ % (٢,١٤)، حصل هذا المنتج على قيمة أعلى من جدول الإختبار (t-table) بنتيجة ٨.١.[٢٨]

١٠. تيتي فوسفيتا بعنوان " تطوير وسيلة مونوبولي قراءة لتدريس مهارة القراءة لدى طلبة بمدرسة المتوسطة الإسلامية" في السنة ٢٠٢١ . هذا البحث تشير إلى أن تصميم وسيلة مونوبولي قراءة مثير للاهتمام والمواد في وسيلة مونوبولي قراءة واضح وكامل بعد استخدام هذه الوسائل زادت نتائج قيمة الطلاب بشكل كبير عن ما قبل استخدام وسيلة مونوبولي قراءة هذا يعني أن هذه وسيلة مونوبولي قراءة فعالة جدا في استخدام.[٢٩]

الجدول ١ التشابه والاختلاف من الدراسات السابقة

الرقم	الباحثون	العنوان	التشابه	الإختلافات
١	٢	٣	٤	٥
١	يويون رحمة العيون	تطوير وسيلة لعبة المنوبولي المعتمدة على السؤال في تعليم مهارة الكلام (بحث تطويري في الصف العاشرة بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ جيليغون)	١.طريقة البحث هو البحث والتطوير ٢.وسيلة لعبة المنوبولي	١.لتعليم مهارة الكلام ٢.الطريقة البحث التطوير عندى Borg and Gall

[٢٨] ياسر أمر الله "*تطوير وسائل أندرويد لتعليم الخط النسخي التعويدي باتطبيق على الطلبة بقسم تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية جمبر*"(جامعة كياهي الحاج أحمد صديق للإسلامية الحكومية جمبر، ٢٠٢١)

[٢٩] تيتي فوسفيتا " تطوير وسيلة مونوبولي قراءة لتدريس مهارة القراءة لدى طلبة بمدرسة المتوسطة الإسلامية" (جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج، ٢٠٢١)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	٢	٣	٤	٥
٢	ميلي نورجنة	تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤م	١.طريقة البحث هو البحث والتطوير ٢.وسيلة اللعبة الإحتكارية ٣.نموذج ADDIE	١.لتعليم مهارة الكتابة
٣	احمد ناجح موزادي	فعالية تطبيق وسيلة اللعبة مونوبولي عبر الإنترنيت في تعليم مهارة الكلام لطلاب الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لامونجان	١.وسيلة اللعبة مونوبولي	١. لتعليم مهارة الكلام ٢. هذا البحث لمعرفة فعالية تطبيق فقط ٣. اللعبة بعبر الإنترنيت ٤. يستخدم هذا البحث المنهج الكمي
٤	ريسكا خيران	فعالية استخدم وسائل لعبة الاحتكارية في تعليم المفردات	١. وسائل لعبة الاحتكارية ٢.لتعليم المفردات	١.يستخدم هذا البحث المنهج الكمي ٢.هذا البحث لمعرفة مدى فعالية فقط
٥	بايو سيتياوان	تطوير مادة مهارة الكلام	١.طريقة البحث	١.مادة مهارة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	٢	٣	٤	٥
	فرامبودي	على أساس المدخل الاتصالي في مدرسة مُحَمَّدية المتوسطة الأولى مالانج	هو البحث والتطوير ٢. نموذج ADDIE	الكلام على أساس المدخل الاتصالي
٦	ذوالفائزة	تطوير مواد المفردات باستخدام لعبة الكلمات المتقاطعة في مدرسة المعارف الثانية عشرة الابتدائية سنجاساري مالانج	١. طريقة البحث هو البحث والتطوير ٢. نموذج ADDIE ٣. لتعليم المفردات	١. يستخدام لعبة الكلمات المتقاطعة
٧	سوريانور	تطوير وسيلة الصور المتحركة في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية	١. طريقة البحث هو البحث والتطوير ٢. نموذج ADDIE ٣. لتعليم المفردات	١. يستخدام وسيلة الصور المتحركة
٨	نورفطني	تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية باستخدام وسيلة بريزي لترقية مهارة الكتابة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأول سونجي بنوه	١. طريقة البحث هو البحث والتطوير ٢. نموذج ADDIE	١. يستخدام وسيلة بريزي ٢. لترقية مهارة الكتابة
٩	ياسر أمر الله	تطوير وسائل أندرويد لتعليم الخط النسخي التعويدي باتطبيق على الطلبة بقسم تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية جمبر	١. طريقة البحث هو البحث والتطوير ٢. نموذج ADDIE	٢. يستخدام وسيلة أندرويد ٢. لتعليم الخط النسخي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٥	٤	٣	٢	١
١. لتدريس مهارة القراءة	١. طريقة البحث هو البحث والتطوير ٢.نموذج ADDIE ٣.وسيلة لعبة المنوبولي	تطوير وسيلة مونوبولي قراءة لتدريس مهارة القراءة لدى طلبة بمدرسة المتوسطة الإسلامية	تيتي فوسفيتا ساري	١٠

اجرت الباحثة بحثًا حول تطوير وسيلة لعبة مونوبولي على غرار العديد من الدراسات السابقة. تم تعديل لعبة مونوبولي على أساس النظرية البنائية إلى وسيلة تعليمية مفردات بهدف تحسين إتقان المفردات العربية. يختلف عن الأبحاث السابقة من حيث المواد التعليمية باب المهنة وتعديل لعبة مونوبولي. والفرق اخرى من الدراسة السابقة، طورت الباحثة وسائط لعبة مونوبولي بناءً على أساس النظرية البنائية

ب. الدراسة النظرية

١. وسيلة التعليم

قال صيني والقاسمي،[٣٠] تعريف وسائل التعليم هي إن الوسائل التعليمية يقصد بها عادة المعينات السمعية أو البصرية التي يستخدمها المعلم في تدريس

[30] Al Qasimi (1980). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 18

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

مادته ليبلغ الهدف المقصود بافضل صورة ممكنة ويصبغ على العلمية التربوية شيئا من الإثارة والمتعة.[٣١]

ذكر إيلي دان جيرلاخ أن "التعريف العام للوسيط التعليمي هو المعلم أو المادة أو الحدث الذي يوفر فرصة للطلاب لاكتساب المعرفة والمهارات والمواقف". أما التعريف الخاص للوسيط التعليمي فهو "وسيط غير بشري يستخدمه المعلمون في التعليم والتعلم لتحقيق ما هو مقصود".[٣٢]

وبحسب جاجن وبريجز (جاجن دان بريجز) فإن الوسيلة التعليمية تشمل الآلات المستخدمة لنقل محتوى المادة ويمكن أن تتكون من الكتب والمعدات والتسجيلات والشرائح والصور المتحركة والأفلام والشرائح والصور الفوتوغرافية والصور الثابتة والتلفاز والحاسوب.[٣٣]

وبعبارة أخرى فإن الوسيلة التعليمية: هي كل وسيلة يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعلم والتعليم، وتوضيح المعاني والأفكار، وتدريب المهارات، وتنمية العادات الحسنة لدى الطلاب، وتعزيز الاتجاهات وغرس القيم المرغوبة،

[31] Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya : Putra Media Nusantara, 2011), 1
[32] Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2009), 25
[٣٣] المراجع نفسه: ص. ٢٦

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

دون الاعتماد على الكلمات والرموز والأرقام في المقام الأول. وقد عرّف مُحَمَّد زياد حمدان الوسيلة التعليمية بأنها "وسيلة تعليمية تستخدم لتحقيق عملية التعلم".[٣٤]

وكل هذه التعريفات تؤدي إلى مفهوم واحد، وهو في جوهره كل الوسائل التي يستخدمها المعلمون في المواقف التعليمية لنقل الحقائق وتقريبها إلى المتعلمين.[٣٥]

أ) أنواع وسيلة التعليم

يمكن استخدام أي شيء في محيط الموقف التعليمي للمساعدة في إيصال المادة التعليمية. كما تعد لغة المعلم وتعبيرات وجهه أثناء التدريس جزءًا من مواد التدريس. يصنف أكسين مواد التدريس حسب تواتر الاستخدام وسهولة الشراء على النحو التالي:

١) اللغة

٢) أنواع من اللوحات السبورة لوحة الفانيلا، لوحة الإعلان، وغيرها.

٣) الصور : التصوير الفوتوغرافي ، (*Stick Figure*) ، وغيرها

٤) المواد المطبوعة الكتب الدراسية، الورقة المفككة.

٥) وسائل العرض : الشاشة وغيرها.

[34] Nana Sudjana Ahmad Rifa'i. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2010), 9

[٣٥]. أوريل بحر الدين، ١٩٨٦. *وسائل وتكنولوجيا التعليم مبادئها وتطبيقاتها في التعليم والتدريس*. ص: ٢٣

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الوسائل الإكترونية التلفاز، معمل اللغة، وغيرها

ب)أهمية وسيلة التعليم

تلعب الوسائل التعليمية دورا مهما للغاية في عملية التدريس بشكل عام ، تتمثل أهمية الوسائل التعليمية في عملية التدريس في تسهيل التفاعل بين الطلاب والمدرسين بحيث تكون أنشطة التريس أكثر فعالية وكفاءة. وفقًا لكيمب ودايتون ، فإن همية الوسائل التعليمية في التدريس هي:[٣٦]

(١) يمكن أن يكون تسليم الموضوع موحدا

من خلال مساعدة وسائل تعليمية ، يمكن تجنب التفسيرات المختلفة لمفهوم المواد التعليمية بحيث يمكن نقلها إلى الطلاب بطرق متنوعة.

(٢) صبح عملية التدريس أكثر وضوحًا وإثارة للاهتمام

يمكن للوسائط عرض المعلومات من خلال الصوت والصورة والحركة واللون ، إما بشكل طبيعي أو تم التلاعب به سيكون الموضوع المعبأ في البرنامج الإعلامي أكثر وضوحًا واكتمالاً ويجذب اهتمام الطلاب باستخدام وسائل تعليمية ، يمكن أن تثير مواد العرض فضول الطلاب وتحفزهم على التفاعل جسديًا وعاطفيا.

(٣) تصبح عملية التدريس أكثر تفاعلية

[36] Iwan Falahudin, "*Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*". Jurnal Lingkar Widyaiswara, Vol. 1 No. 4 (Oktober-Desember, 2014), 114-116

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

إذا تم تصميم الوسائل بشكل صحيح ، يمكن أن تساعد الطلاب على الانخراط في اتصال ثنائي الاتجاه نشط أثناء عملية التدريس بدون وسائل تعليمية ، قد يميل الطلاب إلى التحدث.

(٤) كفاءة في الوقت والجهد

من خلال وسائل تعليمية ، سيتم تحقيق أهداف التعلم بسهولة أكبر إلى أقصى حد مع الحد الأدنى من الوقت والجهد ، لأنه مع الوسائط لا يتعين على الطلاب شرح المواد بشكل متكرر لأن عرض تقديمي واحد فقط باستخدام الوسائط سيجعل من السهل على الطلاب فهم الدرس.

(٥) تحسين جودة مخرجات التعلم

لا يؤدي استخدام الوسائط إلى جعل عملية التعلم أكثر كفاءة فحسب ، بل يساعد الطلاب أيضًا على استيعاب الموضوع بشكل أكثر عمقا وبشكل كامل.

(٦) تسمح الوسائل التعليمية بإجراء عملية التدريس في أي مكان وزمان يمكن تصميم وسائط التعلم بطريقة تمكن الطلاب من تنفيذ أنشطة التعلم بحرية أكبر ، في أي وقت وفي أي مكان ، دون الاعتماد على وجود المتعلم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

(٧) يمكن للوسائل التعليمية أن تعزز الموقف الإيجابي في عملية التدريس من خلال وسائل تعليمية ، تصبح عملية التعلم أكثر تشويقا لتشجيع الطلاب على حب العلوم وإيجاد مصادر المعرفة الخاصة بهم

(٨) تغيير دور المتعلم نحو اتجاه أكثر إيجابية وإنتاجية من خلال استخدام الوسائط ، لم يعد المتعلم هو المصدر الوحيد لتعلم الطلاب. وبالتالي ، سيكون لدى الطلاب مزيد من الوقت للاهتمام بالجوانب التعليمية الأخرى ، مثل تكوين الشخصية وتحفيز التعلم وغيرها.

(٩) يمكن لوسائل تعليمية أن تجعل الموضوع المجرد أكثر واقعية

(١٠) يمكن لوسائل تعليمية التغلب على قيود المكان والزمان

(١١) يمكن لوسائل تعليمية أن تساعد في التغلب على قيود المكان والزمان

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

٢. لعبة مونوبولي

بالنظر إلى أن الفصل الدراسي هو مكان مصطنع لتعلم اللغة، فإن الألعاب اللغوية تعتبر نشاطًا مهمًا في التعليم التواصلي. تبرز أهمية الألعاب اللغوية. تكمن أهمية الألعاب اللغوية في أنها تقلل من الظواهر المصطنعة التي تحيط بالعملية التعليمية في الصف الدراسي، كما أن الألعاب توفر الواقعية التي تعتبر ضرورية للتواصل. تُستخدم الألعاب اللغوية مع الأطفال والبالغين على حد

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

سواء، ولكن يجب اختيار الألعاب التي تناسب كليهما. وقد أدى الاهتمام بالألعاب اللغوية في مناهج التواصل إلى ظهور أنواع عديدة من الألعاب اللغوية. تتضمن بعض أهم الجوانب التي تطورها الألعاب ما يلي:

١. ألعاب الملاحظة والذاكرة

٢. ألعاب التخمين

٣. ألعاب البطاقة

٤. ألعاب القلم والورقة

٥. ألعاب التفاعل بين الافراد والمجموعات

هناك أسباب كثيرة تجعل من الضروري استخدام الألعاب اللغوية في المدخل الاتصالي، من أهمها ما يلي:

أ) تجعل الدرس ممتعا وشيقا، وبذلك تطرد السأم والضيق

ب)تشجيع الطالب على استخدام اللغة

ج) تحقق كثيرا من التنوع، وبذلك يتم التخلص من الرتابة

د) تعين الطالب غبي فهم كثير من جوانب اللغة الأجنبية

هـ) تساعد بعض الطلاب على التخلص من الخجل الذي يشعرون به

إن الألعاب اللغوية وسيلة فعالية في تدريب الطلاب على الاتصال. ومن أهم الأهداف التي يجب أن تحققها الألعاب ما يأتي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١) إعطاء المعلومات

٢) أخذ المعلومات

٣) حال المشكلات[٣٧]

اللعبة مونوبولي هي لعبة من أكثر ألعاب الطاولة مبيعا في العالم. في هذه اللعبة، يتنافس اللاعبون لتجميع الثروة من خلال تنفيذ نظام اقتصاد اللعبة الذي يتضمن شراء الأراضي واستئجارها وتبادلها باستخدام أموال اللعبة. يتناوب اللاعبون على رمي النرد والتحرك حول لوحة اللعبة باتباع الأرقام المحصولة عليها عن طريق رمي النرد.[٣٨] يمكن أن تلعب هذه لعبة الاحتكار من قبل جميع الدوائر، سواء للأطفال والكبار. وفي الأساس، الهدف من لعبة الاحتكار هو التحكم في جميع قطع الأراضي على لوحة الاحتكار، وشراء قطع الأراضي، واستئجار قطع الأراضي وتبادل الممتلكات في نظام اقتصادي بسيط.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[٣٧] مختار طاهر حسين، تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في ضوء المناهج الحديثة، (مصر: الدار العالمية، ٢٠١١) ٣٩١

[38] Aminudin, *"Media Pembelajaran Bahasa Arab",* Jurnal Al- Munzir, 7.2 (2014), 9.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

وقالت سوحياتي،[٣٩] بأن وسيلة اللعبة مونوبولي تمكن أن تؤدي إلى أنشطة تعليمية مثيرة للاهتمام وتساعد في جعل جو التعلم سعيدا وحيويا ومريكا.

أما وسيلة اللعبة مونوبولي في الأساس نفس الشكل المعتاد للعبة مونوبولي وهي السيطرة. لكن في هذه الوسيلة اللعبة، لا تتحكم في الثروة فحسب، بل في المعرفة أيضا وسيلة اللعبة مونوبولي عبارة عن وسيلة في شكل لعبة لوحية، وهناك مواد تستخدم في عملية التعلم لتحقيق كفاءة الطلاب من خلال وسائل الإعلام الاحتكارية ، سيكون الطلاب أكثر نشاطا وحماسًا للتعلم بسبب الأجواء الممتعة بحيث يكون الطلاب متحمسين للتعلم.[٤٠]

٣. النظرية البنائية

وفقًا لكوكلا، فإن فهم البنائية يعني تقديم المنظور القائل بأن "جميع مفاهيمنا مبنية". فجميع الناس هم نتيجة البنائية المرتبطة بالواقع، والواقع هو نتيجة تكوين الناس. بينما تقول النظريات الحديثة أنه حتى لو حفظ المتعلمون ما يسمعونه وكرروه أمام المدرب، لا يحدث تعلم حقيقي بناء عليه، بينما تؤكد النظريات الحديثة ومنها النظريات البنائية أن الناس يتبعون

[39] Suciati, Sri, dan Septiana, Ika, dkk, *Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jurnal Mimbar Sekolah Dasar,* Vol 2(2) 2015
[40] Suciati, S. Septiana, I. Dan Untari, M. F. Astri. 2015. *Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah*. 176

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

معلوماتهم الداخلية الخاصة بهم، متأثرين بالبيئة المحيطة والمجتمع واللغة, وتنص هذه النظريات على أن لكل متعلم طريقته الخاصة في فهم المعلومات وليس بالضرورة الطريقة التي يريد المعلم أن يفهمها بها.

يعرّف القاموس الدولي للتعليم البنائية بأنها: فلسفة تعليمية تقوم على فرضية أننا نبني فهمنا للعالم الذي نعيش فيه بالاعتماد على خبراتنا الخاصة، كما عرّفتها كلية التربية بجامعة كولورادو. وتعتمد نظرية نادية باكر على توجيه المعلمين للمتعلمين لاكتساب المعرفة بسهولة من خلال طرح أسئلة ذات قيمة عالية يدركها المتعلمون كمفكرين، مما يؤدي إلى الاكتشاف، وبناء خطوات عملية، وتعميق معنى المفاهيم واستخدام التعزيز الحقيقي، ومن المعلمين إلى المتعلمين، مثل التلقين كما يُعرف بأنه رفض المعرفة المكتسبة عن طريق النقل المباشر من المعلم إلى المتعلم، مثل التلقين.[٤١]

في ضوء طبيعة النظرية المعرفية، تقوم النظرية البنائية على العمليات الأساسية في النمو (العمليات النمائية). ويعتبر بياجيه عملية التوازن عاملاً مهماً وحاسماً في النمو العقلي. وذلك لأن عملية التوازن هي عملية نشطة

[٤١] منيف حضير الضوي، *النظرية البنائية وتطبيقها في تدريس اللغة العربية*، الطبعة الأولى ، ١٨

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

تصاحب الفرد من حالة الاضطراب الناتجة عن التفاعل مع هذا العالم. وتنطوي عملية التوازن على قدرتين:[٤٢]

الأول، قادرة التنظيم (*Organization*)

ويعتقد بياجيه أن الأفراد يولدون ببعض البنى الإدراكية البسيطة وبعض الاستعدادات التي تمكنهم من تنظيم خبراتهم الخارجية في ضوء البنى الموجودة لديهم، وبالتالي إعادة تنظيم بعض البنى. إن القدرة على التنظيم تمكن الأفراد من العمل بفعالية في بيئتهم سواء من الناحية الجسدية أو النفسية. وبالتالي فإن التنظيم يتضمن عملية تجميع الأفكار والخبرات وترتيبها وإعادة تنظيمها وإنتاجها لتصبح منظومة معرفية متكاملة، وأن البنى المعرفية تشير إلى محتوى الخبرات بالإضافة إلى استراتيجيات وطرق التفكير فيها.

الثاني : التكيف (*Adaptation*)

تعتبر القدرة على التكيف نزعة فطرية واستعداد بيولوجي لدى البشر، تمكنهم من التكيف مع بيئتهم من خلال تعديل سلوكهم السلوكي استجابة للمتطلبات البيئية. فبينما وجد أن القدرة على التكيف تعمل داخليًا في القردة، وجد أن القدرة على التكيف تعمل خارجيًا، وذلك استنادًا إلى وجهة نظر بياجيه التي ترى أن العقل ليس صفحة بيضاء تنطبع عليها المعرفة، وإنما

[٤٢] منيف حضير الضوي، النظرية البنائية وتطبيقها في تدريس اللغة العربية، ١٨

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

يتميز بفاعليته ونشاطه مع البيئة والخبرة، وهو نوع من التمثيل البيئي والفرد المتفاعل من أجل التعايش والبقاء يخلق توازنًا بين الاثنين. التكيف هو الهدف النهائي لعملية التوازن ويحدث من خلال عمليتين متكاملتين :[٤٣]

١) عملية التمثل (*Assimilation*)

هو تتضمن عملية التمثل تعديل الخبرات الجديدة بما يتناسب مع الأبنية المعرفية الموجود لدي الفرد ، فهي عملية تعبير في مهدهد الخيرات لتسبح المألوفة.

٢) التلائم (*Accommodation*)

تعديل البني معريفية الموجودة لدي الفرد تناسب مع الخبرات الخارجية، موافقا هذه العملية، يسعى الفرد إلى تعديل خبراته وأساليب تفكيره لتلائم مع الواقع الخارجي، فهي عملية معاكسة لعملية التمثل، وهي مملكة لها في الوقت نفسة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

مراحل نظرية البنائية

هذا النموذج من أحد نماذج التدريس القائمة على الفلسفة البنائية التي تؤكد بصفة عامة على الدور النشاط للمتعلم في أثناء الموقف التعليمي،

[٤٣] منيف حضير الضوي، *النظرية البنائية وتطبيقها في تدريس اللغة العربية*، الطبعة الأولى ، ١٨

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

حيث يقوم المتعلم بالعديد من الأنشطة والتجارب في داخل مجموعات العمل بحيث يحدث تعلم ذو معي قائم على الفهم.[٤٤]

١) مرحلة التشويق أو جذب الانتباه (*Engagement*)

يمكن للمدرسين التشاور باستخدام مجموعة متنوعة من الأساليب لتمكين التلاميذ من المشاركة في موضوع الدرس: طرح الأسئلة، وتقديم المثيرات، وتمثيل المواقف. يمكن للمعلمين طرح الأسئلة وتقديم المثيرات وتمثيل المواقف والتشاور باستخدام مجموعة متنوعة من الأساليب لتمكين التلاميذ من المشاركة في موضوع الدرس: طرح الأسئلة، وتقديم المثيرات، وتمثيل المواقف.[٤٥]

٢) مرحلة الاسكتشاف (*Eksploration*)

يتفاعل التلاميذ بشكل فردي أو جماعي مع الخبرات المباشرة التي تثير أسئلة مفتوحة يصعب الإجابة عنها دون بحث ومعرفة، ويتم تدوين الإجابات عن رغباتهم في دفتر المعلم. ويلعب المعلم دورًا في تشجيع وتوجيه مصادر المعلومات حتى يتمكن التلاميذ في النهاية من الوصول إلى المفاهيم التي يتضمنها الدرس من خلال مجموعات

[٤٤] منيف حضير الضوي، *النظرية البنائية وتطبيقها في تدريس اللغة العربية*، ٥٤-٦٤

[٤٥] منيف حضير الضوي، *النظرية البنائية وتطبيقها في تدريس اللغة العربية*، ٥٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

العمل، وبالتالي بناء قاعدة خبرات مشتركة تساعدهم على المشاركة في الموقف التعليمي في الفصل الدراسي.[٤٦]

٣) مرحلة التفسير (*Explanation*)

في هذه المرحلة يبدأ المعلم في وضع خبرات الطلاب المجردة في صورة قابلة للنقل، ويوفر التواصل الجيد بين المعلم والمجموعة أثناء عرض الخبرات. يتيح المعلم لكل مجموعة أن تعرض كل مجموعة ما توصلت إليه مع زملائها في الصف، فيعرض الحلول والتفسيرات والنتائج التي تم التوصل إليها والطرق المستخدمة للوصول إلى الحلول، ويتم ذلك من خلال المناقشة الجماعية.

المرحلة التالية هي مرحلة التصنيف والعرض التي قدمها فاربادي تقلا من جان وجولي. يوفر التصنيف وأنظمة المجموعات في الأنشطة التعليمية البنائية فرصًا للتلاميذ للتواصل مع بعضهم البعض. يرتبط التصنيف إلى حد كبير بموقف التعلم والخبرات التي يرغب فيها التلاميذ. يمكن أن يكون التصنيف عشوائيًا أو محددًا. ولتعزيز العملية التعليمية التي يقودها المعلم، يعمل التلاميذ في مجموعات مكونة من تلميذين أو ثلاثة تلاميذ في كل مجموعة، مع

[٤٦] منيف حضير الضوي، *النظرية البنائية وتطبيقها في تدريس اللغة العربية*، ٥٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

تدخل المعلم الذي يلعب دورًا رمزيًا، حيث يتناقشون ويتوصلون إلى حل لمهمة معينة، يتم من خلالها التوصل إلى توافق بين المجموعات الصغيرة المختلفة.[٤٧]

٤) مرحلة التوسع (*Elaboration*)

توجّه هذه المرحلة التلاميذ لتوسيع نطاق تفكيرهم حول موضوع الدرس وتغطية الدرس من جميع جوانبه. يشارك جميع التلاميذ في التفكير، ويربطون المفاهيم التي تعلموها بالمفاهيم السابقة ويطبقون ما تعلموه في مواقف جديدة من خلال مجموعة متنوعة من الأمثلة والتطبيقات على الدرس.[٤٨]

٥) مرحلة التقويم (*Evaluation*)

لا تقتصر هذه العملية على نهاية الدرس، بل هي عملية مستمرة ويمكن استكمالها بعد كل مرحلة من مراحل النموذج. إلا أنها تتوقف على قيام المعلمين بتزويد الطلاب بمجموعة من مقاييس

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[٤٧] منيف حضير الضوي، *النظرية البنائية وتطبيقها في تدريس اللغة العربية*، ٦٠-٦١

[٤٨] منيف حضير الضوي، *النظرية البنائية وتطبيقها في تدريس اللغة العربية*، ٥٦

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

التقييم، مثل الخيارات المحددة وقوائم المراجعة والمقابلات، لمساعدتهم على تحديد ما تم إنجازه ومدى استفادتهم منه.[٤٩]

٤. تعليم المفردات

اللغة العربية هي لغة أجنبية تتم دراستها على نطاق واسع في العالم. لذلك، من الضروري دراسة وجود تعلم لغة مناسب لغير العرب. يمكن تعلم اللغات الأجنبية بما في ذلك اللغة العربية في هذه الحالة بطرق وأساليب مختلفة. وبالمثل مع تعلم المفردات.[٥٠]

المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تستخدم كأساس للغة، المفردات هي أيضًا الكلمات المستخدمة في تكوين الجمل بحيث تصبح معلومات ينقلها المتحدثون. يمكن رؤية ثراء اللغة من خلال مقدار الحفظ واستخدام المفردات، سواء من حيث الكلام أو الكتابة. في هذه الحالة، يُظهر أن المفردات مهمة جدًا حتى تتمكن من التحدث جيدا وطلاقة.[٥١]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[٤٩] المراجع نفسه

[50] Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah* (Surabaya: CV. GEMILANG, 2018). 34

[51] Hasna Qonita Khansa, "*Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*," Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II (2016): 53–62, prosiding.arab-um.com.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

إن المفردات لها دور في جودة لغة الفرد. الشخص الذي لديه مفردة كثيرة هو أيضا يؤثر ذلك الفرد جدا في جودة لغته.[٥٢] ذلك فرد الذي لديه مفردات كثيرة، سيجد له التواصل بسهولة وطلاقة مع الآخرين وبالتالي، فإن إتقان المفردات من قبل شخص ما أمر مهم للغاية. المفردات إحدى مهم من اللغة لاستعمال لسان أو كتابة وهي أيضا إحدى من قاعدة مهمة المهارات اللغة العربية.[٥٣]

استيعاب المفردات هو نشاط استيعاب أو القدرة على فهم واستخدام الكلمات في لغة، سواء كان منطوقة ومكتوبة. هناك طرق مختلفة في استيعاب المفردات التلاميذ منها استخدام القواميس وألعاب الكلمات، كما ذكر تاريغان أن: [٥٤]

"تقنية تطوير المفردات التي يمكن إجراؤها في تعلم المفردات نوعًا وكميا ، مثل باستخدام القواميس وألعاب الكلمات".

يمكن ممارسة تطوير المفردات العربية من خلال اللعبة اللغوية. على الرغم من أن أنشطة الألعاب هي مجرد أنشطة تسيلية تهدف إلى توفير الترفيه، فإن هذه الأنشطة في تعلم اللغة تهدف إلى التأكيد على ما تم تعلمه. هذه الألعاب هي

[52] Afifah Akmalia, La Tadzarney Varda, and Wasiatur Rizqiyah, "*Pengembangan Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata Di Madrasah Ibtidaiyyah Kelas III*," Prosiding Semnasbama IV, no. 2 (2020).18
[53] Neneng Eliana, "*Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar*," Jurnal Pendidikan Dasar 11, no. 1 (2020).4
[54] Tarigan, Guntur. 1984. *Pengajaran Kosakata.* Bandung: Angkasa. 24

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

وسيلة للتدريب وتوفير تحسينات في إتقان المفردات في جو ممتع. يتم لعب بعض الألعاب من قبل جميع التلاميذ في الفصل، وغالبًا ما يتم تقسيم التلاميذ إلى فريقين، ويتم لعب بعضها في أزواج أو في مجموعات صغيرة. تؤثر المفردات التي يتقنها التلاميذ بشكل كبير على قدرتهم على ممارسة اللغة العربية في الحياة اليومية ، بما في ذلك من حيث الاستماع.[٥٥]

أنواع إتقان المفردات حسب حارس في نور غيانتورو،[٥٦] هي كما يلي:

١) إتقان الاستيعاب

يمكن تفسير الإتقان الاستقبالي على أنه إتقان سلبي ، مما يعني أن الفهم موجود فقط في عملية التفكير الأنشطة اللغوية المستقبلة هي أنشطة الاستماع والقراءة. يشار إلى هذا التمكن أيضًا باسم عملية فك التشفير.

٢) إتقان المنتج

يتضمن الإتقان الإنتاجي مهارات التحدث والكتابة أو ما يسمى أيضًا الترميز ، وهو عملية توصيل الأفكار والأفكار والمشاعر من خلال الأشكال اللغوية

٣) إتقان الكتابة

[55] Halimi Zuhdy, *Teknik Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang, 2017), 8
[56] Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University press. 209

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

يتضمن هذا التمكن القدرة على كتابة المفردات وفقا للقواعد اللغوية. على الرغم من أننا قادرون على فهم معنى الكلمة وقادرون على استخدامها في الجمل ، إلا أننا لا نتقن الطريقة الصحيحة للكتابة ، فهذا يعني أننا لم نتقن المفردات ذات الصلة بشكل مثالي.[٥٧]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[57] Susanti, *"Efektifitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Prancis"*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2007), 34-35

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الثالث

طريقة البحث

أ. نموذج البحث والتطوير

استخدمت الباحثة في هذه الدراسة منهج البحث والتطوير،وهو منهج بحثي يستخدم لتحقيق نتائج معينة وتجارب فعالة.ومنهجيةالبحث والتطوير هي منهجية تهدف إلى تحديد منهجيات ونماذج ومناهج وتقنيات واستنتاجات وأساليب وخطوات معينة، وتحديدها وتعديلها وتطويرها وإنتاجها واختبار فعاليتها من أجل جعلها جديدة وفعالة ومفيدة.[٥٨]

احتاجات الباحثة إلى إعداد كامل وخطوات دقيقة لتطوير الإنتاج حتى يصبح الإنتاج إنتاجاً فعّالاً، وصيغة التخطيط لطريقة التدريس المستخدمة في هذا البحث والتطوير هي الصيغة التي اتبعها سوجييونو والتي اقتبسها من صيغة ADDIE، والتي تتبع الخطوات الآتية:(١) تحليل الاحتياجات،(٢) تصميم الإنتاج،(٣) تطوير الإنتاج، (٤) تجربة الإنتاج،(٥)تقييم الإنتاج.

استخدمت الباحثة هذا الشكل البحث والإعداد لأن هذا الشكل فيها خطوات دقيقة في إجراءات الانتلاج، لذلك شعرت الباحثة سهولة لتطوير الإنتاج وهذا الشكل مرونة وأمكنة بمناسبة الحاجات والمشكلات الإنتاج الاعدادية المطورة.

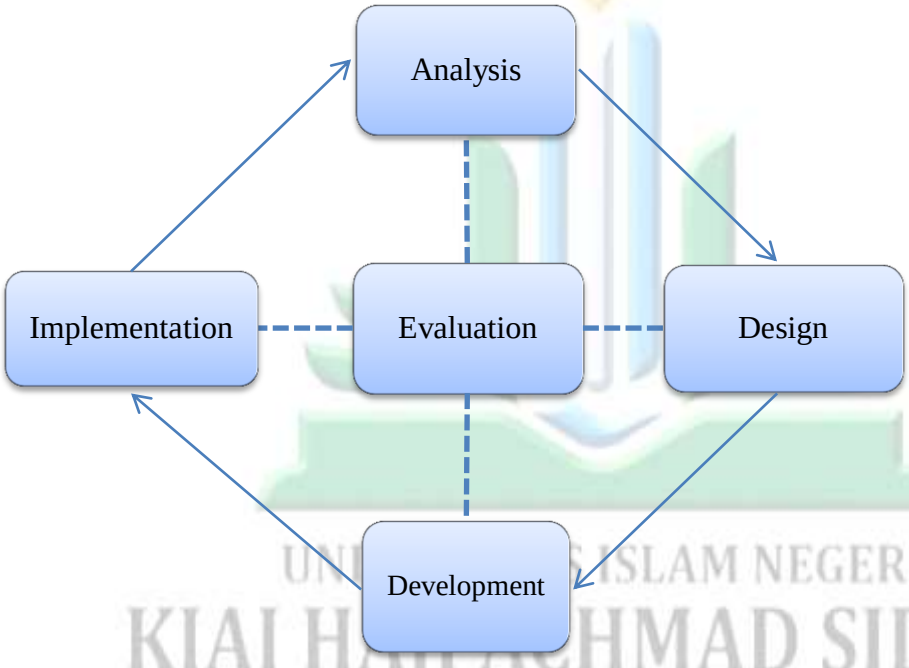
[58] Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan; Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 67.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas. gilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ب. إجراء البحث والتطوير

استخدمت الباحثة الخطوات في اجراءات هذا البحث والتطوير المنهج التعليم اللغة العربية بخطوات (*Analysis, Design, Development, Implementation,* ADDIE *Evaluation*) وفضلت الباحثة هذه الخطوة لأن لديها خطواة إجرائية بسيطة وواضحة لتطوير الوسيلة التعليمية أو المنهج التعليمي فوضحت الباحث بالخطوات التالية لكي تكون المنهج أوضح :[٥٩]



الصورة ١ نموذج البحث والتطوير

[59] Nusa Putra, *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*.(Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 119.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١. تحليل الاحتياجات

في هذه المرحلة ، الأنشطة الرئيسيته هي تحليل الحاجة لتطوير نماذج / طريقة تعليم جديدة وتحليل جدوى ومتطلبات تطوير نماذج / طريقة تعليم جديدة. تهدف هذه المرحلة لفهم المزيد عن الفكرة إنشاء المنتج المناسب باحتياجات والمشكلات التي وجدت الباحثة في الميدان.[٦٠]

في هذه المرحلة قامت الباحثة بإجراء الملاحظات والمقابلات لمعرفة أشكال المشكلات وحلولها في عملية تعلم اللغة العربية في الصف الثامن بمدرسة أمانة الله المتوسطة. لاحظ الباحثة عملية التعلم ونتائج تعلم الطلاب. أجرى الباحثة مقابلات مع معلمي اللغة العربية والعديد من الطلاب.

٢. تصميم الإنتاج

أنشطة التصميم في نموذج بحث التطوير ADDIE هي عملية منهجية تبدأ بتصميم المفهوم ومحتوى المنتج. يتم إعداد وثيقة تصميم لكل محتوى منتج. تتم كتابة تعليمات واضحة ومفصلة لتنفيذ تصميم المنتج وتصنيعه. في هذه المرحلة، لا يزال تصميم المنتج نظرياً ويشكل الأساس لعملية التطوير في المراحل التالية.

[60] Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta : Kencana, 2013) 137

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

قامت الباحثة بتصميم المنتجات وفقًا لبيانات تحليل الاحتياجات.

استخدمت الباحثة تطبيق CANVA لعملية تصميم صور وسيلة لعبة مونوبولي.

٣. تطوير الإنتاج

يحتوي التطوير النموذج ADDIE على أنشطة تحقيق تصميم المنتج. مرحلة التطوير هي مرحلة تؤكد على العملية وليس النتائج في مرحلة التصميم, ترتب الإطار مفاهيمي لتنفيذ الطريقة أو الوسائل التعليم الجديدة. ثم في مرحلة التطوير، يتحول الإطار المفاهيمي إلى منتج جاهز للتنفيذ.

٤. تجربة الإنتاج

في هذه المرحلة، يتم تنفيذ التصاميم والطريقة التي قد طور في مواقف حقيقية في الفصل أثناء التنفيذ، يتم تطبيق نموذج / طريقة التصميم تطور ومستعمل في الوضع الحقيقي بعد تطبيق الطريقة ، ثم إجراء تقييم أولي لتقديم ملاحظات الى تطبيق النموذج / الطريقة التالية.

٥. تقويم الأنتاج

مرحلة التقييم في بحث تطوير نموذج ADDIE لتوفير التغذية الراجعة المستخدمي المنتج المراجعات وفقا بالنتائج التقييم أو الاحتياجات التي لم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

تلبيتها بواسطة المنتج. الهدف النهائي من التقييم هو لقياس الإنجاز أهداف التطوير.

ج. تجارب المنتج

١. تصميم تجريبية المنتج

استخدم الباحثة تصميم الاختبار البعدي المكون من مجموعتين فقط. قامت الباحثة بإجراء اختبار بعدي بعد تطبيق طريقة تعلم المفردات. وتم تطبيق الاختبار البعدي على مجموعتين هما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. المجموعة التجريبية هي المجموعة التي سيتم علاجها على شكل استخدام وسيلة لعبة مونوبولي. ثم استخدمت المجموعة الضابطة تعلم المفردات كالمعتاد. وبعد تنفيذ تطبيقات مختلفة في المجموعتين، تم إجراء اختبار بعدي. وبعد القيام بذلك، يمكن للباحثين مقارنة نتائج الاختبار البعدي في المجموعتين.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

٢. أفراد التجربة

يتم اختبار وسيلة لعبة مونوبولي التي تم تصميمها للتأكد من صلاحيتها على أدوات التحقق من الصحة. قامت الباحثة بتسلم وسيلة لعبة مونوبولي إلى خبير الوسائل التعليمية وخبير المادة التعليمية

أ) خبير الوسائل التعليمية : الدكتور عبد الرشيد الماجستير

ب)خبير المادة التعليمية : الدكتور مُحَمَّد مفتاح الهدى الماجستير

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

د. أسلوب جمع البيانات

يتمثل أحد الأنشطة في عملية البحث في جمع البيانات ذات الصلة بسؤال البحث. وبالنسبة للمهمة الحالية، استخدمت الباحثة الأساليب العامة التالية لجمع البيانات:

١. المقابلة

جمع البيانات هي عملية تتم بين الباحثة وشخص آخر أو مجموعة من الأشخاص، تقوم خلالها الباحثة بطرح أسئلة عليهم وتسجيل إجاباتها على هذه الأسئلة. وفي هذه الدراسة، ومن أجل جمع بيانات عن الاحتياجات والمشكلات في عملية تدريس اللغة العربية في المدارس الثانوية وفعالية المنتج في تدريس اللغة العربية، أجرت الباحثة مقابلة مع معلمة لغة عربية للصف الثامن في مدرسة أمانة الله بانجوانجي الثانوية.

أجرت الباحثة مقابلة مع الاستاذة مسرورة وإيما مولدا. تبحث الباحثة لأساليب واستراتيجيات تعلم اللغة العربية في الفصل. وكانت نتائج المقابلات التي حصل عليها الباحثة هي أن التعلم تم في مدرسة أمانة الله المتوسطة باستخدام طريقة المحاضرة. ولا تزال الوسائط المستخدمة تقليدية للغاية، وهي الكتب دراسية والسبورة. وفي نتائج الدرجات اليومية للطلاب في اللغة العربية، لا يزال العديد منهم يحصلون على درجات أقل من المتوسط.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٢. الإستبانة

الاستبيانات هي أداة لجمع الحقائق والبيانات عن الأوضاع والأساليب القائمة. وتعتمد الاستبيانات الاستقصائية على وضع سلسلة من الأسئلة لإرسالها إلى عدد كبير من أفراد المجتمع. وكان الهدف من الاستبيان الذي استخدمه الباحثة في هذه الدراسة هو جمع البيانات حول صلاحية التصميم والمحتوى، وكذلك لمعرفة آراء الطلاب حول المنتجات التي تم إنتاجها.

٣. الوثائق

المقصود بالتوثيق هو ما كتب في الدراسة؛ حيث بحث الباحثة عن الكتب وكتابات الحلقات الدراسية وغيرها من المواد المكتوبة.[٦١]

٤. الاختبار

الاختبار هو أي سؤال يجب الإجابة عنه أو طرحه لقياس قدرة الطالب. والاختبارات المستخدمة في هذه الدراسة هي اختبارات بعدية، أي الاختبارات التي تجرى بعد الإجراءات التجريبية والضابطة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

هـ. أسلوب تحليل البيانات

حليل البيانات هي عملية تنظيم أو توسيط الملاحظات حول تطبيق تصميم البحث، والتي يمكن من خلالها الحصول على النتائج. ويعتبرها مُحَمَّد النادر مهمة في

[61] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), 201

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

البحث لأنها تعطي المعنى اللازم لتحليل مشكلة البحث. هناك نوعان من البيانات في هذا البحث:

١. البيانات الكيفية

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي لتحليل البيانات التي تم الحصول عليها من المقابلات والوثائق، وكذلك تطوير طريقة تدريس المفردات القائمة على المنهج التواصلي في المرحلة المتوسطة. وتوفر البيانات التي تم الحصول عليها من الملاحظات والمقابلات البيانات الرئيسة لتطوير أساليب تدريس المفردات في المدارس الثانوية (الفصل الثامن).

٢. البيانات الكمية

ح. أسلوب تحليل البيانات من الاستبانة

تم اختبار وتحليل البيانات الكمية التي تم الحصول عليها من نتائج تجارب التطوير والإنتاج. استُخدمت الأساليب الإحصائية الوصفية لتحليل البيانات المستخلصة من نتائج الاختبار باستخدام رموز لمقاييس ما بعد الاختبار. حللت طريقة تحليل البيانات النوعية من نتائج الصلاحية من

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

خلال حساب قيم المعدل. وتتمثل فائدة الحساب في تحديد الفائز بالقيمة الأخيرة فيما يتعلق بالأقراص:[٦٢]

$$P = \frac{\sum skor}{\sum skor\ total} \times 100\%$$

خ. أسلوب تحليل البيانات من الاختبار

قامت الباحثة بتحليل نتائج البيانات من الطلاب التي حصل على نتيجة الاختبار البعدي للفصلين التجريبي والضابط باستخدام رمز *Independent Sample T Test* . الرمز المستخدم في هذا البحث:

$$t = \frac{M1 - M2}{\sqrt{\frac{SS1 - SS2}{(n1-1)(n1-1)}\left(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}\right)}}$$

البيان:

t : قيمة المقارنة

M1 : متوسط درجات المجموعة ١

M : متوسط درجات المجموعة ٢

SS1 : sum of square 1

SS2 : sum of square 2

n1 : عدد المواضيع في المجموعة ١

n2 : عدد المواضيع في المجموعة ٢

[62] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), 313

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الرابع

عرض البيانات وتحليلها

أ. تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي

١. التحليل الإحتياجات

في مرحلة التحليل من الضروري إجراء بحث تمهيدي، أي الملاحظة والمقابلة مع المعلمة. يتضمن هذا البحث التمهيدي أنشطة الملاحظة أثناء عملية التدريس والتعليم، ومقابلة مع معلمة اللغة العربية والطلاب. قد وجدت الباحثة من نتيجة الملاحظة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي المشكلات المتنوعات في تعليم اللغة العربية كما يلي:

٦. يتم التعلم باستخدام طريقة التعليم بمعلم كمركز التعلم، ونتيجة لذلك يكون الطلاب أقل نشاطًا في عملية التعلم

٧. التعلم الرتيب مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل

٨. الوسائط المستخدمة هي فقط المصنفات واللوحات البيضاء

٩. لا يهتم الطلاب كثيرًا بتعلم اللغة العربية لأنهم يجدون صعوبة في ذلك

١٠. يجد الطلاب صعوبة في تعلم اللغة العربية لأنهم لا يفهمون الجمل. والسبب هو المفردات الصغيرة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

من تلك نتائج المقابلة، لخصت الباحثة كما يلي :

أ) يحتاج الطلاب إلى وسائل التعليمية للاهتمام

ب)يحتاج الطلاب إلى وسائل التعليمية ليست مملة عند استخدامها

ج) يحتاج الطلاب إلى وسائط الألعاب كوسيلة تعليمية مع وسائط الألعاب التي تسمح للطلاب بالمساهمة بنشاط

هو الملخص من تلك المقابلة:

الجدول ٢ المقابلة مع معلمة اللغة العربية

الرقم	الأسئلة	الأجوبة
١	٢	٣
١	كم عدد ساعات دروس اللغة العربية في الصف الثامن في الأسبوع الواحد؟	في أسبوع واحد هناك ساعتان من دروس اللغة العربية. يتم تنفيذ بعضها في اجتماع واحد في وقت واحد. بعضها مقسم إلى اجتماعين.
٢	ما هي طريقتك في تعليم اللغة العربية في الصف الثامن؟	طريقة التدريس التي أستخدمها عادةً هي المحاضرات.حيث أقوم بترجمة الجمل العربية غير المعروفة. ثم يكتب الطلاب الترجمة في كتبهم بالنسبة للمواد المفردات

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	٢	٣
		أقوم بتدريسها بطريقة الحفظ مع الأغنية
٣	ما هي الوسيلة التي تستخدمها في تعليم اللغة العربية؟	أستخدم الكتب الدراسية والسبورات كوسيلة إعلامية. بالنسبة للكتب التعليمية، أستخدم أوراق العمل، بينما بالنسبة للمواد الكتاب الإضافية، أستخدم كتبًا مرجعية أخرى. مثل علم التركيب، عادةً ما أستخدم كتبًا من مدرستي الداخلية الإسلامية السابقة، على سبيل المثال النحو الجرومية والألفية وغيرها.
٤	هل توجد مشاكل عند تعليم اللغة العربية في الصف الثامن؟	المشكلة في تعليم اللغة الأجنبية هي من حيث المفردات. يجد العديد من الطلاب صعوبة في تعلم اللغة العربية، ويواجه الطلاب صعوبة في فهم الجمل، لذا في بعض الأحيان يتخلون عن التعلم بسهولة. إتقان المفردات لدى الطلاب

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	٢	٣
		لا يزال قليلا.

٢. التصميم

ثم بعد إجراء الباحثة تحليل الاحتياجات تعد الباحثة وسيلة لعبة مونوبولي على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات المادة التعليمية المعدة بالباحثة وفقا لنتائج تحليل الاحتياجات، أي عن طريق تطبيق العملية الواردة في النظرية البنائية، يحتوي النظرية البنائية على خمسة عمليات عينت الباحثة الضوابط المهمة عند إعداد وسيلة لعبة مونوبولي على أساس النظرية البنائية: التشويق أو جذب الانتباه (*Exploration*)، التفسير (*Explanation*)، التوسع (*Elaboration*)، التقويم (*Evaluation*)، وسيأتي بيان كل عنصر فيما يالي :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

أ. التشويق أو جذب الانتباه (*Engagement*)

العملية الأولى في النظرية البنائية هي مرحلة التشويق أو جذب الانتباه ويتم فيها تحديد المعلومات السابقة لدى الطلبة وتشويقهم وشد انتباههم يختار الطلاب كلاعبين شركاء للعب لعبة مونوبولي. في لعبة مونوبولي يمكن لعب اللعبة في مجموعات أو منفردة. هناك بيادق كقطع اللعبة.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

يتناوب اللاعبون في اختيار البيادق لاستخدامها في لعب مونوبولي. في هذه المرحلة، يتم شرح المشاركين في اللعبة حول عناصر اللعبة المختلفة.

ب. الاستكشاف (*Exploration*)

العملية الثانية في النظرية البنائية هي مرحلة الاستكشاف أنشطة الاستكشاف هي أنشطة في البحث عن المعلومات وجمع المعلومات لإثراء تجربتهم. وفي مونوبولي المستطيل هناك مربعات كثيرة، فإذا كان في مونوبولي عادة يحتوي على مربع اسم البلد، ففي هذا مونوبولي يحتوي على مربع من المفردات العربية. يمكن للاعبين استكشاف المفردات الموجودة فيه. المفردات مصحوبة بالصور، لذلك لا تحتاج إلى ترجمة إندونيسية لمعرفة المعنى. توجد في بطاقة المفردات أو مخطط ملكية المفردات جمل تصف المفردات.

ج. التفسير (*Explanation*)

في وسيلة لعبة مونوبولي توجد مؤامرات أو بطاقات تكرار. تعمل وظيفة التيكرور على أن يتمكن اللاعب من شرح تجربته السابقة، أي أنه يجب على اللاعب أن يعيد المكان الذي توقف فيه، ويجب على اللاعب أن يذكر جميع المفردات التي مر بها منذ البداية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

د. التوسع (*Elaboration*)

العملية الرابعة في النظرية البنائية هي مرحلة التوسع النشاط التفصيلي هو نشاط لشرح نتائج الاستكشاف والمناقشة وسماع الآراء لاستكشاف شيء ما في لوحة أو لفظيا. الأنشطة التفصيلية تبني الاتفاق من خلال الأنشطة التعاونية والتعاون. وفي لعبة مونوبولي، قامت الباحثة بتصميم أسئلة يمكن أن تشرح مفهوم المفردات. مثل الأسئلة المتعلقة بالمعدات المملوكة لمهنة معينة. يذكر اللاعب المهنة التي تنتمي إليها المعدات. يقوم اللاعب بتسمية المهنة التي تحتوي على المعدات المدرجة على البطاقة.

هـ. التقويم (*Evaluation*)

التقييم هو عملية تحديد أو اتخاذ القرارات إلى أي مدى حقق الطلاب الأهداف في عملية التعلم. في هذه لعبة مونوبولي، في مرحلة التقييم تقوم الباحثة بتصميم الأسئلة وعلامات التعجب على البطاقات. يوجد على البطاقة أسئلة تتعلق بالمفردات التي تتم دراستها. قامت الباحثة بتطوير لعبة مونوبولي السابقة، فإذا كان في لعبة مونوبولي بطاقات الحظ والتمويل العام، استبدلها الباحثة ببطاقات علامة الاستفهام وعلامة التعجب التي كانت فيها الأسئلة وجمل الأمر كمادة للتقييم وكذلك التحديات.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

في تصميم الوسائل التعليمية تشمل تصميم المواد التي سيتم تقديمها وصنع مونوبولي وملحقاته لوسائل التعليمية، بالإضافة إلى جمع المواد لتطوير الوسائط .

بتقديم وإعداد الأجهزة و البيانات التالية:

الجدول ٣ تصميم الوسائل التعليمية

الرقم	البيانات	توضيح البيانات
١	المادة	اللغة العربية
٢	الصف	الصف الثامن
٣	موضوع الوسيلة	مونوبولي المهن
٤	مؤلفة	رزقي صفيا سلسبيلا
٥	شكل الكتابة	Open Sans, Montaser Arabic

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

اما تصميمها وتطويرها ستبين الباحثة كما يلي:

أ) اختيار المواد

وفي مرحلة اختيار المواد، اختار الباحثة المواد الموجودة في الكتاب التي يستخدمها الطلاب في الدراسة الفصل، وهي أوراق العمل. ولأن المواد الموجودة في كتب أوراق العمل محدودة للغاية، فقد أضاف الباحثة مواد من

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الكتب المدرسية الصادرة عن وزارة الدين، اللغة العربية للصف الثامن، وخاصة المواد المهنة.

ب)تصميم المنتج

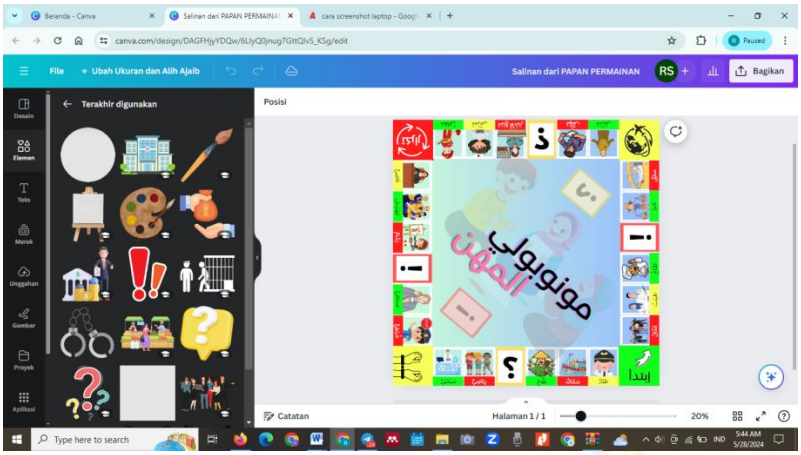
في هذه وسيلة لعبة مونوبولي، هناك عدة عناصر، وهي لوحة اللعبة، وبطاقات المهنة، وبطاقات علامة التعجب، وبطاقات علامة الاستفهام، والمال مونوبولي. وقام الباحثة بتصميم العناصر بمساعدة تطبيق CANVA.

١) لوح اللعبة

لوحة اللعب مونوبولي مصنوعة بأبعاد ٤٠ سم في ٤٠ سم. تم تصميم مفردات على لوحة احتكارية تعمل بمثابة قطعة من حقوق الملكية. مفرودات مصحوبة بالصور لتسهيل على اللاعبين فهم الكلمة دون الحاجة إلى الحصول على كلمة مكافئة باللغة الإندونيسية.

يوجد أيضًا مكان على لوحة اللعبة لبطاقات التحدي؛ بطاقات علامات التعجب وعلامات الاستفهام. ويتم إعطاء الورقتين مكانًا في منتصف لوحة اللعبة.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id



الصورة ٢ تصميم وسيلة لعبة مونوبولي بـCANVA

٢) بطاقات المهنة

تعد بطاقات المهنة في لعبة مونوبولي بمثابة تعديل لبطاقات قطعة الأرض الخاصة بالملكية. كل المفردات على لوحة اللعبة لها بطاقتها الخاصة. التصميم الموجود على البطاقة هو أن الوجه الأمامي يحتوي على الصورة والمفردات، بينما يحتوي الجانب الخلفي على الترجمة الإندونيسية للمهنة المفردات. وهي مجهزة أيضًا بأمثلة الجمل المتعلقة بالمهنة.

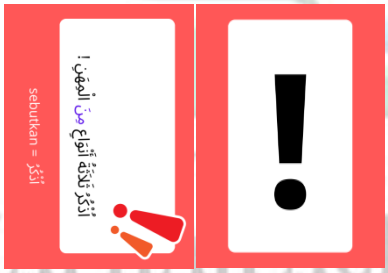
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الصورة ٣ بطاقات المهن

٣) بطاقات علامة التعجب

تحتوي بطاقة علامة التعجب في لعبة مونوبولي على تحدي اللعبة على شكل سؤال أمر.

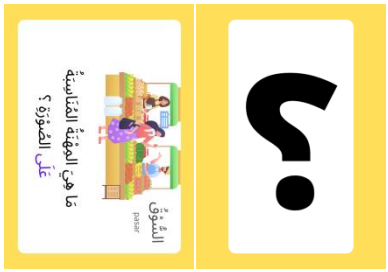


الصورة ٤ بطاقات علامة التعجب

٤) بطاقات علامة الاستفهام

تحتوي بطاقات علامة الاستفهام في لعبة مونوبولي على تحديات اللعبة على شكل أسئلة يجب على اللاعبين الإجابة عليها.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id



الصورة ٥ بطاقات علامة الاستفهام

٥) المال مونوبولي

تم تصميم أموال مونوبولي بأرقام اسمية ٥ و١٠ و٢٠ و٥٠ و١٠٠. كما أن أموال الاحتكار مليئة بصور الشخصيات العربية. كما هو الحال في المال كما نعلم عادة.

الصورة ٦ المال مونوبولي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

حجم بطاقات المهنة وبطاقات علامة التعجب وعلامات الاستفهام هو ٨ × ٦ سم. حجم المال مونوبولي هو ١٠ × ٥ سم.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ب. صلاحية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي

بعد انتهاء الباحثة من تصميم وسيلة لعبة مونوبولي إنها تقوم بالمقابلة مع الخبراء. وذلك لتقييم الكتاب التعليمي المصمم وحصول على تصديق منهم قبل تطبيقه على الطالبات. وفيما يلي نتائج التقييم من الخبراء :

الجدول ٤ بيان شخصية خبير

خبير الوسائل التعليمية	
الاسم	الدكتور عبد الرشيد الماجستير
رقم التوظيف	١٩٨٥١٢٠٢٢٠١٥٠٣١٠٠٥
موؤسسة الخبير	جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية
خبير المادة التعليمية	
الاسم	الدكتور مُحَمَّد مفتاح الهدى الماجستير
رقم التوظيف	١٩٨٠٠٦٢٥٢٠٢٠١٢١٠٠١
موؤسسة الخبير	جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

١. تقييم صلاحية وسيلة لعبة مونوبولي عند خبير الوسائل التعليمية

الجدول ٥ مقايس الدرجة

درجة التقييم				
١	٢	٣	٤	٥
ناقص جدا	ناقص	مقبول	جيد	جيد جدا

عرض البيانات الكمية والبيانات الكيفية من خبير الوسائل التعليمية كما يلي:

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

أ) البيانات الكمية

الجدول ٦ قائمة المنتج والاستبيان في مجال الوسائل التعليمية

الرقم	البيان		درجة التقييم					المجموع
		١	٢	٣	٤	٥		
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	
	أ. تنظيم العرض العام							
١	عرض منهجي وبسيط وسهل الفهم وواضح					√	٥	
٢	عرض وسيلة لعبة مونوبولي على أساس المفردات					√	٥	
	ب. يأخذ العرض التقديمي في الاعتبار أهمية المادة وفائدتها							
٣	يسهل على الطلاب فهم المفهوم					√	٥	
٤	يساعد الطلاب على اكتساب المعرفة التي لا توجد في الكتب المدرسية					√	٥	
٥	يمكن أن تكون الوسيلة اللعبة مونوبولي مصدرًا تعليميًا جديدًا للطلاب					√	٥	
	ج. تطوير عملية تكوين المعرفة							
٦	تعزيز الفضول بالصور والحروف/الكلمات والمصادر المرجعية ذات الصلة					√	٥	
	د. المنظر العام							
٧	تصميم وسيلة لعبة مونوبولي (تخطيط					√	٥	

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨
	النص)						
٨	تنوع الألوان المستخدمة مثيرة للاهتمام					√	٥
٩	عرض الصورة واضح وغير ضبابي					√	٥
١٠	اختيار حجم خط ونوعه ليكون مناسبًا وسهلا لقراءة					√	٥
١١	مطبوعات وسيلة لعبة مونوبولي الجودة					√	٥
هـ. تمام وسيلة لعبة مونوبولي							
١٢	لوحة اللعبة، بيادق اللاعبين، النرد، رموز البناء، بطاقات علامات التعجب، بطاقات علامة الاستفهام، تلميحات اللعبة، أموال الاحتكار وبطاقات المفردات المهنة					√	٥
١٣	المفردات كاملة وفقا لمستوى المدرسة المتوسطة				√		٤
١٤	مدى ملاءمة استخدام الصور بمادة					√	٥
المجموع الكامل					٤	٦٥	٦٩

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الجدول ٧ مسافة تحديد نتيجة الاستبيان عن آراء الخبير في وسيلة تعليمية مونوبولي

الرقم	مسافة تحديد النتيجة	تقدير الجودة
١	%٠ – %٢٠	ناقص جدا
٢	%٢١ – %٤٠	ناقص
٣	%٤١ – %٦٠	مقبول
٤	%٦١ – %٨٠	جيد

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٥	%١٠٠ – %٨١	جيد جدا

الجدول ٨ نتيجة تحكيم الجبير في مجال الوسائل التعليمية

الاسم	الدكتور عبد الرشيد الماجستير
المهنة	خبير الوسائل التعليمية

بنود الأسئلة															*f*	**n**	**p=*f*: n×100%**	**المستوى**
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤					
٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٥		٦٩	٧٠	%٩٨	جيد جدا

في هذا الجدول كانت النتيجة من تقييم خبير المادة التعليمية حصلت ٩٨% بمستوى جيد جدا.

ب) البيانات الكيفية

نالت الباحثة البيانات الكيفية من خبير الوسائل التعليمية عن الاقتراحات والمداخلات كما في الجدول التالي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

الجدول ٩ الإقتراحات والمداخلات من خبير الوسائل التعليمية

اسم الخبير	**الإقتراحات والمداخلات**
الدكتور عبد الرشيد الماجستير	١. تحسين نموذج العرض الوسيلة
	٢. أكمل بعض المفردات الناقص
	٣. تصحيح بعض المفردات الخاطئة

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٢. تقييم صلاحية وسيلة لعبة مونوبولي عند خبير المادة التعليمية

أ) البيانات الكمية

الجدول ١٠ صلاحية من خبير المادة التعليمية

الرقم	البيان		درجة التقييم					المجموع
		١	٢	٣	٤	٥		
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	
أ. ملاءمة المادة								
١	اكتمال المفردات حسب مستوى المدرسة المتوسطة				√		٤	
ب. دقة المواد								
٢	دقة المادة مطابقة للحقيقة العلمية				√		٤	
٣	دقة البيانات والحقائق المقدمة في وسائل الإعلام الخاصة بوسيلة لعبة مونوبولي				√		٤	
٤	إن ترتيب المواد في وسائط اللعبة الاحتكارية منظم بشكل جيد					√	٥	
ج. مواد حديثة								
٥	ملاءمة المادة للتطورات في العلوم والتكنولوجيا					√	٥	
٦	الرسوم التوضيحية الصورة الحديثة					√	٥	
د. أنشطة الدعم المادي								
٧	الصور وترتيب الحروف المقدمة تدعم					√	٥	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨
	المادة المفردات						
هـ. استعمال اللغة							
٨	الكلمات أو الجمل المستخدمة تتوافق مع قواعد اللغة الجيدة والصحيحة				√		٤
٩	اللغة المستخدمة أخلاقية وتواصلية ووظيفية، وفقًا للقارئ المستهدف				√		٤
١٠	الكلمات المستخدمة بسيطة ومباشرة وسهلة الفهم					√	٥
و. ملائمة اللغة							
١١	اللغة المستخدمة مناسبة للقدرات اللغوية لطلاب المدارس المتوسطة					√	٥
المجموع الكامل					**٢٠**	**٣٠**	**٥٠**

الجدول ١١ نتيجة تحكيم الخبير في مجال المادة التعليمية

الاسم	الدكتور مُحَمَّد مفتاح الهدى الماجستير
المهنة	خبير المادة التعليمية

بنود الأسئلة											***f***	**n**	**p=*f*:n×100%**	**المستوى**
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١				
٤	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥٠	٥٥	%٩١	جيد جدا

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

في هذا الجدول كانت النتيجة من تقييم خبير المادة التعليمية حصلت ٩١% بمستوى جيد جدا.

ج) البيانات الكيفية

ثم نالت الباحثة البيانات الكيفية من خبير المادة التعليمية عن الاقتراحات والمداخلات كما في الجدول التالي:

الجدول ١٢ الاقتراحات والمداخلات من خبير المادة التعليمية

اسم الخبير	الاقتراحات والمداخلات
الدكتور مُحَمَّد مفتاح الهدى الماجستير	١. يجب طباعة المنتج بشكل صحيح وفقا لتعليمات استخدام المنتج
	٢. إضافة في دليل للاعبين المجموعة

ج. فعالية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

الهدف في هذا القسم هو تحديد مدى فاعلية استخدام وسيلة لعبة مونوبولي في تعلم المفردات. بعد تحسين وسيلة لعبة مونوبولي من نتائج استبيان التحقق من قبل خبير الوسيلة وخبير المادة، تم إجراء تجربة في تطبيق استخدام الوسيلة في الفصل التجريبي واستخدامها بدون وسيلة في الفصل الضابط. بعد ذلك تم إجراء اختبار ما بعد.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١. التجربة الفعالية

أ) البينات من نتائج الاختبار البعدي في فصل الضابط (*control class*)

الجدول ١٣ نتيجة الاختبار البعدي في فصل الضابط (*control class*)

الرقم	الاسم	الدرجة	التقدير
١	٢	٣	٤
١	صفي	جيد جدا	٨٠
٢	نيلا باقعة	جيد	٦٢
٣	ساسكيا مايا	مقبول	٥٥
٤	قرة أعين	مقبول	٤٢
٥	نور رقعة	مقبول	٤٧
٦	أليا زهرة	جيد	٦٣
٧	شفاء المولد	مقبول	٦٠
٨	مايلا	مقبول	٦٠
٩	بريتا	مقبول	٥٥
١٠	فيبري ريسال	جيد	٦٦
١١	زكيا سلسبيلا	جيد	٦٩
١٢	عندنا زلفى	ناقص	٣٢
١٣	عيني شفاء	مقبول	٥٣
١٤	زهرة النداء	ناقص	٤٠
١٥	قوين صفي	ناقص	٣٣
١٦	غيثاني أوليا	مقبول	٥٤
١٧	شكيرا غنا	ناقص	٤٠
١٨	زهرة	ناقص	٣٩

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	٢	٣	٤
١٩	الفيا بوتري	مقبول	٥٣
٢٠	سلسبيلا أوليا	ناقص	٣٩
٢١	نور المولدا	مقبول	٥٣
مجموعة النتيجة		١٠٩٤	
معدل الحاصل		٥٢,١	

في هذا الجدول يشرح نتائج الطلبة في فصل الضابط على الاختبار البعدي. كانت مجموعة النتيجة ١٠٩٤، أما معدل العام ٥٢,١% .

ب) البينات من نتائج الاختبار البعدي في فصل التجريبي (*experiment class*)

الجدول ١٤ نتيجة الاختبار البعدي في فصل التجريبي (*experiment class*)

الرقم	الاسم	الدرجة	التقدير
١	٢	٣	٤
١	بوتري صليحة	جيد جدا	٧٢
٢	ماي سينتا	جيد	٧٢
٣	أورا جنة النعيم	جيد جدا	٩٣
٤	أزدى الحالدا	جيد جدا	٨٦
٥	نيل الشفاء	جيد	٧٢
٦	نيلا زهرة	جيد جدا	٩٣
٧	تريا ايو نور	جيد جدا	٨٦
٨	ميلني بوتري	جيد جدا	٩٣
٩	أورا فطري	جيد جدا	٨٦
١٠	جوري اذكيا	جيد	٧٩

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	٢	٣	٤
١١	الميرة جاسمين	جيد جدا	٩٣
١٢	أوليا سيبتيان	جيد	٧٢
مجموعة النتيجة		٩٩٧	
معدل الحاصل		٨٣,٠٨	

في هذا الجدول يشرح نتائج الطلبة في فصل التجريبي على الاختبار البعدي.

كانت مجموعة النتيجة ٩٩٧، أما معدل العام ٨٣,٠٨% .

ومن نتائج الطلبة السابقة، حللت الباحثة تلك البيانات باستخدام برنامج SPSS ٢٢ كانت النتيجة كما يلي:

Group Statistics

	Metode Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Media Permainan Monopoli	Eksperimen	12	83.0833	9.17961	2.64992
	Kontrol	21	52.1429	12.55900	2.74060

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

البيان:

Mean : المعدل من كل متغير

N : الجملة من البيانات من كل متغير

Std. Deviation : قيمة توزيع البيانات من كل متغير

Std. Eroor : الحاصل من نتيجة المعدل في كل متغير

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-talled)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Media Permainan Monopoli	Equal variances assumed	.749	.393	7.451	31	.000	30.94048	4.15227	22.47187	39.40908
	Equal variances not assumed			8.116	28.919	.000	30.94048	3.81221	23.14267	38.73828

حصلت نتائج الاختبار باستخدام اختبار ليفين (Levene tes) على قيمة p = 0.393، بحيث كانت المجموعتان التجريبية والضابطة غير متجانسة. بمجرد معرفة أن المجموعتين متجانستان، يمكنهم الانتقال إلى عملية التحليل التالية.

تظهر نتائج اختبار الفرضيات أن القيمة p = 0.000، لذلك نرفض H0. وبالتالي، فإن استخدام وسيلة لعبة مونوبولي في الفصل التجريبي يختلف بشكل كبير عن الفصل الذين يشاركون في التعلم المنتظم. وكانت النتائج التي تم الحصول عليها متفوقة على فئة السيطرة.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ج) النتيجة من استبيان الطلبة

وبعد إجراء اختبار بعدي في الصف التي عولجت باستخدام وسيلة لعبة مونوبولي، قامت الباحثة بتوزيع استبيانات على الطلاب. تم توزيع استبيان على الطلبة لمعرفة رأيهم حول وسيلة لعبة مونوبولي في تعليم المفردات، وفيما يلي جدول الاستبيان:

الجدول ١٥ نتيجة استبيان الطلبة

الرقم	بنود الأسئلة	الإجابة				*f*	n	P=*f*:n×%١٠٠
		١	٢	٣	٤			
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩
١	أحب أن يستخدم وسيلة لعبة مونوبولي في تعلم اللغة العربية	–	–	٥	٧	٤٣	٤٨	%٨٩
٢	الوسيلة سهلة الاستخدام	–	–	٣	٩	٤٥	٤٨	%٩٣
٣	تصميم العرض يجلب الرغبة	–	–	٤	٨	٤٤	٤٨	%٩١
٤	الصور المستخدمة في وسائل الإعلام جذابة	–	–	٣	٩	٤٥	٤٨	%٩٣
٥	من السهل فهم عرض المواد في وسيلة لعبة مونوبولي	–	١	٨	٣	٣٨	٤٨	%٧٩
٦	الألوان والكتابة في هذه الوسيلة مناسبة	١	–	٣	٨	٣٤	٤٨	%٧٠

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩
٧	هذه الوسيلة مفيدة في الدروس	–	–	٥	٧	٤٣	٤٨	%٨٩
٨	أصبح تعلم اللغة العربية سهلاً بمساعدة هذه الوسيلة	–	١	٥	٦	٤١	٤٨	%٨٥
٩	تجعلك هذه الوسيلة أكثر حماسًا للتعلم	–	–	٦	٦	٤٢	٤٨	%٨٧
١٠	يمكنك فهم المادة جيدًا بمساعدة هذه الوسيلة	–	١	٢	٩	٤٤	٤٨	%٩١
المجموع الإجمال						٤١٩	٤٨٠	٨٦٧ %
معدل الحاصل								٨٦,٧ %

ومن الجدول الوصف أعلاه يتبين أن نتائج استبيان الطلاب حصلت على ٨٦.٧%

بمستوى جيد جداً.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الخامس

المناقشة والتأويل

أ. تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي

استخدمت الباحثة في تطوير وسيلة لعبة مونوبولي بطريقة ADDIE، وهي:

١. التحليل

وفي مرحلة التحليل أجرت الباحثة ملاحظات ميدانية ومقابلات مع المعلمين وعدد من الطلاب. وقد وجدت مشكلات تتعلق بعملية التدريس، وهي أن المعلم استخدم أسلوب المحاضرة، فكان المعلم وحده هو الذي ينشط في التعلم. يمكن أن يؤدي ذلك إلى شعور الطلاب بالملل وأن يصبح الطلاب أقل نشاطًا. تقتصر وسائل التعلم المستخدمة على أوراق العمل والسبورات، لذلك هناك نقص في التنوع. كما يجد الطلاب صعوبة في فهم النصوص العربية بسبب عدم إتقانهم للمفردات.

ومن تلك المشكلات يمكن استنتاج أن تعلم اللغة العربية يتطلب الوسائط التفاعلية. الوسائط التي يمكن أن تجعل الطلاب مشاركين بشكل فعال في عملية التعلم. وذلك التسهيل الأمر للمعلمين والطلاب لتعليم المادة، تم تطوير لعبة تعليمية مونوبولي الطلاب الصف الثامن في مدرسة أمانة الله بانجوانجي. تقوم الباحثة في تطوير وسيلة لعبة مونوبولي لتعليم اللغة العربية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٢. التصميم

في هذه المرحلة تقوم الباحثة بتطوير وسيلة لعبة مونوبولي التي تناسب احتياجات متعلمي اللغة العربية. تم تصميم وسيلة لعبة مونوبولي بناءً على مبادئ البنائية حيث يمكن للوسائط تحفيز الطلاب على التعلم بشكل نشط ومستقل. يمكن للطلاب التعلم واكتساب المعرفة بحرية بطريقتهم الخاصة.

٣. التطوير

بدأت الباحثة في تطوير وسيلة لعبة مونوبولي وفق التصاميم التي تم إعدادها. يتم بعد ذلك التحقق من صحة الوسائط التي تم تصميمها الى خبيرين يعني خبير الوسائل التعليمية و المادة التعليمية. إذا كانت هناك مراجعات في العملية أو لم تصل إلى المعيار، فستقوم الباحثة بمراجعتها مرة أخرى حتى تصبح الوسائط جاهزة للتطبيق. تصف الباحثة التالي نتائج التحسينات التي تم إدخالها على وسيلة لعبة مونوبولي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

و. الكتابة الخاطئة لعدة جمل على أوراق اللعبة

قبل الإصلاح

X

بعد الإصلاح

√

ز. تغيير حجم بطاقات لعبة مونوبولي

تم تغيير حجم البطاقة الذي كان قياسه في الأصل ٧×٥ سم إلى ٨×٦ سم

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ح. وأضاف دليل اللعب للمجموعات

ط. تم استبدال البيادق بمادة الأكريليك

قبل الإصلاح

بعد الإصلاح

٤. التطبيق

قامت الباحثة بتطبيق وسيلة لعبة مونوبولي في الصف الثامن. والمادة المستخدمة من قبل الباحثة هي الباب المهنة. وبعد التنفيذ، أجرى الباحثة اختباراً بعدياً لتحديد نتائج تعلم الطلاب. وفي السابق، أجرى الباحثة تجارب على الطبقات

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

التي لم تتلق العلاج. في هذا الفصل، لا يتم استخدام وسيلة لعبة مونوبولي، ولكن يتم التعلم كما هو الحال في اليوم العادي.

٥. التقويم

مراحل التقييم التي قامت بها الباحثة هي التقييم وسيلة لعبة مونوبولي من خبيرين من وسيلة و مادة تعليمية، التقييم بعد تطبيق الوسيلة في الصف الثامن بمدرسة أمانة الله المتوسطة، عمل استبيان لتقييم وسيلة لعبة مونوبولي.

ب. صلاحية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي

١. صلاحية وسيلة لعبة مونوبولي من خبير الوسائل التعليمية

كانت نتيجة الاستبيان من خبير الوسائل التعليمية هي ٩٨% بمستوى جيد جدا. وهذه النتيجة تدل على أن وسيلة لعبة مونوبولي صالح. يمكن استخدام وسيلة لعبة مونوبولي هذه لتعلم المفردات لطلاب المدارس المتوسطة.

أما المداخلات أم الاقتراحات كما يلي:

ب. تحسين نموذج العرض الوسيلة

ج. أكمل بعض المفردات الناقص

د. تصحيح بعض المفردات الخاطئة

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٢. صلاحية وسيلة لعبة مونوبولي من خبير المادة التعليمية

كانت نتيجة الاستبيان من خبير المادة التعليمية هي ٩١% بمستوى جيد جدا. وهذه النتيجة تدل على أن وسيلة لعبة مونوبولي صالح. يمكن استخدام وسيلة لعبة مونوبولي هذه لتعلم المفردات لطلاب المدارس المتوسطة.

أما المداخلات أم الاقتراحات كما يلي:

ج. يجب طباعة المنتج بشكل صحيح وفقا لتعليمات استخدام المنتج

ح. إضافة في دليل للاعبين المجموعة

ج. فعالية تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي

تم إجراء التجارب الميدانية أثناء أنشطة التدريس والتعليم، ثم طلب من الطلاب ملء استبيان الإجابة بعد التعليم باستخدام وسيلة لعبة مونوبولي لمعرفة فعالية استخدام وسيلة لعبة مونوبولي. تظهر نتائج اختبار الفرضيات أن القيمة sig-2 ٠,٠٠٠<٠,٠٥، لذلك رفض H_0 ذلك تقع الفرضية على قبول H_a. وبالتالي، فإن استخدام وسيلة لعبة مونوبولي في الفصل التجريبي يختلف بشكل كبير عن الفصل الذين يشاركون في التعلم المنتظم. وكانت النتائج التي تم الحصول عليها متفوقة على فئة السيطرة. لذلك، فإن وسائط تعليمية اللعبة هذه مناسبة لتعليم اللغة العربية.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بعد انتهاء تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة الله المتوسطة بانجوانجي، حصلت الباحثة على النتائج التالية:

١. تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية بدأت بتحليل الاحتياجات. وجدت الباحثة أن المشكلة في تعلم اللغة العربية هي أن الطلاب يشعرون بالملل من أساليب التعلم التكرارية ولا توجد وسائل يمكن أن تدعم نشاط الطلاب. وبعد معرفة نتائج تحليل الحاجات قامت الباحثة بتصميم مفهوم لعبة مونوبولي باستخدام اساس النظرية البنائية. ومن ثم قامت الباحثة بتصميم لعبة مونوبولي باستخدام CANVA وطباعتها من خلال الطابعة. وبعد إنشائها بنجاح، طلبت الباحثة التحقق من صحة الوسائل والمواد التعليمية من قبل خبيرين.

٢. صلاحية المنتج كانت نتيجة الاستبيان من خبير الوسائل التعليمية هي ٩٨% بمستوى جيد جدا. كانت نتيجة الاستبيان من خبير المادة التعليمية هي ٩١% بمستوى جيد جدا. وهاتان النتيجة تدل على أن وسيلة لعبة مونوبولي صالح. يمكن استخدام وسيلة لعبة مونوبولي هذه لتعلم المفردات لطلاب المدارس المتوسطة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٣. فعالية المنتج من نتائج تطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة كانت متوسط درجات الاختبار البعدي في الفصل الضابط ٥٢.٢، بينما في الفصل التجريبي كان ٨٣.٠٨. تظهر نتائج اختبار الفرضيات أن القيمة sig-2 0,000<0,05، لذلك رفض H0 ذلك تقع الفرضية على قبول Ha.. وبالتالي، فإن استخدام وسيلة لعبة مونوبولي في الفصل التجريبي يختلف بشكل كبير عن الفصل الذين يشاركون في التعلم المنتظم. وكانت النتائج التي تم الحصول عليها متفوقة على فئة السيطرة. لذلك، فإن وسائط تعليمية اللعبة هذه مناسبة لتعليم اللغة العربية.

ب. الاقتراحات

بعد أن قامت الباحثة بإجراء البحث وإنتاج منتج على شكل وسيلة لعبة مونوبولي بمبحث المهنة، ستقدم الباحثة عدة اقتراحات كما التالي:

١. للجامعة

رجت الباحثة إلى مؤسسة الجامعة لإعطاء أحسن اللوازم إلى الطلاب خاصة ليستطيعوا باستخدام اللوازم الموجودة بأحسن ما يمكن لدعم نجاح الطلاب.

٢. للمدرس

يمكن للمدرسين الاستفادة من وسائط الألعاب مونوبولي لاستخدامها في تعليم المفردات. باستخدام وسائط الألعاب، سيصبح الطلاب لاعبين مشاركين بشكل نشط حتى لا يشعر الطلاب بالملل.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٣. للباحثين المفعولين

الاقتراحات للباحثين المفعولين الذين سيجرون أبحاثًا مماثلة هي. لتتمكن من إجراء التحديثات وفقًا لسلوك الطلاب وظروفهم في التعلم ومن ثم تعديلها في وسائط اللعبة. هذه اللعبو مونوبولي لها جوانب عديدة في طريقة اللعب وأشياء أخرى، لذلك يمكن تطويرها بشكل جديد.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

المراجع

المراجع العربية

أوريل بحر الدين، ١٩٨٦. *وسائل وتكنولوجيا التعليم مبادئها وتطبيقاتها في التعليم والتدريس*

منظر الضامن، *أساسيات الباحث العلمي*، الطبعة الأولى (عمان: دار المسيرة ٢٠٠٧)

مختار طاهر حسين، *تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في ضوء المناهج الحديثة*، (مصر: الدار العالمية، ٢٠١١)

توحيد. ‘‘تطوير تعليم المفردات بوسيلة الغناء لدي طلاب مدرسة الثانوية الحكومية ١ بروبولنجا.’’ *المجلة العربية الدولية للتربية والتعليم* ٠٦. ٢٠٢٢ رقم ١

ريسكا خيراني. ‘‘فعالية استخدم وسائل لعبة الاحتكارية في تعليم المفردات,’’ ٢٠٢٣.

أمي حنيفة. ‘‘*أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية*.’’ التجديد ٢٠١٢

يويون رحمة العيون، "*تطوير وسيلة لعبة المنوبولي المعتمدة على السؤال في تعليم مهارة* الكلام (*بحث تطويري في الصف العاشرة بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ جيليغون*)" (الاتجاة جزء ١٢ رقم ١ يونيو ٢٠٢٠).

ميلي نورجنة، *تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤م*. (جامعة كياهي الحاج أحمد صديق للإسلامية الحكومية جمبر، ٢٠٢٣)

احمد ناجح موزادي، *فعالية تطبيق وسيلة اللعبة مونوبولي عبر الإنترنيت في تعليم مهارة الكلام لطلاب الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ لامونجان*، (جامعة سونان امبيل الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٠)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

بايو سيتياوان، *تطوير مادة مهارة الكلام على أساس المدخل الاتصالي في مدرسة مُحَمَّدية المتوسطة الأولى مالانج*، (جامعة مولنا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٢٠)

ذوالفائزة، *تطوير مواد المفردات باستخدام لعبة الكلمات المتقاطعة في مدرسة المعارف الثانية عشرة الابتدائية سنجاساري مالانج*، (جامعة مولنا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٢٣)

سوريانور، *تطوير وسيلة الصور المتحركة في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية*، (جامعة أنتاساري الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٠)

نورفطني "*تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية باستخدام وسيلة بريزي لترقية مهارة الكتابة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأول سونجي بنوه*"(جامعة مولنا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٢٢)

ياسر أمر الله "*تطوير وسائل أندرويد لتعليم الخط النسخي التعويدي باتطبيق على الطلبة بقسم تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية جمبر*"(جامعة كياهي الحاج أحمد صديق للإسلامية الحكومية جمبر، ٢٠٢١)

تيتي فوسفيتا "*تطوير وسيلة مونوبولي قراءة لتدريس مهارة القراءة لدى طلبة بمدرسة المتوسطة الإسلامية*" (جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج، ٢٠٢١)

منيف حضير الضوي، *النظرية البنائية وتطبيقها في تدريس اللغة العربية*، الطبعةالأولى، (رفخاء: فهرسة مكتبة المللك، ١٤٣٤)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

المراجع الأجنبية

Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Press, 2010)

Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2009)

Afifah Akmalia, La Tadzarney Varda, and Wasiatur Rizqiyah, *"Pengembangan Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata Di Madrasah Ibtidaiyyah Kelas III*," Prosiding Semnasbama IV, no. 2 (2020).

Ainiy, Nurul, Moh Mofid, Siti Firdausi, Nuzula Mutik, and Hanif Putri. " ملعت في ةي Wordwall (عفادلا ةديازل ةليدب ةليسوك) ةيبرعلا ةغللا) مادختسا ةيبرعلا جمنارب لاودروو," no. November 2023 (n.d.):

Al Qasimi (1980). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Damhuril, Ratni. *Analisis Term Al-Lagw Al-Lisan: Telaah Konsep Bahasa dalam Konteks Al-Qur'an.* Nady Al-Adab, Vol. 18, No. 2, November 2021.

Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. *"Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (July 24, 2019). https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571.

Halimi Zuhdy, *Teknik Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab,* (Malang: UIN Malang, 2017)

Hasna Qonita Khansa, *"Strategi Pembelajaran Bahasa Arab," Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II* (2016): 53–62, prosiding.arab-um.com.

Hidayat, Nandang Sarip. *"Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2020): 40–58. https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.290.

Husamah." *Belajar dan Pembelajaran* ", (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press, 2018)

Iwan Falahudin, *"Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran"*. Jurnal Lingkar Widyaiswara, Vol. 1 No. 4 (Oktober-Desember, 2014

Kemendikbud. (2024). *Kajian Akademik: Kurikulum Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005)

Nana Sudjana Ahmad Rifa'i. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2010),

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Neneng Eliana, *"Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas iii Sekolah Dasar*," Jurnal Pendidikan Dasar 11, no. 1 (2020).

Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University press

Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan; Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011)

*Research & Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar.(*Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2013)

Sugiyono, *Metode Penelitian, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015)

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010)

Susanti, *"Efektifitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Prancis*", (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2007)

Suciati, Sri, dan Septiana, Ika, dkk, *Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jurnal Mimbar Sekolah Dasar, Vol 2(2) 2015

Tarigan, Guntur. 1984. *Pengajaran Kosakata.* Bandung: Angkasa

Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab,* (Surabaya : Putra Media Nusantara, 2011)

Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah* (Surabaya: CV. GEMILANG, 2018).

Utami, Riska Nur Wachidya. *"Pengembangan Permainan Monopoli Edukasi Akmar-Umali (Abu Bakar, Umar, Utsman, Ali) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI.*" *International Conference of Students on Arabic Language* 4, no. 0 (July 18, 2020): 387–97. https://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/623.

Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta : Kencana, 2013)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الملاحق

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

إقرار الطالبة

أنا المواقع أدناه، وبياناتي كالآتي:

الاسم : رزقي صفيا سلسبيلا

الرقم الجامعي :٢٢٣٢٠٦٠٢٠٠١٥

القسم : تعليم اللغة العربية

كلية :كلية الدراسات العليا

الجامعة : جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

أقرار بأن هذه الرسالة بالموضوع "تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق على الطالبة في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ م ، التي حضرتها لتوفير شرط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بالجامعة الإسلامية الحكومية جمبر، حضرتها وكتبتها بنفسي وما زورتها من إبداء غيري أو تأليف الأخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنها من تأليفه وتبين أنها فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بالجامعة الإسلامية الحكومية جمبر.

جمبر ، ١٦ يونيو ٢٠٢٤

الباحثة

رزقي صفيا سلسبيلا

الرقم الجامعي : ٢٢٣٢٠٦٠٢٠٠١٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dipindai dengan CamScanner

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

DI SMP AMANATULLAH GAMBIRAN BANYUWANGI

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan pedoman observasi yang disusun dengan bertujuan mempermudah saat melakukan penelitian dan untuk memperoleh informasi dalam pelaksanaan program pendidikan di SMP Amanatullah Banyuwangi sebagai berikut :

NO	Aspek yang Diamati	Observasi	
		Ya	Tidak
1	Mengamati lingkungan sekolah pada umumnya	√	
2	Mengamati proses kegiatan belajar mengajar di kelas	√	
3	Mengamati proses persiapan yang guru lakukan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa arab	√	
4	Mengamati hasil pembelajaran siswa	√	
5	Mengamati media atau strategi guru saat pembelajaran berlangsung	√	
6	Mengamati kemajuan belajar siswa	√	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN

DI SMP AMANATULLAH GAMBIRAN BANYUWANGI

Identitas Guru:

Nama : Irma Maulida, S.Pd

Jabatan : Guru Bahasa Arab

Alamat : Cluring Banyuwangi

Lama Mengajar : ± 6 tahun

Pertanyaan

1. Berapa jam pelajaran bahasa arab dalam satu minggu?
2. Buku ajar apa yang digunakan pada saat pembelajaran?
3. Adakah media yang digunakan selama proses belajar mengajar?
4. Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan saat pelajaran bahasa arab?
5. Pada saat apa siswa terlihat tertarik/ antusias untuk belajar dan pada saat apa siswa terlihat tidak bersemangat untuk belajar bahasa arab?
6. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengajarkan kosakata Bahasa Arab?
7. Bagaimana tipe Anda mengajarkan kosakata Bahasa Arab?
8. Di sekolah yang berbasis pesantren ini berarti siswa juga ada wajib diniyah. Apakah tingkatan sekolah diniyah mereka semua sama?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

TRANSKIP WAWANCARA PENELITIAN

SMP AMANATULLAH GAMBIRAM BANYUWANGI

Identitas Guru:

Nama : Irma Maulida, S.Pd

Jabatan : Guru Bahasa Arab

Alamat : Cluring Banyuwangi

Lama Mengajar : ± 6 tahun

NO	BUTIR PERTANYAAN	JAWABAN
1	Berapa jam pelajaran bahasa arab dalam satu minggu?	Dalam satu minggu ada dua jam pelajaran bahasa arab. Beberapa di antaranya dilaksanakan satu kali pertemuan. Ada pula yang dibagi menjadi dua pertemuan.
2	Adakah media yang digunakan selama proses belajar mengajar?	Saya menggunakan buku pelajaran dan papan tulis sebagai medianya.
3	Buku ajar apa yang digunakan pada saat pembelajaran?	Untuk buku pelajaran saya menggunakan LKS, sedangkan untuk bahan buku tambahan saya menggunakan buku referensi lain. Kalau soal tarkib, saya biasanya menggunakan buku-buku dari pesantren saya sebelumnya.
4	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan saat pelajaran bahasa arab?	Metode pengajaran yang biasa saya gunakan adalah ceramah, dimana saya menerjemahkan kalimat-kalimat bahasa Arab yang tidak diketahui. Kemudian siswa menulis terjemahannya di buku pegangan masing-masing.
5	Pada saat apa siswa terlihat tertarik/ antusias untuk belajar dan pada saat apa	siswa bersemangat saat belajar tapi dicover dengan bermain. Dulu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

	siswa terlihat tidak bersemangat untuk belajar bahasa arab?	pernah saya menggunakan metode permainan tebak gambar. Tapi sudah jarang saya terapkan lagi.
6	Bagaimana tipe Anda mengajarkan kosakata Bahasa Arab?	Untuk mata pelajaran kosakata, saya ajarkan dengan cara menghafal memakai lagu.
7	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengajarkan kosakata Bahasa Arab?	Banyak siswa yang merasa kesulitan dalam belajar bahasa Arab, dan siswa kesulitan memahami kalimat, sehingga terkadang mereka mudah menyerah dalam belajar. Kemampuan kosakata siswa masih rendah.
8	Di sekolah yang berbasis pesantren ini berarti siswa juga ada wajib diniyah. Apakah tingkatan sekolah diniyah mereka semua sama?	Kalau untuk tingkatan sekolah diniyah mereka tidak sama. Jadi tidak sama antara satu siswa dan siswa lain

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK PERMAINAN MONOPOLI

UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VIII

I. Identitas Validator

Nama : Dr. Abdur Rosid, M.Pd

Validator : Ahli Media Pembelajaran

II. Butir Pertanyaan

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda chek list (√) pada kolom skala penilaian. Adapun penjelasan penilaian adalah sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Baik

4 = Cukup Baik

5 = Sangat Baik

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
	A. Organisasi Penyajian Umum					
1	Penyajian sistematis, sederhana, mudah dipahami, dan jelas					✓
2	Penyajian media permainan monopoli berdasarkan materi kosakata					✓
	B. Penyajian Mempertimbangkan Kebermaknaan dan Kebermanfaatan Materi					
3	Memudahkan siswa untuk mempelajari konsep					✓
4	Membantu siswa menambah wawasan yang tidak terdapat pada buku teks					✓
5	Media monopoli dapat sumber belajar baru untuk siswa					✓
	C. Mengembangkan Proses Pembentukan Pengetahuan					
6	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya gambar, susunan huruf/ kata dan sumber rujukan yang relevan					✓
	D. Tampilan Umum					
7	Desain media permainan monopoli (Layout atau tata letak teks)					✓

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

8	Varian warna yang digunakan menarik					✓
9	Tampilan gambar jelas dan tidak samar					✓
10	Pemilihan jenis dan ukuran huruf font sesuai dan mudah untuk dibaca					✓
11	Hasil cetakan dan pengeditan media permainan monopoli berkualitas					✓
	E. Kelengkapan Media Monopoli					
12	Media permainan monopoli dilengkapi dengan • Papan permainan • Pion • Dadu • Bangunan • Kartu merah • Kartu kuning • Petunjuk permainan • Uang					✓
13	Kosakata lengkap sesuai dengan tingkat SLTP					✓
14	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi					✓
15	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi					✓
16	Penyajian gambar disertai dengan warna					✓

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

III. Saran dan Komentar

1. Memperbaiki model penyajian Media
2. Melengkapi beberapa kosa kat yang kurang
3. Memperbaikan beberapa kosa kata yg salah.

Validator Ahli Media

Dr. Abdur Rosid, M.Pd

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK PERMAINAN MONOPOLI

UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VIII

I. Identitas Validator

Nama : Dr. Muhammad Miftahul Huda, M.Pd

Validator : Ahli Materi Pembelajaran

II. Butir Pertanyaan

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda chek list ( ) pada kolom skala penilaian. Adapun penjelasan penilaian adalah sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Baik

4 = Cukup Baik

5 = Sangat Baik

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
	A. Relevansi Materi					
1	Kelengkapan materi mufrodat sesuai dengan tingkat SLTP				✓	
	B. Keakuratan Materi					
2	Keakuratan materi sesuai dengan kebenaran keilmuan				✓	
3	Keakuratan data dan fakta yang disajikan dalam media permainan monopoli				✓	
4	Susunan materi pada media permainan monopoli terstruktur dengan baik					✓
	C. Kemutakhiran Materi					
5	Kesesuaian materi dengan perkembangan IPTEK					✓
6	Kemutakhiran ilustrasi gambar/ foto					✓
	D. Kegiatan Pendukung Materi					
7	Gambar, susunan huruf/ kata yang disajikan mendukung materi mufrodat					✓
	E. Penggunaan Bahasa					
8	Kata atau kalimat yang digunakan sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar sesuai dengan				✓	

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

	PUEBI					
9	Bahasa yang digunakan etis, komunikatif, dan fungsional, sesuai dengan sasaran pembaca				✓	
10	Kata yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dimengerti					✓
	F. Kesesuaian Bahasa					
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa siswa tingkat SLTP					✓

III. Saran dan Komentar

- Produk harus dicetak dengan baik sesuai petunjuk di penggunaan produk
- tambahkan di panduan untuk pengisian kelompok

Validator Ahli Materi

Dr. Muhammad Miftahul Huda, M.Pd

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

قائمة البحث العلمي

الموقع: في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي

الرقم	اليوم/ التاريخ	نوع الأنشطة	التوقيع
١	السبت، ٢٠ أبريل ٢٠٢٤	الملاحظة أو الدراسة الميدانية	
٢	الإثنين، ١٣ مايو ٢٠٢٤	المقابلة مع المدرسة	
٣	الثلاثاء، ١٤ مايو ٢٠٢٤	إعطاء رسالة الإذن للبحث إلى رئيس المؤسسة مدرسة أمانة الله بانجوانجي	
٤	الجمعة، ١٧ مايو ٢٠٢٤	التطبيق بدون وسيلة لعبة مونوبولي	
٥	الجمعة ١٧ مايو ٢٠٢٤	الإختبار البعدي	
٦	الجمعة، ٢٤ مايو ٢٠٢٤	التطبيق باستخدام وسيلة لعبة مونوبولي	
٧	الجمعة، ٢٤ مايو ٢٠٢٤	الإختبار البعدي	
٨	السبت، ٢٥ مايو ٢٠٢٤	إستلام رسالة انتهاء البحث	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

المقابلة مع معلمة اللغة العربية ونائب رئيس المدرسة

الاختبار البعدي في فصل الضابط

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

التطبيق

الاختبار البعدي في فصل التجريبي

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

تصوير مع طالبات في الصف الثامن د

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

YAYASAN AMANATULLOH
SMP AMANATULLOH
NPSN : 69944963 NIS : 201900 NSS : 2052507258
Jln. Senopati, Sumberjaya, Wringinagung, Gambiran, Banyuwangi 68486
e-mail : smp.amanatulloh@gmail.com

Nomor : 741 / 002 / SMP.A / V / 2024
Perihal : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
Lampiran : -

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Amanatulloh, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	**RIZKI SHOFYA SALSABILA**
NPM	:	223206020015
Tempat Tanggal Lahir	:	Banyuwangi, 03 Juni 2000
Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Instansi	:	Pascasarjana UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember
Judul Tesis	:	تطوير وسيلة لعبة "مونوبولي" على أساس النظرية البنائية لتعليم المفردات بالتطبيق في مدرسة أمانة الله المتوسطة بانجوانجي لسنة الدراسية 2023/ 2024 م

Memang benar yang bersangkutan telah mengadakan penelitian di bidang pendidikan di SMP Amanatulloh terhitung sejak tanggal 14 – 25 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gambiran, 25 Mei 2024
Kepala SMP Amanatulloh,

M. Sihabuddin Nasrulloh, S.Psi., M.Pd.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

وصف مفهوم لعبة مونوبولي لتعلم مفردات اللغة العربية

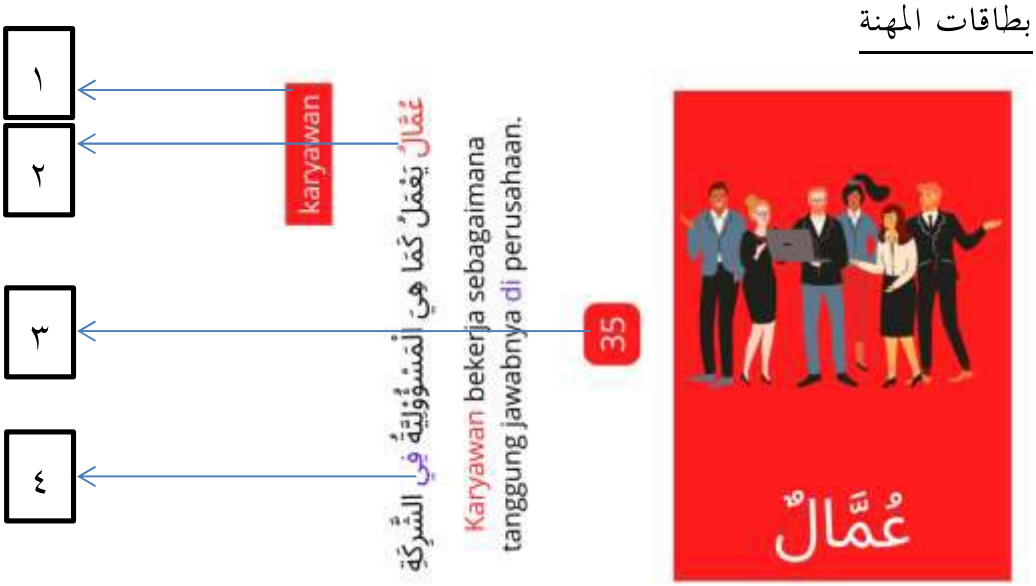
أ. لوح اللعبة

١. صندوق المفردات لمواد اللغة العربية

٢. صور لتوضيح المفردات

٣. موضوع مادة المفردات العربية

ب. بطاقات المهنة



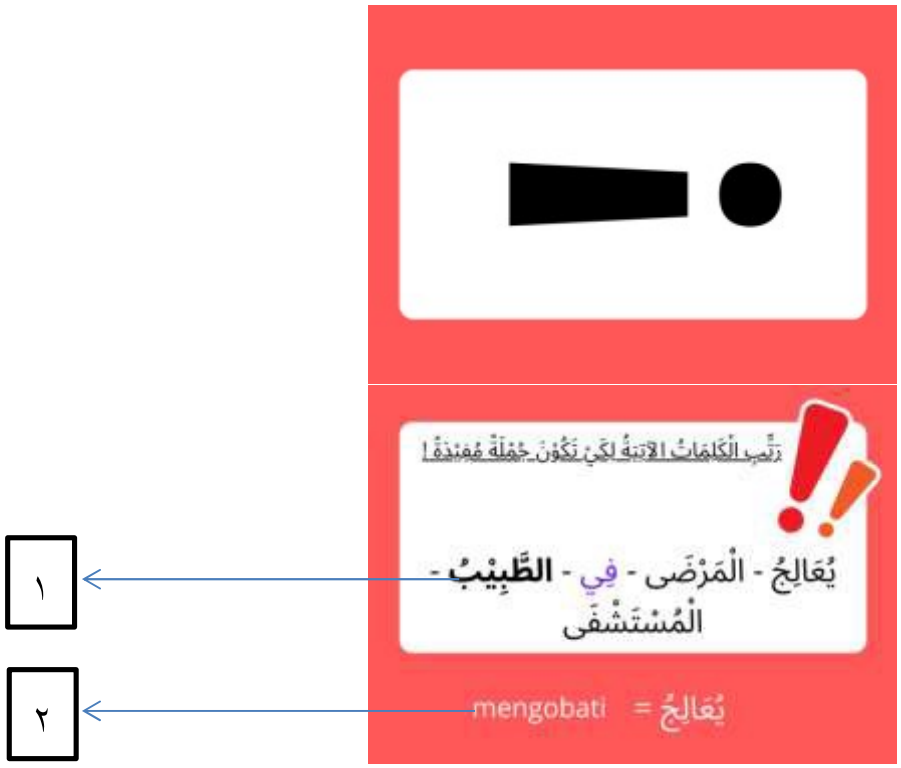
١. ترجمة المفردات إلى اللغة الإندونيسية

٢. يتم تلوين كل كلمة من المفردات وفقًا للون المفردات الموجودة على لوحة اللعبة

٣. أرقام لتقييم المفردات في الجمل سبيل المثال

٤. تشير كل كلمة زرقاء إلى كلمة حرف

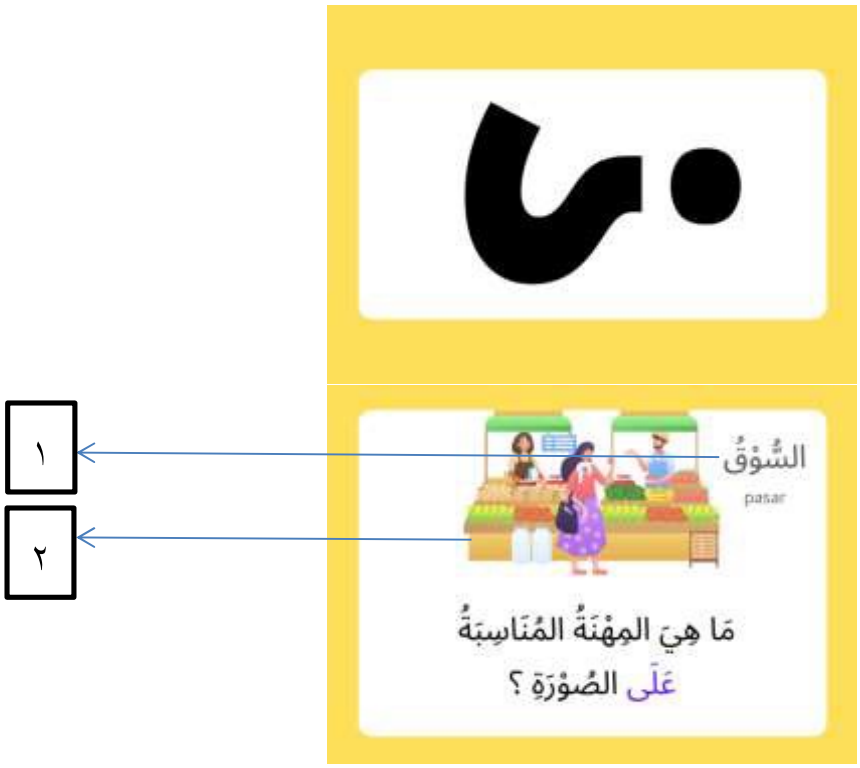
ج. بطاقات علامة التعجب



١. الكلمات لخط العريض تشير إلى مادة المفردات

٢. الكلمة المفتاحية هي كلمة فعل

د. بطاقات علامة الاستفهام



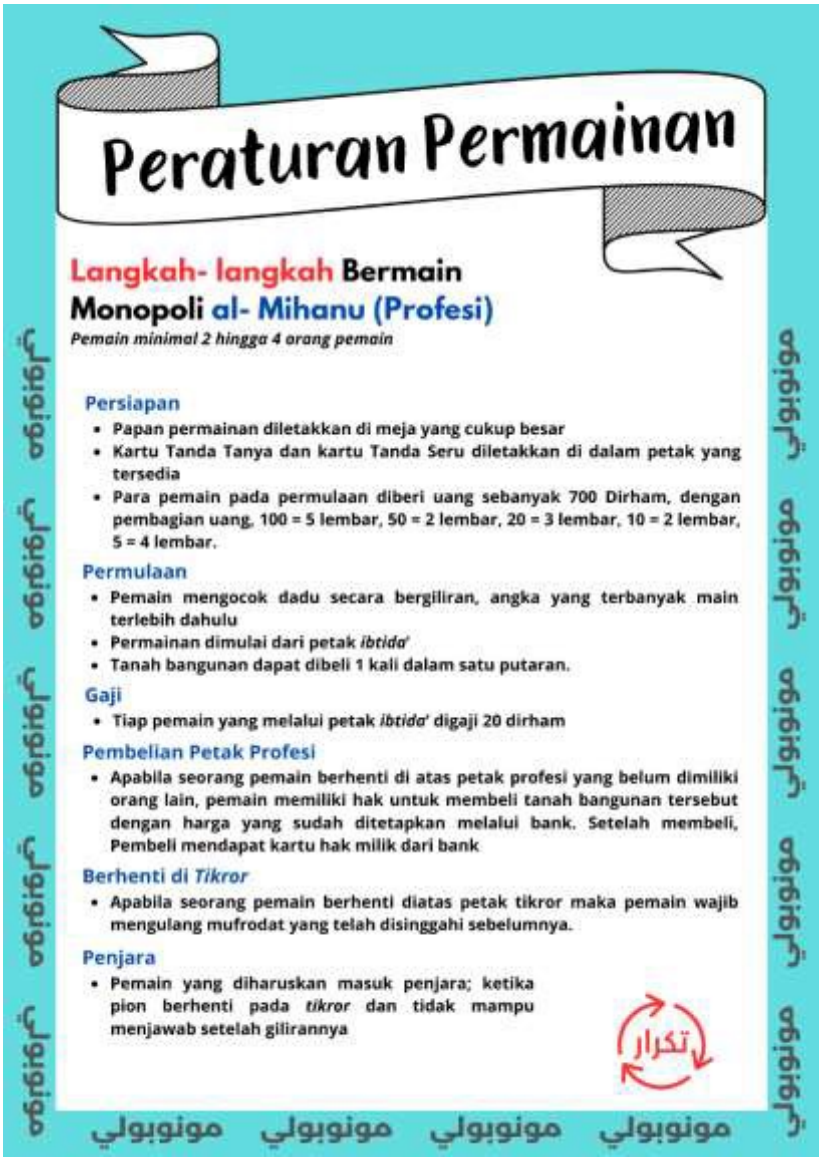
١. الكلمات الدليلية هي الأسماء المتعلقة بمواد المفردات التي تتم مناقشتها

٢. صورة كلمة دليلية

المال مونوبولي

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

نظام اللعبة


Peraturan Permainan
Langkah- langkah Bermain
Monopoli al- Mihanu (Profesi)
Pemain minimal 2 hingga 4 orang pemain
Persiapan
Papan permainan diletakkan di meja yang cukup besar
Kartu Tanda Tanya dan kartu Tanda Seru diletakkan di dalam petak yang tersedia
Para pemain pada permulaan diberi uang sebanyak 700 Dirham, dengan pembagian uang, 100 = 5 lembar, 50 = 2 lembar, 20 = 3 lembar, 10 = 2 lembar, 5 = 4 lembar.
Permulaan
Pemain mengocok dadu secara bergiliran, angka yang terbanyak main terlebih dahulu
Permainan dimulai dari petak ibtida'
Tanah bangunan dapat dibeli 1 kali dalam satu putaran.
Gaji
Tiap pemain yang melalui petak ibtida' digaji 20 dirham
Pembelian Petak Profesi
Apabila seorang pemain berhenti di atas petak profesi yang belum dimiliki orang lain, pemain memiliki hak untuk membeli tanah bangunan tersebut dengan harga yang sudah ditetapkan melalui bank. Setelah membeli, Pembeli mendapat kartu hak milik dari bank
Berhenti di Tikror
Apabila seorang pemain berhenti diatas petak tikror maka pemain wajib mengulang mufrodat yang telah disinggahi sebelumnya.
Penjara
Pemain yang diharuskan masuk penjara; ketika pion berhenti pada tikror dan tidak mampu menjawab setelah gilirannya
تكرار
مونوبولي

Peraturan Permainan

Bebas Parkir

- Jika pemain berhenti di petak bebas parkir, maka pemain dibebaskan untuk memilih akan meletakkan pion di petak profesi manapun (tidak boleh melewati *ibtida'*

Keluar Penjara

- Seorang pemain dapat keluar penjara jika memiliki/ membeli kartu "keluar/ bebas dari penjara"
- Membayar uang denda kepada bank 50 dirham sebelum pada gilirannya

Petak Profesi

- Harga petak profesi 2 kali lipat harga yang tertera
- Setiap pemain yang berhenti di petak profesi milik pemain lain, maka harus menghafal kosakata/ kalimat. Harga perkata 5 dirham. Jika menghafal 1 maka harus membayar sewa dengan harga sisa kata yang belum dihafal. Jika tidak mampu membayar maka harus menunggu 1 putaran permainan dan membayar seharga sewa petak profesi.

Denda

- Denda untuk masuk penjara 50 dirham
- Setiap pemain yang mendapat kartu tanda tanya/ tanda seru dan tidak bisa menjawab maka dikenakan denda 15 dirham.
- Jika tidak ingin membayar denda maka harus menjawab sampai bisa (waktu 2 menit)

Permainan Kelompok

- Setiap permainan berkelompok wajib bekerjasama sesama anggota
- Setiap anggota bergiliran untuk memainkan pion kelompok
- Segala bentuk tantangan dijawab oleh anggota giliran yang bermain

مونوبولي مونوبولي مونوبولي مونوبولي

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIKIAI HAJI ACHMAD SIDDIQJEMBER
PASCASARJANA
Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http//www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN
BEBAS TANGGUNGAN PLAGIASI

Nomor: 1888/DPS.WD/PP.00.9/06/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas* terhadap naskah tesis

Nama	:	Rizki Shofya Salsabila
NIM	:	223206020015
Prodi	:	Pendidikan Bahasa Arab (S2)
Jenjang	:	Magister (S2)

dengan hasil sebagai berikut:

BAB	ORIGINAL	MINIMAL ORIGINAL
Bab I (Pendahuluan)	19 %	30 %
Bab II (Kajian Pustaka)	23 %	30 %
Bab III (Metode Penelitian)	9 %	30 %
Bab IV (Paparan Data)	6 %	15 %
Bab V (Pembahasan)	2 %	20 %
Bab VI (Penutup)	2 %	10 %

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh ujian tesis.

Jember, 19 Juni 2024

an. Direktur,
Wakil Direktur

Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197202172005011001

*Menggunakan Aplikasi Turnitin

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

السيرة الذاتية

الإسم : رزقي صفيا سلسبيلا

المكان والتاريخ الميلاد : بانجوانجي، ٣ يونيو ٢٠٠٠

الرقم الجامعي : ٢٢٣٢٠٦٠٢٠٠١٥

القسم : تعليم اللغة العربية

البريد الإليكتروني : shofyasa@gmail.com

السيرة التربوية : المدرسة ٢ بوروادادي الإبتدائية الحكومية، بانجوانجي (٢٠١٢)

المدرسة بلوس دار السلام المتوسطة، بانجوانجي (٢٠١٥)

المدرسة الأميرية العالية بلوك أكوع، بانجوانجي (٢٠١٨)

جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية، سورابايا (٢٠٢٢)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dipindai dengan CamScanner
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id