تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م

البحث العلمي

مقدم لا ستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعة الأولى شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدرسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

إعداد الطالبة :

ميرزا أورا مأوليا

الرقم الجامعي: ٢١٢٢١٠١٠٢٠٠١٩

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

شعبة تعليم اللغة العربية

قسم التربية الإسلامية و اللغوية كلية التربية والعلوم التدرسية

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

أبريل ٢٠٢٥ م

رسالة الموافق من المشرف

تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م

البحث العلمي

مقدم لا ستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعة الأولى

شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدرسية

بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

إعداد الطالبة :

ميرزا أورا مأوليا

الرقم الجامعي: ٢١٢١٠١٠٢٠٠١٩

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

تمت الموافقة على هذا البحث العلمي طرف المشرف

محمد أرضي زيني الماجستير

١٩٨٦١٢١٢٢٠ ١٩٠٣١٠١٠

رسالة القرار من المناقشين

تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بالمجوالجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م

البحث العلمي

قد تمت المناقشة على هذه البحث العلمي أمام لجنة المناقشة

و قررت اللجنة بنجاح الباحثة وقبول بحثها العلمي بعد إجراء التعديات المطلوبة

ويستحق صاحب الدرجة الأكاديمية *"S.Pd"*

اليوم : الأربعاء

التا ريخ :١٦ أبريل ٢٠٢٥

أعضاء لجنة المناقشة

الرئيس	السكرتيرة
زيبرهان الصاح الماجستير	محمد نظام همامي ابيجندرا الماجستير
١٩٨٠٠٨٢٦٢٠٠ ٩٠١١٠١٢	١٩٧٩١٢٢٨٢٠١٤١١١٠٠٢

الممتحن :

١. الدوكتور رشدي بايعقوب الماجستير ( )

٢. محمد أرضي زيني الماجستير ( )

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

يصديق عليه عميد كلية التربية والعلوم التدرسية

الدوكتور الحج عبد المعز الماجستير

١٩٧٣٠٤٢٤٢٠٠٠٠٣٢٠٠٥

إقرار الطالبة

أنا الموقعة:

الاسم الكامل : ميرزا أورا مأوليا

الرقم الجامعي : ٢١٢١٠١٠٢٠٠١٩

العنوان : شارع كمبروغ، باكوعان، كلاكاه، بانجوانجي

أقر بأن هذا البحث العلمي الذي قدمه لاستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعة الأول بشعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر تحت العنوان:

" تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م "

كتبه بنفسي وما صورته من إبداع غير أو التأليف الأخر.

و إذا ادعى استقبالا أنه من تأليف وتبيين أنه فعلا ليس من بحثي أتحمل المسؤلية على ذلك ليست على المشرف أو على شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية ولعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر.

وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد عليه.

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

جمبر، ٢٠ مارس ٢٠٢٥

الباحثة

ميرزا أورا مأوليا

الرقم الجامعي: ٢١٢١٠١٠٢٠٠١٩

الشعار

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا (البقرة : ٢٨٦)[1]

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

[1] Departemen Agama Republik Indonesia , *Al Qur'an dan Terjemahannya* , (Surabaya : Penerbit Jabal , 2018), 286

الإهداء

أهدى هذا البحث العلمي إل من فيه رضا الله:

١ أبي أغووس يوليونو و أمي فينا لرضاهما اللذان من أحبوني وربوني بالحب والمودة وقوَّاني على لمواجهة الحياة في المستقبل, وأسعد الله حياتهما في الدارين على ما بذلاه من عطفهما وصبرهما ومساعيهم وتوجيهاتهم طوال حياتي ويسر الله كل أمور حياتهم .

٢ كل أخواتي، فوترى اغوستين ، و ميريدا زهرة الفلى ، والأولى فرزنا افكارنا ، سهل الله في كل أمورهن وحصل مقاصدهم .

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

كلمة الشكر

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا ونبينا محمد وعلى آله وأصحابه أجمعين. أما بعد.

حمدا شكرا لله عز وجل على نعمة القوة حتي استطاعت الباحثة انتهاء كتابة هذا البحث العلمي لوصحلل على درجة الجامعية الأول في شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر، تحت الموضوع **تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م**

." وقدم الباحثة جزيلة الشكر إلى من أرشد الباحثة في إكمال هذا البحث العلمي، وهم:

١. فضيلة الأستاذ، الدكتور الحاج حفني الماجستير كرئيس جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

٢. فضيلة الأستاذ ، الدكتور الحاج عبد المعز الماجستير كعميد كلية التربية ولعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر الذي قد بذل جهده في هذه القسم المحبوب.

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

٣. فضيلة الأستاذ ، الدكتور نور الدين الماجستير كرئيس قسم التربية الإسلامية واللغوية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر الذي قد بذل جهده في هذه القسم المحبوب.

٤. فضيلة الأستاذ ، محمد أرضي زيني الماجستير، رئيس شعبة تعليم اللغة العربية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر و بصفته المشرف في هذه كتابة البحث العلمي التي أرشد الباحثة لإكمال هذا البحث العلمي وعلى ما بذلتها من جهد ووقت وصبر، وما قدمتها من إرشاد.

٥. فضيلة الأستاذ ، الدوكتور عبد الهادى سويتو الماجستير بوصفه رئيس المدرسة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بانجوانجي الذي قد أذن الباحثة على قيام بحثها في معلمته.

٦. فضيلة الأستاذ ، مسيفة رسديانا بوصفها معلمة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بانجوانجي التي قد ساعد الباحثة حتى نهاية بحثه.

عسى أن يجزي الله لهم أحسن الجزاء والله ولي التوفيق إل سبيل الرشاد.

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

جمبر، ٢٠ مارس ٢٠٢٥

الباحثة

ميرزا أورا مأوليا

الرقم الجامعي: ٢١٢١٠١٠٢٠٠١٩

مستخلص البحث

ميرزا أورا مأوليا ، **٢٠٢٥ م. تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥**. لبحث العلمي، شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية و اللغوية بكلية التربية و العلوم التدريسية جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت إشراف محمد أرضي زيني الماجستير .

الكلمة الأساسية: لعبة الإحتكار ، تعليم اللغة العربية، مهارة القراءة.

أن خلفية هذا البحث يعنى نقص استخدام وسيلة التعليمية المشوقة، كثير من الطلاب يشعرون بصعوبة تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة القراءة، لأنهم يجدون صعوبة في القراءة و فهم معنى النص المقروء باللغة العربية، ولذلك يحتاج إلى الابتكار والإبداع حتى يمكن تقديم المادة بفعالية. في هذه الحالة يحتاج اختيار الوسيلة التعليمية المناسبة لتحسين مخرجات التعلم. قامت الباحثة ، بتطوير وسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقة مهارة القراءة لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي في تعليم اللغة العربية.

أما أسئلة البحث و أهدافه في هذا البحث والتطوير فهي : ١) كيف يتم تطوير من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي؟ و ٢) ما مدى صلاحية من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي و ؟ ٣) ما مدى فعالية من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي و ؟. وأما أهداف البحث فهي :١) لوصف تطوير من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ٢) لمعرفة صلاحية من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ٣) لمعرفة فعالية تطوير من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي. في هذا البحث، استخدمت الباحثة نوع البحث والتطوير *(Research & Development) (R&D)* هو أسلوب بحثي يستخدم لإنتاج منتجات والتحقق من صحة هذه المنتجات وفعاليتها. والنموذج البحث الذي استخدم الباحثة في تطوير وسيلة التعلمية لعبة الاحتكار لترقية مهارة القراءة هو نموذج*ADDIE* وطريقة جمع البيانات يعني : المقابلة ، الملاحظة الاستبانة ، الاختبار ، التوثيق . ثم طريقطة تحليل البيانات يعنى بتحليل واستبيانات الصلاحية المنتج وتحليلا استجابت الطلاب وتحليلا اختبار ت *(Paired Samples Test)* .

هذا البحث النتائج وفقًا لأسئلة البحث ، وهي: ١) تم تطوير وسيلة التعليمية اللعبة الإحتكار وفقًا لمراحل نموذج *ADDIE* ٢) تم صلاحية هذه الوسيلة التعليمية للاستخدام بعد التحقق من صلاحيتها من قبل خبراء وهم: خبير الوسيلة التعليمية بدرجة صلاحية ٩٧% وخبير المواد التعليمية (بدرجة ٩١,٦%)، و وخبير صلاحية أداوت البحث (بدرجة ٩٥,٣%)، بحيث متوسط النسبة ٩٤,٦% بمعايير صلاحية جدًا. ٣) فعالية المنتج تم حصول على اختبار ت *(Paired Samples Test)* لنتائج على أن هناك تأثي لاستخدام وسيلة التعليمية اللعبة الإحتكار على نتائج تعلم الطلاب. تُظهر نتائج الاختبار ت *(Paired Samples Test)* قيمًا دالة بين درجات الاختبار القبلي والبعدي بقيم دالة *(2- tailed) . sig* ٠,٠٠٠ > ٠,٠٥، اقل من ٠,٠٥، فلذلك استنتاج مردود *HO* ومقبول *H1* هناك فرق دال إحصائيًا في مهارة القراءة في بيانات إختبار القبلى و إختبار بعدى في الصف الضابطة والصف التجريبة . تُظهر النتائج أعلاه أن استخدام وسيلة تعليم لعبة الإحتكار التعليمية فعالة .

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

المحتوى

تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م ..... أ

رسالة الموافق من المشرف ..... ب

تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م ..... ب

رسالة القرار من المناقشين ..... ج

تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م ..... ج

إقرار الطالبة ..... د

الشعار ..... هـ

الإهداء ..... و

كلمة الشكر ..... ز

مستخلص البحث ..... ط

المحتوى ..... ي

قائمة الجدوال ..... ل

قائمة الصوار ..... ن

قائمة رسم بياني ..... ع

الباب الأول مقدمة ١

أ. خلفية البحث ١

ب.أسئلة البحث ٨

ج. أهداف البحث و التطوير ٨

د. أهمية البحث ٩

هـ. خصائص الإنتاج ١٠

و. فروض و تحديد البحث و التطوير ١٢

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

ز. تعريف المصطالحات ١٤
ح. هيكل البحث ١٥
الباب الثاني الدراسة المكتبية ١٦
أ. الدراسة السابقة ١٦
ب. الدراسة النظرية ٢٤
الباب الثالث منهج البحث والتطوير ٤٦
أ. نموذج البحث والتطوير ٤٦
ب مراحل البحث والتطوير ٤٨
ج. تجريبة المنتاج ٥٤
د. أدوات جمع البيانات ٥٩
هـ. طريقة جمع البيانات ٦٠
و. طريقة تحليل البيانات ٦٢
الباب الرابع عرض البيانات و تحليلها ٧١
أ. وصف موقع البحث ٧١
ب. عرض البينات التجربية ٧٧
ج. تحليل البيانات ١١٣
د. تعديل الإنتاج ١٢٨
الباب الخامس الخاتمة ١٣٤
أ. دراسة المنتج المنقطة ١٣٤
ب. اقتراحات و استخدام و نشر ومواصلة تطوير المنتجات ١٣٦
المراجع ١٣٨
الملاحق ١

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

قائمة الجدوال

جدول ٢,١ الدراسة السابقة ٢٢

جدول ٣,٢ تصميم الاختبار القبلي والاختبار البعدي ٥٣

جدول ٣,٣ قيمة فئات أهلية الصلاحية ٦١

جدول ٣,٤ معايير الصلاحية ٦٢

جدول ٣,٥ قيمة فئات استجابات الطلاب ٦٤

جدول ٣,٦ معايير الصلاحية ٦٥

جدول ٤،١ أحوال طلاب فى الصف الحدى العشر تخصص الدين (فصل الضابطة) ٦٨

جدول ٤،٢ أحوال طلاب فى الصف الحدى العشر تخصص اللغة (فصل التجربية) ٧٠

جدول ٣،٤ مخرجات التعليم ٧٦

جدول ٤،٤ استبينات صلاحية المواد التعليمية ٨٢

جدول ٥،٤ استبينات صلاحية وسائل التعليمية ٩٤

جدول ٦،٤ استبينات أدوات البحث ٩٦

جدول ٧،٤ درجات الاختبار القبلي الصف الحدى العشر تخصص الدين و الصف الحدى العشر تخصص اللغة ٩٩

جدول ٨،٤ درجات الاختبار البعدي الصف الحدى العشر تخصص الدين و الصف الحدى العشر تخصص اللغة ١٠٣

جدول ٩،٤ أدوات استجابات الطلاب في الفصل التجريبية ١٠٨

جدول ٤,١٠ خلاصة النتائج صلاحية المنتاج ١١١

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

جدول ٤،١١ اختبار قبلي و اختبار بعدي طلاب الصف الحدى العشر تخصص اللغة.....١١٣
جدول ٤،١٢ اختبار قبلي و اختبار بعدي طلاب الصف الحدى العشر تخصص الدين.....١١٦
جدول ١٣،٤ الإحصاءات الوصفية.....١٢٠
جدول ١٤،٤قيمة اختبار التطبيع..... .....١٢١
جدول ١٥،٤ قيمة اختبار التجانس.....١٢٣
جدول ١٦،٤ قيمة اختبار ت *(Paired Samples Test)* ١٢٤

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

قائمة الصوار

صورة ٤,١ لوحة اللعبة ٨٠

صورة ٤,٢ أسماء المناطق العربية..... ٨٠

صورة ٤,٣ مربع لبدء اللعبة الإحتكار ٨١

صورة ٤,٤ مربع القراءة اللعبة الإحتكار ٨٢

صورة ٤,٥ مربع أسئلة اللعبة الإحتكار ٨٢

صورة ٤,٦ مربع الفرصة اللعبة الإحتكار..... ٨٣

صورة ٤,٧ لوحة اللعبة ٨٤

صورة ٤,٨ لمقدمة بطاقة القراءة اللعبة الإحتكار..... ٨٦

صورة ٤,٩ لخلف بطاقة القراءة اللعبة الإحتكار ٨٦

صورة ٤,١٠ لمقدمة بطاقة السؤال اللعبة الإحتكار..... ٨٧

صورة ٤,١١ لخلف بطاقة السؤال اللعبة الإحتكار..... ٨٧

صورة ٤,١٢ رمي النرد اللعبة الإحتكار..... ٨٨

صورة ٤,١٣ رموز اللعبة الإحتكار..... ٨٨

صورة ٤,١٤ نقود اللعبة الإحتكار..... ٨٨

صورة ٤,١٥ إرشادات اللعبة الإحتكار..... ٩٠

صورة ٤،١٦ بطاقات الأسئلة قبلالمراجعة..... ١٢٨

صورة ٤،١٧ بطاقات القراءة قبل المراجعة..... ١٢٨

صورة ٤،١٨ بطاقات الأسئلة بعد راجعة..... ١٢٩

صورة ٤،١٩ بطاقات القراءة بعد المراجعة..... ١٢٨

صورة ٤،٢٠ نقود قبل المراجعة..... ١٣٠

صورة ٤،٢١ نقود بعد المراجعة..... ١٣٠

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

صورة ٤،٢٢ الجمل قبل المراجعة.....١٣٠

صورة ٤،٢٣ الجمل بعد المراجعة.....١٣١

صورة ٤,٢٤ إرشادات اللعبة الإحتكار قبل المراجعة..... ١٣٢

صورة ٤,٢٤ إرشادات اللعبة الإحتكار بعد المراجعة..... ١٣٢

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

قائمة رسم بياني

رسم بياني١. ٣ خطوات نموذج ٤٥
رسم بياني ٤,١ رسم بياني شريطي خلاصة النتائج صلاحية المنتج.....١١٢
رسم بياني ٤,٣ رسم بياني شريطي الاختبار القبلي والبعدي للفصل التجريبية والضابطة.....١١٨

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

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة هي أهم أداة اتصال تعمل على تسهيل تفاعلنا مع الأسرة والمجتمع ومع أي شخص في هذا العالم ، اللغة هي الطريقة الرئيسية والإبداعية والسريعة لتوصيل الأفكار للآخرين. فاللغة لا تنفصل عن حياة الإنسان، ولا يمكن أن نتصور مجتمعًا بدون لغة في هذا العالم.

اللغة العربية هي واحدة من أكثر اللغات انتشارا في العالم ، ويتحدث العربية رسميًا في أكثر من ٦٠ دولة، لأن اللغة العربية هي لغة الكتاب المقدس وهداية للدين الإسلامي في العالم ، ولذلك، فإن اللغة العربية لها التأثير الأشد على مئات الملايين من غير الناطقين بالعربية والناطقين بالعربية في جميع أنحاء العالم.[٢]

لغة العربية هي اللغة المستخدمة في الكتاب المقدس الإسلامي هو القرآن الكريم والحديث الرسول ، أن إتقان اللغة العربية مستحسن في الدين الإسلام، لأن القرآن هو دليل للمسلمين ككلمة الله في سورة الزخرف الآية ٣ : **اِنَّا جَعَلْنٰهُ قُرْاٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَۚ ﴿٣﴾**.[٣]

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

[2] Abdurochman , *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya* , (Bandar Lampung : Aura , 2017) , 3 .

[3] Departemen Agama Republik Indonesia , *Al Qur'an dan Terjemahannya* , (Surabaya : Penerbit Jabal , 2018), 440.

الآية أعلاه توضح القرآن هو قراءة الكاملة باللغة العربية، حتى تفهمها جيدًا ، يمكن منع من الشر والدمار. ولهذا السبب فإن اللغة العربية ليست كذلك يمكن فصله عن دين الإسلام، لأن القرآن هو دليل الحياة المسلمين. أن تعلم اللغة العربية سيسهل على المسلمين فهم آيات القرآن.

توفر أهمية اللغة العربية طريقة للمؤسسات التعليمية الرسمية وغير الرسمية لتقديم التعليم لدى الطلاب. وقد تمت دراسة اللغة العربية من مدرسة الابتدائية الإسلامية، مدرسة المتوسطة الإسلامية مدرسة الثانوية الإسلامية. لكن هذه المرحلة ليس لها ضمان النجاح في تعلم اللغة العربية.

لغة العربية هي لغة أجنبية ، بسبب غربتها يمكن رؤيتها من خلال استخدامها ، فهي لا تستخدم كلغة يومية. يمكن أن نرى في المدارس الإسلامية بشكل عام أن اللغة العربية لا تستخدم كمقدمة للتعليم ، ولكن كمادة التعليم.

تعليم اللغة العربية هو جهد لتعليم الطلاب في تعليم اللغة العربية مع المعلم كميسر لتحقيق الأهداف التعليم . فعملية التعليم هو عملية اتصال بين التعليم والمعلم ومواد التعليمية لن يتم الاتصال بدون مساعدة وسائل التعليم في إيصال الرسائل .

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

بناءً على قرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ لسنة ٢٠١٩، فإن الهدف من تعليم اللغة العربية هو إتقان أربع مهارات في تعليم اللغة العربية تشمل مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة , ومهارة الكتابة , والقراءة هي عملية تفسير الرموز المكتوبة التي يقرأها القارئ بالعين المجردة وفهم المعنى، ومهارة القراءة مهمة لأن الغرض من القراءة هو إعطاء الطالب القدرة على تفسير

النص العربي من خلال فهم المعنى، فالقراءة هي مفتاح فهم القرآن وكتب الحديث وكتب اللغة العربية. [٤]

لكن، في عملية التعليم مهارة القراءة فيها المشكلات، لأن في التعليم مهارة القراءة ليس أمور السهلة، خاصة في فهم نصوص العربية الموجودة في الكتب المطبوعة والمجلات وشبكة الإنترنت العربية. وتجد كثير من الطلاب في الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي يشعرون بالصعوبة في فهم النصوص العربية في الكتب المطبوعة، ويجعل الطلاب لا يهتمون في تعليم القراءة وينتكس الطلاب النتائج من خلال فهم نص العرب، وبما يتأثر بالأمور مختلفة، منهم لأن المواد الصعبة ولا يستخدم عناصر اللعبة في عملية التعليمية، وأقل استخدام الوسائل التعليمية.

بناء على نتائج مقابلة مع المعلمة اللغة العربية للصف الحادى عشر ، وهي الأستذة مسيفة رسديانا في يوم الإثنين ٤ نوفمبير٢٠٢٤ في لمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، حصلت الباحثة على النتائج أن في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، استخدمت وسيلة التعليمية، يعني استخدام كتاب ورقة عمل الطالب ، و تستخدم المعلمة في كثير من الأحيان طريقة إعطاء المواد والواجبات. [٥]

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

علاوة على ذلك ، قامت الباحثة بملاحظات ,بعد اجراء الملاحظة في الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي وجدت الباحثة، أسباب هذه المشكلة منها:

---

[4] Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 , *Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah* , 50 .

[٥] مقابلة مع المعلمة اللغة العربية في لمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، مسيفة رسديانا ، ٤ نوفمبير٢٠٢٤

١. اعتبر الطلاب أن اللغة العربية مادة يصعب تعلمها ، خاصة في تعليم مهارة القراءة ، حيث يجد الطلاب صعوبة في فهم معنى نصوص القراءة العربية.

٢. الطريقة في تعليم مهارة القراءة التي تستخدمها المعلمة تقليدية ، حيث يستمع الطلاب فقط دون وجود تنوع آخر، حتى يشعر الطلاب بالملل والكسل في الأنشطة التعليمية.

٣. في مهارة القراءة الطلاب ضعيفًا جدًا، حتى يجعل درجات الطلاب في التدريبات لم تصل إلى معيار الكفاءة الأدنى.(*KKM*)

٤. في عملية التعليم مهارة القراءة ، أقل استعمال الوسائل والالعاب اللغوية في عملية التعليمية .[٦]

بناءً على قرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ لسنة ٢٠١٩ , بشأن المبادئ التوجيهية لتنفيذ المناهج الدراسية في المدارس، وتحديداً تنفيذ التعلم المتكامل بنهج تعاوني بين الطلاب والمعلم لخلق تعلم نشط وهادف. باستخدام الألعاب التعليمية، يستطيع المعلم لخلق تعلم تعاوني وممتع.[٧]

وسائل التعليم هي أحد العناصر المهمة جدًا في عملية التعليم التي يمكن أن تحمل رسائل إلى الطلاب ، سواء كانت أدوات أو أشخاصًا أو مواد تعليمية. [٨]بالإضافة إلى ذلك، تعد وسائل التعليم وسيلة للتواصل مع الطلاب لجعل عملية التعليم في الفصل الدراسي أكثر فعالية. لذلك، فإن

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

---

[٦] ملاحظة في الصف الحادى عشر في لمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، ٤ نوفمبير٢٠٢٤

[7] Alfani, M. I., & Huda, N , *Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Negeri 10 Sleman* , (Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, 2019) ,110 .

[8] Septy Nurfadhillah , Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021; 243-255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

وسائل التعليم ضرورية أثناء عملية التعليم. بدون وسائل، يمكن أن يكون التعليم مملًا ورتيبًا، سواء كان تعليم اللغة أو غيره. تحتل وسائل التعليم مكانة مهمة كأحد مكونات نظام التعليم، لأن عملية التعليم هي عملية تواصل وتتم ضمن نظام.[٩]

حدد مدير التعليم العالي إدارة التربية الوطنية ثماني فوائد للإعلام في تنظيم عملية التدريس والتعلم، وهي: (١) يمكن أن يكون تقديم المادة موحدا، (٢) تصبح عملية التعلم أكثر وضوحا وأكثر إثارة للاهتمام، (٣) تصبح عملية التعلم أكثر تفاعلية، (٤) كفاءة الوقت والطاقة، (٥) تحسين جودة نتائج تعلم الطلاب، (٦) تسمح الوسائط بتنفيذ عملية التعلم في أي مكان وفي أي وقت، (٧) يمكن لوسائل الإعلام تعزيز المواقف الإيجابية لدى الطلاب تجاه المادة وعملية التعلم التعلم، (٨) تغيير دور المعلم في اتجاه أكثر إيجابية وإنتاجية. [١٠]

أحد استراتيجية التي يمكن للمعلم استخدامه لتحسين قدرة الطلاب في تعليم مهارة القراة هي بالاستعمال اللعبة اللغوية، لأن اللعبة يجعل عملية التعليم ستكون فاعلية وأسهل"، وأظهرت النتائج البحث تشير أن عملية التعلم ستكون فاعلة وأسهل إذا كانت مدعومة بوسائل بصرية، حيث ١ ١ % بالاستماع ، و ٨٣ % من خلال البصر، بالإضافة إلى ذلك، يُقال إن تذكر ٢٠% مما نسمعه، ويمكن أن تذكر ٥٠% مما نراه ونسمعها.[١١]

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

---

[9] Ulin Nuha , *Metoology Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab* , (Jogjakarta : Diva Press, 2012) , 263.

[10] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa* Indonesia Edisi Kedua.Cet. IV , (Jakarta: Balai Pustaka, 1995) , 201.

[11] Rusman, D. K. , & Cepi, R. , *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru,* (Jakarta : Rajawali Pers , 2015)

في تعليم اللغة العربية فيها الألعاب الكثيرة التي يمكن استخدامه المعلم منهم لعبة الإحتكار. ولكن من البحث القادم استخدم لعبة الإحتكار القليل في تعليم مهارة القراءة، كثير من البحث القادم يطبق لعبة الإحتكار لإتقان المفردات ، ولأن ذلك أرادت الباحثة أن تصنع لعبة الإحتكار الخاصة التي يمكن استعمالها المعلم الترقية قدرة الطلاب في تعليم مهارة القراءة.

تمت اختيارت الباحثة في مدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي كموضوع للبحث بناءً على عدة أسباب، وهي:

١. أن مدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي كمؤسسة تعليمية إسلامية لديها منهج متكامل في التعلم العربي في كل من مواد الحديث والفقه وقراءة القرآن الكريم وكتابته وقراءة الكتاب وتأليفه ، وتركز على تعليم مهارة القراءة النص العربي سواءً القرآن الكريم أو الكتب التقليدية أو غيرها من النصوص. وهذا يرتبط بالهدف التطوري لتعزيز مهارات القراءة.
٢. يتمتع الطلاب بمستويات مختلفة من مهارة القراءة النص العربي، مما يجعله مناسبًا كمادة اختبار لفعالية وسيلة تعليمية.
٣. لا تزال أساليب التعليم الحالية تحتاج إلى الابتكار لجعلها أكثر تشويقًا وفعالية، خاصة من خلال الوسائل القائمة على الألعاب.
٤. تدعم المدرسة تطوير وسيلة التعليمية جديدة من خلال توفير المرافق التعليمية المناسبة والمعلمين المنفتحين على الابتكار.

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

٥. يمكن أن تكون نتائج البحث نموذجًا للمدارس الأخرى لتحسين جودة تعلم اللغة العربية بشكل عام باعتبارها مدرسة رائدة.[١٢]

واختارت طلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، لأن العديد من الطلاب ما زالوا منخفض في قراءة وفهم معنى قراءة النصوص العربية في هذه المرحلة، يجب أن يكون الطلاب قادرين على قراءة النص بوضوح وأن يكونوا قادرين على فهمه جيدًا ، تحاول الباحثة التغلب على هذه المشكلة المتعلقة بتعلم مهارة القراءة باللغة العربية من خلال تطوير وسائل اللإحتكار قراءة.[١٣]

وقد اختارت الباحثة تطوير وسيلة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي، لأن هذه الوسيلة يمكن أن تجعل التعليم أكثر تفاعلية ومتعة، وبالتالي تُشجع الطلاب على القراءة. وتساعد الإحتكار كوسيلة تعليمية على استخدام مهارة القراءة في نشاط ممتع، وتقوي فهم النص من خلال سياق اللعبة، وتناسب خصائص الطلاب الذين يحتاجون إلى أساليب مبتكرة لترقية مهاراتهم في القراءة.

استنادا إلى هذه الخلفية ، يمكن ملاحظة أن في عملية التعليم يحتاج إلى وسيلة التعليمية المناسبة ، و يجب أن يكون المعلم قادرا على استخدام وسيلة التعليمية حتى تتم عملية التعليم بسلاسة. يظهر أن كل التعليم يتطلب وسيلة التعليمية. وبهذا تكون الباحثة متحمسة لتطوير وسائل الإحتكار القراءة في تعليم اللغة العربية بعنوان " **تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية**

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

---

[١٢] ملاحظة في لمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، ٤ نوفمبير ٢٠٢٤

[١٣] ملاحظة في الصف الحادى عشر في لمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، ٤ نوفمبير ٢٠٢٤

مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م "

ب. أسئلة البحث

بناء على الخلفية التي تمت شرحتها سابقًا، فإن أسئلة البحث و التطوير في هذا البحث هي:

١. كيف يتم تطوير من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م ؟

٢. ما مدى صلاحية من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م ؟

٣. ما مدى فعالية من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م ؟

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

ج. أهداف البحث و التطوير

بناء على أسئلة البحث و التطوير أهداف هذا البحث و التطوير هي:

١. لوصف تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م .

٢. لمعرفة صلاحية الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م .

٣. لمعرفة فعالية الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م .

د. أهمية البحث

يمكن لنتائج البحث بعنوان تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة أن تقدم أهمية وهي :

١. الأهمية النظرية

يمكن أن توفر نتائج هذا البحث مدخلاً إضافيًا في تطوير وسيلة التعليمية العربية التي تجذب انتباه الطلاب في محاولة لزيادة وجودة التعليم.

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

٢. الأهمية العلمية

أ) للباحثة : لتوسيع ويزيد المعلومات والتجربة الميدانية للباحثة ونظريات في تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة .

ب) للطالب : يستخدم نتائج هذا البحث لزيادة تحفيز الطلاب واهتمامهم بالتعليم باستخدام وسيلة التعليمية مثيرة للاهتمام ويمكن لهذه اللعبة أن تساعد الطلاب على فهم النص العربي بشكل أعمق من خلال التحديات والأسئلة المصممة في اللعبة.

ج) للمعلمين : زيادة المعرفة للمعلمين لتطوير وسيلة التعليم وتوفير ابتكار جديد في التدريس بحيث لا يكون إعطاء المادة أمرا رتيبا ويمكن للمعلمين مراقبة تطوير مهارة القراءة لدى الطلاب مباشرة من خلال الأنشطة في اللعبة.

د) للمدرسة : يمكن أن تكون نتائج هذا البحث أحد ابتكارات التعليم لتحسين تحصيل الطلاب في اللغة العربية ويمكن تنفيذ برنامج تحسين اللغة العربية في المدرسة بشكل أكثر فعالية من خلال الوسيلة الممتعة.

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

٥. خصائص الإنتاج

سيقوم هذا البحث بإنشاء أو تطوير منتج الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة والذي يتمتع بالخصائص التالية:

١. اسم المنتج : إحتكار القراءة

٢. أهداف اللعبة

أ) لترقية مهارة القراءة للجمل باللغة العربية.

ب)لتدريب الفهم القراءة الناص البسيطة.

ج) للتدرب على الإجابة على الأسئلة من النص.

د) تشجيع التعاون والتواصل وروح المنافسة بين طلاب المدرسة الثانوية في سياق تعليم اللغة العربية.

٣. تصميم لوح اللعبة

أ) اللوح: يشبه الإحتكار التقليدي، مع مربعات تحيط باللوحة، ولكن كل مربع يحتوي على كلمة أو جملة باللغة العربية.

ب)فئات المربعات:

١) مربع إبتدأ : مربع لبدء اللعبة

٢) مربع منطقة الدولة العربية : مربع تحتوي على القراءة

٣) مربع ؟ : مربع يقدم أسئلة تعتمد على نصوص قصيرة

٤) مربع الفرصة : مربع خاص للاختيار بين الإجابة أو الرمي إلى مجموعة أخرى

٤. بطاقات اللعبة

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

أ) بطاقة القراءة : بطاقة تطلب من اللاعب قراءة النص مع النطق السليم وتطبيق مخارج الحروف ثم ترجمة النص الذي تمت قراءته

ب)بطاقة السؤال: كل بطاقة تحتوي على سؤال أو تعليمات يجب قراءتها باللغة العربية،" مثل اقرأ الكلمة ، وَقُلْ (صَحِيح) او (خطأ) "

ج) بطاقة الفرصة : بطاقة تطلب من اللاعب للإختيار بين الإجابة أو الرمي إلى مجموعة أخرى.

٥. آلية اللعبة

أ) عدد اللاعب: ٤ فرقة

ب)رمي النرد : كل لاعب سيرمي النرد ويتحرك بناءً على العدد الظاهر.

ج) رموز اللعبة : كل فريق لديه رمز مميز لتشغيل اللعبة

د) نقود اللعبة : تحتوي على أرقام وقيم باللغة العربية، بحيث يكون الطلاب على دراية بالأرقام العربية أثناء التعامل ويحصل اللاعب على النقود إذا قرأ او الإجابة عن اللأسئلة بشكل صحيح وفهم المعنى.

ه) إرشاد اللعبة : تعليمات لعبة الإحتكار تعمل على تنظيم كيفية اللعبة .

٦. تميز المنتج

أ) تركز اللعبة على القراءة، مما يعزز مهارات القراءة لدى الطلاب باللغة العربية.

ب)تم تطويرها بشكل تفاعلي وتعليمي مع مفهوم لعبة جذاب للطلاب.

ج) موضوع الثقافة العربية الإسلامية: يستخدم في تصميم اللوحات والبطاقات والمربعات والنقود زخارف وألواناً نموذجية للثقافة العربية، أي الذهبي والأخضر والأبيض والأزرق. يحتوي كل مربع على رسم بسيط يظهر مفهوماً مرتبطا بالمنطقة العربية.

و. فروض و تحديد البحث و التطوير

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

١. فروض البحث و التطوير

تطوير هذه الوسيلة التعليمية يعتمد علي الافتراضات والتحديده بعض الافتراضات التي تستند إليها الباحثة في الحاجة إلى تطوير الوسيلة التعليمية المهارة القراءة باستخدام لعبة الإحتكار في مدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي كما يلي:

أ) يمكن أن يكون تطوير الوسيلة التعليمية لمهارة القراءة باستخدام لعبة الإحتكار حلاً للتغلب على صعوبة الطلاب في قراءة النصوص باللغة العربية والملل أثناء التعليم. سيساعد تصميم اللعبة الجذاب من لعبة الإحتكار الطلاب على القراءة بحماسة جدا وفهم المادة بشكل جيد وصحيح.

ب) تمت تصميم وسيلة التعليم هذه بدمج الكلمات، والجمل، وكذلك الرسوم التوضيحية الجذابة، مما يزيل الشعور بالملل ويزيد من دافعية الطلاب في عملية التعليم القراءة.

ج) إن استخدام لعبة الإحتكار في تطوير وسيلة التعليم سيعزز جودة التعليم اللغة العربية في مدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، مما يجعل عملية التعليم أكثر فعالية ومتعة، وملائمة لاحتياجات الطلاب.

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

٢. حدود البحث والتطوير

أما حدود تطوير وسيلة التعلم لمهارة القراءة باستخدام لعبة الإحتكار في مدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي كما يلي:

أ) يقتصر تطوير الوسيلة التي أنشأها الباحثة على التعليم اللغة العربية، وخاصة في مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر.

ب) ستركز وسيلة التعليم التي سيتم تطويرها على المادة من كتاب عمل الطلاب، وهي مادة حول الحج و العمرة.

ز. تعريف المصطالحات

١. تطوير وسائل التعلم

عملية تصميم وتطوير وتطبيق أدوات أو طرق تُستخدم لدعم الأنشطة التعليمية. في هذا السياق، تم تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة اللإحتكار لتتناسب مع تحسين مهارات اللغة العربية.

٢. لعبة الإحتكار

هي لعبة لوحية تُلعب عادةً بهدف الترفيه والتعليم. في هذا البحث ، تم تصميم لعبة الإحتكار خصوصًا بمحتوى باللغة العربية لدعم مهارة القراءة، ليتمكن الطلاب من التعلم بطريقة أكثر تفاعلية وتشويقًا.

٣. مهارة القراءة

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

مهارة القراءة باللغة العربية، هى مهارة التي تتضمن قدرة الطلاب على التعرف على الحروف، وقراءة الكلمات والجمل، وفهم محتوى النصوص. وتعد مهارة القراءة إحدى المهارات الأساسية في تعليم اللغة العربية.

ح. هيكل البحث

١. الباب الأولى : فيه مقدمة وهي تشتمل علي خلفية البحث،و اسئلة البحث،و اهدف البحث و التطوير،و أهمية البحث و التطوير، و خصائص الإنتاج ، و فروض البحث و تحديده و تطويره،و تعريف المصطالحات ،و هيكل البحث.

٢. الباب الثاني : فيه الدراسة المكتبية وهي تشتمل علي الدراسة السابقة و الدراسة النظرية.

٣. الباب الثالث : فيه مناهج البحث. وهي تشتمل علي نموذج البحث و التطوير،ومراحل البحث و التطوير،و تجربة الإنتاج، و تصميم تجربة ، موضوع التجربة، و نوع البيانات، وأداوات البيانات ، وطريقة البيانات.

٤. الباب الرابع : فيه نتيجة البحث والتطوير وهي تشتمل على عرض البيانات وأدوات جمع البيانات وطريقة تحليل البيانات.

٥. الباب الخامس : تبين الباحثة في هذا الباب الخامس عن الخاتمة البحث والتطوير وهي دراسة

المنتج المنقحة و اقتراحات نشر المنتج و الإقتراحات.

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

الباب الثاني

الدراسة المكتبية

أ. الدراسة السابقة

قد تمت دراسة البحوث المتعلقة بمشكلة استخدام وسيلة الاحتكار من قبل الباحثين السابقين، وفيما يلي الأبحاث التي تمت دراستها:

١. البحث التي كتبتها غنى حاجدة مناف ، طالبة في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج ٢٠٢٤ ، و كانت البحث العلمي تحت العنوان " ***فعالية تطبيق وسيلة الاحتكار الاستيعاب المفردات لتلاميذ في المدرسة سبيل الله الإبتدائية العالمية سامبانج مادورا"*** يهدف هذا البحث إلى معرفة عملية تطبيق وسيلة الاحتكار باستخدام نموذج التعلم *TGT* في استيعاب المفردات التلاميذ ومعرفة ما فعالية التلاميذ بعد تطبيق وسيلة الاحتكار يستخدم هذا البحث المنهج الكمي مع المنهج التجريبي. وكانت متغيرات هذا البحث ٢٥ تلاميذا من الصف الأول. أسلوب جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي المقابلة والملاحظة والاختبار والوثائق تحليل البيانات المستخدم هو اختبار *N-Gain* . وأظهرت نتائج البحث أن اختبار *N-Gain* حصل على درجة ٠،٠٩٩٢، مما يدل على أن الوسيلة الاحتكار غير فعالة ونتائج اختبار : المحسوبة (٠١٢٧٠) > الجدول هو ٢٣ يوضح قرار قبول *H* ورفض *H* بقيمة معنوية – ٠،٠٥، مما يعني أن الوسيلة الاحتكار غير فعالة في استيعاب المفردات . الفرق بين بحث غنى حاجدة مناف

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

وهذا البحث هو أن بحث غنى حاجدة مناف يركز على الاستيعاب المفردات .وفي الوقت نفسه، أمّا هذا البحث يركز على الترقية مهارات القراءة وفي منهج البحث المستخدم هو المنهج الكمي مع المنهج التجريبي .وتشابه هذا البحث هي أن وسيلة الاحتكار. [١٤]

٢. البحث التي كتبتها سيلي نور جنة ، طالبة في جامعة كياهي الحج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر ٢٠٢٣, و كانت البحث العلمي تحت العنوان " ***تطوير وسيلة اللعبة الاحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الإسلامية مدينة العلوم جمبر*** " . أهداف هذا البحث يعني لمعرفة صلاحية وفعالية و العملي وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الإسلامية مدينة العلوم حسبير . أما كانت نتائج الصلاحية التي تم الحصول عليها ٢٢,٧٢ ٪ من التحقق من صحة خبير المواد الأول مع الفئة الصالحة ، و ٩٢،٢٢٪ من التحقق من صحة خبير المواد مع فئة صالحة للغاية ، و ٩٠،٧٧٪ من التحقق من صحة خبراء الإعلام مع فئة صالحة جدا ، و ٩٦،٢٠٪ من التحقق من صحة خبراء التطبيق الصلبي أو معلمي اللغة العربية مع فئة صالحة جدا. تم الحصول على نتائج تحليل اختبار الفعالية من عمل ما قبل الاختيار وما بعده لطلاب الصف الثاني عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية مدينة العلوم جمير. تعرف الفعالية بعد سرحمة اختيار *N-gain* التي ستجتاز سابقة مرحلة الاختبار المطلوبة مسبقا واختبار اللعينة المقترنة تعمل متوسط نتيجة عمل الاختبار القيسي على درجة ٦٢،٦١ وحصل متوسط

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

---

[١٤] غنى حاجدة مناف ، *"فعالية تطبيق وسيلة الاحتكار الاستيعاب المفردات لتلاميذ في المدرسة سبيل الله الإبتدائية العالمية سامبانج مادورا"* (*جامعة* مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج ، ٢٠٢٤)

درجة الاختيار البعدي للطلاب على درجة ٩٠,٥٥. بعد الحصول على الناتج بيانات اختيار اللعبة المزدوجة باستخدام *SPSS* الإصدار ٢٥ . أي درجة (*Sig (2-tailed*) البالغة ٠،٠٠ ، يمكن استنتاج أن بيانات الاخبار القبلي والبعدي لها اختلافات كبيرة في نتائج التعلم لأن ٠،٠٠٠ > ٠،٠٥. علاوة على ذلك ، من نتائج تحليل بيانات اختبار *N-gain* ، والتي حصلت على متوسط ٠٧٠ تم تصنيفها في الصحة العالية. كانت نتائج التحليل العمالي للتجربة التي تم الحصول عليها ٧٨،٨٥% من تجارب المجموعة الضابطة و ٦٣،٨٣٪ من تجارب المجموعة التجريبية الاستنتاج هو أن منتجات . الفرق بين بحث سيلي فورجنة وهذا البحث هو أن بحث سيلي فورجنة يركز في تعليم مهارة الكتابة .وفي الوقت نفسه أمّا هذا البحث يركز على الترقية مهارات القراءة .وتشابه هذا البحث هو أن وسيلة الاحتكار وفي منهج البحث المستخدم.[١٥]

٣. البحث التي كتبتها تيتي فوسفيتا ساري، طالبة في جامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج ٢٠٢١ ، و كانت البحث العلمي تحت العنوان " ***تطوير وسائل مونوبولي قراءة لتدريس مهارة القراءة لدى طلبة بمدرسة المتوسطة الإسلامية"*** . وأظهرت نتائج البحث أن التقييم الذي قدمه خبراء الوسائل حصلت على متوسط النتيجة ٧٥% بمعايير جيدة جدا. أما نتائج التقييم الذي خبراء المواد حصلت على متوسط النتيجة ٨٣% نتائج التقييم الذي جيدة جدا. تستخدم نتائج تجربة مجموعة صغيرة وتجربة مجموعة كبيرة لتحديد

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

---

[١٥] سيلي نور جنة ، "*تطوير وسيلة اللعبة الاحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الإسلامية مدينة العلوم جمبر*" ، (جامعة كياهي الحج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر ، ٢٠٢٣)

استجابات الطلبة حصلت تجربة المجموعة الصغيرة على متوسط النتيجة ٨٤٠٦% بمعايير لائقة جدا ، بينما حصلت تجربة المجموعة الكبيرة على متوسط النتيجة ٨٥,٧% بمعايير لائقة جدا وحصلت نتائج استجابة المدرس على متوسط النتيجة ٩٢,٣ بمعايير لائقة جدا . فعالية وسيلة مونوبولي قراءة لتدريس مهارة القراءة لدى طلبة بمدرسة المتوسطة الإسلامية مع نتائج تحليل اختبار يعني تا الحسابيهذا 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 . الفرق بين بحث تيتي فوسفيتا ساري وهذا البحث هو أن بحث تيتي فوسفيتا ساري يركز لدى طلبة بمدرسة المتوسطة الإسلامية .وفي الوقت نفسه، أمّا هذا البحث يركز لطلاب الصف العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية .وتشابه هذا البحث هو أن وسائل مونوبولي قراءة لتدريس مهارة القراءة وفي منهج البحث المستخدم .[١٦]

٤. البحث الذي كتبته أبراري، طالبة في جامعة بالنكارايا الإسلامية الحكومية ٢٠٢٠ ، و كانت البحث العلمي تحت العنوان " ***فعالية اللعبة (احتكار على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة لطلاب الفصل الخامس***

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

[١٦] تيتي فوسفيتا ساري، "*تطوير وسائل مونوبولي قراءة لتدريس مهارة القراءة لدى طلبة بمدرسة المتوسطة الإسلامية*" (جامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج، ٢٠٢١)

ببالنكارايا" يهدف هذا البحث هو قياس مدى فعالية لعبة الاحتكار ضد استيعاب المفردات العربية لدى طلاب الفصل الخامس من المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالتكارايا يستخدم هذا البحث منهج كميا لنوع البحث التجريبي. وأظهرت نتائج البحث تشير إلى أن الفئة التجريبية التي تستخدم لعبة الاحتكار حصلت على متوسط قيمة (متوسط) للاختبار القبلي قدره ٤٤,٢٢ والاختبار البعدي حصل على متوسط قيمة (متوسط) ٨٧,١٤ لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك زيادة في درجات الطلاب بعد استخدام وسيلة لعبة الاحتكار بينما حصلت نتائج الدراسة للفئة الضابطة على متوسط قيمة (متوسط) للاختبار القبلي قدره ٥٣,٩٤ وللاختبار البعدي حصلت على متوسط قيمة (متوسط) ٧٠,٣٤. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك أيضا زيادة في درجات الطلاب، ولكن عند مقارنتها بمتوسط النتائج (المتوسط)، فإن استخدام وسيلة لعبة الاحتكار يظل أعلى وأكثر فعالية من دون استخدام وسيلة لعبة الاحتكار. كانت هناك اختلاف كبير في الفصلين التجريبي والتحكمي في تعلم المفردات اللغة العربية في الفصل الخامس. ويستند هذا إلى نتائج تحليل البيانات من خلال اختبار المقترن بأهمية ٠,٠٥ – ٠,٠٠٠، وفقا لإرشادات اتخاذ القرار، فقد تقرر وجود اختلاف كبير في نتائج تعلم المفردات اللغة العربية من طلاب الفصل التجريبي والتحكمي. لذلك يمكن الاستنتاج أن لعبة الاحتار فعال جدا في استخدامها لزيادة إستيعاب مفردات اللغة العربية .الفرق بين بحث أبراري وهذا البحث هو أن بحث أبراري يركز على الاستيعاب المفردات .وفي الوقت نفسه، أمّا هذا البحث يركز

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

على الترقية مهارات القراءة وفي منهج البحث المستخدم منهج كمية لنوع البحث التجريبي .وتشابه هذا البحث هو أن وسيلة الاحتكار .[١٧]

٥. البحث الذي كتبته زكية نور هاراهف رحميني، طالبة في جامعة سومطرة الإسلامية الحكومية بالنكارايا ٢٠٢٠ ، و كانت البحث العلمي تحت العنوان ***" Development of Monopoly Game Media in Visual Based Arabic Language Learning to Improve Vocabulary Mastery"*** يهدف هذا البحث هو لى إنتاج المنتاج التي استخدامه كوسيلة التعليمية للمساعدة في زيادة اهتمام الطلاب بتعلم حفظ مفردات اللغة العربية، خاصة للطلاب في مدرسة الثانوية. وأظهرت نتائج البحث أن لعبة الاحتكار تسهل الطلاب في حفظ مفردات اللغة العربية وتزيد من اهتمامهم بالتعليم، و تصبح حالة الفصل أكثر متعة. الفرق بين بحث زكية نور ها راهف رحميني وهذا البحث هو أن بحث زكية نور ها راهف رحميني يركز على الاستيعاب المفردات .وفي الوقت نفسه، أمّا هذا البحث يركز على الترقية مهارات القراءة .وتشابه هذا البحث هو أن وسيلة الاحتكار وفي منهج البحث المستخدم .[١٨]

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

الجدول ٢,١

الدراسة السابقة

---

[١٧] أبراري، *" فعالية اللعبة (احتكار على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة لطلاب الفصل الخامس ببالنكارايا"* ، (جامعة بالنكارايا الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٠)

[١٨] زكية نور هاراهف رحميني، *" Development of Monopoly Game Media in Visual Based Arabic Language Learning to Improve Vocabulary Mastery"* ، (جامعة سومطرة الإسلامية الحكومية بالنكارايا، ٢٠٢٠)

الرقم	اسم الباحث/ة	الموضوع	التشابه	الإختلاف
١	٢	٣	٤	٥
١.	غنى حاجدة مناف (٢٠٢٤)	فعالية تطبيق وسيلة الاحتكار *(Monopoli)* الاستيعاب المفردات لتلاميذ في المدرسة سبيل الله الإبتدائية العالمية سامبانج مادورا	١. استخدام وسائل مونوبولي	١. يهدف هذا البحث للاستيعاب المفردات ٢. في المدرسة سبيل الله الإبتدائية العالمية سامبانج مادورا ٣. استخدم منهج البحث هو منهج كمية لنوع البحث التجريبي.
٢.	سيلي نور جنة (٢٠٢٣)	تطوير وسيلة اللعبة الاحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الإسلامية مدينة العلوم جمبر	١. استخدام وسيلة اللعبة الاحتكارية ٢. استخدم منهج البحث	١. يهدف هذا البحث لتعليم مهارة الكتابة ٢. في المدرسة الثانوية الإسلامية

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

			والتطوير	مدينة العلوم جمبر
٣.	تيتي فوسفيتا ساري (٢٠٢١)	تطوير وسائل مونوبولي قراءة لتدريس مهارة القراءة لدى طلبة بمدرسة المتوسطة الإسلامية	١. استخدام وسائل مونوبولي ٢. يهدف هذا البحث لتدريس مهارة القراءة ٣. استخدم منهج البحث والتطوير	١. في مدرسة المتوسطة الإسلامية
٤.	أبراري (٢٠٢٠)	فعالية اللعبة احتكار على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة لطلاب الفصل الخامس ببالنكارايا	١. استخدام لعبة الإحتكار	١. يهدف هذا البحث الاستيعاب المفردات ٢. في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة لطلاب الفصل

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

				الخامس ببالنكارايا ٣. استخدم منهج البحث هو منهج كمية لنوع البحث التجريبي.
٥.	زكية نور هاراهف رحميني (٢٠٢٠)	*Development of Monopoly Game Media in Visual Based Arabic Language Learning to Improve Vocabulary Mastery* في جامعة سومطرة الإسلامية بالنكارايا الحكومية	١. استخدام لعبة الإحتكار ٢. استخدم منهج البحث والتطوير	١. يهدف هذا البحث للاستيعاب المفردات ٢. في جامعة سومطرة الإسلامية الحكومية بالنكارايا

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

ب. الدراسة النظرية

١. المبحث الأول : تطوير وسائل التعليم

أ) تعريف تطوير وسائل التعليم

لتطوير هو أسلوب كأساس لتطوير المنتجات التي سيتم إنتاجها تصوير الوسائل التعليمية هو عملية تصميم وإنشاء وإتقان وتطوير منتج إعلامي يستخدم لنقل الرسائل أو المعلومات التي تحتوي على أهداف أو أهداف تعليمية تتم عملية تطوير وسائل التعلم بشكل منهجي بناء على احتياجات الطلاب وخصائصهم، وتوجيهها نحو التغييرات في السلوك بما يتوافق مع الأهداف المراد تحقيقها عند تطوير الوسائل التعليمية، يجب على المطورين مراعاة عوامل مثل احتياجات التعلم وخصائص الطلاب وسياق التعلم و هداف التعلم ومهام أو أنشطة التعلم المناسبة لأهداف التعلم وخصائص الطالب .

تأتي كلمة وسائل الإعلام من الكلمة اللاتينية *medius* والتي تعني حرفيا وسط" أو وسيط" أو "مقدمة" في اللغة العربية ، وسائل الإعلام هي وسيط أو رسول الرسالة من المرسل إلى مستمم الرسالة. يقول *Gerlach and Ely* (١٩٧١) أن وسائل الإعلام عندما تفهم على نطاق واسع هي الأشخاص أو المواد أو الأحداث التي تبني الظروف التي تجعل الطلاب قادرين على اكتساب المعرفة أو المهارات أو المواقف وبهذا المعنى يشكل المعلمون والكتب المدرسية والبيئة المدرسية وسائل الإعلام وبشكل أكثر تحديدا ، يميل مفهوم الوسائل في عملية التعليم والتعلم

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

إلى تفسيره على أنه أدوات رسومية أو فوتوغرافية أو الكترونية للكشف عن المعلومات المرئية أو اللفظية ومعالجتها وإعادة ترتيبها . [١٩]

وسيلة التعليمية هي أداة لا تنفصل عن عالم التعليم في الوقت الحالي، تحد العديد من أنواع الوسائل التي يمكننا الوصول إليها أينما كنا، سواء الوسائل المطبوعة أو الوسائل الإلكترونية ومع ذلك، نجد أيضا العديد من المشكلات المتعلقة بالوسائل، بما في ذلك أنه في بعض المدارس لا تزال هناك وسائل إعلام لم يتم تطويرها بشكل صحيح بصرف النظر عن أننا نرى أيضا أن وسائل التعلم في : إندونيسيا لا تزال . غير موزعة بالتساوي، ويمكن إثبات ذلك في في المناطق التي لا يزال هناك العديد من المدارس التي لا تستطيع الوصول إلى وسائل التعلم مثل تلك الموجودة في المدارس الحضرية. وهذا ما ذكرته أومي حنيفة في كتابها بعنوان وسائل تعلم اللغة العربية هناك مشكلتان مهمتان تواجههما المؤسسات في إندونيسيا وهي أولا، القيود الإعلامية. ثانيا، فائدة الإعلام. [٢٠]

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

ب) أهداف تطوير وسائل التعليم

---

[19] Azhar Arsyad,*" Media Pembelajaran* " , (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada 2003), 3 .

[20] Umi Hanifah , " *Media Pembelajaran Bahasa Arab* ", (Surabaya : Putra Media Nusantara) , 9 .

الهدف من تطوير وسائل التعليم هو زيادة فعالية التعلم وتسهيل فهم الطلاب للمواد التعليمية. وفيما يلي بعض أهداف تطوير وسائل التعلم:

١) وسيلة التعليم يمكن أن توضح عرض الرسائل حتى لا تكون مسهبة للغاية .

٢) يمكن لوسائل التعليم أن تحدّ من محدودية المكان والزمان والقوة الحسية، على سبيل المثال: يمكن الاستعاضة عن الأشياء الكبيرة جدًا بالواقع أو الصور أو إطارات الأفلام أو المجسمات.زيادة كفاءة التعلم لدى الطلاب لأنه يتوافق مع أهداف التعليم.

٣) من خلال استخدام وسيلة التعليم بشكل مناسب ومتنوع، يمكن التغلب على الموقف المنفعل للطلاب. وبالتالي، إذا تم استخدام البيئة كوسيلة تعليمية في عملية التعليم والتعلم كوسيلة تعليمية فسيكون لدى الطلاب فهم جيد للمادة التي تم الحصول عليها، لذا فمن المرجح أنه من خلال الاهتمام بالوسيلة التعليمية سيتم تحقيق أهداف التعلم بفعالية وكفاءة. ومن شأن التنويع في التعلم باستخدام البيئة كوسيلة تعليمية ممتعة أن يدعم الدروس غير المملة، بل ويجعل التعلم أكثر فعالية.[٢١]

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

ج) فوائد تطوير وسائل التعليم

[21] Fadilah Aisyah , Kiki Rizki Nur Zakiyah , Nasywa Atha Kanya , Sulis Putri Hidayat , Usep Septiawan " Pengertian Media , tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran" , *Journal of Student Research (JSR) Vol.1 , No. 2* (2023) *: 9.*

إن تطوير وسائل التعليم له فوائد مختلفة سواء للطلاب أو المعلمين فيما يلي بعض فوائد تطوير الوسائل التعليمية:

١) زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعلم يمكن لوسائل التعلم أن تجعل عملية التعلم أكثر إثارة للاهتمام، بحيث يكونون أكثر اهتماما وتحفيزا للتعلم.

٢) التغلب على المعلومات المحدودة. يمكن للوسائل التعليمية تقديم المعلومات بشكل أكثر وضوحا وتنظيما حتى يتمكن الطلاب من فهم المواد التعليمية بشكل أفضل.

٣) اجعل التعلم تفاعليا. يمكن أنيدعم استخدام الوسائل في التعلم التواصل ثنائي الاتجاه بين المعلمين والطلاب حتى يتمكن الطلاب من المشاركة بنشاط في عملية التعلم

٤) تسهيل فهم الطلاب للمادة يمكن أن تساعد الوسائل التعليمية الطلاب على فهم المفاهيم والأفكار المجردة والأجنبية بحيث تصبح المواد التعليمية أكثر واقعية وأسهل على الطلاب فهمها.

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

٥) تحسين جودة التعلم. يمكن لوسائل التعلم أن تساعد المعلمين على تقديم المواد التعليمية بتسلم منهجي ومثير للاهتمام بحيث يمكن تحسين جودة التعلم .

٦) مساعدة المعلمين في إيصال المعلومات يمكن استخدام الوسائل التعليمية كادوات أو مواد أو موارد تساعد المعلمين على نقل المعلومات إلى نقل مواد التعلم .[٢٢]

د) أنواع الوسائل التعليم

يمكن لوسائل التعليم باللغة العربية أن تساعد الطلاب على تعلم اللغة العربية بسهولة وفعالية أكبر فيما يلي عدة أنواع من الوسائل التعليمية باللغة العربية التي يمكن استخدامها :

١) البشارية : تكون هذه الوسائل يمكن رؤيتها فقط على شكل صور أو صور أو مقاطع فيديو أو رسوم متحركة يمكن أن تساعد الطلاب على فهم المادة التعليمية بشكل أكثر وضوحا وسهولة.

٢) السماعية: تكون هذه الوسائل التي يمكن سماعها فقط على شكل تسجيلات صوتية أو أغاني تساعد الطلاب على فهم نطق اللغة العربية وتجويدها .

٣) السمعية بشارية تجمع هذه الوسائط بين الوسائل المرتبة والمسموعة المساعدة الطلاب على فهم السادة التعليمية بشكل أفضل.

٤) وسائل المتعددة: هي الوسائط التي يمكن أن تقدم عناصر إعلامية كاملة.

٥) وسائل الواقعية: وهي جميع الوسائل الحقيقية الموجودة في البيئة الطبيعية.[٢٣]

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

---

[22] Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

بالإضافة إلى ذلك، يجب أن تكون وسائل تعليم اللغة العربية الفعالة ذات صلة بالمواد المفتوحة ومناسبة لخصائص الطالب ليس من الضروري أن تكون وسائل التعلم المستخدمة دائما إلكترونية ولكن يمكن أن تكون وسائل بسيطة بعض الأمثلة على وسائل تعليم اللغة العربية الفعالة هي بطاقات متاحة. اختارت الباحثة تطوير وسيلة تعليمية باللغة العربية على شكل لعبة احتكار لأنها تراعي احتياجات وخصائص الطلاب وسياق التعليم.

٢. المبحث الثاني : لعبة الإحتكار

أ) تعريف لعبة الإحتكار كوسائل التعليم

اللعبة هي وسيلة للأطفال لاستكشاف عالمهم من المجهول إلى المعلوم، وما لا يمكنهم فعله حتى يتمكنوا من القيام به اللعب هو نشاط ممتع اللعبة مهم جدا لنمو الأطفال وتطورهم من خلال اللعبة يمكنهم تطوير تموهم العاطفي والجسدى والمعرفي .[٢٤]

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

اللعبة للأطفال له قيم وخصائص مفيدة في تطوير الحياة اليومية في رأي سوتوتو بوجوبويترو اللعب هو نشاط متحرك أي ليس فقط الحركة الجسدية الجسدية ولكن أيضا الحركة العقلية الروحية (الاهتزاز) ."

---

[23] Cepi Riana , " *Komputer dan Media Pembelajaran di SD "* , (Jakarta : Dirjen Dikti , Depdiknas , 2007) , 5.

[24] Yudesta Erfayliana , Efektivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak 145, *(Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar : 2016)* ,158 .

وسيلة التعليمية لعبة الإحتكار هي وسيلة اللعبة تتكون من لوحة اللعبة (الإحتكار) مزودة بعدة أدوات أخرى مثل النرد والبيادق وبطاقات اللعب. وتعد وسيلة لعبة الإحتكار إحدى وسائل اللعبة التي يمكن أن تسبب أنشطة تعليمية مشوقة وتساعد على أن يكون جو التعلم سعيداً وحيوياً ومريحاً ولديها القدرة على إشراك الطلاب في أنشطة التعليم والتعلم بفاعلية في حل المشكلات القائمة.

في هذا البحث ، تمت تطوير وسيلة الإحتكار في شكل مجموعة من اللعبة الإحتكار تتكون من لوحات الإحتكار وبطاقات الأسئلة وبطاقات الفرصة وبطاقات الأسئلة والنرد والبيادق والنقود وتعليمات اللعبة بها.

لا تحتوي وسيلة الإحتكار على أسئلة فقط، بل تحتوي أيضًا على مواد للقراءة تساعد الطلاب على فهم المادة بشكل أفضل. بينما يوجد على لوحة الإحتكار مربع يصور المنطقة العربية لمربع الأسئلة وكذلك مربع الفرص. تمت إعداد الأسئلة في بطاقة الأسئلة الخاصة بلعبة الإحتكار هذه بناءً على المادة النصية للحج والعمرة وتم تعديلها وفقًا لأهداف التعليم. يحتوي صندوق الأسئلة على أسئلة حول مادة الحج والعمرة النصية. يتاح للاعبين في صندوق الفرص فرصة اختيار أخذ صندوق الفرص والإجابة عن الأسئلة أو إلقاء الأسئلة على المجموعات الأخرى. مربع البداية باعتباره مربع البداية للعبة. في لعبة الإحتكار

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

هذه، يتم تحديد الفائز من خلال رؤية المجموعة التي تكسب أكبر قدر من المال.

يتم كسب المال من الإجابة على الأسئلة أو قراءة النص بشكل صحيح.

ب) فوائد استخدام لعبة الإحتكار

يمكن استخدام لعبة الإحتكار كوسيلة تعليمية معبرة للاهتمام وفعالة لزيادة اهتمام الطلاب وفهمهم للمواد التعليمية فيما يلي بعض فوائد استخدام العاب الإحتكار كوسيلة تعليمية :

١) تسهيل فهم الطلاب للمواد التعليمية.

٢) زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعليم.

٣) زيادة كفاءة التعلم لدى الطلاب لأنه يتوافق مع أهداف التعليم.

٤) جعل التعلم أكثر تفاعلية وإثارة للاهتمام.

٥) زيادة إبداع الطلاب في التعليم.

٦) زيادة فهم الطلاب للمفاهيم والأفكار المجردة والأجنبية.

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

٧) تحسين جودة التعلم من خلال تقديم مواد منهجية ومثيرة للاهتمام.

٨) مساعدة المعلمين في نقل المعلومات والمواد التعليمية.

٩) يمكن تعديلها حسب احتياجات التعليم واهدفه.

ج) كيفية اللعبة الإحتكار

هذه كيفية لعبة الإحتكار:

أن يتم لعبة من٤ فرقة و تصطف كل فرقة مع فرقتها

١) تحديد رقم فرقة اللعبة.

٢) أن تبدأ اللعبة من المربع الابتدائي برمي النرد.

٣) رقم الذي يخرج يحدد تنفيذ عدد الخطوات على اللاعب .

٤) عندما عدد خطوات لاعب توقف في مربع "قراءة"، يجب عليه أن يأخذ بطاقة " قراءة " ثم يجب على اللاعب تنفيذ الأمر الموجود في البطاقة ، إذا كانت إجابتك صحيحة، تحصل على نقود إذا كانت إجابتك خاطئة، تحصل على غرامة.

٥) اللاعب الذي يصل إلى مربع "سؤال" يجب أن يأخذ إحدى بطاقات "السؤال" ويجب عليه الإجابة على السؤال الذي يوجد في البطاقة ،، إذا كانت إجابتك صحيحة، تحصل على نقود إذا كانت إجابتك خاطئة، تحصل على غرامة.

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

٦) يمكن للاعب الذين يصل إلى مربع ''الفرصة'' أن يختاروا أخذ إحدى بطاقات ''الفرصة'' والإجابة عن السؤال المقدم أو يمكن أن يرموا البطاقة إلى مجموعة أخرى.

٧) الفائز في اللعبة هو من يحصل على أكبر عدد من النقود .

د) مزايا وعيوباً لعبة الإحتكار

مزايا لعبة الإحتكار:

تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة الإحتكار يمكن أن يكون له عدة مزايا تعزز فعالية وجاذبية عملية التعليم. إليك بعض الفوائد للعبة الإحتكار:

١) تجعل تعلم اللغة العربية أكثر جاذبية من خلال استخدام لعبة الإحتكار كوسيلة لتعليم اللغة العربية، يصبح التعلم أكثر متعة.

٢) يجعل عملية تعليم اللغة العربية تفاعلية أكثر. من خلال لعبة الإحتكار ، يمكن للطلاب المشاركة بنشاط في عملية التعلم ويصبحون أكثر حماسا لتحقيق التحديات الموجودة في اللعبة

٣) يوفر كفاءة في الوقت والجهد من خلال استخدام لعبة الإحتكار كوسيلة للتعلم، يمكن للمعلمين والطلاب توفير الوقت في شرح وفهم مواد تعلم اللغة العربية عزز التواصل الاجتماعي والتفاعل بين الطلاب نظرا لأن اللعبة تلعب بشكل جماعي.

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

٤) زيادة الروح الاجتماعية والتواصل تتم لعبة الإحتكار بشكل جماعي، مما يزيد من التفاعل الاجتماعي وقدرة التواصل بين المشاركين.

عيوبا لعبة الإحتكار :

١) يتطلب إعدادًا متقنًا وتصورًا مناسبًا للمواد التعليمية.

٢) يتطلب استخدام المساحة الواسعة إذا استخدم الطلاب كدور في اللعبة.

٣) قد يؤدي فهم الطلاب القواعد اللعبة إلى حدوث اضطرابات أثناء سير اللعبة.

٤) قد يشعر الطلاب بالارتباك في الإجابة على الأسئلة إذا لم يفهموا المواد التي تم تعليمها مسبقا.

٣. المبحث الثالث : مهارة القراءة

أ) تعريف مهارة القراءة

من الناحية الإشتقاقية، يأتي مصطلح "مهارة القراءة" من اللغة العربية، حيث "مهارة" هو شكل مصدري للكلمة "مهارة" والتي تعني الخبرة أو المهارة. أما الكلمة "القراءة" فهي شكل مصدري للكلمة "قرأ – يقرأ" والتي تعني القراءة. من الناحية المصطلحية، "مهارة" هي المهارة أو الكفاءة التي يجب تنميتها في تعلم اللغة. أما "القراءة" فتأتي من جذر الكلمة "قرأ – يقرأ، قراءة" والتي تعني القراءة أو القراءات على المستوى اللغوي، تأتي هذه الكلمة من الآية الأولى من الوحي القرآني، وهي "اقرأ". كلمة "اقرأ" في الآية تحمل معنى الأمر بالقراءة. " وتتبع هذه الأمرية بحملة تقول "باسم ربك الذي خلق"، وهو القراءة على أساس اسمي رب" (الله كرب). المعنى الذي يحمله "اقرأ" أو "القراءة" في هذه الآية ليس مجرد القراءة

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

الحرفية لنص ما، بل هو أمر بالقراءة والتأمل والفهم. أما الموضوع الذي يجب قراءته في هذه الآية فهو عن الإنسان كخليفة والله كخالق (رب). لذا، يحمل أمر "القراءة" في هذه الآية معنى عملية القراءة والبحث (التحليل) والفهم (التعرف) لكل شيء دون حدود.

مهارة القراءة في اللغة العربية هي إحدى المهارات التي يجب أن يتقنها الطلاب بهدف تطوير قدراتهم في اللغة العربية. يجب أن تكون الأساليب المستخدمة في تعلم اللغة العربية قادرة على زيادة اهتمام الطلاب ومتعتهم في تعلم قراءة اللغة العربية. فإن القدرة على القراءة على المستوى الأساسي هي نقطة الانطلاق نحو مستوى قراءة أكثر تعقيدا. والقراءة تساعد الطلبة على إكتساب المعارف وتثير لديهم الرغبة في الكتابة الخلاقة .[٢٥]

ووفقًا لفكر الناقد النفسي إريكسون، يتطور قدرات لغة الطفل في المدرسة الابتدائية بشكل أكبر من خلال التفكير في المفاهيم التشغيلية العملية. بالنسبة إلى إفندي فإن مهارة التحدث هي إحدى أنواع مهارات التحدث التي يجب تحقيقها في تعليم اللغة الحديثة بما في ذلك اللغة العربية. " يعتبر مهارة القراءة

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

[٢٥] أفى مزيدة بخارى ، استخدام بطاقة التكملة لتنمية مهارة القراءة في مدرسة روضة الطالبين المتوسطة الإسلامية بوجونغارا ،التحفة : *مجلة الدراسات الإسلامية. المجلد ١٠، العدد ١، ٢٠٢١ ، ١٤.*

في اللغة العربية هي إحدى المهارات التي يجب أن يتقنها الطلاب بهدف تطوير قدراتهم في اللغة العربية.

وفقا لهرماوان ، فإن القراءة ليست مجرد نشاط للقراءة وفهم معنى القراءة جيدا ، التي تتضمن عناصر معرفية وحركية نفسية ، أكثر من ذلك أنها تنطوي على إلهام محتويات القراءة. لذلك يمكن القول إن القارئ الجيد هو إذا كان القارئ قادرا على التواصل مع القراءة ، فيمكنه أن يكون سعيدا ، وغاضبا ، ومندهشًا ، وشوقا ، وحزينا ، وما إلى ذلك وفقا لمحتوى القراءة . [٢٦]

حسب هريادي ، إنها مهارة لغوية لها المعاني التالية: (١) القراءة كعملية لفظ القراءة ، (٢) القراءة كعملية فهم القراءة ، (٣) القراءة هي مجموعة من المهارات الفكرية لفهمها. شيء تمت قراءته ، (٤) القراءة كعملية لإعطاء معنى للرموز المرئية ، (٥) المهارات اللغوية التي تتضمن أنشطة التحدث اللفظي ، وفهم المهارات الفكرية ، وفهم التفكير ، وإعطاء معنى الرموز المرئية ، (٦) يتم استخدام القراءة من قبل القراء لاكتساب الفهم الذي القراءة عند عزون ، هي رؤية وفهم محتويات الكتابة بالتحدث أو في القلب يتقله المؤلف من خلال الكلمات / اللغة المكتوبة . [٢٧]

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

---

[26] Acep Hermawan," *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif* ", (Bandung: Alfabeta, 2018) , 102.

القـرأة عنـد عـزون , هـي رؤيـة وفهـم محتويـات الكتابـة بالتحـدث او فى القلب وتلاوة أو تهجئة ما هو مكتوب. لذا فإن القراءة تتضمن مهارتين في آن واحد ، وهما التعرف على الرموز المكتوبة فيها وفهمها . [٢٨]

تعتبر القراءة من أهم المهارة التي يكتسبها الفرد ويعلم على تنميتها في حياته فهي وسيلة أتصال لا يمكن الاستغناء عنها. ومهارة القراءة تهتم بالأمور التالية:

١) الوقوف على رموز اللغة التي تحتوى على علاقة المعنى الملائم بالرمز المكتوب، واستخدام سياق اللغة حتى يقدر على انتخاب المفهوم الدقيق، وهي مهارة التفريق بين أصوات الحروف وغير ذلك.

٢) قدرة الفهم التي تحتوى على استنباط الفكرة الأساسية في النص هي استنباط الأفكار الجزئية والقدرة على التحليل جزئي والنقد في أثناء القراءة وغير ذلك.

٢٩

تشرح نظرية العملية الإدراكية للقراءة التي طورها بيرفيتي (٢٠٢٠) أن عملية القراءة هي نشاط معقد ينطوي على تفاعل عدة أنظمة معرفية في وقت واحد.

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

---

[28] Akhlaqul Karimah, "*Pengembangan Media Monjara (Monopoli Jari Tangan Bahasa Arab) Bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII MTs Di Kabupaten Demak*" (Universitas Negeri Semarang, 2020).

[٢٩] محمد بن ابراهم الختب، طرائق تعليم اللغة العربية (الياض : مكتبة التوبة، ٢٠٠٣ ،) ٦٣ – ٦٤ .

تؤكد هذه النظرية على أن القراءة ليست عملية بصرية فحسب، بل هي عملية صوتية ودلالية أيضًا، وكلها مترابطة وتؤثر على مهارات فهم النص.

ووفقًا لبيرفيتي، هناك ثلاثة مكونات رئيسية في عملية القراءة:

١- المعالجة البصرية: القدرة على التعرف على الحروف والكلمات بسرعة ودقة.

٢. المعالجة الصوتية: ربط النص المكتوب بالأصوات أو الأصوات اللغوية المناسبة.

٣. الفهم الدلالي: فهم معنى الكلمات والعبارات والجمل في سياق كامل.[٣٠]

وفي سياق تطوير لعبة احتكار الوسائط التعليمية، فإن هذه النظرية وثيقة الصلة بالموضوع. لا تعتمد لعبة الإحتكار العربية على الجوانب التقنية للقراءة فحسب، بل توفر أيضًا تجربة تعليمية سياقية وتفاعلية. في اللعبة، يواجه الطلاب في اللعبة نصوصًا قصيرة مثل بطاقات الأسئلة والتعليمات والتحديات التي يجب قراءتها وفهمها بشكل صحيح من أجل مواصلة اللعبة ومناسبة هذه النظرية لجانبين مهمين من مزارعة القراض:

فقه القراءة (فك الصفرة): وتدخل هذه العملية في المعالجة البصرية والصوتية، لأن الطالب يحتاج إلى التعرف على الحروف العربية وقراءتها قراءة صحيحة وفهم كيفية نطقها (التجويد والمخارج).

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

[30] Charles A. Perfetti, Cognitive Processes in Reading: Skilled Reading and Implications for Instruction, dalam M. J. Lawson & J. R. Kirby (ed.), *The Science of Learning and Development: Enhancing the Lives of Young People* (New York: Routledge, 2020), 129–148.

فهم اللغة (فهم اللغة): يندرج هذا تحت المعالجة الدلالية، حيث يُتوقع من الطلاب فهم معنى النص بناءً على سياق اللعبة. على سبيل المثال، عندما يقرأ الطلاب تعليمات أو سؤالًا على بطاقة، يجب أن يكونوا قادرين على فهم المعنى العام من أجل الاستجابة وفقًا لذلك.

بعبارة أخرى، توفر لعبة الإحتكار كوسيلة تعليمية منصة مثالية لدمج العمليات المعرفية الثلاث في نشاط واحد ممتع وهادف. وهذا يمكن أن يساعد الطلاب على تحسين مهاراتهم في القراءة باللغة العربية بشكل شامل، ليس فقط من حيث النطق ولكن أيضًا من حيث فهم المحتوى .

ب) أهداف القراءة

مهارة القراءة في تعلم اللغة العربية هدفان محددان:

١) أهداف تتعلق بخصائص القراءة، وهي القدرة على تدريب الطلاب على مهارات القراءة التي تشمل التعرف على الحروف الأبجدية وفهم ما يقرأ.

٢) الأهداف التي ترتبط ارتباطًا مباشرًا بتعلم القراءة، أي المتعلقة بالقدرة على قراءة النص وفهمه.[٣١]

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

بالإضافة إلى ذلك فإن مهارات القراءة أهدافًا مهمة جدًا في تعلم اللغة العربية، منها ما يلي :

---

[31] Anwar Abd. Rahman,” Keterampilan Membaca dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab ”, *Jurnal Diwan Vol. 3 Nomor 2/ 2017*, 159 .

١) قدرة الطلاب على نطق الكلمات نطقًا صحيحًا.

٢) قدرة الطلاب على نطق الحروف حسب مخارجها وتمييز أصواتها.

٣) مساعدة الطلاب على الجمع بين المهارات التي يمتلكونها بالفعل ومعاني اللغة وقواعدها.

٤) قدرة الطلاب على القراءة بسرعة واكتساب الفهم.

٥) يمكن للطلاب تحليل المحتوى وتفسيره وإعادة صياغة المحتوى.[٣٢]

ج) أنواع القراءة

يمكننا تقسيم القراءة من حيث درجة قوتها وعمل الدرات العقلية إلى الأنواع الآتية:

١) القراءة بهدف الفهم.

هي القراءة التعرفية ، التي ترمي إلى استكشاف المعاني الكلية في النص والأبنية اللغوية المشكلة لنظامه الكلى، بهدف الوصول إلى أهداف النص.

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

٢) القراءة التحليلية البناءية

وفي هذا النواع من القراءة – وغالبا ما يكون بعد قراءة أولية استكشافية تجري جملة كبيرة من العملية العقلية.

---

[٣٢] نور هدى. *الموجهة لتعلم المهارة اللغوية لغير الناطقين بها* . (مالانج : مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. ٢٠١٢) ، ٦٣ .

٣) القراءة التحليلية الناقدة.

وهي القراءة التي تجمع إلى مهارات القراءة التحليلية البنائية مهارات أخرى ترتكز على جملة من القدرات العقلية.

يقسم أنواع القراءة من حيث ما إذا كان الصوت مسموعا عند القراءة أم لا ، أي القراءة الجهرية عال والقراءة الصامتة القراءة الجهرية هي نشاط قراءة باستخدام الصوت وفقا للنغمة الصحيحة حتى يتمكن القراء والمستمعون من نقل المعلومات من قبل المؤلف ، فإن القراءة الصامتة هي نشاط قراءة يتم تنفيذه دون التعبير عن القراءات التي تتم قراءتها . [٣٣]

وعند نهى في شكل عام، فإن القراءة تنقسم إلى عدة أنواع ، وهي كالتالي:

١) القراءة الصامتة

القراءة الصامتة هي القراءة من خلال عدم إصدار صوت ،بل القراءة بصمت فقط .

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

٢) القراءة الجهرية

[33] Munafa'ah,'' *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Kemahiran Semarang* '' Skripsi , Universitas Negeri Semarang ,2019, 34 .

القراءة الجهرية هي القراءة بإصدار صوت يهدف إلى تحديد مهارة القراءة لدى الطلاب ، ورؤية نغمة وإيقاع قراءة الطلاب ، ومعرفة القدرة على قراءة علامات الترقيم ، ومعرفة قدرة الطلاب على فهم القراءة ، وتعريف الطلاب بالتحدث بها أمام الناس. فان القراءة الجهرية تقوم على أربعة عناصر:

(أ) رؤية العين المادة المقروءة.

(ب) الادراك الذهني للصورة المقروءة

(ج)نطق المادة المقروءة.

(د) ادراك وفهم معنى المقروءة .[٣٤]

٣. القراءة الفهمية

الفهم القرائي هو القراءة التي تتم لفهم المحتوى الموجود في القراءة في قراءة هذا الفهم ، يكون الطلاب قادرين على التقاط النقاط الرئيسية للفكر حتى يفهم الطلاب حقا معنى وهدف القراءة.

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

٤. القراءة النقدية

[٣٤] عبد الحميد و هبة محمد أنشطة مهارة القراءة والاستذكار في المدرستين (الاردن: دار صفاء، ٢٠٠٦ ،) ٢٧

القراءة النقدية هي عملية قراءة يتم إجراؤها لفهم المعلومات الواردة في القراءة بعمق ، سواء المعلومات الصريحة من الرسائل المكتوبة أو النوايا.[٣٥]

د) صلة مهارة القراءة بالوسائل التعليمية للألعاب

حيث تتمتع وسائط الألعاب التعليمية مثل لعبة الإحتكار العربية بإمكانيات كبيرة في تحسين مهارات القراءة لدى الطلاب. تقدم اللعبة عناصر قراءة متنوعة في شكل نصوص قصيرة وبطاقات تعليمية وتحديات لغوية وسياقات محاكاة تتطلب من الطلاب قراءة وفهم كل خطوة في اللعبة.

أثناء عملية اللعب، يتعرض الطلاب لأنشطة قراءة هادفة. عليهم القيام بفك تشفير الحروف والكلمات والجمل الموجودة على لوحة اللعبة وبطاقات الأوامر والتعليمات. بعد ذلك، يواجهون تحديًا لفهم سياق التعليمات (فكّ اللغو)، مثل فهم الأوامر، أو إكمال التحديات اللغوية، أو الإجابة عن الأسئلة المبنية على النص.

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

تعمل اللعبة بشكل غير مباشر على تحفيز التعلّم السياقي والتشاركي بشكل غير مباشر، حيث لا يقرأ الطلاب في ظروف رسمية فحسب، بل في جو

---

[35] Acep Hermawan ," *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif* " , 108 .

مريح وتنافسي وممتع. ويعزز التفاعل بين الطلاب أيضًا الفهم حيث أنهم غالبًا ما يتناقشون أو يعملون معًا في تفسير معنى القراءة.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن لوسائط الألعاب هذه أن تزيد من دافعية التعلم لدى الطلاب لأنهم يشعرون بأنهم يشاركون مباشرة في أنشطة التعلم الديناميكية. وهذا يتماشى مع نظرية المشاركة التي تنص على أن عملية التعلّم التفاعلية والممتعة ستعزز استيعاب الطلاب للمادة التي يتعلمونها.

وبالتالي، فإن استخدام ألعاب المونوبولي في تعلم اللغة العربية ليس فقط من حيث الأساليب المشوقة فحسب، بل يقوي بشكل مباشر مكونات مهارة القراءة وهي فكّ السورة وفهم اللغة، وهما جوهر مهارات القراءة الفعالة.

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

الباب الثالث

منهج البحث والتطوير

أ. نموذج البحث والتطوير

في هذا البحث، استخدمت الباحثة نوع البحث والتطوير (*Research & Development*). (*R&D*) هو أسلوب بحثي يستخدم لإنتاج منتجات والتحقق من صحة هذه المنتجات وفعاليتها.[٣٦]

ووفقًا لسوجيونو، ولإنتاج منتجات معينة، يتم استخدام البحث لتحليل الاحتياجات واختبار فعالية هذه المنتجات حتى يمكن أن يعمل في المجتمع الأوسع، هناك احتياج إلى إجراء البحث لاختبار فعالية هذه المنتجات.[٣٧]

والنموذج البحث الذي استخدمه الباحثة في تطوير وسيلة التعلمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة هو نموذج *ADDIE* وهو أحد نماذج تطوير أسلوب البحث والتطوير . *(R&D)*وفقًا للفرع يرمز نموذج *ADDIE* إلى

(Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)

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

---

[36] Sugiono. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". (Bandung: Alfabeta, 2017).

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

(تحليل – تصميم – تطوير – تنفيذ – تقييم) وهو نموذج تطوير موجه للفصول الدراسية ، والسبب في استخدام الباحثين لهذا النموذج هو أن خصائص نموذج *ADDIE* هي كما يلي :

١. لديه نموذج تخطيط تدريس عام يوفر عملية منظمة في تطوير المواد التعليمية.

٢. استخدام نهج المنتج مع خطوات منهجية وتفاعلية.

٣. تستخدم لتطوير التدريس في مجال المهارات اللفظية والفكرية والنفسية.

٤. يمكن أن يوفر فرصا لتدريس مطوري التصميم للعمل مع خبراء المحتوى والوسائط وتعلم التصميم من أجل إنتاج منتجات ذات جودة عالية. [٣٨]

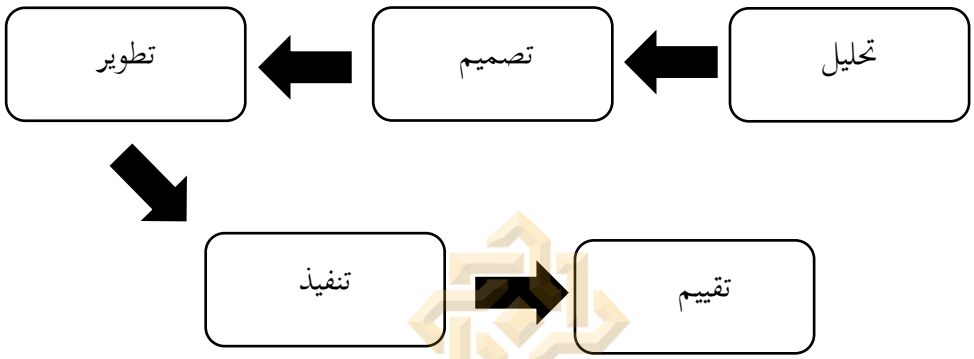
تمت تحديد نموذج وفقا لتسلسل منتظم من الأنشطة للمساعدة في حل مشكلات التدريس المتعلقة بمصادر التدريس وفقًا لاحتياجات المتعلم وخصائصه. وأما الرسم البياني لنموذج البحث والتطوير هو كما يلي:

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

[38] Amir Hamzah, "*Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*", (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), 33.

رسم بياني١,٣

خطوات نموذج بحث *ADDIE*



ب. مراحل البحث والتطوير

تمت تطوير هذا النموذج إلى خمس خطوات وهي: (١) التحليل (٢) التصميم (٣) التطوير (٤) التنفيذ و (٥) التقييم.[٣٩]

١. مرحلة التحليل

هذه المرحلة هي التخطيط المسبق الذي يتم من خلاله إعداد تصميم المنتج المراد تطويره. الأنشطة التي سيتم تنفيذها في مرحلة التحليل هي:

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

أ) تحليل احتياجات الطلاب :تمت إجراء هذا التحليل من خلال التعرف على القدرات الأولية لطلاب الصف الحادي عشر في مهارة القراءة، واحتياجات التعليم. من خلال إجراء دراسة استقصائية لطلاب الصف الحادي عشر الغرض من هذه المرحلة هو

[39] Made Tegeh dan 1 Made Kirna, "*Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*," n.d. ,16 .

التعرف على الصعوبات التي يواجهها الطلاب في مهارات قراءة ، من خلال إجراء مقابلة مع المعلمة لفهم أساليب التعلم التي تم استخدامها والنتائج اللتعليم والمقابلات مع الطلاب لمعرفة المشاكل التي تواجههم يعنى صعوبات قراءة النصوص الطويلة أو فهم محتوى القراءة.

ب) تحليل المشكلة : يتم هذا التحليل من خلال تحديد الفجوات في فهم الطلاب للنصوص العربية. وتحديد الوسائل التفاعلية لتحفيز الطلاب على القراءة.

ج) جمع البيانات: جمع البيانات من خلال إجراء الملاحظة أثناء عملية التعلم في الفصل الدراسي لمعرفة تفاعل الطلاب مع النصوص العربية والمقابلات لتحديد الوسائط والمواد ذات الصلة.

في هذه المرحلة، وجدت الباحثة مشكلات تحدث أثناء عملية التعليم، وهي أن التعليم لا يزال يستخدم الكتب المطبوعة فقد ، والتي تعتبر أقل فعالية وأقل تفاعلية، ونتيجة لذلك، يجد الطلاب صعوبة في تلقي التحفيز من المعلمة.

٢. مرحلة التصميم

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

الأنشطة في مرحلة التصميم :

أ) تصميم المواد :تحديد مفردات ونصوص اللغة العربية ذات الصلة لاستخدامها مع طلاب الصف الحادي عشر وإنشاء خطة درس تتضمن خطوات استخدام الوسيلة الإحتكار في الفصل الدراسي.

ب) تصميم وسيلة تعليمية :تصميم وسيلة تعليمية التي طورها الباحثة هي لعبة الإحتكار. في عملية التطوير، صممت الباحثة الوسيلة من خلال النظر في المواد التي سيتم تضمينها. بعد ذلك، تم عمل تصميم أولي كمبدأ توجيهي في تصميم الوسيلة تعليمية. وقد تمت تطوير الوسيلة على شكل تصميم لوحة الإحتكار تمت إعداده باستخدام برنامجي مايكروسوفت وورد (Ms. Word) وكانفا (Canva) ، مع المواد التي تركز على مهارة القراءة في اللغة العربية للصف الحادي عشر، استنادًا إلى كتاب *KMA* للغة العربية رقم ١٨٣ لسنة ٢٠٢٠ للصف الحادي عشر.

ج) أدوات البحث : في هذا البحث ، استخدمت الباحثة ثلاث أدوات بحثية:

١) صلاحية المنتج، والتي تشمل تقييم صلاحية المواد التعليمية، الوسائل التعليمية، والأدوات التعليمية.

٢) الاختبار القبلي والبعدي، الذي يتألف من ٥ أسئلة متعددة الاختيارات و ١١ سؤالاً للإجابة عن طريق التعبئة .

٣) استبيانات الطلاب، بهدف قياس استجابات الطلاب للوسيلة التعليمية المستخدمة.

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

٣. مرحلة التطوير

في هذه المرحلة، يتم وضع التصميم المحدد مسبقًا في شكل مادي بحيث يمكن للمستخدم استخدامه آخرون. في هذه الحالة، تم الوسيلة التعليمية لعبة اللإحتكار لترقية مهارات القراءة. الأنشطة التي سيتم تنفيذها في هذه المرحلة هي :

أ) تصميم الوسيلة التعليمية : طباعة لوحة اللعبة والبطاقات والعناصر الأخرى بناءً على التصميم. و تجميع مواد النص العربي لبطاقات الأسئلة وبطاقات التحدي.

ب) لتحقق من صحة الخبراء: التحقق من صحة المواد من قبل خبير اللغة العربية لضمان ملاءمة النص لمستوى فهم الطلاب و التحقق من صحة الوسيلة التعليمية من قبل خبير وسيلة التعليمية للتأكد من أن التصميم جذاب وعملي.

ج) مراجعة المنتج: تحسين الوسيلة التعليمية بناءً على التغذية الراجعة من التحقق من صحة الخبراء. و تنقيح المواد أو البطاقات أو قواعد اللعبة الأقل فعالية.

٤. مرحلة التنفيذ

قامت الباحثة في هذه المرحلة بإجراء تقييم الوسيلة التعليمية المطورة من قبل اثنين من المقيّمين وهما خبير المواد التعليمية وخبير الوسيلة التعليمية ، بالإضافة إلى ممارس وهم طلاب في الصف الحادي عشر من المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي. ويهدف تقييم الخبراء يعني لمعرفة صلاحية المادة وفعالية الوسيلة التعليمية التي تمت تطويرها. بعد التأكد من صلاحية المنتج، أجرت الباحثة اختبارًا قبليًا على الفصل الضابطة والفصل التجريبي.

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

وبعد الحصول على نتائج الاختبار القبلي، قامت الباحثة بتطبيق لعبة الإحتكار كوسيلة لتعليم اللغة العربية. وقد تمت إجراء هذا التطبيق بعد عملية التحقق من صحة المنتج ومراجعته للتأكد من فاعلية الوسيلة التعليمية. وقد أجرت هذا البحث على مواد اللغة العربية وخاصة مهارة القراءة في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي. بعد تطبيق الوسيلة التعليمية، أجرى الباحثة اختبار متابعة (اختبار البعدي) لقياس أثرها.

كان تصميم البحث المستخدم هو الاختبار القبلي والاختبار البعدي لالمجموعتين. تمت اختيار مجموعتين عشوائيًا وإجراء اختبار قبلي لتحديد الحالة الأولية للطلاب. بعد ذلك، تمت تحديد المجموعة التي حصلت على درجات أعلى كمجموعة ضابطة، بينما أصبحت المجموعة التي حصلت على درجات أقل المجموعة التجريبية. بعد تطبيق وسيلة التعليمية الإحتكار في المجموعة التجريبية، أجرت اختبار بعدي على كلتا المجموعتين لتقييم فعالية التعليم باستخدام هذه الوسيلة. تشمل مرحلة الاختبار ما يلي:

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

أ) المعالجة القبلية

قبل التعليم بالوسيلة الإحتكار ، خضع الطلاب لاختبار قبلي لقياس فهمهم الأولي للغة العربية. وقد تألفت هذا الاختبار القبلي من ٥ أسئلة اختيار من متعدد و ١١ سؤال وصف لمدة ٤٠ دقيقة.

ب) المعالجة

طبقت الباحثة الوسيلة التعليمية الإحتكار في عملية تعلم اللغة العربية في لقاءين.

ج) بعد المعالجة

بعد استخدام الوسيلة الإحتكار، أجرت الباحثة اختبارًا بعديًا للطلاب لتقييم مدى تحسن فهمهم للغة العربية. وكان هذا الاختبار البعدي بنفس شكل الاختبار القبلي، أي ٥ أسئلة اختيار من متعدد و١١ سؤالاً في الوصف، ومدته ٤٠ دقيقة.

واستخدمت نتائج الاختبار القبلي والبعدي لتحليل فعالية وسيلة التعليم الإحتكار في ترقية فهم الطلاب عن المهارة القراءة.هذه المرحلة هي مرحلة التنفيذ حيث يتم تطبيق الوسيلة التعليمية المطورة في عملية التعليم لتحديد مدى تأثيرها على جودة التعليم. في هذه الحالة، تتم استخدام الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة في عملية التعليم. ويهدف هذا إلى اختبار الوسيلة التعليمية التي تمت تطويرها بشكل حقيقي في الميدان للحصول على نظرة عامة عن صلاحيتها وفعاليتها وتطبيقها العملي في تحقيق الأهداف المتوقعة، والتي في هذه الحالة ترشد الطلاب إلى تحقيق نتائج تعليمية أفضل.

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

٥. مرحلة التقييم

في هذه المرحلة، تتم تقييم المنتجات التي تمت تطويرها وتحليل نتائج تطبيق أساليب التعليم المستخدمة. وفي حال وجود أوجه قصور في المنتج، تقوم الباحثة

بـإجراء تعـديلات علـى المنـتج. بالإضـافة إلى ذلـك، قامـت الباحثـة بحسـاب جميـع التقييمـات التي تمـت الحصـول عليهـا بنـاءً على البيانـات التي تمـت الحصـول عليهـا من اختبار الصلاحية واختبار الفعالية واستجابات الطلاب لأجهزة التعليم. ثم تمت تحليل جميـع البيانـات الـتي تمـت جمعهـا ومعالجتهـا للحصـول علـى النتـائج النهائيـة في هـذه الدراسة.

تتمثل مزايا نموذج تطوير *ADDIE* في أن التطوير أبسط ، ويمكن تنفيذ النموذج في العديد من أهداف التطوير ، إما تطوير المنتج أو النظام أو النماذج الموجهة نحو الطبقة. في تصميم أما فيما يتعلق بنقاط الضعف ، وهي (١) عدم قدرة فريق التطوير قي التطوير تطوير النموذج الذي يصعب تكييفه مع ظروف معينة ، (٢) لم يتم وصف الأهداف والمواد واختيار الوسائط وأدوات التقييم بشكل واضح ، مما يجعل من الصعب على المطورين تبني خطوات هذا النموذج.

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

ج. تجربة المنتاج

تمت تجربة المنتج من قبل الباحثة لتقييم صلاحية المنتج وجدواه. ويشمل هذا الإختبار مشاركة خبير المواد التعليمية و خبير وسيلة التعليمة والمستخدمين واستجابات الطلاب للمنتج. تم استخدام جمع البيانات كأساس لتحسين فعالية المنتج. تمت إجراء تجارب وسيلة التعليمة

الإحتكار لتحديد مدى صلاحية المواد التعليمية ومهارة القراءة. علاوة على ذلك، تُستخدم تجارب المنتج لمعرفة مدى فعالية المنتج في أهداف وغايات التعليم.

١. تصميم التجربة

استخدمت الباحثة في تطوير وسيلة التعليمة القائمة على لعبة الإحتكار تصميمًا تجريبيًا حقيقيًا " *True Experimen* " باستخدام تصميم المجموعة الضابطة قبل الاختبار – بعد الاختبار " *Pre Test - Post Test control group design* ". في هذا التصميم، يتم اختيار مجموعتين بشكل عشوائي، ثم يتم إجراء اختبار قبلي لمعرفة الحالة الأولية وهي الفرق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. تكون نتائج الاختبار القبلي جيدة إذا لم تكن درجات المجموعة التجريبية مختلفة بشكل كبير.[٤٠]

في هذا البحث ، تضمنت المجموعة التجريبية ٣٠ طالبًا من طلاب الصف الحادي عشر في تخصص اللغة في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، بينما تألفت المجموعة الضابطة من ٣٠ طالبًا من طلاب الصف الحادي عشر في تخصص الدين في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي. تلقت المجموعة التجريبية العلاج في شكل استخدام وسيلة التعليمة المطورة، بينما لم تتلق المجموعة الضابطة العلاج.[٤١]

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

[41] Hardani , S.Pd.,M.Si.,dkk. , *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta , 2020) , 353.

قبل بدء عملية التعليم ، أُعطي كلتا المجموعتين اختبارًا أوليًا (الاختبار القبلي)، وبعد انتهاء التعليم ، خضعوا لاختبار نهائي (الاختبار البعدي). يعمل الاختبار القبلي على قياس القدرة الأولية قبل إجراء التجربة، بينما يهدف الاختبار البعدي إلى تقييم النتائج بعد إجراء التجربة. وبعبارة أخرى، استخدمت هذه البحث اختبارين اختبار أجري قبل تطبيق مواد التعليم مهارات القراءة باستخدام لعبة الإحتكار ، وآخر بعد استخدامها.

بالإضافة إلى الاختبار القبلي والاختبار البعدي، قام الطلاب أيضًا بتعبئة استبيان كنوع من الاستجابة بعد الانتهاء من التعليم . يمكن وصف تصميم الاختبار القبلي والبعدي وفيما يلي تصميم تجربة المنتج الذي سيتم تطبيقه:[٤٢]

كما في الصورة الآتية :

جدول ٣,٢

تصميم الاختبار القبلي والاختبار البعدي

R	O1_____X_____O2
R	O3_____O4

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[42] Prof . Dr. Sugiono. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". (Bandung: Alfabeta, 2013) , 76.

O1 (اختبار قبلي): قياس القدرة الأولية للطلاب في مهارة القراءة باستخدام اختبار قبل استخدامهم لعبة الإحتكار.

X (المعالجة): تنفيذ عملية تعليمية باستخدام لعبة الإحتكار كوسيلة تعليمية لتحسين مهارة القراءة. في هذه المرحلة، يتعلم الطلاب من خلال اتباع تعليمات اللعبة التي تم تصميمها لتدريب مهارات القراءة.

O2 (اختبار بعدي): قياس القدرة النهائية للطلاب بعد استخدام وسيلة لعبة الإحتكار ، ومقارنة النتائج مع الاختبار القبلي. يهدف هذا الاختبار إلى معرفة مدى التحسن في مهارة القراءة بعد تقديم المعالجة.

O3 (اختبار قبلي): قياس القدرة الأولية للطلاب في مهارة القراءة باستخدام اختبار.

O4 (اختبار بعدي): قياس القدرة النهائية للطلاب دون استخدام وسيلة لعبة الإحتكار ، ومقارنة النتائج مع الاختبار القبلي. يهدف هذا الاختبار إلى معرفة مدى التحسن في مهارة القراءة بعد تقديم المعالجة.

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

٢. موضوع التجريبة

في عملية تطوير وسيلة التعليمية ، تمت إجراء تجارب تشمل عدة فئات من الأشخاص الخاضعين للإختبار، وهم الخبراء والطلاب والمعلمة. تمت وصف موضوعات هذا البحث على النحو التالي:

أ) الخبراء

الخبراء هو الشخص الذي يقوم بتقييم صلاحية المنتج في البحث والتطوير. والخبراء في هذا البحث هو محاضر كلية التربية والعلوم التدريسية قسم تعليم اللغة العربية العالم في مجال وسيلة التعليمية ومواد اللغة العربية ومعلمة اللغة العربية في في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي كخبراء في مجال الوسيلة التعليمية.

ب) الطلاب

في هذا البحث التطوير، تمت إجراء الاختبار باستخدام أسلوب أخذ العينات العشوائية البسيطة، وهو أسلوب أخذ العينات العشوائية. إذا كان حجم العينة كبيراً بما فيه الكفاية، فإن هذه الطريقة تتمتع بصدقية خارجية عالية لأنها يمكن أن تمثل خصائص مجموعة سكانية أوسع.

لذلك، كان أشخاص العينة في هذا البحث للاختبار هم طلاب الصف الصف الحادي عشر تخصص لغة، وطلاب الصف الحادي عشر تخصص دين في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي. بعد الاختبار القبلي، تم تحديد الفصل الذي سيستخدم كفصل تجريبي وفصل ضابِط.

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

ج) معلمة

المعلمة في هذا البحث هو المعلمة المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي فى اللغة العربية فى الصف الحادي عشر مع الحد الأدنى من التعليم لخريج المستوى الأول.

د. أدوات جمع البيانات

تتألف الأدوات المستخدمة لجمع البيانات في هذا البحث من الآتي:

١. أداة الصلاحية

استخدمت ورقة الصلاحية لتقييم جدوى وصلاحية لعبة الإحتكار كوسيلة لتعلم اللغة العربية في ترقية مهارة القراءة. وقد أُعطي الاستبيان للخبراء لجمع المدخلات والاقتراحات للتحسين. وتتضمن ورقة الصلاحية جانبين رئيسيين هما صلاحية الوسيلة التعليمية وصلاحية المادة، والتي تشمل المادة والعرض واللغة وعرض الوسيلة التعليمية .

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

٢) أداة الاختبار

استخدمت الاختبار كأداة منظمة وموحدة بشكل منهجي لقياس وتقييم فهم المشاركين للغة العربية.[٤٣] يتم إجراء هذا الاختبار مرتين، أي قبل التعليم (الاختبار القبلي)

[43] Dr. Heru kurniawan M.Pd. , *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish Publisher,2021).

وبعد التعليم (الاختبار البعدي). والغرض من هذا الاختبار هو تقييم فعالية تطبيق لعبة الاحتكار كوسيلة تعليمية في ترقية مهارة القراءة لدى الطلاب.

٥. طريقة جمع البيانات

في هذا البحث ، استخدمت العديد من طريقة جمع البيانات يعنى : مقابلة ، ملاحظة الاستبانة ، الاختبار ، التوثيق .

١. مقابلة

المقابلة هي تقنية لجمع البيانات من خلال إجراء عدد من الأسئلة المتعلقة بالبحث على المصادر التي تم تحديدها لتحقيق أهداف معينة.[٤٤] تستخدم الباحثة المقابلة مع معلمة اللغة العربية في هذه المدرسة. أسألها عن طريقة التعليم، وسيلة تعليم الذي استخدم المعلمة، و نتائج تعليم الطلاب .

٢. ملاحظة

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

الملاحظة هي تقنية جمع البيانات يتم تنفيذها عن طريق مراقبة وتسجيل الظواهر المختلفة بشكل منهجي ومنطقي وموضوعي ومعقول لتحقيق الأهداف.[٤٥] عند الملاحظة

---

[44] Syafrida Hafni Sahir , *Metodologi Penelitian* , (Medan : Penerbit KBM Indonesia Anggota IKAPI ,2021), 28-29 .

[45] Eti Shobariyah , " Teknik Evaluasi Non Tes , "*Adz-Zikr* : Jurnal Pendidikan Agama Islam 3 , no.2 (2018): 1-13.

في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي. تلاحظ الباحثة أحوال التعليم يعني: أهداف التعليم، طريقة التعليم، ووسيلة التعليم المستخدمة عند التعليم.

٣. إستبانان

الاستبانة هو أداة بحث تحتوى من الأسئلة أو المعلومات الجمع البيانات التي يجب على المشاركين لإجابة عليها بحرية. تستخدم الباحثة استبانة لتحديد تصحيح المنتج الذي تطور الباحثة، والاستبانة الذي يستخدم الباحثة هو استبانة مغلق. هذه استبانة للخبير و الطلاب. استبانة الصحة من (١) استبانة تحقيق خبير من الوسيلة (٢) استبانة تحقيق من خبير المادة و اللغوية (٣) استبانة تحقيق من الطلاب في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي.

٤. الاختبار

الاختبار عبارة عن سلسلة من الأسئلة أو التمارين أو الأدوات الأخرى المستخدمة لقياس المهارات والمعرفة والذكاء والكفاءات والقدرات التي يمتلكها شخص أو مجموعة الاختبار هو أداة اختبار معقدة ونشاط لمعالجة قدرات الشخص وسلوكه الشخص الذي يصف الكفاءة في الموضوعات التي تمت دراستها وتعيينها الاختبارات المستخدمة هي في شكل اختبارات أسئلة الممارسة الأولية (الاختبار القبلي) واختبارات أسئلة الممارسة النهائية (الاختبار البعدي يتم إعطاء الاختبار الأولي للممارسة قبل المعالجة في عملية التعلم ، ثم يتم استخدام المواد التعليمية في عملية التعلم ليتم إعطاء العلاج للطلاب ، بحيث يمكن تضمين المنتج المطور في التعلم والاستمرار من خلال قياس فعاليته وعمليته مع اختبار

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

سؤال الممارسة النهائي (الاختبار البعدي) سيقارن هذا الاختبار نتائج الاختبار القبلي والبعدي التي تظهر فعالية تعلم الطلاب باستخدام المنتجات المتقدمة.

٥. التوثيق

يعد التوثيق مكملاً لاستخدام أساليب الملاحظة والمقابلات في البحث. نتائج البحث من الملاحظة أو المقابلات ستكون أكثر مصداقية أو موثوقية إذا كانت مدعومة بالوثائق . الوثائق في هذ البحث باستخدام التوثيق في شكل صور وكتابات.

و. طريقة تحليل البيانات

تحليل البيانات هو عملية معالجة البيانات للعثور على معلومات مفيدة تُستخدم كأساس لاتخاذ القرارات لحل مشكلة ما.

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

١. تحليل البيانات االنوعية

يتم إجراء تحليل البيانات النوعي بالتزامن مع عملية جمع البيانات. وهي البيانات التي تم الحصول عليها من مرحلة تحليل الاحتياجات والبيانات التي تم الحصول عليها من الملاحظة والمقابلة مع معلمة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي.

٢. تحليل البيانات الكمية

تحليل البيانات هي الأساليب المستخدمة لتحليل البيانات التي تم جمعها لتحديد جودة المنتج الذي تم تطويره. للحصول على وسيلة تعليمية تكون صالحة، وفعالة، يتطلب الأمر تحليل البيانات لإجراء تعديلات على هذه الوسيلة بحيث تصبح وسيلة تعليمية جيدة وتفي بمعايير الصلاحية والفعالية. سيتم توضيح ذلك بشكل أكثر تفصيلًا على النحو التالي:

أ) تحليل الصلاحية

الصلاحية هي مقياس يُظهر درجة صحة ودقة أداة القياس أو الأداة في أداء وظيفتها. يمكن اعتبار أداة القياس صالحة إذا كانت قادرة على قياس ما تهدف إلى قياسه بدقة. تمثل الصلاحية مدى التمثيل والملاءمة لمجموعة من العناصر المستخدمة لقياس مفهوم معين، ويتم ذلك من خلال التحليل العقلاني باستخدام تقييم الخبراء.

تشمل الأدوات المستخدمة لاختبار صلاحية المنتج ما يلي:

١) التحقق من صحة المنتج من قبل خبير المواد واللغات :تمت توجيه استبيان التحقق من الصحة إلى المحاضر في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة كياهي حاجي أحمد صديق جمبر الإسلامية الحكومية ممن لديهم خبرة في مجال تصميم المواد وتطويرها لتقييم المنتج من حيث الدقة ومطابقة المادة مع أهداف التعلم وملاءمتها للطلاب.

٢) التحقق من صحة الخبراء الوسائل :تمت توجيه استبيان التحقق على المحاضر في قسم تعليم اللغة العربية في جامعة كياهي حاجي أحمد صديق جمبر الإسلامية

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

الحكومية ممن لديهم خبرة في تصميم الوسائط وتطويرها لتقييم المنتج من حيث جودة التصميم واستخدام وسيلة التعليمية الإحتكار.

٣) التحقق من صحة أسئلة الاختبار القبلي والبعدي : تم توجيه استبيان التحقق من الصحة إلى المعلمة مادة اللغة العربية في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي. لتقييم أسئلة الاختبار القبلي والبعدي.

تم إعطاء استمارة التحقق من الصحة للخبراء في شكل استبيان للتحقق من الصحة بمقياس ليكرت. ويتكون مقياس ليكرت المستخدم من خمس فئات، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول ٣,٣

قيمة فئات أهلية الصلاحية

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

الدرجة	الفئة
١	غير صلاحية جداً
٢	غير صلاحية
٣	صلاحية معتدلة
٤	صلاحية
٥	صلاحية جداً

إجراءات التقييم باستخدام الصيغة التالية:

$$V=\frac{Tse}{Tsm}\times 100\%$$

التوضيح:

نسبة الصلاحية:*V*

نسبة النتيجة التي تم تحقيقها :*Tse*

الحد الأقصى لنسبة النتيجة:*Tsm*

وفيما يلي جدول معايير الصلاحية:

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

جدول ٣,٤

النسبة المئوية المحصلة	فئة التحقق من الصلاحية
٠% - ٤٠%	غير الصلاحية جداً
٤١% - ٦٠%	غير الصلاحية
٦١% - ٧٠ %	صلاحية معتدلة

٧١ % - ٨٠ %	صلاحية
٨١% - ١٠٠ %	صلاحية جداً

عايير الصلاحية [٤٦]

ب) تحليل الفعالية

استخدمت الباحثة في تحليل الفعالية هذا تصميمًا بحثيًا باستخدام الاختبار القبلي والبعدي على مجموعة واحدة(*One grup pre test post test*) .

في هذا التحليل، استخدمت مجموعة تجريبية واحدة ومجموعة ضابطة واحدة فقط .وتمت قياس قيم الاختبار القبلي والبعدي لتقييم فعالية وسيلة التعليمة لعبة الاحتكار

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

[46] Nur Nawaningtyas Pusparini and Asrul Sani, " Mengukur Keberhasilan Penerapan Sistem Informasi Akademik Dengan Model Kesuksesan Delon and Mclean, " *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntasi* 4, no. 2 (2021) : 149 – 155, https://doi.org/10.46880/jmika.vol4no2.pp149-155.

في ترقية المهارة القراءة لدى الطلاب. ووفقًا لما ذكره كامبل وجوليان فإن تحليل القياس لهذا التصميم عادةً ما تستخدم الاختبار*(Paired Samples Test)* .

وفقًا لما ذكره سوكيونو تستخدم اختبار ت *(Paired Samples Test)* لاختبار ما إذا كان هناك فرق كبير في تحسين نتائج تعلم الطلاب بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي. تم إجراء اختبار *(Paired Samples Test)*. باستخدام برنامج *SPSS 23 for Windows*.[٤٧]

شروط اختبار ت *(Paired Samples Test)*:

١) أن تكون البيانات فاصلة أو نسبة

لا يمكن استخدام اختبار ت *(Paired Samples Test)* إلا للبيانات الكمية التي لها نفس المسافة بين قيمة وأخرى.

٢) عينات مقترنة

البيانات مأخوذة من نفس الشيء ولكن في وقتين أو شرطين مختلفين.

٣) البيانات موزعة بشكل طبيعي

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

[47] Prof . Dr. Sugiono. "*Statistika untuk Penelitian* ". (Bandung: Alfabeta, 2017), 197

يجب أن يكون الفرق بين أزواج البيانات (الفرق) موزعاً بشكل طبيعي. يمكن اختبار ذلك من خلال اختبارات الحالة الطبيعية مثل كولموغوروف–سميرنوف أو شابيرو–ويلك.[٤٨]

بالنسبة لمستوى الدلالة ٠,٠٥، تُقبل الفرضية *H1* إذا كانت 0.05>وتُرفض الفرضية *H0* إذا كانت .0.05 < وكانت الفرضية في هذا البحث على النحو التالي:

Ho: لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية في مهارة القراءة لدى الطلاب في بيانات الاختبار القبلي والبعدي.

H1: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية في مهارة القراءة في بيانات الاختبار القبلي والبعدي.

ج) تحليل استجابة الطلاب: استبيان يحتوي على أسئلة مصممة لقياس مدى استجابة الطلاب لوسيلة التعليمية الإحتكار ومدى تحقيق أهداف التعليم. فإن معدل معرفة النسبة المئوية لاستجابِت الطلاب هي كما يلي :

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

[48] Prof . Dr. Sugiono. "*Statistika untuk Penelitian* ". (Bandung: Alfabeta, 2017), 197

جدول ٣,٥

قيمة فئات استجابات الطلاب

الدرجة	الفئة
١	ناقص
٢	مقبول
٣	جيد
٤	جيد جدا
٥	ممتاز

$$V = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$$

التوضيح:

V: نسبة الصلاحية

Tse: نسبة النتيجة التي تم تحقيقها

Tsm: الحد الأقصى لنسبة النتيجة

وفيما يلي جدول معايير الصلاحية:

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

جدول ٣,٦

معايير الصلاحية [٤٩]

النسبة المئوية المحصلة	فئة التحقق من الصلاحية
%٠ - %٤٠	ناقص
%٤١ - %٦٠	مقبول
%٦١ - % ٧٠	جيد
% ٧١ - % ٨٠	جيد جدا
%٨١ - % ١٠٠	ممتاز

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

[49] Nur Nawaningtyas Pusparini and Asrul Sani, " Mengukur Keberhasilan Penerapan Sistem Informasi Akademik Dengan Model Kesuksesan Delon and Mclean, " *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntasi* 4, no. 2 (2021) : 149 – 155, https://doi.org/10.46880/jmika.vol4no2.pp149-155.

الباب الرابع

عرض البيانات و تحليلها

أ. وصف موقع البحث

١. لمحة عن المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي

المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي لها رقم معلمي ١٣١١٣٥١٠٠٠٠١ و رقم الأساسي الوطني للمدرسة ٢٠٥٧٩٣٩٩ و عنوانها الكامل هو في الشارع ايكان تنجيري رقم٢ ، سوبو ، بانجوانجي و رقم هاتفها هو (٠٣٣٣) ٤٢٤٦١٠ . والبريد الإلكتروني manbanyuwangi@kemenag.go.id. . هذه المدرسة لها درجة " أ " . تأسست هذه المدرسة في ٣١ مايو ١٩٨٠.[٥٠]

٢. صورة الجانبية المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي

أ) الرؤية

''التميز في العلوم والتكنولوجيا القائمة على الإيمان والتقوى والبصيرة البيئية''.

تتمثل مؤشرات تحقيق الرؤية فيما يلي:

١) متخرجين المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي المتفوقون في العلوم والتكنولوجيا

٢) المطيعون في القيام بالعبادات والخلق الكريم القائم على الإيمان والتقوى لله تعالى

[50] " Sejarah MAN 1 Banyuwangi , 20 Juli 2022 , last Modified accessed , Maret 1 ,2025 http://manbanyuwangi.madrasah.id/p/sejarah.html?m=0

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

٣) جميع سكان المدرسة لديهم اهتمام كبير ببيئة نظيفة ونقية وتحقيق مدرسة عاديّة

ب) البعثة

تنظيم التعليم الموجه نحو جودة الخريجين علميًا وأخلاقيًا واجتماعيًا لإعداد وتنمية الموارد البشرية المتفوقة في مجال العلوم والتكنولوجيا والإتقان.

بينما توصف مهمة تنفيذ التعلم والتعليم في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي على النحو التالي:

١) القيام بالتوجيه والتعلم بنشاط وإبداع وفعالية ومتعة حتى يتمكن كل طالب من التطور على النحو الأمثل، وفقًا لإمكاناته.

٢) تعزيز روح التفوق بشكل مكثف وتنافسية صحية لجميع سكان المدرسة سواء في الإمكانات الأكاديمية وغير الأكاديمية.

٣) تشجيع ومساعدة الطلاب ومساعدتهم وتيسير سبل تنمية مواهبهم واهتماماتهم حتى يتسنى لهم التطور على النحو الأمثل والقدرة التنافسية العالية.

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

٤) تعزيز روح تعلم المعارف الدينية الإسلامية.

٥) تنمية السلوكيات والممارسات الدينية الإسلامية في المدرسة.

٦) تنمية المهارات الحياتية في كل نشاط تعليمي.

٧) تنمية سلوكيات الحساسية تجاه البيئة.

٨) خلق بيئة مدرسية صحية ونظيفة وجميلة.

٩) تطبيق الإدارة التشاركية من خلال إشراك جميع سكان المدرسة ولجنة المدرسة وأصحاب المصلحة في اتخاذ القرارات. [٥١]

٣. أحوال طلاب فى الصف الحدى العشر تخصص الدين و الصف الحدى العشر تخصص اللغة

جدول ١،٤

أحوال طلاب فى الصف الحدى العشر تخصص الدين (فصل الضابطة)[٥٢]

الرقم	الاسم
١	أحمد نورخليس الفردوس
٢	أديليا فيلا فرمتا
٣	أحمد داود القندي
٤	أحمد فائق
٥	أحمد قدير زيلاني
٦	آيسيا نايلا برانتونو
٧	أميلات الصلحات
٨	أنديكا بايو ديوانتارا فوترا

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

[51] "Visi dan Misi MAN 1 Banyuwangi , 20 Juli 2022 , last Modified accessed , Maret 1 ,2025 https://www.man1banyuwangi.sch.id/visi-misi

[٥٢] وثائقية معلومات طلاب الصف الحادى العشر تخصص الدين " (المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي,الوثائقية , ٢٦ فبراير ٢٠٢٥) "

٩	ايو سري رزقى
١٠	بررلي بلقستا رهمدان
١١	چاهيا رزقى نور عزيزة
١٢	چنتيا رزقى اغرايني
١٣	چيچي رحموتى
١٤	دفا زعيم احسان
١٥	دوى اجيغ افرليا
١٦	فهري
١٧	كريسلدا چكويتا
١٨	حنيفاه غانياه
١٩	هليات اللابيبا
٢٠	انتان نهارياة حسناه
٢١	كيرانا كيشا فبرليانطا
٢٢	م. رافى مولانا فهلفي
٢٣	مولديا ديني
٢٤	محمد رفقى رحمن عززى
٢٥	محمد فجار سائف الفتح

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

٢٦	محمد امر الله
٢٧	محمد ولدان بوازير
٢٨	نديلا فوتري بلقيس
٢٩	نور عزيزة
٣٠	نور وفيق عزيزة

جدول ٤،٢

أحوال طلاب فى الصف الحدى العشر تخصص اللغة (فصل التجربية)[٥٣]

الرقم	الاسم
١	أبيليا أنيسة الجنة
٢	أديليا فيلا فرمتا
٣	بلقيس نائلة فطرية عمر
٤	بنغا زهيرة ثاني
٥	ديان كيرانا إيكا أرتانتي
٦	دياندرا مليكة خير النساء

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

[٥٣] وثائقية معلومات طلاب الصف الحادى العشر تخصص الدين " (المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي,الوثائقية , ٢٦ فبراير ٢٠٢٥) "

٧	فتحة خير النساء الزهرة
٨	غفيرة نميرة حلوة
٩	إلهام زباريل قناص
١٠	خير النفيس
١١	ليلي ديوي چاهياني
١٢	محمد أكونغ راكيل سافوترا
١٣	ناندیني بريليان چيسا
١٤	نزوى نور سافيكا
١٥	نيسة المغفرة
١٦	نورين رزقياندرا دويسا
١٧	شيفا فورة قترونادا
١٨	تاليتا ممتاز إلياسيا
١٩	زيا أتلا رحمان
٢٠	مقنا مكة أزيلة
٢١	رزكا ربيات الصالحاة
٢٢	سنتا دوى سلسابيلا
٢٣	سيتى رحمة

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

٢٤	صفى رحمن اندنى
٢٥	تريا فولنا فوجى
٢٦	فيكا چولفات ليلا
٢٧	رزقية
٢٨	رزقى ناندا
٢٩	ويندا سفتيانا
٣٠	رزقية

ب. عرض البينات التجربية

تعرض الباحثة في هذا البحث نتائج عملية التعليم التي تستخدم لعبة الاحتكار كوسيلة في ترقية القراءة العربية في الصف الحادي عشر من المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي. يهدف هذا البحث إلى تطوير لعبة الاحتكار كوسيلة تعليمية للقراءة باللغة العربية واختبار صلاحيتها وفعاليتها في عملية التعلم. تحمل هذه الوسيلة اسم "احتكار القراءة"، وتحتوي على مادة عن الحج والعمرة بالإضافة إلى تعليمات تتعلق بمهارات القراءة لمساعدة الطلاب على ترقية مهارة القراءة.

وقد تمت تطوير هذه اللعبة الاحتكار في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي من خلال خمس مراحل في نموذج *ADDIE*، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ

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

والتقييم. يتبنى هذا البحث أسلوب البحث والتطوير الذي يشمل مراحل التطوير والتنفيذ والتقييم. وفيما يلي البيانات المستقاة من هذا البحث والتطوير:

١ مرحلة التحليل

في هذه المرحلة، يعنى مرحلة التحليل، تبدأ الباحثة الخطوة الأولى قبل تطوير المنتج. والغرض من هذه المرحلة هو تحديد احتياجات المستخدم من أجل تصميم أدوات التعليم المناسبة. وتأتي البيانات التي تمت جمعها من تحليل احتياجات الطلاب ومن تحليل المواد التعليمية. وتضمنت هذه العملية إجراء مقابلات مع معلمة اللغة العربية مع ملاحظة الفصل الدراسي من أجل تحديد المشاكل الموجودة والحصول على البيانات اللازمة لتطوير وسائل تعليمية للعبة " الاحتكار القراءة". وتتمثل أساسيات تطوير هذه الوسائل التعليمية فيما يلي:

أ) تحليل احتياجات الطلاب

تضمنت تحليل احتياجات الطلاب تحديد مصادر التعليم، ودوافع التعليم، ومستوى معارفهم ومهاراتهم. وجمع الباحثة هذه البيانات من خلال الملاحظات والمقابلات مع معلمة اللغة العربية، بالإضافة إلى ملاحظة عملية التعليم في الفصل الدراسي مباشرة.

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

استنادًا إلى نتائج المقابلات مع معلمة اللغة العربية وبعض الطلاب، في التعليم وجهًا لوجه في الصف الحادي عشر، لا تزال المواد التعليمية المستخدمة تعتمد على الوسيلة التعليمية التقليدية مثل السبورة والأقلام والكتب. لا تستخدم

المعلمة طريقة المحاضرة مباشرة، بل يكتفي بشرح المادة وإعطاء الواجبات للطلاب. ويتم التقييم من خلال الواجبات الفردية.

وفي الوقت نفسه، يتم تطبيق الأساليب القائمة على التكنولوجيا فقط أثناء الجائحة، مع استخدام مقاطع الفيديو من موقع يوتيوب. ووفقًا لمعلمة اللغة العربية، يعتبر نهج التعلم التقليدي أكثر فعالية في تقديم مادة اللغة العربية للطلاب.

بعد ذلك، قامت الباحثة بتحليل دوافع التعليم لدى الطلاب. في هذه المرحلة، أجرأت مقابلات غير منظمة حتى يتمكن الطلاب من التعبير عن آرائهم بصدق وصراحة. من خلال المقابلات، نقل الطلاب أنه خلال عملية تعليم اللغة العربية، لم يستخدم المعلمة وسيلة التعليمية العبة في الفصل.

بالإضافة إلى ذلك، كشف طلاب الصف الحادي عشر تخصص لغة والصف الحادي عشر تخصص دين أن تعليم اللغة العربية كان مملاً وصعباً. ويدعم هذا البيان نتائج الملاحظة التي أظهر أن الطلاب لم يكونوا جميعًا نشيطين أثناء عملية التعليم، فمعظمهم يكتفون بالاستماع فقط دون المشاركة المباشرة.

كانت الخطوة التالية هي تحديد مستويات معرفة الطلاب ومهاراتهم. تم جمع البيانات من خلال المقابلات بالإضافة إلى تحليل نتائج تقييم الطلاب. من المقابلة مع معلمة اللغة العربية في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، تبين أن العقبة الرئيسية التي يواجهها الطلاب هي

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

مهارة القراءة النصوص العربية. يعاني بعض الطلاب من صعوبة في القراءة لأنهم ليسوا جميعًا من خلفية تعليمية في المدرسة المتوسطة أو المدرسة الإسلامية الداخلية، وهو عامل رئيسي في اختلاف قدرتهم على قراءة اللغة العربية.

تعتبر مهارة القراءة هذه مهمة جدًا في فهم اللغة العربية، كما ذكرت معلمة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي. بالإضافة إلى ذلك، هناك مشكلة أخرى تم تحديدها وهي افتقار الطلاب إلى التركيز والجدية في التعليم. تُظهر بيانات درجات الطلاب أن العديد منهم حصلوا على درجات أقل من معيار الكفاءة الأدنى.(*KKM*) ، وهو ما يرجع إلى عدم جديتهم في تعليم اللغة العربية.

ب) تحليل المنهج

أجرت الباحثة تحليلًا للمناهج الدراسية المستخدمة في في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي. يهدف هذا التحليل إلى تكييف المنهج الدراسي مع خصائص الطلاب، بحيث يكون متوافقًا مع احتياجات التعلم. استنادًا إلى مقابلة مع الأستاذة مسيفة ريسديانا كالمعلمة اللغة العربية للصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، من المعروفة أن المنهج المستخدم هو منهج الدراسي الإستقلالي (*Kurikulum Merdeka*). ومع ذلك، في الممارسة العملية، لا يزال تعليم اللغة العربية يجمع بين منهج عام ٢٠١٣ *(K-13)*

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

ومنهج الدراسي الإستقلالي . ويتم ذلك لأن الطلاب يعتبرون غير مستعدين إذا استخدموا منهج الدراسي الإستقلالي فقط.[٥٤]

جدول ٤,٣

مخرجات التعليم

عنصر	مخرجات التعلم (CP)		أهداف التعلم (ن)
مهارة القراءة	يكون المتعلمون قادرين على فهم أنواع مختلفة من النصوص المرئية أو النصوص/المقالات/المقالات/التقارير/التقارير/الكتب القصيرة متعددة الوسائط عن قصص الصحة والتسوق والسفر والحج والعمرة وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات والأديان في إندونيسيا والرياضة والشباب والشعر العربي والحضارة الإسلامية والدراسة في الجامعة مع التركيب النحوي لإدارة المعلومات من مختلف أنواع النصوص .	١١،٥ ١١،٦	فهم أنواع مختلفة من النصوص المرئية أو متعددة الوسائط في القصص القصيرة/المقالات/المقالات/التقارير/الكتب عن الحج والعمرة التفكير في أنواع مختلفة من النصوص المرئية أو متعددة الوسائط في القصص القصيرة/المقالات/المقالات/التقارير/الكتب عن الحج والعمرة،

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

[٥٤] مقابلة مع المعلمة اللغة العربية " (المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي,المقبلة , ٢٦ فبراير ٢٠٢٥) "

ج) تحليل خصائص الطلاب

يهدف تحليل خصائص الطلاب إلى فهم مدى استعدادهم لمتابعة عملية التعلم. أحد الجوانب المهمة في هذا التحليل هو التأكد من أن المنتج الذي تم تطويره مناسب لشخصيات الطلاب. ولا يقتصر الأمر على العامل المعرفي فحسب، بل أيضًا موقف التعاون والمساعدة المتبادلة الذي لا يزال منخفضًا نسبيًا.

استنادًا إلى نتائج المقابلات، يميل الطلاب ذوي القدرات العالية إلى الاهتمام بشكل أقل بالأصدقاء ذوي القدرات الأقل. من ناحية أخرى، يميل الطلاب ذوي القدرات المنخفضة إلى التردد في طرح الأسئلة أو المناقشة مع الطلاب المتفوقين. عدد قليل فقط من الطلاب ينشطون في عملية التعليم، بينما يفضل آخرون النوم لأنهم يشعرون بالملل ويجدون صعوبة في فهم اللغة العربية. وبالإضافة إلى ذلك، يستسلم العديد من الطلاب بسهولة عندما لا يجدون إجابات للأسئلة التي يطرحها المعلمة.

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

من هذه النتائج، يمكن أن نستنتج أن تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي لا يزال معمماً، حيث تستخدم المعلمة الكتب المدرسية العربية الإلزامية التي تنشرها الحكومة فقط. وللتغلب على هذه العقبة، قامت الباحثة بتطوير وسيلة التعليمية لعبة الاحتكار لترقية مهارة القراءة لدى

الطلاب في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥.

في هذه المرحلة، وجدت الباحثة مشكلات تحدث أثناء عملية التعليم، وهي أن التعليم لا يزال يستخدم الكتب المطبوعة ، والتي تعتبر أقل فعالية وأقل تفاعلية، ونتيجة لذلك، يجد الطلاب صعوبة في تلقي التحفيز من المعلمة.

٢ مرحلة التصميم

المرحلة الثانية في البحث والتطوير هي مرحلة التصميم. في هذه المرحلة، يتم التصميم بناءً على نتائج التحليل الذي تمت إجراؤها سابقًا. قامت الباحثة بتصميم إطار عمل للمواد التعليمية، وتحديد شكل الأدوات التي سيتم تطويرها، وصنع نماذج أولية، وتخطيط محتوى الأدوات.

بالإضافة إلى ذلك، قامت الباحثة أيضًا باختيار وتطوير تصميم الأولي لشكل الأدوات التي تم تطويرها. بعد تنظيم المواد وفقًا لاحتياجات الطلاب، كانت الخطوة التالية هي إنشاء نموذج أولي أو تصميم أولي لوسيلة التعليمية لعبة الاحتكار. وفيما يلي مزيد من التفاصيل في عملية التصميم هذه:

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

أ) إعداد مواد التعليمية

قامت الباحثة بإعداد مواد تعليم اللغة العربية من خلال تحليل ودراسة نتائج التعلم السابقة. وكانت المواد المختارة من الباب الرابع في منهج اللغة العربية للصف الحادي عشر. وتضمنت المواد نصوصًا بسيطة للقراءة في موضوعي ''الحج''

و''العمرة''، بالإضافة إلى بعض أسئلة الفهم المتعلقة بالنصوص. وقد تمت إعداد جميع المواد التعليمية بصيغة نصية ثم تمت تحريرها باستخدام كانفا.

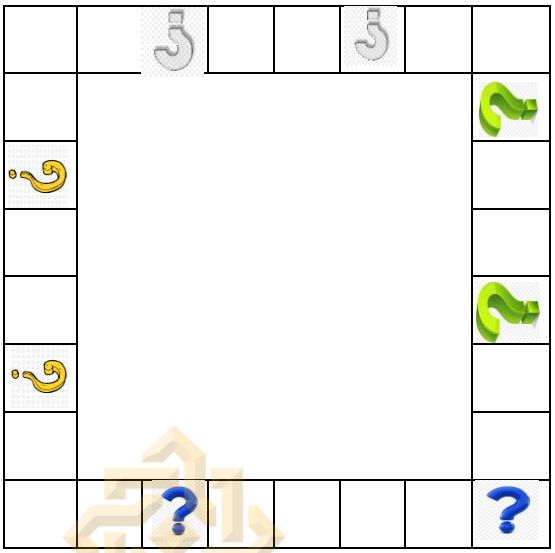
ب) اختيار الوسيلة التعليمية

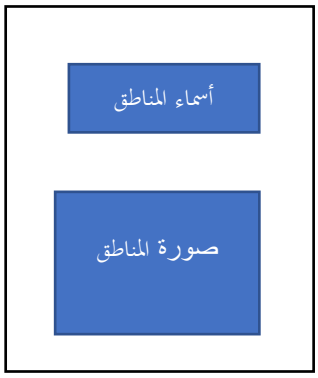
الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها في هذا البحث هي لعبة الإحتكار. و اختارت لعبة الاحتكار إلى ملاءمتها لاحتياجات الطلاب، بالإضافة إلى قدرتها على جعل التعليم أكثر تفاعلية وتشويقًا. بالإضافة إلى ذلك، تسمح اللعبة للطلاب بالمشاركة الفعالة في عملية التعليم، وبالتالي زيادة دافعيتهم في مواجهة التحديات في اللعبة.

ج) التخطيط الأولي

في مرحلة التخطيط الأولي، قامت الباحثة بتصميم النموذج الأولي أو التصميم الأساسي للوحة اللعبة باستخدام كانفا(*Canva*) . تضمن هذا التصميم شكل لوحة اللعبة بمقاس ٥٠ سم طولاً و٥٠ سم عرضاً مع خلفية ذات طابع عربي، بالإضافة إلى المربعات المحيطة التي تحتوي على أسماء المناطق العربية. بالإضافة إلى ذلك، رسمت الباحثة أيضًا التصميم الذي سيتم تطويره، بما في ذلك عناصر النص والصورة. وفي هذا التصميم الأولي، حددت الباحثة الألوان التي سنتم استخدامها في لعبة الاحتكار. وفي الوقت نفسه، من أجل إنشاء بطاقات القراءة وبطاقات الأسئلة، اختارت الباحثة موقع كانفا (*Canva*) لأن هذه المنصة توفر مجموعة متنوعة من خيارات التصميم المجانية والتي يمكن الوصول إليها بسهولة.

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





صورة ٤,١ لوحة اللعبة

صورة ٤,٢ أسماء المناطق العربية

د) إعداد أدوات البحث

تتضمن الأدوات التي تمت تطويرها في هذه المرحلة أدوات التحقق من صحة المواد التعليمية، والتحقق من صحة الاختبار القبلي والبعدي، والتحقق من صحة المنهج، واستبيانات استجابة الطلاب. تمت استخدام جميع هذه الأدوات لجمع البيانات النوعية والكمية في البحث.

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

وقد قامت الباحثة بتجميع الأدوات من خلال تعديل وتعديل الأدوات الموجودة، بالرجوع إلى المعايير التي وضعتها الوكالة الوطنية لمعايير التعليم وكذلك نتائج البحوث السابقة ذات الصلة.

٣ مرحلة التطوير

قامت الباحثة بتطوير الاحتكار بناءً على نتائج النموذج الأولي لمرحلة التصميم باستخدام موقع كانفا الإلكتروني، أما خطوات التطوير فهي كالتالي :

أ) صنع فئات المربعات

تمت تطويرها بالخطوات التالية : ١) الدخول إلى موقع *canva.com* وتسجيل الدخول ٢) النقر فوق إنشاء تصميم ٣) اختيار قالب "ملصق (عمودي)" ٤) إضافة عنصر المربع ٥) إضافة نص اسم المنطقة العربية ٦) إضافة صورة المنطقة العربية من التحميل مع ضبط عناصر الصورة والنص ٧) تنزيل الصورة بصيغة *png* ٨) تحميل الصورة بصيغة *png* على خاصية التحميل.

إنشاء مثل هذا أيضًا لمربع ابتدأ مربع السؤال (؟) ومربع الفرصة .

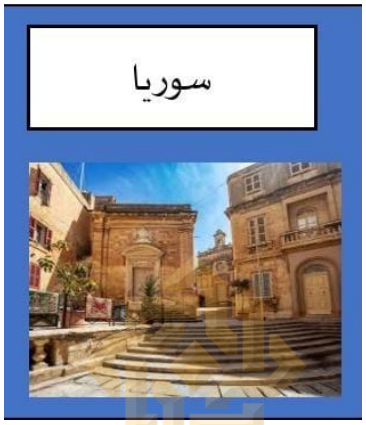
فئات المربعات:

(أ) مربع إبتدأ : مربع لبدء اللعب

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

صورة ٤,٣ مربع لبدء اللعبة الإحتكار

(ب) مربع منطقة الدولة العربية : مربع تحتوي على القراءة



صورة ٤,٤ مربع القراءة اللعبة الإحتكار

(ج) مربع ؟ : مربع يقدم أسئلة تعتمد على نصوص قصيرة

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

صورة ٤,٥ مربع أسئلة اللعبة الإحتكار

(د) مربع الفرصة : مربع خاص للاختيار بين الإجابة أو الرمي إلى مجموعة أخرى

صورة ٤,٦ مربع الفرصة اللعبة الإحتكار

ب) صنع لوحة الإحتكار

تمت تطويرها بالخطوات التالية (١) الدخول إلى موقع *canva.com* وتسجيل الدخول؛ (٢) النقر على إنشاء تصميم؛ (٣) اختيار قالب ''خلفية سطح المكتب'' بمقاس ٥٠ سم × ٥٠ سم؛ (٤) إضافة الصور عبر خاصية التحميل؛ (٥) إضافة نص الموضوع '' احتكار القراءة '' والصور؛ (٥) إضافة كيس من الصور ذات الطابع العربي؛ (٦) ضبط عنصر لمربع ابتدأ و مربع اسم المنطقة العربية و مربع السؤال (؟) ومربع الفرصة من التحميل على حافة لوحة الإحتكار ؛ (٧) تنزيل صورة لوحة الإحتكار بصيغة *png* و(٨) طباعة لوحة الإحتكار بحجم ورق *A3* باستخدام ورق لاصق. قم بإعداد رقعة شطرنج بحجم ٥٢ × ٥٢ سم ثم الصقها على تصميم لوحة الاحتكار.

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

صورة ٤,٧ لوحة اللعبة

ج) صنع بطاقات القراءة وبطاقات الأسئلة

تمت تطوير بطاقات القراءة وبطاقات الأسئلة في المقدمة من قبل الباحثة باستخدام كانفا (*Canva*) ، والخطوات كالتالي:

(١) الدخول إلى موقع *canva.com* وتسجيل الدخول (٢) النقر فوق إنشاء تصميم (٣) اختيار قالب (٤) إضافة عناصر محيطية بسيطة (٥) إضافة نص بطاقة القراءة أو نص بطاقة الأسئلة (٦) إضافة الصورة المحددة مع تعديل الصورة وعناصر

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

النص (٧) تنزيل الصورة بصيغة *png* (٨) تحميل الصورة بصيغة *png* إلى خاصية التحميل.

طورت الباحثة بطاقات القراءة وبطاقات الأسئلة من الخلف باستخدام كانفا *(Canva)*، والخطوات كالتالي:

(١) الدخول إلى موقع *canva.com* وتسجيل الدخول (٢) النقر على إنشاء تصميم (٣) اختيار قالب (٤) إضافة عناصر محيطية بسيطة؛ (٥) إضافة نص الأمر إلى بطاقة القراءة أو بطاقة الأسئلة (٦) إضافة نص عربي بسيط أو أسئلة تم إعدادها (٧) تنزيل الصورة بصيغة *png* و(٨) تحميل الصورة بصيغة *png* على خاصية التحميل.

تصميم بطاقات اللعبة

(أ) بطاقة القراءة : بطاقة تطلب من اللاعب قراءة النص مع النطق السليم وتطبيق مخارج الحروف ثم ترجمة النص الذي تمت قراءته

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

صورة ٤,٨ لمقدمة بطاقة القراءة اللعبة الإحتكار

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

صورة ٤,٩ لخلف بطاقة القراءة اللعبة الإحتكار

(ب) بطاقة السؤال: كل بطاقة تحتوي على سؤال أو تعليمات يجب قراءتها باللغة العربية، ''اقرأ الكلمة ، وَقُلْ (صَحِيح) او (خطأ) ''

صورة ٤,١٠ لمقدمة بطاقة السؤال اللعبة الإحتكار

صورة ٤,١١ لخلف بطاقة السؤال اللعبة الإحتكار

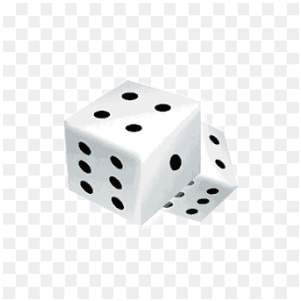
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

(ج) بطاقة الفرصة : بطاقة تطلب من اللاعب للاختيار بين الإجابة أو الرمي إلى مجموعة أخرى .

د) صنع آلية اللعبة

١) عدد اللاعب: أربع فرقة

٢) رمي النرد : كل لاعب سيرمي النرد ويتحرك بناءً على العدد الظاهر.



صورة ٤,١٢ رمي النرد اللعبة الإحتكار

٣) رموز اللعبة : كل فريق لديه رمز مميز لتشغيل اللعبة

صورة ٤,١٣ رموز اللعبة الإحتكار

٤) نقود اللعبة : تحتوي على أرقام وقيم باللغة العربية، بحيث يكون الطلاب على دراية بالأرقام العربية أثناء التعامل ويحصل اللاعب على النقود إذا قرأ او الإجابة عن الأسئلة بشكل صحيح وفهم المعنى.

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

صورة ٤,١٤ نقود اللعبة الإحتكار

٥) صنع إرشادات اللعبة

تمت تطوير تعليمات اللعبة من قبل الباحثة باستخدام مايكروسوفت وورد، والخطوات كالتالي: ١) الدخول إلى مايكروسوفت وورد ٢) إنشاء مستند جديد ٣) كتابة الخطوات في لعبة الاحتكار المطورة، ومنها :

تُلعب اللعبة بأربع فرق، وتصطف كل مجموعة مع مجموعتها الخاصة.

١) حدد رقم مجموعة اللعبة واختر بيدق اللعبة.

٢) في بداية اللعبة، تُمنح كل مجموعة ١٥ ريالاً.

٣) تبدأ اللعبة من مربع الإبتداء برمي النرد.

٤) الرقم الذي يخرج يحدد عدد حركات اللاعب.

٥) عندما تتوقف حركة اللاعب عند خانة ''القراءة'' / صور وأسماء المناطق العربية، فعلى اللاعب أن يأخذ بطاقة القراءة (القراءة القراءة) ثم على اللاعب أن يقوم اللاعب بتنفيذ الأمر المدون على البطاقة، فإذا كانت إجابة اللاعب صحيحة يحصل اللاعب على ريال وإذا كانت إجابة اللاعب خاطئة يدفع غرامة مالية للمجموعة الأخرى قدرها ٥ ريالات.

٦) يجب على اللاعب الذي يصل إلى خانة ''السؤال'' (?) أن يأخذ إحدى بطاقات الأسئلة (بطاقة سؤال) وعليه أن يجيب على

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

السؤال المدون في البطاقة، فإذا كانت إجابة اللاعب صحيحة يحصل اللاعب على ١٠ ريالات، وإذا كانت إجابة اللاعب خاطئة يدفع اللاعب غرامة مالية للمجموعة الأخرى قدرها ٥ ريالات.

٧) يمكن للاعب الذي يصل إلى خانة ''الفرصة'' (الفرصة) أن يختار اللاعب أخذ إحدى بطاقات الأسئلة أو بطاقات القراءة أو يمكنه رمي البطاقة للمجموعة الأخرى.

٨) الفائز في اللعبة هو المجموعة التي تكسب أكبر قدر من المال.

PETUNJUK PERMAINAN MONOPOLI

- Media Permainan Monopoli ini diperuntukkan untuk kelas XI Madrasah Aliyah .
- Tata Cara Permainan Monopoli

Permainan ini dimainkan oleh empat kelompok dan setiap kelompok berbaris dengan kelompoknya masing – masing .

1) Identifikasi nomor kelompok permainan dan memilih pion permainan .
2) Awal permainan setiap kelompok di beri uang sebesar 15 Riyal .
3) Permainan dimulai dari kotak ابتداء dengan melempar dadu.
4) Angka yang keluar menentukan jumlah langkah pemain.
5) Ketika langkah pemain berhenti di kotak " baca" / gambar dan nama wilayah Arab , maka pemain harus mengambil kartu baca (بطاقة القراءة) dan kemudian pemain harus melakukan perintah pada kartu , jika jawaban pemain benar, maka pemain mendapatkan uang Riyal dan jika jawaban pemain salah, maka akan membayar denda kepada kelompok lain sebesar 5 Riyal.
6) Pemain yang mencapai kotak " pertanyaan " / (?) harus mengambil salah satu kartu pertanyaan (بطاقة السؤال) dan harus menjawab untuk pertanyaan pada kartu, jika jawaban pemain benar, maka akan mendapatkan uang sebesar 10 Riyal , jika jawaban pemain salah, maka pemain akan akan membayar denda kepada kelompok lain sebesar 5 Riyal .
7) Pemain yang mencapai kotak " kesempatan " (الفرصة) maka pemain dapat memilih untuk mengambil salah satu kartu pertanyaan atau kartu membaca atau mereka dapat melempar kartu tersebut kepada kelompok lain .
8) Pemenang permainan adalah kelompok yang mendapatkan paling banyak mendapatkan uang .

صورة ٤,١٥ إرشادات اللعبة الإحتكار

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

٤ مرحلة التنفيذ

في هذه المرحلة، قامت الباحثة بتنفيذ لعبة الاحتكار من خلال ثلاث مراحل رئيسية وهي :١) التحقق من صحة المواد التعليمية والوسيلة التعليمية وأدوات البحث ، ٢) تعديل المنتج، ٣) استخدام الأدوات في التعليم في فصل تخصص اللغة.

وفيما يلي شرح كل مرحلة من هذه المراحل:

أ) التحقق من صحة المنتج

أجرت الباحثة عملية التحقق من صحة المنتج من خلال إشراك خبير مواد التعلم وخبير وسيلة التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، تمت أجرت التحقق من صحة أدوات البحث، مثل الاختبار القبلي والاختبار البعدي، لتقييم فعالية وسيلة التعليمية قبل الاستخدام وبعده. وكان الغرض من هذا التحقق من الصحة هو التأكد من دقة أدوات البحث وكذلك ملاءمتها للمادة الدراسية المطبقة في الصف الحادي عشر في مدرسة الثناوية الحكومية الواحدة بانجوانجي .

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

تهدف عملية التحقق من صحة المنتج المطور من قبل الخبراء إلى تقييم جودة المنتج وجدواه قبل تطبيقه في التعليم باستخدام لعبة الإحتكار في الفصل الدراسي. تمت أجرت التقييم من خلال استبيان تمت إعطاؤه للخبراء، باستخدام مقياس ليكرت، مع تحديد نطاق الدرجات التالية : ١) غير

الصلاحية جداً، ٢) غير الصلاحية ، ٣) صلاحية معتدلة، ٤) صلاحية، ٥) صلاحية جدًا.

تمت تلخيص نتائج التحقق من صحة المنتج وأدوات البحث على النحو التالي:

١) التحقق من صحة المنتج من خلال استبيانات خبير المواد التعليمية

أُجريت عملية التحقق من صحة المواد التعليمية من قبل محاضر من جامعة كياي حاجي أحمد صديق جمبر الإسلامية الحكومية، الأستاذ محمد نظام همامي أبيچاندرا، في ١١ فبراير ٢٠٢٥. وجاءت نتائج استبيان صلاحية المواد التعليمية على النحو التالي:

جدول ٤,٤

استبينات صلاحية المواد التعليمية

رقم	الجانب المقدر أو التقييم	دراجة	النقاط
	جودة المحتوى		
١	تتناسب المادة المقدمة مع مخرجات تعلم مهارة القِرَاءة.	٤	جيد جدا
٢	المادة المتعلقة بفهم النص تدعم فهم الطلاب لموضوع التعلم.	٥	ممتاز
٣	المادة المقدمة واضح وسهلة الفهم	٥	ممتاز
٤	النص المستخدم له مستوى من الصعوبة مناسب لطلاب المرحلة الثانوية.	٤	جيد جدا

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

٥	صلة النص بموضوع التعلم.	٥	ممتاز
٦	تساعد المادة في ترقية فهم الطلاب للقراءة.	٤	جيد جدا
٧	الأسئلة المقدمة تتوافق مع المادة.	٥	ممتاز
لغة			
١	اللغة المستخدمة في النص مناسبة وسهلة الفهم.	٥	ممتاز
٢	النص على البطاقات ولوحة اللعبة واضح للقراءة.	٤	جيد جدا
٣	المفردات في النص مناسبة لمستوى طلاب المرحلة الثانوية.	٥	ممتاز
٤	يساعد تركيب الجمل على ترقية الفهم.	٥	ممتاز
٥	اللغة المستخدمة تتوافق مع قواعد اللغة العربية الجيدة والصحيحة.	٤	جيد جدا
مجموع النتيجة الإجمالية		**٥٥**	
مجموع النتيجة الأعلى		**٦٠**	

بناء على نتائج تقييم الإستبانة من خبير المواد التعليمية , أنه يمكن حساب النسبة المئوية على النحو التالي:

$$V=\frac{TSE}{TSM}\times 100\%$$

$$V=\frac{٥٥}{٦٠}\times ١٠٠\% = ٦,٩١\%$$

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

استنادًا إلى نتائج التقييم، تبين أن **٩١,٦%** أظهرت مستوى ممتاز من الصلاحية. وبالتالي، يمكن استنتاج أنه من حيث مواد التعليمية واللغة، تتمتع وسيلة التعليمية لعبة اللإحتكار هذه بمستوى صلاحيةٍ جدًا.

ومع ذلك، هناك بعض المدخلات من خبير المواد التعليمية، من بين أمور

أخرى : أ) لا يزال حجم الخط على بطاقات الأسئلة وبطاقات القراءة صغيرًا جدًا وغير جذاب، ب) يجب تحسين تصميم بطاقات الأسئلة وبطاقات القراءة لجعلها أكثر جاذبية ، ج) تحتاج بعض الجمل إلى التصحيح.

ب) التحقق من صحة المنتج من قبل خبير في وسيلة التعليمية

تمت التحقق من صلاحية وسيلة التعليمية من قبل الدكتور مفتاح الهدى، المحاضر في جامعة كياي حاجي أحمد صديق جمبر الإسلامية الحكومية، في ١٠ يناير ٢٠٢٤. وترد نتائج التحقق من صحة المنتج من خلال الاستبيانات على النحو التالي:

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

جدول ٤,٥

استبينات صلاحية وسائل التعليمية

رقم	الجانب المقدر أو التقييم	دراجة	النقاط
١	لوحة اللعب واضحة وسهلة الفهم.	٥	ممتاز
٢	تصميم الوسائل التعليمية يناسب بالموضوع التعلّم	٥	ممتاز
٣	جودة طباعة الوسائط المناسبة	٥	ممتاز

٤	النص على البطاقات واللوحات سهل القراءة	٥	ممتاز
٥	أدوات اللعبة (الرموز، والبطاقات، واللوح) سهلة الاستخدام	٤	جيد جدا
٦	تصميم وسائل التعليمية يجذب للطلاب	٥	ممتاز
٧	وسائل التعليمية سهلة الفهم والاستخدام.	٤	جيد جدا
٨	تصميم وسائط رائعة وممتعة	٥	ممتاز
٩	دقة الاختيار لون محيط لوحة اللعبة ولون الخط	٥	ممتاز
١٠	إرشادات استخدام الوسائط واضحة وسهلة الفهم	٥	ممتاز
مجموع النتيجة الإجمالية		**٤٨**	
مجموع النتيجة الأعلى		**٥٠**	

$$V=\frac{TSE}{TSM}\times 100\%$$

$$V=\frac{٤٨}{٦٠}\times ١٠٠\% = ٩٧\%$$

وبناءً على نتائج التقييم، تبين أن **٩٧%** من النتائج أظهرت مستوى ممتاز من الصلاحية. وبالتالي، يمكن استنتاج أن هذه الوسيلة التعليمية للعبة الاحتكار صالحة جدًا ومثيرة للاهتمام وقابلة للاستخدام كوسيلة تعليمية. ومع ذلك، هناك عدة اقتراحات من خبير وسيلة تعليمية وهي :١) استخدام خط أكثر جاذبية، ٢) توضيح تعليمات استخدام الوسائط، ٣) صحح الكلمات التي لا تزال بها أخطاء.

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

ج) التحقق من صحة أدوات البحث

تمت اختبار صحة أدوات البحث من خلال الاختبار القبلي والبعدي. تمت أجرت عملية التحقق من صحة هذه الأداة من قبل معلمة اللغة العربية في مدرسة الثناوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، الأستذة مسيفة ريسديانا في ١٧ فبراير ٢٠٢٥. وباعتبارها خبيرة في الأداة، فقد قدمت مدخلات فيما يتعلق بالاختبار القبلي والبعدي وسير أهداف التعليم. ونظراً لمشاركتها المباشرة في عملية التعليم لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثناوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، فإن رأيها قيّم للغاية في ضمان ملاءمة الأداة لاحتياجات الطلاب. وترد نتائج التحقق من صحة أدوات البحث (الاختبار القبلي والاختبار البعدي) على النحو التالي:

جدول ٤,٦

استبينات أدوات البحث

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

رقم	الجانب المقدر أو التقييم	دراجة	النقاط
أهلية محتوى السؤال			
١	أسئلة المتعلقة بمخرجات التعلم.	٥	ممتاز
٢	أسئلة يتناسب مع أهداف البحث	٥	ممتاز
٣	يتم تقديم أسئلة متنوعة	٤	جيد جدا
٤	أسئلة متعلقة بموضوع المادة ”الحج والعمرة“	٥	ممتاز

بنية المشكلة			
١	توجد هوية واضحة في ورقة أسئلة الاختبار	٥	ممتاز
٢	توجد تعليمات واضحة وسهلة الفهم للأسئلة	٥	ممتاز
٣	السؤال لا يعطي دلائل مفتاح الإجابة	٤	جيد جدا
٤	الأسئلة لها أرقام متتالية	٥	ممتاز
٥	معلومات الأسئلة واضحة وسهلة الفهم	٥	ممتاز
لغة			
١	اللغة المستخدمة دقيقة وواضحة	٥	ممتاز
٢	اللغة المستخدمة تتناسب مع مستوى تفكير المتعلم.	٤	جيد جدا
٣	اللغة العربية المستخدمة تتفق مع قواعد اللغة العربية الجيدة والصحيحة	٥	ممتاز
٤	اللغة المستخدمة مباشرة وسهلة الفهم	٥	ممتاز
مجموع النتيجة الإجمالية		**٦٢**	
مجموع النتيجة الأعلى		**٦٥**	

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

$$V=\frac{TSE}{TSM}\times 100\%$$

$$V=\frac{٦٢}{٦٥}\times ١٠٠\% = ٣,٩٥\%$$

استنادًا إلى الجدول أعلاه، فإن الدرجة الإجمالية التي حصل عليها الباحثة لصلاحية أدوات البحث النسائية (الاختبار القبلي

والبعدي) لوسيلة التعليمية لعبة الاحتكار هي **٩٥,٣%**، وهي مدرجة في فئة الصالحية جدًا.

٢ تعديل المنتج

بعد التحقق من صحة المنتج، قامت الباحثة بتعديل المنتج لتحسين المنتج بناءً على اقتراحات ومدخلات وتعليقات الخبراء. كانت الاقتراحات والمدخلات والتعليقات من خبير المواد التعليمية على النحو التالي:

١) لا يزال حجم الخط على بطاقات الأسئلة وبطاقات القراءة صغيرًا جدًا وغير جذاب، ٢) يحتاج تصميم بطاقات الأسئلة وبطاقات القراءة إلى تحسين لجعلها أكثر جاذبية، ٣) تحتاج بعض الجمل إلى تصحيح. بعض الجمل تحتاج إلى تصحيح.

الاقتراحات والمدخلات والتعليقات من خبير وسيلة التعليمية هي كما يلي:

١) استخدام خط أكثر جاذبية، ٢) توضيح الإرشادات الخاصة باستخدام الوسائط، ٣) تصحيح الكلمات التي لا تزال بها أخطاء.

الاقتراحات والمدخلات والتعليقات على أدوات البحث في شكل أسئلة اختبار قبلي و الاختبار والبعدي هي كما يلي:

تسهيل الأسئلة وزيادة الحركات، لأن الطلاب ما زالوا لا يفهمون اللغة العربية بشكل جيد.

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

ب) استخدام لعبة الاحتكار في تعلّم اللغة العربية للفصل التجريبي والفصل الضابطة

١) الاختبار القبلى على فصلي التجريبية والضابطة

بعد تعديل المنتج، أجرت الباحثة اختبارًا قبليًا في صفين هما الصف الحدى العشر تخصص الدين و الصف الحدى العشر تخصص اللغة لتحديد الصف التجريبي والصف الضابطة. أجرت الباحثة اختبارًا قبليًا في ١٩ فبراير ٢٠٢٥ في الصف الحدى العشر تخصص الدين خاص و الصف الحدى العشر تخصص اللغة. وكانت النتائج التي تم الحصول عليها في عملية الاختبار المسبق كما يلي:

جدول ٤,٧

درجات الاختبار القبلي الصف الحدى العشر تخصص الدين و الصف الحدى العشر تخصص اللغة

الرقم	الصف الحدى العشر تخصص الدين	الاختبار القبلى	الصف الحدى العشر تخصص اللغة	الاختبار القبلى
١	المستجيب ١	٧٥	المستجيب ١	٨٠
٢	المستجيب ٢	٥٠	المستجيب ٢	٦٠
٣	المستجيب ٣	٦٥	المستجيب ٣	٤٠
٤	المستجيب٤	٧٠	المستجيب٤	٥٥
٥	المستجيب ٥	٨٥	المستجيب ٥	٣٠

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

٦	المستجيب ٦	٧٠	المستجيب ٦	٤٥
٧	المستجيب ٧	٦٠	المستجيب ٧	٥٥
٨	المستجيب ٨	٧٠	المستجيب ٨	٧٥
٩	المستجيب ٩	٥٠	المستجيب ٩	٣٠
١٠	المستجيب ١٠	٦٥	المستجيب ١٠	٤٠
١١	المستجيب ١١	٥٥	المستجيب ١١	٥٥
١٢	المستجيب ١٢	٥٠	المستجيب ١٢	٤٥
١٣	المستجيب ١٣	٨٠	المستجيب ١٣	٦٠
١٤	المستجيب ١٤	٧٥	المستجيب ١٤	٨٠
١٥	المستجيب ١٥	٧٠	المستجيب ١٥	٧٥
١٦	المستجيب ١٦	٦٠	المستجيب ١٦	٤٠
١٧	المستجيب ١٧	٥٠	المستجيب ١٧	٥٥
١٨	المستجيب ١٨	٥٥	المستجيب ١٨	٢٠
١٩	المستجيب ١٩	٨٠	المستجيب ١٩	٤٠
٢٠	المستجيب ٢٠	٧٥	المستجيب ٢٠	٥٥
٢١	المستجيب ٢١	٦٥	المستجيب ٢١	٦٥
٢٢	المستجيب ٢٢	٥٥	المستجيب ٢٢	٦٠
٢٣	المستجيب ٢٣	٥٠	المستجيب ٢٣	٧٥
٢٤	المستجيب ٢٤	٧٠	المستجيب ٢٤	٢٥
٢٥	المستجيب ٢٥	٦٠	المستجيب ٢٥	٤٠
٢٦	المستجيب ٢٦	٥٥	المستجيب ٢٦	٥٥
٢٧	المستجيب ٢٧	٧٥	المستجيب ٢٧	٦٥
٢٨	المستجيب ٢٨	٦٠	المستجيب ٢٨	٦٠
٢٩	المستجيب ٢٩	٧٥	المستجيب ٢٩	٧٠
٣٠	المستجيب ٣٠	٥٥	المستجيب ٣٠	٦٥
المجموع		١٩٣٠	**المجموع**	١٦١٥

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

معدل	٦٤،٣	**معدل**	٥٣،٦

استنادًا إلى الجدول أعلاه، من المعروف أن متوسط قيمة الاختبار القبلي في الصف الحدى العشر تخصص الدين كان **٦٤,٣**، بينما كان متوسط القيمة في مادة اللغة الخاصة للصف الحادي عشر **٥٣,٦**. تُظهر نتائج الاختبار القبلي أن متوسط الدرجات في الصف الحدى العشر تخصص اللغة أقل من الصف الحدى العشر تخصص الدين. لذلك، في هذا البحث والتطوير، تم تحديد الصف الحدى العشر تخصص اللغة كصف تجريبي، بينما كان الصف الحدى العشر تخصص الدين بمثابة الصف الضابطة.

٢) استخدام لعبة الإحتكار كوسيلة تعليم اللغة العربية القائم على المشروع للفصل التجريبية

في هذه المرحلة، طبقت الباحثة لعبة الإحتكار العربية كوسيلة لتعليم اللغة العربية في الصف الحدى العشر تخصص اللغة ، والذي كان بمثابة الصف التجريبي. وفي الوقت نفسه، استمر الصف الحدى العشر تخصص الدين في استخدام طريقة التدريس العادية دون لعبة الإحتكار العربية.

وقد واجهت الباحثة في تطبيقها عدة عقبات منها : ١) محدودية وقت التعلم، مما يجعل من الصعب إكمال اللعبة في حصة واحدة، ٢) عدم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

فهم القواعد، حيث واجه بعض الطلاب صعوبة في فهم آليات اللعبة، مما قد يعيق عملية التعلم، ٣) محدودية لوحة اللعبة، مما يجعل الطلاب مضطرين للمشاركة في مجموعات كبيرة، مما يؤدي إلى تقليل فعالية التعلم.

٣) الاختبار البعدي للفصول التجريبية والضابطة

علاوة على ذلك، أجرت الباحثة اختبارًا بعديًا بعد تطبيق لعبة الاحتكار العربية كوسيلة تعليمية في الصف الحدى العشر تخصص اللغة الذي كان بمثابة الصف التجريبي. أما الصف الحادي عشر تخصص اللغة فقد خضع لاختبار بعد تطبيق لعبة الاحتكار والصف الحادي عشر تخصص الدين فقد خضع لاختبار بعد تعلم اللغة العربية بشكل منتظم. أجرت الاختبار البعدي للفصل الضابطة الصف الحدى العشر تخصص الدين والفصل التجريبي الصف الحدى العشر تخصص اللغة في ٢٥ فبراير ٢٠٢٥. أُعطيت كل فصل ساعة درس واحدة، أي ٤٠ دقيقة. كانت النتائج التي تم الحصول عليها من الاختبار البعدي كما يلي:

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

جدول ٤,٨

درجات الاختبار البعدي الصف الحدى العشر تخصص الدين و الصف الحدى العشر تخصص اللغة

الرقم	الصف الحدى	الاختبار	الصف الحدى	الاختبار

	العشر تخصص الدين	البعدى	العشر تخصص اللغة	البعدى
١	المستجيب ١	٧٥	المستجيب ١	٩٥
٢	المستجيب ٢	٦٠	المستجيب ٢	٧٥
٣	المستجيب ٣	٦٥	المستجيب ٣	٩٠
٤	المستجيب٤	٧٠	المستجيب٤	٨٠
٥	المستجيب ٥	٨٠	المستجيب ٥	٧٥
٦	المستجيب ٦	٧٠	المستجيب ٦	٨٠
٧	المستجيب ٧	٦٥	المستجيب ٧	٨٠
٨	المستجيب ٨	٦٠	المستجيب ٨	٨٥
٩	المستجيب ٩	٦٠	المستجيب ٩	٧٥
١٠	المستجيب ١٠	٦٥	المستجيب ١٠	٨٠
١١	المستجيب ١١	٧٥	المستجيب ١١	٨٠
١٢	المستجيب ١٢	٧٠	المستجيب ١٢	٧٥
١٣	المستجيب ١٣	٨٠	المستجيب ١٣	٨٠
١٤	المستجيب ١٤	٧٥	المستجيب ١٤	٩٠
١٥	المستجيب ١٥	٧٥	المستجيب ١٥	٨٥
١٦	المستجيب ١٦	٨٠	المستجيب ١٦	٧٠
١٧	المستجيب ١٧	٦٠	المستجيب ١٧	٧٥
١٨	المستجيب ١٨	٧٥	المستجيب ١٨	٧٠
١٩	المستجيب ١٩	٨٥	المستجيب ١٩	٨٠
٢٠	المستجيب ٢٠	٨٥	المستجيب ٢٠	٨٥
٢١	المستجيب ٢١	٦٥	المستجيب ٢١	٩٠
٢٢	المستجيب ٢٢	٨٥	المستجيب ٢٢	٧٥
٢٣	المستجيب ٢٣	٧٠	المستجيب ٢٣	٨٥
٢٤	المستجيب ٢٤	٨٠	المستجيب ٢٤	٧٠

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

٢٥	المستجيب ٢٥	٦٠	المستجيب ٢٥	٧٠
٢٦	المستجيب ٢٦	٧٥	المستجيب ٢٦	٧٥
٢٧	المستجيب ٢٧	٧٥	المستجيب ٢٧	٨٥
٢٨	المستجيب ٢٨	٨٠	المستجيب ٢٨	٧٠
٢٩	المستجيب ٢٩	٧٥	المستجيب ٢٩	٨٠
٣٠	المستجيب ٣٠	٨٥	المستجيب ٣٠	٨٥
المجموع		**٢١٨٠**	**المجموع**	**٢٣٩٠**
معدل		**٧٢،٦**	**معدل**	**٧٩،٦**

استنادًا إلى الجدول أعلاه، كان متوسط درجة الاختبار البعدي ل الصف الحدى العشر تخصص اللغة ٧٩,٦، بينما كان متوسط درجة الاختبار البعدي الصف الحدى العشر تخصص الدين ٧٢,٦. تُظهر نتائج الاختبار البعدي أن متوسط درجات الصف الحدى العشر تخصص اللغة ، الذي كان بمثابة الصف التجريبي، كان أعلى من متوسط درجات الصف الحدى العشر تخصص الدين كصف ضابطة.

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

٥ التقييم

مرحلة التقييم في هذا البحث هي الخطوة الأخيرة التي يجب إكمالها. وتشمل عملية التقييم مختلف أصحاب المصلحة، بما في ذلك الباحث والخبراء والمعلمة والطلاب. تتم إجراء التقييم بشكل منهجي لقياس مدى تحقيق أهداف

التعلم بشكل وصفي. في تطوير وسيلة التعليمية، يلعب التقييم دورًا متساويًا مع المراحل الأخرى مثل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ.

تمت إجراء التقييم في كل مرحلة من مراحل نموذج *ADDIE* في عملية البحث. ويشمل التقييم في هذا البحث التقييم التكويني والتقييم التلخيصي، بما في ذلك التحقق من صحة المنتج، والتحقق من صحة الاستبيان، واستجابات الطلاب، بالإضافة إلى قياس نتائج التعلم من خلال الاختبار القبلي والبعدي. وتتمثل ذروة مرحلة التقييم في دمج جميع الاستجابات والبيانات التي تم الحصول عليها لتحليلها، من أجل إجراء تحسينات قبل نشر أو تنفيذ المزيد من التحسينات.

بالإضافة إلى ذلك، في مرحلة التقييم، تقوم الباحثة أيضًا في مرحلة التقييم بإدخال تحسينات على المنتج المطور بحيث يكون جاهزًا للاستخدام كأداة تعليمية أو كمرجع لمزيد من البحث. بعد تنفيذ لعبة الاحتكار العربية، استخدم الباحثة أدوات استجابة الطلاب لتقييم اهتمامهم وآرائهم كمستخدم في سياق تعليمي. شمل هذا الاستطلاع ٣٠ طالبًا من الصف الحدى العشر تخصص اللغة كمجموعة تجريبية.

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

وكانت النتائج التي تمت الحصول عليها من أداة استجابة الطلاب كما يلي:

جدول ٤,٩

أدوات استجابات الطلاب في الفصل التجريبية

	الجانب المقدر أو التقييم	درجة			النقاط
رقم		جيد	جيد جدا	مم تاز	
	الفائدة والفائدة				
١	تصميم ''لعبة الاحتكار'' المستخدم جذاب	٥	٩	١٦	٨٧،٣ %
٢	تصميم الخلفية والألوان في ''لعبة الاحتكار'' جذابة ومريحة للنظر.	٥	١٠	١٥	٨٦,٦ %
٣	استخدام وسائط ''لعبة الاحتكار'' سهلة الفهم وسهلة الاستخدام	٤	١٤	١٢	٨٥،٣ %
٤	استخدام وسائط ''لعبة الاحتكار'' فعالة جدًا في إثارة الدافعية لتعلم اللغة العربية	٩	١١	١١	%٨٤
٥	يساعد استخدام وَسَائِل ''لعبة الاحتكار'' الطلاب على فهم النص العربي بسهولة	٥	١٥	١٠	٨٩،٢ %
٦	وسائط ''لعبة الاحتكار'' ذات صلة بتعلم مهارة القراءة.	٦	١٥	٩	%٨٢
	المواد واللغة				
١	المادة المقدمة في ''لعبة الاحتكار'' سهلة	٦	١٢	١٢	%٨٤

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

	الفهم				
٢	المادة المقدمة في ''لعبة الاحتكار'' وفقًا لتعلم مهارة القراءة	٤	١٢	١٤	٨٦,٦ %
٣	تتوافق المادة المقدمة في ''لعبة الاحتكار'' مع مخرجات التعلم.	٥	١٣	١٢	٨٤,٦ %
٤	اللغة المستخدمة دقيقة وواضحة وسهلة الفهم	٨	١١	١١	%٨٢
٥	اللغة المستخدمة هي لغة تواصلية وإعلامية اللغة المختارة هي مفردات شائعة وشائعة الاستخدام	٦	١٥	٩	%٨٢
عرض مرئي					
١	عرض المرئي إن الحروف والصور و عرض هذه الوسائط سهل القراءة	٥	٩	١٦	٨٧،٣ %
٢	الصور/الأمثلة/الرسوم التوضيحية المقدمة مناسبة	٧	٨	١٥	٨٥،٣ %
٣	الحروف والصور والمظهر الخارجي لهذه الوسائط بسيطة وسهلة القراءة	٣	١٠	١٦	٨٩،٣ %
مجموع النتيجة الإجمالية			**١,٧٦٠**		
مجموع النتيجة الأعلى			**٢،١٠٠**		

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

استناداً إلى الاستبيانات التي أُعطيت للطلاب في الفصل التجريبي، يمكن تحليل استجابات الطلاب من خلال الحسابات التالية:

$$V=\frac{TSE}{TSM}\times 100\%$$

$$V=\frac{١٧٦٠}{٢١٠٠}\times ١٠٠\% = \ ٨,٨٣\%$$

بناءً على جدول استجابة الطلاب أعلاه، يمكن ملاحظة أن نسبة استجابة الطلاب بلغت **٨٣,٨%**. وهذا يدل على أن الطلاب أعطوا استجابة جيدة جدًا للعبة الاحتكار العربية كوسيلة تعلمية اللغة العربية.

بالإضافة إلى ذلك، أجرت الباحثة أيضًا مقابلات غير منظمة مع بعض الطلاب. وقد أعرب بعضهم عن أملهم في إمكانية استخدام لعبة الاحتكار العربية في تعليم اللغة العربية في اللقاء القادم. وقالوا إن هذه الأداة تسهل عملية التعلم وتجنبهم الملل عند متابعة الدرس. كما كشف طلاب آخرون أن استخدام ألعاب الاحتكار في التعلم يجعل تعليم اللغة العربية أكثر متعة وسهولة في الفهم.

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

ج. تحليل البيانات

جمع هذا البحث البيانات في أشكال نوعية وكمية. وقد تم عرض البيانات النوعية في مرحلة التحليل التي تتضمن عدة جوانب، مثل تحليل الاحتياجات، وتحليل الأسلوب،

وتحليل المنتج. وللحصول على هذه البيانات، قام الباحثون بإجراء ملاحظات وتحليلات من خلال المقابلات والملاحظات المباشرة وتوثيق السياسات التعليمية المعمول بها.

في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي ، وخاصة في الصف الحادي عشر لتعلم اللغة العربية، يتم تطبيق منهج مستقل مقترن بمنهج عام ٢٠١٣. ومع ذلك، هناك العديد من العوائق في تعلم اللغة العربية، بما في ذلك تدني مهارات القراءة لدى الطلاب والاستخدام الأقل من الأمثل للوسائط وأساليب التعلم من قبل المعلمين.

وبالإضافة إلى البيانات الكيفية، جمعت هذا البحث أيضًا البيانات الكمية التي تشمل صلاحية المنتج، وفعالية المنتج من خلال الاختبار القبلي والبعدي، واستجابات الطلاب للمنهج المطور من خلال الاستبيانات. وفيما يلي مزيد من الشرح للبيانات:

١. صلاحية المنتج

تتم التأكد من صلاحية المنتج من خلال اختبار جودة المنتجات المطورة. وتشمل هذه العملية تجارب المواد التعليمية، واستخدام الوسيلة التعليمية، وأدوات البحث في شكل أسئلة قبلية وبعدية للاختبار. يمكن رؤية نسبة الصلاحية لكل جانب في الجدول التالي:

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

جدول ٤,١٠

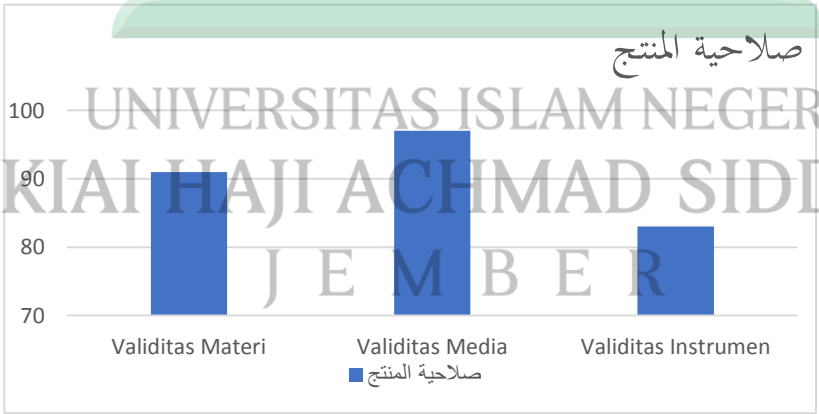
خلاصة النتائج صلاحية المنتاج

رقم	صلاحية	نسبة مئوية	معاير
١	صلاحية المواد التعليمية	%٩١,٦	صلاحية جدًا
٢	صلاحية الوسيلة التعليمية	%٩٧	صلاحية جدًا
٣	صلاحية أداوت البحث	%٩٥,٣	صلاحية جدًا
متوسط النسبة		%٩٤,٦	صلاحية جدًا

بالإضافة إلى ذلك، يمكن أيضًا تصور بيانات صلاحية المنتج التي تم عرضها في الجدول من خلال الرسم البياني التالي:

رسم بياني ٤,١

رسم بياني شريطي خلاصة النتائج صلاحية المنتج



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

يُظهر الرسم البياني أن مستوى صلاحية المادة التعليمية بلغ %٩١,٦ مع فئة صالحة جدًا. وفي الوقت نفسه، حصلت صلاحية الوسيلة على نسبة مئوية بلغت

٩٧% والتي تمت إدراجها أيضًا في فئة صالح جدًا. وبلغت قيمة صلاحية الأداة ٩٥,٣% والتي تمت تصنيفها في فئة الصالحية. وعموماً، حصلت تطوير هذا الاحتكار على متوسط صلاحية بنسبة ٩٤,٦%، وهي من فئة الصالحية جداً.

٢ فعالية المنتج

علاوة على ذلك، تمت إجراء قياس الفعالية لتقييم أثر استخدام لعبة الاحتكار كوسيلة لتعلم اللغة العربية على الصفوف التجريبية والضابطة. وقد تمت إجراء هذا التقييم من خلال مقارنة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في صفين متشابهين في المشكلات. في هذا البحث، حددت الباحثة الصف الحدى العشر تخصص اللغة كصف تجريبي الصف الحدى العشر تخصص الدين كصف ضابِط.

ستستند نتائج تحليل البيانات إلى درجات الاختبار القبلي والبعدي التي تمت عرضها في الجدول التالي:

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

جدول ٤،١١

اختبار قبلي و اختبار بعدي طلاب الصف الحدى العشر تخصص اللغة

الرقم	الاسم	اختبار القبلى		اختبار البعدى	
		التنجية	القدير	التنجية	القدير
١	أبيليا أنيسة الجنة	التنجية	القدير	التنجية	القدير
٢	أديليا فيلا فرمتا	٨٠	جيد جدا	٩٥	ممتاز
٣	بلقيس نائلة فطرية عمر	٦٠	مقبول	٧٥	جيد جدا

٤	بنغا زهيرة ثاني	٤٠	ناقص	٩٠	ممتاز
٥	ديان كيرانا إيكا أرتانتي	٥٥	مقبول	٨٠	جيد جدا
٦	دياندرا مليكة خير النساء	٣٠	ناقص	٧٥	جيد جدا
٧	فتحة خير النساء الزهرة	٤٥	مقبول	٨٠	جيد جدا
٨	غفيرة نميرة حلوة	٥٥	مقبول	٨٠	جيد جدا
٩	إلهام زباريل قناص	٧٥	جيد جدا	٨٥	ممتاز
١٠	خير النفيس	٣٠	ناقص	٧٥	جيد جدا
١١	ليلي ديوي چاهياني	٤٠	ناقص	٨٠	جيد جدا
١٢	محمد أكونغ راكيل سافوترا	٥٥	مقبول	٨٠	جيد جدا
١٣	ناندیني بريليان چيسا	٤٥	مقبول	٧٥	جيد جدا
١٤	نزوى نور سافيكا	٦٠	مقبول	٨٠	جيد جدا
١٥	نيسة المغفرة	٨٠	جيد جدا	٩٠	ممتاز
١٦	نورين رزقياندرا دويسا	٧٥	جيد جدا	٨٥	ممتاز
١٧	شيفا فورة قترونادا	٤٠	ناقص	٧٠	جيد
١٨	تاليتا ممتاز إلياسيا	٥٥	مقبول	٧٥	جيد جدا
١٩	زيا أتلا رحمان	٢٠	ناقص	٧٠	جيد
٢٠	مقنا مكة أزيلة	٤٠	ناقص	٨٠	جيد جدا
٢١	رزكا ربيات الصالحاة	٥٥	مقبول	٨٥	ممتاز
٢٢	سنتا دوى سلسابيلا	٦٥	جيد	٩٠	ممتاز
٢٣	سيتى رحمة	٦٠	مقبول	٧٥	جيد جدا
٢٤	صفى رحمن اندنى	٧٥	جيد جدا	٨٥	ممتاز
٢٥	تريا فولنا فوجى	٢٥	ناقص	٧٠	جيد
٢٦	فيكا چولفات ليلا	٤٠	ناقص	٧٠	جيد
٢٧	فوترا مولانا	٥٥	مقبول	٧٥	جيد جدا
٢٨	رزقية	٦٥	جيد	٨٥	جيد جدا
٢٩	رزقى ناندا	٦٠	جيد	٧٠	جيد

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

٣٠	ويندا سفتيانا	٧٠	جيد	٨٠	جيد جدا
المجموع		**١٦١٥**		**٢٣٩٠**	
معدل		**٥٣،٦**	**مقبول**	**٧٩،٦**	**جيد جدا**

استنادًا إلى الجدول أعلاه، من المعروف أن مجموع درجات الطلاب في الاختبار القبلي للصف التجريبي كان **١٦١٥** درجة بمتوسط **٥٣،٦** وانحراف معياري **مقبول**. وفي الوقت نفسه، أظهرت نتائج الاختبار البعدي ارتفاعًا بمجموع درجات **٢٣٩٠** بمتوسط **٧٩،٦** وانحراف معياري **جيد جدا**.

علاوة على ذلك، تتم عرض درجات الاختبار القبلي والبعدي لفصل الضبط في الجدول التالي:

جدول ١٢،٤

اختبار قبلي و اختبار بعدي طلاب الصف الحدى العشر تخصص الدين

الرقم	**الاسم**	**اختبار القبلي**		**اختبار البعدى**	
		التنجية	**القدير**	**التنجية**	**القدير**
١	أحمد نورخليس الفردوس	**التنجية**	**القدير**	**التنجية**	**القدير**
٢	أديليا فيلا فرمتا	٧٥	جيد جدا	٧٥	جيد جدا
٣	أحمد داود القندي	٥٠	مقبول	٦٠	مقبول
٤	أحمد فائق	٦٥	جيد	٦٥	جيد
٥	أحمد قدير زيلاني	٧٠	جيد	٧٠	جيد
٦	آيسيا نايلا برانتونو	٨٥	ممتاز	٨٠	جيد جدا

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

٧	أميلات الصلحات	٧٠	جيد	٧٠	جيد
٨	أنديكا بايو ديوانتارا فوترا	٦٠	مقبول	٦٥	جيد
٩	ايو سري رزقى	٧٠	جيد	٦٠	مقبول
١٠	بررلي بلقستا رهمدان	٥٠	مقبول	٦٠	مقبول
١١	چاهيا رزقى نور عزيزة	٦٥	مقبول	٦٥	جيد
١٢	چنتيا رزقى اغراينى	٥٥	مقبول	٧٥	جيد جدا
١٣	چيچي رحموتى	٥٠	مقبول	٧٠	جيد
١٤	دفا زعيم احسان	٨٠	جيد جدا	٨٠	جيد جدا
١٥	دوى اجيغ افرليا	٧٥	جيد جدا	٧٥	جيد جدا
١٦	فهري	٧٠	جيد	٧٥	جيد جدا
١٧	كريسلدا چكويتا	٦٠	مقبول	٨٠	جيد جدا
١٨	حنيفاه غانياه	٥٠	مقبول	٦٠	مقبول
١٩	هليات اللابيبا	٥٥	مقبول	٧٥	جيد جدا
٢٠	انتان نهارياة حسناه	٨٠	جيد جدا	٨٥	جيد جدا
٢١	كيرانا كيشا فبرليانطا	٧٥	جيد جدا	٨٥	جيد جدا
٢٢	م. رافى مولانا فهلفي	٦٥	جيد	٦٥	جيد
٢٣	مولديا ديني	٥٥	مقبول	٨٥	جيد جدا
٢٤	محمد رفقى رحمن عززى	٥٠	مقبول	٧٠	جيد
٢٥	محمد فجار سائف الفتح	٧٠	جيد	٨٠	جيد جدا
٢٦	محمد امر الله	٦٠	مقبول	٦٠	مقبول
٢٧	محمد ولدان بوازير	٥٥	مقبول	٧٥	جيد جدا
٢٨	نديلا فوتري بلقيس	٧٥	جيد جدا	٧٥	جيد جدا
٢٩	نور عزيزة	٦٠	مقبول	٨٠	جيد جدا
٣٠	نور وفيق عزيزة	٧٥	جيد جدا	٧٥	جيد جدا
المجموع		**١٩٣٠**		**٢١٨٠**	
معدل		**٦٤،٣**	**جيد**	**٧٢،٦**	**جيد جدا**

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

استنادًا إلى الجدول أعلاه، من المعروف أن مجموع درجات الطلاب في الاختبار القبلي للصف التجريبي كان **١٩٣٠** درجة بمتوسط **٦٤،٣** وانحراف معياري **جيد**. وفي الوقت نفسه، أظهرت نتائج الاختبار البعدي ارتفاعًا بمجموع درجات **٢١٨٠** بمتوسط **٧٢،٦** وانحراف معياري **جيد جدا**.

يمكن رؤية الفرق بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في فصلي التجريبي والضابط من خلال الرسم البياني التالي:

رسم بياني ٤,٣

رسم بياني شريطي الاختبار القبلي والبعدي للفصل التجريبية والضابطة

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

يوضح الرسم البياني أعلاه الفرق في نتائج الاختبار البعدي بين الفصل التجريبية الفصل الضابطة. من الجدول السابق، يمكن ملاحظة أن درجات الاختبار البعدي في كلا الفصلين قد ارتفعت مقارنةً بدرجات الاختبار القبلي.

ولتحديد ما إذا كان استخدام لعبة الاحتكار العربية كوسيلة تعليمية اللغة العربية له تأثير كبير، تلزم إجراء اختبارت. وقبل ذلك، أجرت الباحثة أولاً اختبار الموثوقية واختبار التجانس. وتمت تحليل البيانات باستخدام برنامج *SPSS*، وتمت الحصول على النتائج من خلال تطبيق *SPSS 26*.

٢ التحليل الإحصائي الوصفي

الإحصاء الوصفي هو طريقة تحليل البيانات التي تهدف إلى وصف البيانات التي تمت جمعها كما هي، وفقًا لخصائص البيانات بشكل عام. وعادةً ما يتم تقديم هذا التحليل في شكل جداول ورسوم بيانية وتمثيلات مرئية أخرى.

تتضمن الإحصاءات الوصفية مراكز البيانات التي توفر صورة عامة، مثل المتوسط والوسيط والمنوال. تُظهر نتائج المقارنة الطولية للبيانات أن استخدام لعبة الاحتكار كوسيلة لتعليم اللغة العربية أكثر فعالية.

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

جدول ٤,١٣

الإحصاءات الوصفية [٥٥]

Descriptive Statistics					
	N	**Minimum**	**Maximum**	**Mean**	**Std. Deviation**
Pre test Eksperimen	30	20	80	53.83	16.331
Post test Eksperimen	30	60	95	78.77	7.798
Pre test Kontrol	30	50	85	64.33	10.483
Post test Kontrol	30	60	85	72.67	8.277
Valid N	30				

استنادًا إلى الجدول أعلاه، تمت الحصول على البيانات المتعلقة بالقيمة القصوى ومتوسط القيمة للفصل التجريبي والفصل الضابطة. بلغ متوسط درجة الاختبار القبلي للفصل التجريبي ٥٨,٨٣، بينما بلغ متوسط درجة الاختبار البعدي للفصل الضابطة ٦٤,٣٣. في حين بلغ متوسط درجة الاختبار القبلي للفصل الضابطة ٧٢,٦٧، وبلغ متوسط درجة الاختبار البعدي ٧٨,٧٧. تُظهر هذه النتائج أن متوسط درجات الاختبار البعدي للفصل التجريبي كان أعلى بكثير من متوسط درجات الفصل الضابطة.

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

٣ اختبار الطبيعية

أجرت الباحثة اختبار الحالة الطبيعية لتحديد ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها ذات توزيع طبيعي أم لا. وفي تحليل البيانات، يكون الافتراض المستخدم

[55] "Descriptive Statistics" (Software SPSS IBM 26 for Windows, n.d.).

هو أنه إذا كانت قيمة الدلالة *(Sig)* أقل من ٠,٠٥، فإن البيانات لا تكون موزعة توزيعًا طبيعيًا. وعلى العكس من ذلك، إذا كانت قيمة Sig أكثر من ٠,٠٥، فإن البيانات تُعتبر موزعة توزيعًا طبيعيًا.

اختبار الحالة الطبيعية هو طريقة تُستخدم لتقييم ما إذا كانت البيانات تأتي من مجتمع سكاني ذي توزيع طبيعي. يتسم التوزيع الطبيعي بخصائص متماثلة مع وجود قيم المنوال والمتوسط والوسيط في المنتصف. وغالباً ما يتم تصوير هذا التوزيع على شكل منحنى على شكل جرس. فيما يلي المبادئ التوجيهية لاتخاذ القرار بناءً على اختبار التوزيع الطبيعي:

١) إذا كانت قيمة *(Sig)* أقل من ٠,٠٥، فهذا يعني أن البيانات غير موزعة بشكل طبيعي.

٢) إذا كانت قيمة *(Sig)* أكثر من ٠,٠٥، فإن البيانات تكون موزعة بشكل طبيعي.

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

جدول ٤,١٤

قيمة اختبار التطبيع[٥٦]

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a] Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Agama (Kelas kontrol)	.147	30	.098	.931	30	.051
	Posttest Agama (Kelas kontrol)	.178	30	.017	.915	30	.020
	Pretest Bahasa (Kelas eksperimen)	.162	30	.044	.960	30	.302
	Posttest Bahasa (Kelas eksperimen)	.137	30	.156	.954	30	.214

استنادًا إلى البيانات أعلاه، فإن قيمة الدلالة *(Sig)*أكثر من ٠,٠٥، مما يشير إلى أن البيانات لها توزيع طبيعي. كما تؤكد نتائج اختباري كولموغوروف-سميرنوف وشابيرو-ويلك أن توزيع درجات الطلاب طبيعي. ويتضح ذلك من خلال تجاوز مستوى دلالة كلا الاختبارين ٠,٠٥. ولذلك، يمكن أن ينتقل البحث إلى المرحلة التالية من التحليل، حيث أن جميع البيانات تفي بافتراض التوزيع الطبيعي.

٤ اختبار التجانس

تتم إجراء اختبار التجانس لتحديد ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها لها نفس التباين. إذا كانت قيمة الدلالة (*Sig*) أكثر من ٠,٠٥ فإن البيانات تُعتبر متجانسة، أما إذا كانت قيمة *Sig* أقل من ٠,٠٥ فإن البيانات تُعتبر غير متجانسة.

يهدف اختبار التجانس إلى اختبار ما إذا كانت تباينات توزيعين أو أكثر من البيانات متماثلة. بعبارة أخرى، يُستخدم هذا الاختبار لتحديد ما إذا كانت البيانات

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[56] Test of Normality" (Software SPSS IBM 26 for Windows,n.d)

في متغير معين متجانسة أم لا. إذا كانت قيمة *P-Value* أقل من ٠,٠٥، فيمكن استنتاج أن متوسطات مجموعتين أو أكثر من البيانات مختلفة (غير متجانسة). وعلى العكس من ذلك، إذا كانت قيمة *P-Value* أكبر من أو تساوي ٠,٠٥، يمكن استنتاج أن متوسطات مجموعتين أو أكثر من مجموعات البيانات متماثلة (متجانسة). وبالتالي، يمكن القول إن متغيرات عدة مجموعات بيانات متشابهة أو متجانسة.

جدول ٤,١٥

قيمة اختبار التجانس[٥٧]

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasilbelajar	Based on Mean	.612	1	58	.437
	Based on Median	.323	1	58	.572
	Based on Median and with adjusted df	.323	1	57.937	.572
	Based on trimmed mean	.627	1	58	.432

استنادًا إلى اختبار التجانس ، إذا كانت قيمة *P-Value* أكبر من ٠,٠٥، تُعتبر البيانات متجانسة ومتوسطات مجموعتي البيانات متماثلة، ما يشير إلى عدم وجود فرق كبير في التباين بين المجموعتين اللتين تجري مقارنتهما.

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

٤ اختبار ت ***(Paired Samples Test)***

[57] Test of homogenity ” (Software SPSS IBM 26 for Windows, n.d.).

تستخدم اختبار ت*(Paired Samples Test)* لتحليل ما إذا كان هناك فرق بين المجموعتين المعالجة وغير المعالجة. يقارن هذا الاختبار بين متوسطات مجموعتين تتكونان من نفس الأفراد، ولكن بقياسات مختلفة. وبعبارة أخرى، يُستخدم هذا الاختبار لتقييم الاختلافات في توزيع البيانات في أزواج من البيانات، أي بين القياسات قبل وبعد العلاج.

وكانت الفرضية في هذا البحث على النحو التالي:

Ho: لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية في مهارة القراءة لدى الطلاب في بيانات الاختبار القبلي والبعدي.

H1: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية في مهارة القراءة في بيانات الاختبار القبلي والبعدي.

أساس اتخاذ القرار :

١. إذا كانت قيمة *sig . (2- tailed)* < ٠,٠٥، فهناك فرق كبير بين نواتج التعلم في بيانات الاختبار القبلي وبيانات الاختبار البعدي .

٢. إذا كانت قيمة *sig . (2- tailed)* > ٠,٠٥، فلا يوجد فرق كبير بين نواتج التعلم في بيانات الاختبار القبلي وبيانات الاختبار البعدي.

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

جدول ٤,١٦

قيمة اختبار ت [٥٨] *(Paired Samples Test)*

Paired Samples Test									
		Paired Difference							
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				Sig
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	(2- tailed)
Pair 1	**Pre test Eksperimen Post test Eksperimen**	**-29.3333**	**13.56195**	**2.47606**	**-29.99745**	**-19.86922**	**-10.070**	**29**	**<.001**
Pair 2	**Pre test Kontrol Post test Kontrol**	**-8.33333**	**10.53183**	**1.92284**	**-12.26599**	**-4.40068**	**-4.334**	**29**	**<.001**

يُظهر جدول اختبار ت أعلاه نتائج مختلفة لدرجات الاختبار القبلي والبعدي بعد تطبيق لعبة الإحتكار القراءة في الصف التجريبي بعد تطبيق لعبة الاحتكار القراءة والصف الضابطة باستخدام التعلم كالمعتاد.

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

استنادًا إلى نتائج الاختبار ت *(Paired Samples Test)*، تبين وجود فرق كبير بين درجات اختبار قبلي و اختبار بعدى في كلتا المجموعتين، يعنى المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. ارتفع متوسط الدرجات في المجموعة التجريبية بشكل ملحوظ بقيمة ت تبلغ −١٠,٠٧٠ و بقيم دالة *sig . (2-tailed)* < ٠,٠٠١، مما يشير إلى أن

[58] Test paired samples" (Software SPSS IBM 26 for Windows, n.d.).

العلاج المقدم كان له تأثير قوي على تحسين النتائج. وفي الوقت نفسه، كانت هناك زيادة كبيرة أيضًا في المجموعة الضابطة بقيمة ت تبلغ -٤,٣٣٤ و بقيم دالة (2- *tailed*) . *sig* < ٠,٠٠١، لكن الزيادة أقل من المجموعة التجريبية.

تُظهر نتائج الاختبار ت *(Paired Samples Test)* قيمًا دالة بين درجات الاختبار القبلي والبعدي بقيم دالة (*2- tailed*) . *sig* < ٠,٠٠١، اقل من ٠,٠٥، لذا يمكن استنتاج مردود *HO* ومقبول*H1* لذا هناك فرق دال إحصائيًا في مهارات القراءة في بيانات ما قبل الاختبار وبعده في المجموعة الضابطة و المجموعة التجريبي . تُظهر النتائج أعلاه أن استخدام وسيلة تعليم لعبة الإحتكار التعليمية فعالة .

د. تعديل الإنتاج

تلقى تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة في الباب الرابع من الحج والعمرة مدخلات واقتراحات من الخبراء حول مواد التعليم والوسيلة التعليمية وأدوات البحث أو الاختبار القبلي والبعدي. واستخدمت المدخلات كمادة لتقييم المنتج ومراجعته، مما نتج عنه لعبة الإحتكار مناسبة للاستخدام في أنشطة تعليم اللغة العربية. وفيما يلي نتائج مراجعة لعبة الإحتكار:

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

والتعليقات من خبير المواد التعليمية على النحو التالي:

١) لا يزال حجم الخط على بطاقات الأسئلة وبطاقات القراءة صغيرًا جدًا وغير جذاب، ٢) يحتاج تصميم بطاقات الأسئلة وبطاقات القراءة إلى تحسين لجعلها أكثر جاذبية.٣) تحتاج بعض الجمل إلى تصحيح.

الاقتراحات والمدخلات والتعليقات من خبراء وسائط التعلم هي كما يلي:

١) استخدام خط أكثر جاذبية، ٢) توضيح الإرشادات الخاصة باستخدام الوسائط، ٣) تصحيح الكلمات التي لا تزال بها أخطاء.

الاقتراحات والمدخلات والتعليقات على أدوات البحث في شكل أسئلة اختبار قبلي و الاختبار والبعدي هي كما يلي:

تسهيل الأسئلة وزيادة الحركات، لأن الطلاب ما زالوا لا يفهمون اللغة العربية بشكل جيد.

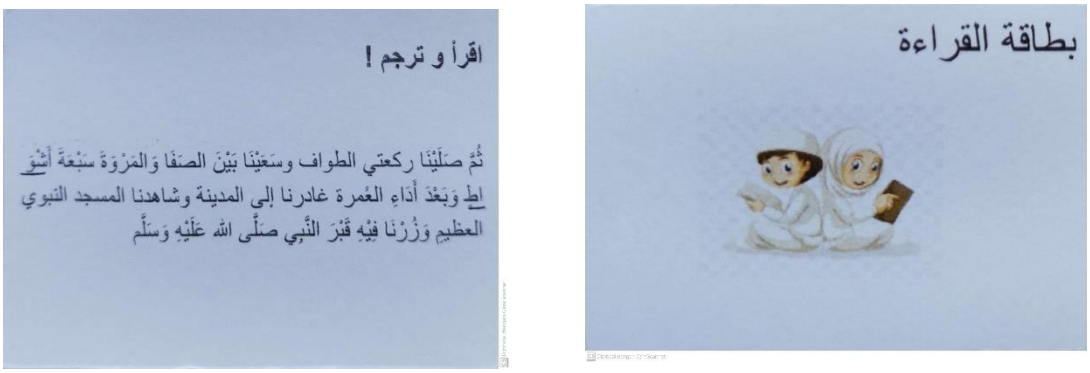
صورة ٤،١٦

بطاقات الأسئلة قبل المراجعة

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

صورة ٤،١٧

بطاقات القراءة قبل المراجعة



صورة ٤،١٨

بطاقات الأسئلة بعد المراجعة

صورة ٤،١٩

بطاقات القراءة بعد المراجعة

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

صورة

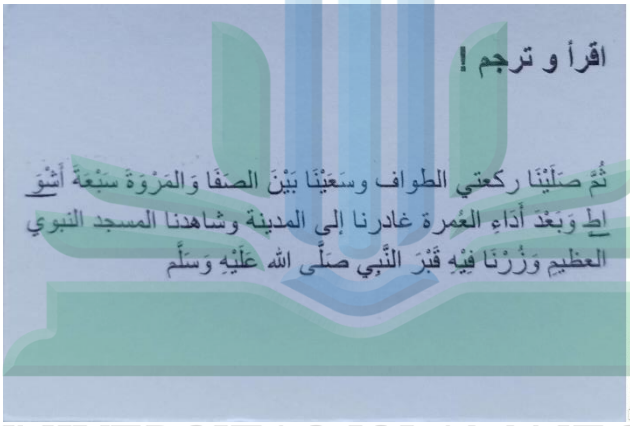
نقود قبل المراجعة

صورة ٤،٢١

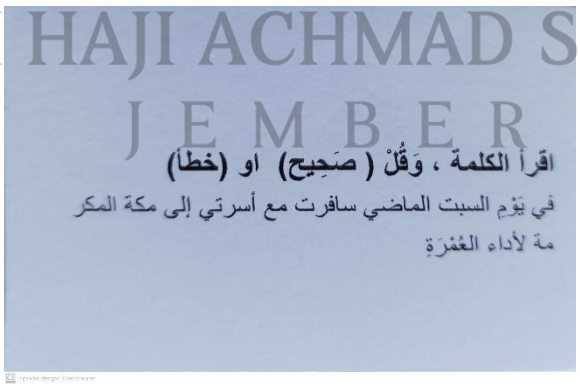
نقود بعد المراجعة

صورة ٤،٢٢

الجمل قبل المراجعة



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



صورة ٤،٢٣

الجمل بعد المراجعة

اقرأ و ترجم !

وكذلكَ زُرنَا حديقة التَّمْرِ بعد صلاةِ العصرِ في مسجد قباء، وبعد أَسْبُوعٍ في المدينةِ عدنَا إلى البَيْتِ وَشَعرنا بالسَّعادَة عَسَى أَن تكونَ هذه العمرَةُ عُمرةً مَقبولَةً

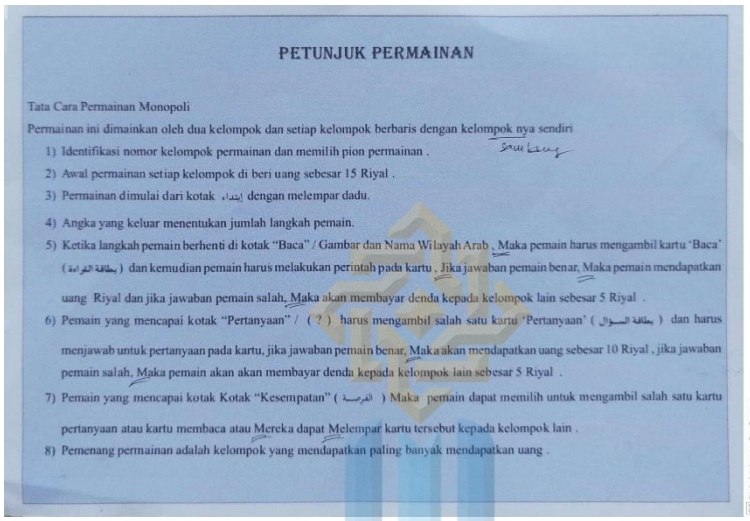
اقرأ الكلمة ، وَقُلْ (صَحِيح) او (خطأ)

في يَوْمِ الخميس الماضي سافرت مع أسرتي إلى مكة المكرمة لأداء العُمْرَةِ

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

صورة ٤،٢٤

إرشاد اللعبة قبل المراجعة



PETUNJUK PERMAINAN

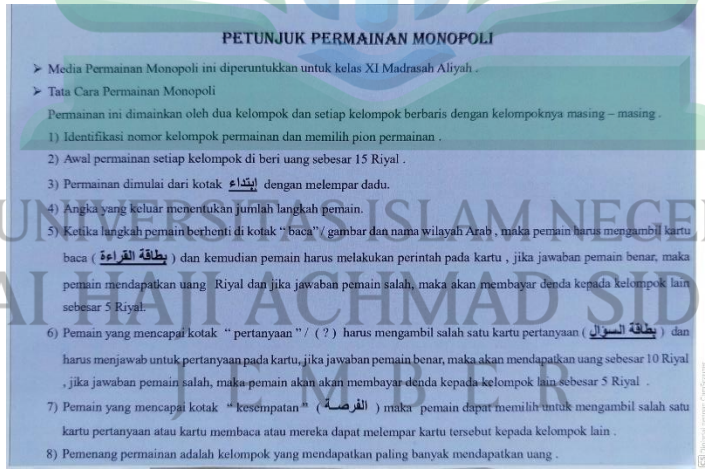
Tata Cara Permainan Monopoli

Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok dan setiap kelompok berbaris dengan kelompok nya sendiri

1) Identifikasi nomor kelompok permainan dan memilih pion permainan .
2) Awal permainan setiap kelompok di beri uang sebesar 15 Riyal .
3) Permainan dimulai dari kotak ابتداء dengan melempar dadu.
4) Angka yang keluar menentukan jumlah langkah pemain.
5) Ketika langkah pemain berhenti di kotak "Baca" / Gambar dan Nama Wilayah Arab , Maka pemain harus mengambil kartu 'Baca' (بطاقة القراءة) dan kemudian pemain harus melakukan perintah pada kartu , Jika jawaban pemain benar, Maka pemain mendapatkan uang Riyal dan jika jawaban pemain salah, Maka akan membayar denda kepada kelompok lain sebesar 5 Riyal .
6) Pemain yang mencapai kotak "Pertanyaan" / (?) harus mengambil salah satu kartu 'Pertanyaan' (بطاقة السؤال) dan harus menjawab untuk pertanyaan pada kartu, jika jawaban pemain benar, Maka akan mendapatkan uang sebesar 10 Riyal , jika jawaban pemain salah, Maka pemain akan akan membayar denda kepada kelompok lain sebesar 5 Riyal .
7) Pemain yang mencapai kotak Kotak "Kesempatan" (الفرصة) Maka pemain dapat memilih untuk mengambil salah satu kartu pertanyaan atau kartu membaca atau Mereka dapat Melempar kartu tersebut kepada kelompok lain .
8) Pemenang permainan adalah kelompok yang mendapatkan paling banyak mendapatkan uang .

صورة ٤،٢٥

إرشاد اللعبة قبل المراجعة



PETUNJUK PERMAINAN MONOPOLI

- Media Permainan Monopoli ini diperuntukkan untuk kelas XI Madrasah Aliyah .
- Tata Cara Permainan Monopoli

Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok dan setiap kelompok berbaris dengan kelompoknya masing – masing .

1) Identifikasi nomor kelompok permainan dan memilih pion permainan .
2) Awal permainan setiap kelompok di beri uang sebesar 15 Riyal .
3) Permainan dimulai dari kotak **ابتداء** dengan melempar dadu.
4) Angka yang keluar menentukan jumlah langkah pemain.
5) Ketika langkah pemain berhenti di kotak "baca" / gambar dan nama wilayah Arab , maka pemain harus mengambil kartu baca (**بطاقة القراءة**) dan kemudian pemain harus melakukan perintah pada kartu , jika jawaban pemain benar, maka pemain mendapatkan uang Riyal dan jika jawaban pemain salah, maka akan membayar denda kepada kelompok lain sebesar 5 Riyal.
6) Pemain yang mencapai kotak " pertanyaan " / (?) harus mengambil salah satu kartu pertanyaan (**بطاقة السؤال**) dan harus menjawab untuk pertanyaan pada kartu, jika jawaban pemain benar, maka akan mendapatkan uang sebesar 10 Riyal , jika jawaban pemain salah, maka pemain akan akan membayar denda kepada kelompok lain sebesar 5 Riyal .
7) Pemain yang mencapai kotak " kesempatan " (**الفرصة**) maka pemain dapat memilih untuk mengambil salah satu kartu pertanyaan atau kartu membaca atau mereka dapat melempar kartu tersebut kepada kelompok lain .
8) Pemenang permainan adalah kelompok yang mendapatkan paling banyak mendapatkan uang .

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

الباب الخامس

الخاتمة

أ. دراسة المنتج المنقطة

استنادًا إلى نتائج البحث والتطوير في بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥ بشأن تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة في الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥، يمكن استنتاج ما يلي:

١ تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة

يتكون تطوير تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة من خمس مراحل رئيسية هي :

أ) التحليل

في هذه المرحلة، تمت إجراء ثلاثة أنواع رئيسية من التحليلات: تحليل الاحتياجات، وتحليل المناهج، وتحليل المنتجات.

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

ب.) التصميم

تشمل مرحلة التصميم تصميم المنتج، بدءًا من اختيار المواد والأدوات والمرافق والتطبيقات التي سيتم استخدامها.

ج.) التطوير

في هذه المرحلة، يتم تنفيذ التصميم الذي تم تصميمه في شكل نموذج أولي. ثم يتم بعد ذلك تطوير المواد التي تمت إعدادها في شكل لعبة الإحتكار عربية.

هـ) التطبيق

قامت الباحثة بالتحقق من صحة المنتج واختباره وتطبيق هذه الوسيلة التعليمية في صفوف اللغة العربية. تمت جمع بيانات الاختبار قبل وبعد استخدام الوسائط لمزيد من التحليل.

و) التقييم

في مرحلة التقييم، يتم تحليل البيانات النوعية والكمية لتحسين جودة المنتج بناءً على نتائج البحث.

٢ صلاحية المنتج

تمت التحقق من صحة الوسيلة التعليمية التي تمت تطويرها من خبير المواد و خبير الوسيلة واختبارها من حيث الجدوى بناءً على ردود المستخدمين. يُظهر من صحة الوسيلة التعليمية صلاحية المادة التعليمية بلغ ٩١,٦% مع فئة صالحة جدًا. وفي الوقت نفسه، حصلت صلاحية الوسيلة على نسبة مئوية بلغت ٩٧% والتي تمت إدراجها أيضًا في فئة صالح جدًا. وبلغت قيمة صلاحية الأداة ٩٥,٣% والتي تم تصنيفها في فئة الصالحية. وعموماً، حصل تطوير هذا الاحتكار على متوسط صلاحية بنسبة ٩٤,٦%، وهي من فئة الصالحية جداً. وبناءً على هذه النتائج، يعتبر هذا المنتج مناسبًا للاستخدام من قبل الطلاب ويمكن تطويره بشكل مستمر.

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

٣. فعالية المنتج

تُظهر نتائج اختبار ت قيمة دلالة ٠,٠٠٠ اقل من ٠,٠٥، مما يشير إلى أن استخدام لعبة الإحتكار له تأثير كبير على نواتج تعلم الطلاب في تعليم اللغة العربية.

ب. اقتراحات و استخدام و نشر ومواصلة تطوير المنتجات

من أجل الاستفادة المثلى من لعبة الإحتكار باللغة العربية كوسيلة لتعليم اللغة العربية، فإنه يجب مراعاة الاقتراحات التالية :

١. اقتراحات استخدام المنتج

أ) ينصح المعلمون والطلاب باستخدام هذه الوسيلة في تعليم اللغة العربية وخاصة في مهارة القراءة.

ب) يجب على الطلاب قراءة وفهم إرشادات الاستخدام التي تم توفيرها حتى لا يواجهوا صعوبات عند اللعب.

ج) بالإضافة إلى ذلك، يتم تشجيع الطلاب أيضًا على قراءة الكتب أو غيرها من مصادر التعليم ذات الصلة لإثراء معارفهم المتعلقة بالمواد التي تمت دراستها.

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

٢. اقتراحات نشر المنتج

يمكن توزيع منتج لعبة الاحتكار المطور واستخدامه في مختلف الفصول الدراسية في المدرسة. ومع ذلك، يجب أن تراعي عملية نشر المنتج خصائص واحتياجات الطلاب حتى يكون استخدامه فعالاً. تتمتع هذه الوسيلة بإمكانيات كبيرة لجذب اهتمام الطلاب للتعلم

ويمكن استخدامها كأداة تعليمية تفاعلية. لذلك، يوصى بشدة بتطوير مواد أخرى في هذه الوسيلة حتى يمكن الوصول إلى المزيد من جوانب التعليم.

٣. اقتراحات نشر المنتج

اقتراحات لمزيد من تطوير المنتج فيما يلي بعض التوصيات لمزيد من التطوير:

أ) يمكن للأطراف المهتمة بتطوير هذا المنتج إضافة مواد تعليمية أخرى لجعل الوسائط أكثر اكتمالاً وشمولاً.

ب) يجب تحسين وسائط اللعبة من حيث المرئيات باستخدام صور ونصوص أكثر جاذبية. يمكن أيضًا تعديل الخلفية لجعلها أكثر إمتاعًا من الناحية الجمالية وبما يتوافق مع المواد المستخدمة.

في الوقت الحالي، لا تزال لعبة الاحتكار هذه تعاني من عدد من القيود، سواء من حيث المظهر أو المحتوى، لأنها لا تزال تُصنع يدويًا، عن طريق أخذ الصور من الإنترنت ووضع أسئلة لم يتم توحيدها. لذلك، لا تزال هذه اللعبة بحاجة إلى تطوير شامل من أجل توفير فهم أعمق وأكمل للمفاهيم في تعلم اللغة العربية.

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

المصادر

Departemen Agama Republik Indonesia , *Al Qur'an dan Terjemahannya* . Surabaya : Penerbit Jabal , 2018 .

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

المراجع العربية

غنى حاجدة مناف . *"فعالية تطبيق وسيلة الاحتكار الاستيعاب المفردات لتلاميذ في المدرسة سبيل الله الإبتدائية العالمية سامبانج مادورا"* .جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج ، ٢٠٢٤ .

ميلي نور جنة . *"تطوير وسيلة اللعبة الاحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الإسلامية مدينة العلوم جمبر"* .جامعة كياهي الحج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر ، ٢٠٢٣.

تيتي فوسفيتا ساري . *"تطوير وسائل مونوبولي قراءة لتدريس مهارة القراءة لدى طلبة بمدرسة المتوسطة الإسلامية"* .جامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج ،٢٠٢١.

أبراري. *"فعالية اللعبة (احتكار على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة لطلاب الفصل الخامس ببالنكارايا"* ، جامعة بالنكارايا الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٠ .

زكية نور هاراهف رحميني. *" Development of Monopoly Game Media in Visual Based Arabic Language Learning to Improve Vocabulary Mastery"* .جامعة سومطرة الإسلامية الحكومية بالنكارايا، ٢٠٢٠ .

عبد الحميد و هبة محمد . أنشطة مهارة القراءة والاستذكار في المدرستين . الاردن: دار صفاء، ٢٠٠٦ .

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

نور هدى. *الموجهة لتعلم المهارة اللغوية لغير الناطقين بها* . مالانج : مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. ٢٠١٢.

وثائقية معلومات طلاب الصف الحادى العشر تخصص الدين " . المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي,الوثائقية , ٢٦ فبراير ٢٠٢٥ ".

وثائقية معلومات طلاب الصف الحادى العشر تخصص الدين ." المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي,الوثائقية , ٢٦ فبراير ٢٠٢٥ ".

مقابلة مع المعلمة اللغة العربية " . المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي,المقبلة , ٢٦ فبراير ٢٠٢٥.

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

المراجع الأجنبة

Abdurochman , *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya* . Bandar Lampung : Aura , 2017 .

Aisyah Fadilah , Kiki Rizki Nur Zakiyah , Nasywa Atha Kanya , Sulis Putri Hidayat , Usep Septiawan . " Pengertian Media , tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran" , *Journal of Student Research (JSR) Vol.1 , No. 2* , 2023.

Alfani, M. I., & Huda, N . *Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Negeri 10 Sleman*. Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, 2019 .

Anwar , Abd. Rahman. " *Keterampilan Membaca dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* ", Jurnal Diwan Vol. 3 Nomor 2/ 2017.

Ardiansyah , Risnita , M.Syahran Jailani . *Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* . IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam Volume 1 No 2 Juli 2023.

Arsyad , Azhar . *Media Pembelajaran* . Jakarta : PT Grafindo Persada , 2003 .

Aswardi, M. R. E. &. N. "*Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional. JTEV (Jumal Teknik Elektro dan Vokasional)*, Vol. V, No. 1.

Departemen Agama Republik Indonesia , *Al Qur'an dan Terjemahannya* . Surabaya : Penerbit Jabal , 2018 .

Descriptive Statistics" (Software SPSS IBM 26 for Windows, n.d.).

Dr. Heru kurniawan M.Pd. , *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian* Yogyakarta: Deepublish Publisher,2021.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Hafni , Syafrida Sahir . *Metodologi Penelitian* .Medan : Penerbit KBM Indonesia Anggota IKAPI ,2021.

Hamzah, Amir . *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development* , Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019 .

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

Hardani , S.Pd.,M.Si.,dkk. , *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* . Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta , 2020 .

Heri , Tabah Setiawan, Aden, *EFEKTIFITAS PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN AKADEMIK MAHASISWA MELALUI JEJARING SCHOOLOGY DI MASA PANDEMI COVID-19*. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif ISSN 2614-221X Volume 3, No. 5. 2020.

Hermawan , Acep . *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif* . Bandung: Alfabeta , 2018 .

Iwan Herman, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan Mixed Methode* . Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019 .

Karimah , Akhlaqul . *Pengembangan Media Monjara (Monopoli Jari Tangan Bahasa Arab) Bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII MTs Di Kabupaten Demak* . Skripsi , Universitas Negeri Semarang, 2020 .

Karimuddin Abdullah , Misbahul Jannah , Ummul Aiman dkk . *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF* . Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI , 2021 .

Keputusan Menteri Agama , *Kurikulum tengtang PAI dan Bahasa Arab* , Nomor 183 Tahun 2019.

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

Made Tegeh dan 1 Made Kirna, "*Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*," n.d.

Munafa'ah, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Kemahiran Semarang* . Skripsi , Universitas Negeri Semarang ,2019.

Nasution, *Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

Nawaningtyas , Nur Pusparini and Asrul Sani, " Mengukur Keberhasilan Penerapan Sistem Informasi Akademik Dengan Model Kesuksesan Delon and Mclean, " *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntasi* 4, no. 2, 2021.

Nuha , Ulin . *Metoology Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab* . Jogjakarta : Diva Press, 2012 .

Nurfadhillah , Septy . *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar* . Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021.

Perfetti, Charles A. Cognitive Processes in Reading: Skilled Reading and Implications for Instruction. Dalam M. J. Lawson & J. R. Kirby (ed.), The Science of Learning and Development: Enhancing the Lives of Young People, New York: Routledge , 2020.

Prof . Dr. Sugiono. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". (Bandung: Alfabeta, 2013.

Prof . Dr. Sugiono. *Statistika untuk Penelitian* ". Bandung: Alfabeta, 2017).

Riana , Cepi. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD* . Jakarta : Dirjen Dikti , Depdiknas , 2007 .

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

Rusman, D. K. , & Cepi, R. , *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru,* Jakarta : Rajawali Pers , 2015 .

Sejarah MAN 1 Banyuwangi , 20 Juli 2022 , last Modified accessed , Maret 1 ,2025.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017 .

Test of homogenity ” (Software SPSS IBM 26 for Windows, n.d.).

Test of Normality” (Software SPSS IBM 26 for Windows,n.d).

Test paired samples” (Software SPSS IBM 26 for Windows, n.d.).

Visi dan Misi MAN 1 Banyuwangi , 20 Juli 2022 , last Modified accessed , Maret 1 ,2025 .

Yudesta Erfayliana , *Efektivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak 145*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar , 2016 .

Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori dan Praktek,* . Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institue, 2020.

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

العنوان	المتغيرات	المؤشرات	مصدار البيانات	منهج البحث	مشكلات البحث
تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥	١.وسيلة التعليمية لعبة اللإحتكار ٢. مهارة القراءة	١. فهم الناص ٢. دقة القرأة ٣. ترقية مهارة القرأة	١. استبانة تحقيق خبير من المادة و اللغوية ٢. استبانة تحقيق خبير من الوسيلة ٣. استبانة للطلاب ٤. الاختبار القبلى و الاختبار بعدي أ. بالمجموعة الضابطة في الفصل الحادى عشر لتخصص الدين ب. المجموعة التجريبة في الفصل الحادى عشر لتخصص اللغة	١. منهج البحث : نموذج البحث و التطوير Research & development (R&D) نموذج ADDIE. ٢. طريقة جمع البيانات: أ. ملاحظة ب. مقابلة ج. استبانة د. الاختبار ح. الثوقية ٣. طريقة تحليل البيانات أ. تحليل البيانات النوعية ب. تحليل البيانات الكمية	١. كيف يتم تطوير من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الحادى عشر بالمدرسة الثانو ية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ ؟ ٢. ما مدى صلاحية من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الحادى عشر بالمدرسة الثانو ية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ ؟ ٣. ما مدى فعالية من الوسيلة التعليمية لعبة الإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ ؟

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

الملاحق

قائمة البحث العلمي

الموقيع : المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي

الرقم	التارخ	نوع الأنشطة	التوقيع
١	٥ نوفمبر ٢٠٢٤	ملاحظة ومقابلة مع معلم اللغة العربية حول تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي	
٢	١٤ فبراير ٢٠٢٥	إعطاء الرسالة البحث العلمي إلى رئيس المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي	
٣	١٩ فبراير ٢٠٢٥	الاختبار القبلي للطلاب الصف الحادى عشر (دين) كالمجموعة الضابطة	
٤	١٩ فبراير ٢٠٢٥	الإختبار القبلي للطلاب الصف الحادى عشر (لغة) كالمجموعة التجريبية	
٥	٢٠ فبراير ٢٠٢٥	تطبيق الأولى مع الطلاب الصف الحادى عشر (دين) كالمجموعة الضابطة	
٦	٢٠ فبراير ٢٠٢٥	تطبيق لعبة اللإحتكار الأولى مع الطلاب الصف الحادى عشر (لغة) كالمجموعة التجريبية	
٨	٢٤ فبراير ٢٠٢٥	تطبيق الثاني مع الطلاب الصف الحادى عشر (دين) كالمجموعة الضابطة	

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

٩	٢٤ فبراير ٢٠٢٥	تطبيق الثاني مع الطلاب الصف الحادى عشر (لغة) كالمجموعة التجريبية	
١١	٢٥ فبراير ٢٠٢٥	الاختبار البعدي للطلاب الصف الحادى عشر (دين) كالمجموعة الضابطة	
١٢	٢٥ فبراير ٢٠٢٥	الاختبار البعدي و إعطاء الاستبيانات للطلاب الصف الحادى عشر (لغة) كالمجموعة التجريبية	
١٢	٢٦ فبراير ٢٠٢٥	تسليم رسالة القرار عن انتهاء البحث من المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي	

بانجوانجي ,٢٦ فبراير ٢٠٢٥

رئيس المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي

الدوكتر عبد الهدى سويتو

رقم التوظيف : ١٩٦٦٠٦٢٠١٩٩٥٠٣١٠٠١

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

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10413/In.20/3.a/PP.009/02/2025
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MAN 1 Banyuwangi
Jl. Ikan Tengiri No.02, Sobo, Kec. Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68418

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	:	212101020019
Nama	:	MEIREZA AURA MAULIA
Semester	:	Semester delapan
Program Studi	:	PENDIDIKAN BAHASA ARAB

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai
تطوير الوسيلة التعليمية لعبة اللإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥

selama 14 (`empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Drs. Abd. Hadi Suwito

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Februari 2025
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

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

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
Jalan Ikan Tengiri Nomor 2 Sobo Banyuwangi
Telepon (0333) 424610 , *Faksimile* (0333) 424610
Website : www.manbwi1.sch.id , *Email* : man_banyuwangi@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 198/Ma.13.30.01/PP.00.9/2/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	: Drs. Abd. Hadi Suwito
NIP	: 19660620 199503 1 001
Pangkat/Gol.Ruang	: Pembina Tk.I (IV/b)
Jabatan	: Guru Madya/Kepala MAN 1 Banyuwangi

Menerangkan bahwa

Nama	: Meireza Aura Maulia
NIM	: 212101020019
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Judul	: تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الاكتشاف لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة باتجوانجى للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan ***Telah Menyelesaikan Penelitian Skripsi*** di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi mulai tanggal 14 s.d 26 Februari 2025.

Demikian Keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 26 Februari 2025
Kepala Madrasah

Drs. Abd. Hadi Suwito

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

Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : CLBk00

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI DAN BAHASA

Judul Penelitian :

تطوير الوسيلة التعليمية لعبة اللإحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجوانجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م .

Peneliti : Meireza Aura Maulia

NIM : 212101020019

Ahli Media : M . Nidom Hamami Abicandra , M.Pd.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli materi dan Bahasa terhadap media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan maharah qiro'ah yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom angka .

Keterangan Skala:

5 = Sangat Valid

4 = Valid

3 = Cukup Valid

2 = Kurang Valid

1 = Sangat Tidak Valid

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

Komentar atau saran Bapak dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan . Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi dan Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Komponen materi					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran maharah qiroah .		✓			
2.	Materi terkait pemahaman dan teks mendukung pemahaman siswa terhadap tema pembelajaran.	✓				
3.	Materi yang diberikan memiliki penjelasan yang jelas dan mudah dipahami .	✓				
4.	Teks yang digunakan memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa tingkat SMA .		✓			
5.	Relevansi teks dengan tema pembelajaran .	✓				
6.	Materi membantu meningkatkan pemahaman membaca siswa .		✓			
7.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi .	✓				
	Komponen Bahasa					
1	Bahasa yang digunakan dalam teks sudah tepat dan mudah dipahami .	✓				
2	Teks pada kartu dan papan permainan jelas dibaca .		✓			
3	Kosakata dalam teks sesuai dengan tingkat siswa SMA .	✓				
4	Struktur kalimat membantu meningkatkan pemahaman .	✓				
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa arab yang baik dan benar .		✓			

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

B. Kebenaran Materi dan Bahasa

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada materi dan Bahasa , mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan .

No	Jenis Kesalahan	Saran Pebaikan

C. Komentar/Saran

1). font terlalu kecil dan kurang menarik
2). Desain kartu perlu diubah agar lebih menarik
3). Terdapat kesalahan penulisan ~~dalam~~ kata

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

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

Jember, 11 Februari 2024

Ahli Materi dan Bahasa

M. Nidom Hamami Abicandra, M.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : تطوير الوسيلة التعليمية لعبة اللاحتكار لترقية مهارة القراءة لطلاب للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م . الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية الواحدة بانجواغي

Peneliti : Meireza Aura Maulia

NIM : 212101020019

Ahli Media : Dr. Mokhammad Miftakhul Huda, M.Pd.I.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran buku elektronik berbasis cerita fiksi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangar bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom angka .

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan . Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

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

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan papan permainan jelas dan mudah dipahami	✓				
2	Desain media sesuai dengan tema pembelajaran	✓				
3	Kualitas cetakan media memadai	✓				
4	Teks pada kartu dan papan mudah dibaca	✓				
5	Elemen permainan (token, kartu, papan) mudah digunakan	✓				
6	Desain media menarik perhatian siswa		✓			
7	Media mudah dipahami dan digunakan.	✓				
8	Desain media menarik perhatian dan menyenangkan		✓			
9	Ketepatan pemilihan warna baghround papan permainan dan warna tulisan	✓				
10	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

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

No	Jenis Kesalahan	Saran Pebaikan
	kata dalam bahasa Arab harus sambung, jangan dipisah. اشتر - - - - - - - - - - - (x) bl	ditulis sambung اشترا

C. Komentar/Saran

- petunjuk penggunaan media diperjelas dengan menambahkan beberapa hal :
  a. media ini diperuntukkan untuk usia berapa
  b. font dibuat lebih menarik.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

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

Jember, 2 Februari 2024

Ahli Media

Dr. Mokhammad Miftakhul Huda, M.Pd.I.

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI

SOAL PRETEST DAN POSTEST

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran " Permainan Monopoli " untuk meningkatkan Maharah Qiro'ah untuk siswa kelas XI di MAN 1 Banyuwangi

Pengembang : Meireza Aura Maulia

Dosen Pembimbing : Muhammad Ardy Zaini , M.Pd.I

A. Data Validator

Nama Validator : Musifah Risdiana S.Pd

NIP : 197912012005012002

Instansi : MAN 1 Banyuwangi

B. Petunjuk Penilaian

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan skala penelitian sebagai berikut :

1	: Tidak Baik	4	: Baik
2	: Kurang Baik	5	: Sangat Baik
3	: Cukup Baik		

C. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Isi Soal						
1	Soal sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
2	Soal sesuai dengan tujuan penelitian					✓
3	Soal disajikan dengan variatif				✓	
4	Soal sesuai dengan tema materi " Haji dan Umroh "					✓
Struktur Soal						

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

1	Terdapat identitas pada lembar soal tes yang jelas					✓
2	Terdapat petunjuk pengerjaan soal secara jelas dan mudah dipahami					✓
3	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban				✓	
4	Pokok soal memiliki nomor yang berurutan					✓
5	Informasi pada soal jelas dan mudah dipahami					✓
	Bahasa					
1	Bahasa yang digunakan tepat dan jelas					✓
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				✓	
3	Bahasa Arab yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa arab yang baik dan benar					✓
4	Bahasa yang digunakan tidak bertele-tele dan mudah dipahami					✓

D. Kebenaran Aspek Instrumen Soal

Apabila terdapat kesalahan pada soal yang digunakan untuk uji pretest dan postest, mohon untuk menuliskan jenis kesalahan atau kekurangan disertai dengan saran perbaikan pada kolom berikut ini :

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan	Pada Bagian

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

E. Kelebihan dan Kekurangan Instrumen Soal

Kelebihan	Kekurangan

F. Komentar dan Saran

1) Soal lebih dipermudah

G. Penilaian Umum

Soal ini dapat digunakan sebagai instrument uji efektivitas pada pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan genially untuk meningkatkan kosa kata bahasa arab dengan keterangan (lingkari salah satu berikut!)

1. Soal dapat digunakan tanpa revisi
2. Soal dapat digunakan dengan beberapa revisi
3. Soal dapat digunakan dengan revisi total
4. Soal tidak layak digunakan

Banyuwangi, 18 februari 2025

Validator

(Musifah Risdiana, S.Pd.I)

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

ANGKET RESPON PESERTA UJI COBA TERHADAP

" Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli untuk meningkatkan Maharah Qiro'ah untuk siswa kelas XI di MAN 1 Banyuwangi "

Nama : ADRIAN RAYKANDRA D.

Kelas/No.Absen : 16.

A. Petunjuk

1. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai peserta uji coba tentang Permainan Monopoli yang sedang dibuat dan dikembangkan
2. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda sudah menggunakan Permainan Monopoli pada pembelajaran Bahasa Arab
3. Bacalah dengan teliti dan jawaban yang diberikan pada kolom sesuai skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

5 = Sangat setuju/baik
4 = Setuju/baik
3 = Cukup setuju/baik
2 = Kurung setuju/baik
1 = Tidak setuju/baik

4. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek, Dimohon anda memberikan tanda ceklist (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian anda.

B. Penilaian ditinjau dari:

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Ketertarikan dan Kemanfaatan						
1	Desain "Permainan Monopoli" yang digunakan menarik					√
2	Desain background dan warna pada " Permainan Monopoli " menarik dan nyaman dilihat					√
3	Penggunaan media " Permainan Monopoli " mudah dipahami dan mudah digunakan					√

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

4	Penggunaan media " Permainan Monopoli " sangat efisien untuk membangkitkan motivasi belajar bahasa Arab					✓
5	Penggunaan media " Permainan Monopoli " membantu siswa lebih mudah memahami teks bahasa Arab					✓
6	Media " Permainan Monopoli " relevan dengan pembelajaran maharah qiroah					✓
Materi dan Bahasa						
1	Materi yang disajikan dalam " Permainan Monopoli " mudah untuk dipahami					✓
2	Materi yang disajikan dalam " Permainan Monopoli " sesuai dengan pembelajaran maharah qiroah					✓
3	Materi yang disajikan dalam " Permainan Monopoli " sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
4	Bahasa yang digunakan tepat, jelas, dan mudah dipahami					✓
5	Bahasa yang digunakan komunikatif dan informative Bahasa yang dipilih dalam kosa kata umum dan sudah biasa ditemui					✓
Tampilan Visual						
1	Tampilan visual Huruf, gambar, dan tampilan media ini mudah terbaca					✓
2	Gambar/contoh/ilustrasi yang diberikan sudah sesuai				✓	
3	Huruf, gambar, dan tampilan media ini sederhana dan mudah terbaca					✓

Banyuwangi, 25 Juli 2025

(.....)

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

INSTRUMEN WAWANCARA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Maharah Qiro'ah siswa kelas XI MAN 1 Banyuwangi
Peneliti	:	Meireza Aura Maulia
Dosen Pembimbing	:	Muhammad Ardy Zaini ,M.Pd. I
Informan	:	Musifah Risdiana , S.Pd

Adapun Indikator dan pedoman wawancara adalah sebagai berikut :

No	Indikator	Pertanyaan
1	Proses belajar mengajar di madrasah	Bagaimana proses belajar dan mengajar yang dilakukan pada pembelajaran hahasa Arab di madrasah?
2	Pengaruh Kurikulum yang digunakan di madrasah	Apakah kurikulum yang digunakan di madrasah saat ini berpengaruh pada perubahan pembelajaran? Jika iya, bagaimana pengaruhnya?
3	Metode dan Strategi yang digunakan di madrasah	Apa saja metode dan strategi pembelajaran bahasa Arab di madrasah?
4	Bentuk media pembelajaran yang digunakan di madrasah	Apa saja media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah?
5	Hambatan dalam pengajaran bahasa Arab dalam perkembangan kurikulum dan jaman saat ini	Apa saja hambatan-hambatan guru dalam mengajarkan bahasa Arab kepada siswa di sekolah dengan perkembangan kurikulum serta. jaman saat ini?
6	Harapan dalam pembelajaran bahasa Arah pada perkembangan kurikulum dan jaman saat ini	Apa saja harapan guru untuk peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab dengan perkembangan kurikulum dan juga zaman yang semakin modem ini?

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

HASIL WAWANCARA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Maharah Qiro'ah siswa kelas XI MAN 1 Banyuwangi
Peneliti	:	Meireza Aura Maulia
Dosen Pembimbing	:	Muhammad Ardy Zaini ,M.Pd. I
Informan	:	Musifah Risdiana , S.Pd

Adapun Indikator dan pedoman wawancara adalah sebagai berikut :

No	Indikator	Pertanyaan
1	Proses belajar mengajar di madrasah	Pembelajaran pembelajaran hahasa Arab di madrasah sesuai dengan yang ada , jadi ada disini ada membaca ada mendengarkan ada menulis dan percakapan . Jarang menggunakan permainan karena terkendala waktu , jadi kalau ada permainan itu biasanya tidak dilakukan karena menghabiskan waktu dan anak – anak hanya mendapat sedikit ilmu dan anak – anak difokuskan kepada pemahaman materi dengan membaca atau mengisi soal – soal sesuai bacaan atau melengkapi kalimat .
2	Pengaruh Kurikulum yang digunakan di madrasah	Menggunakan setengah – setengah dengan mengkombinasikan kurikulum K-13 dan Kurikulum Merdeka , karena jika menggunakan Kurikulum Merdeka anak -anak belum siap .
3	Metode yang digunakan di madrasah	Metode yang digunakan masih tradisional seperti menjelaskan lalu anak – anak mengerjakan latihan soal .
4	Bentuk media pembelajaran yang digunakan di madrasah	Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah hanya Buku paket dan LKS . Untuk media sendiri jarang menggunakan dan masih kurang , terkadang memutar Youtube Hiwar agar anak – anak bisa mengikuti lahjah Arab .
5	Hambatan dalam pengajaran bahasa Arab	Hambatan-hambatan dalam mengajarkan bahasa Arab banyak tentunya dalam basic anak – anak yang tidak sama ada yang basic nya sudah bisa Bahasa Arab lulusan dari

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

	dalam perkembangan kurikulum dan jaman saat ini	MTS atau pondok pesantren dan ada yang basic nya dari nol , ada yang cepat memahami pembelajaran ada yang lambat , strategi untuk menghadapi kendala tersebut yaitu dengan mengelompokkan yang sudah bisa sendiri sehingga bisa mencapai materi secara bersama sama .
6	Harapan dalam pembelajaran bahasa Arah pada	Paling tidak bisa memahami teks dan alhamdulillah juga jika anak – anak bisa berkomunikasi dengan bahasa arab .

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

LEMBAR OBSERVASI

PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Hari / tanggal : Selasa , 18 Februari 2024

Instansi : MAN 1 Banyuwangi
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Informan : Musifah Risdiana , S.Pd
Kelas : XI

Adapun Indikator dan pedoman wawancara adalah sebagai berikut :

No	Aspek Observasi	Ada / sesuai	Tidak / kurang	Catatan Pengamatan
1	Guru melakukan kegiatan prapembelajaran: a Mempersiapkan kelas b Memberikan waktu siswa bersiap c Membuka kelas dengan salam d Memberikan informasi materi dan apersepsi kepada siswa e Melakukan review materi sebelumnya	√ √ √ √	√	Guru melakukan kegian pra pembelajaran dengan baik dan mempersiapkan diri serta materi dengan baik .
2	Guru melakukan kegiatan inti pembelajaran : a Guru menguasai materi pembelajaran dengan baik	√		Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahaan siswa dan memberikan

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

	b Mengajarkan siswa tentang qowaid dengan mudah c Memberikan umpan balik dan pertanyaan kepada siswa d Guru memberikan waktu siswa maju kedepan kelas e Guru mengapresiasi jawaban siswa f Guru menjelaskan fungsi materi	√ √ √ √ √		apresiasi bagi siswa yang ampu menjawab pertanyaan. Hanya saja guru tidak mengajak siswa maju kedepan atau memberika kesempatan siswa menulis dipapan atau melakuan kegiatan didepan kelas
3	Pendekatan dan metode pembelajaran didalam kelas: a Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diinginkan b Guru melaksanakan pembelajaran secara berurutan c Guru menggunakan strategi dan model pembelajaran yang tidak pasif d Guru menggunakan pembelajaran dengan model terbaru dan mengaitkan proyek pembelajaran untuk siswa secara sederhana e Guru melaksanakan pembelajaran sesuai	√ √ √	√	Guru menggunakan metode tanya jawab, ceramah, dan fokus. pada maten pembelajaran. Hanya saja guru tidak menggunakan metode dan atau strategi pembelajaran baru. Guru selalu menggunakan cara yang sama setiap kali memasuki kelas.

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

	dengan alokasi waktu			
4	Pemanfaatan sumber belajar : a Guru menggunakan media yang ada disekitar kelas maupun sekolah b Guru megaitkan imajinasi siswa dengan benda atau media yang tidak ada disekitar c Guru menggunakan sumber belajaran baik. buku ajar dan media dengan efektif dan efisien d Guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknlogi e Guru memanfaatkan sumber belajar dan media untuk melakukan kegiatan menyenangkan seperti permainan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa	√	√ √ √ √	Guru memanfaatkan sumber belajar dan media yang tersedia cukup lengkap di kelas. Hanya saja guru lebih menggunakan media dengan bentuk nyata dan konvensional. Guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam kelas. Guru juga tidak memanfaatkan sumber belajar dan media dengan melakukan permainan atau yang kegiatan menyenangkan di dalam kelas.
5	Guru melakukan kegiatan penutup : a Guru mengajak siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran b Guru memberikan tindak. lanjut berupa penugasan kepada siswa c Guru memberikan			Guru melakukan kegiatan penutup dengan baik. Guru memberikan kesempatan siswa untuk melakukan refleksi memberika bersama dan motivasi kepada siswa dengan mengaitkan kisah sehari – hari atau kalamullah .

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

	motivasi belajar pada siswa d Guru menyampaikan pembelajaran selanjutnya. e Guru menutup pembelajaran degan salam			
6	Siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Arab: a Siswa masuk kelas tepat waktu b Siswa sudah menyiapkan buku diatas meja sebelum guru datang c Siswa mampu dan mau menjawah pertanyaan guru dengan baik d Siswa aktif di dalam kelas dan memberikan tanggakan kepada guru e Siswa yang tidak mengerti herani hertanya dalam kelas			Pada saat pembelajaran masih ada saja siswa yang terlambat masuk kedalam kelas. Dan siswa terlihat tidak menyiapkan buru sebelum guru memasuki kelas. Siswa cenderung mendengarkan guru tanpa berani pertanyaan. memberikan Siswa cenderung lebih berani bersuara saat ditanya saja.
7	Siswa dapat memahami materi dengan baik: a Siswa menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran b Siswa fokus mendengarkan guru dengan baik c Siswa tidak mengganggu atau membuat keribukan			Siswa dapat memahami materi dengan baik dibuktikan dengan Keanu RI menjawab pertanyaan dari guru. Siswa terbilang cukup tertib dan tidak menimbulkan kegaduhan di dalam kelas.

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

	di kelas d Siswa dapat memahami materi dengan baik e Siswa dalam mengaplikasikan materi dan menjawab soal			
8	Memberikan tindak lanjut setelah melewati proses pembelajaran dan hasil belajar siswa : a Guru memberikan nilai kepada tugas atau pekerjaan siswa b Guru memberikan tambahan bagi siswa yang membutuhkan c Guru melayani siswa. susulan atau menambal pekerjaan dan tugas yang kurang diluar jam pembelajaran			Guru memberikan tindak lanjut setelah melewati proses pembelajaran di kelas. Guru juga membrikan kesempatan bagi siswanya untuk melengkapi nilai yang kosong.
9	Arsip data dan dokumen siswa serta modul ajar dan alur tujuan pembelajaran: a Guru memiliki dan membuat modul ajar serta alur tujuan pembelajaran b Pembelajaran dilakukan guru sesuai dengan modul pengajaran yang telah dibuat c Guru beradaptasi ketika ada kondisi tertentu agar			Guru memiliki data dan dokumen lengkap mulai dari lembar penilaian serta modul ajar dan alur tujuan pembelajaran disetiap bab maupun semesternya. Hanya saja nilai pada dokumen guru masih ada yang kosong dan belum dilengkapi oleh siswa yang bersangkutan,

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

	pembelajaran tetap berjalan dengan baik. d Data nilai siswa lengkap dan terisi penuh			

Kesimpulan hasil observasi

Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas berjalan dengan baik. Guru sangat mumpuni dalam penyampaian bahasa Arab kepada siswa, Guru juga memberikan layanan dan tindak lanjut kepada siswa yang perlu pelayanan khusus seperti susulan setoran dan tambahan nilai. Hanya saja güri cenderung menggunakan metode pembelajaran yang sama setiap memasuki kelas. Guru juga tidak menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dan tidak melaksanakan kegiatan ice breaking/game.

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

MODUL AJAR BAB 4 الحج والعمرة

A. INFORMASI UMUM

Nama Madrasah	:	**MAN 1 Banyuwangi**
Nama Penyusun	:	**Meireza Aura Maulia**
Mata Pelajaran	:	**Bahasa Arab**
Kelas / Fase Semester	:	**XI / E / 2**
Elemen	:	**Membaca**
Alokasi waktu	:	**2 JP (90 Menit)**

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir fase E, peserta didik memiliki kemampuan mengevaluasi informasi, membangun interaksi, serta merefleksi beberapa paragraf dalam berbagai jenis teks visual atau teks multimoda secara interaktif sebagai sarana mempelajari agama dari sumber autentiknya dalam konteks sosial, serta juga mampu menghubungkan, memaparkan kalimat dan membuat urutan yang terhubung secara logis ke dalam paragraf pada wacana terbatas dari berbagai teks secara tulis dan lisan untuk penguatan karakter.

Capaian pembelajaran Bahasa Arab ini berlaku juga untuk Madrasah Aliyah Program Keagamaan. Adapun capaian pembelajaran sebagai berikut:

Elemen	Capaian Pembelajaran
Membaca - Memirsa	Peserta didik mampu memahami dan merefleksi beberapa paragraf dalam teks visual atau teks multimoda secara interaktif sebagai sarana mempelajari agama dari sumber autentiknya tentang haji dan umroh dengan menggunakan susunan gramatikal: تصريف الفعل الماضي اللغوي untuk memahami informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global.
- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang ingin dicapai adalah *taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*.

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

C. SARANA DAN PRASARANA

Media : Papan tulis, spidol board marker, kertas, buku tulis

Sumber Belajar : LKPD, Buku diterbitkan oleh Direktorat KSKK MadrasahDirektorat Jendral Pendidikan Islam KEMENTERIAN AGAMA

REPUBLIKINDONESIA 2020 dan Permainan monopoli yang dikembangkan oleh peneliti

D. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Cooperative Learning, Ceramah, Tanya Jawab,Games Based Learning

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menerjemahkan teks naratif yang berkaitan dengan الحج والعمرة dan تصريف الفعل الماضي اللغوي
- Memahami kandungan dari teks naratif yang berkaitan dengan الحج والعمرة dan تصريف الفعل الماضي اللغوي
- Menjawab pertanyaan sesuai dengan teks bacaan bahasa arab yang berkaitan dengan الحج والعمرة dan تصريف الفعل الماضي اللغوي

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan mempelajari maharah qiro`ah dalam pembelajaran bahasa Arab dengan tema الحج والعمرة siswa tidak hanya memahami kosakata dan struktur kalimat yang terdapat di dalam teks, akan tetapi siswa juga dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks bahasa arab.

C. ASESMEN / PENILAIAN

Individu ; Tulis. Kelompok ; Lisan.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru Mengingatkan Kembali Materi yang telah di ajarkan
- Guru memberikan gambaran secara umum terkait materi yang akan dipelajari

KEGIATAN INTI

- Guru membacakan dan menjelaskan teks bahasa arab terkait tema الحج والعمرة dan تصريف الفعل الماضي اللغوي

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

- Guru memberi waktu kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi dari teks yang belum dipahami
- Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok
- Peserta didik bergabung dengan kelompok masing-masing
- Guru memberi waktu kepada peserta didik untuk membaca ulang teks bahasa arab
- Guru menjelaskan cara bermain permainan monopoli
- Peserta didik bermain monopoli
- Guru memberi umpan balik dan penguatan nilai terhadap masing-masing hasil kerjanya.

KEGIATAN PENUTUP

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

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

Mengetahui ,
Banyuwangi , 24 Februari 2025

Guru Bidang Studi	Peneliti / Pengembang Media
Musifah Risdiana, S.Pd	Meireza AuraMaulia
NIP : 197912012005012002	NIM : 212101020019

Kisi – Kisi Soal Pretest dan Postest

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Siswi dapat Menjawab pertanyaan sesuai dengan teks bacaan bahasa arab yang berkaitan dengan materi haji dan umroh	Pilihan Ganda	1 - 5
2	Memahami kandungan dari teks naratif yang berkaitan dengan materi haji dan umroh	Isian (Pertanyaan benar dan salah)	6 - 10
3	Siswi dapat menghubungkan antara kalimat dengan kosa kata bahasa Arab yang tepat berkaitan dengan materi haji dan umroh	Mencocokkan	11 - 15
4	Menerjemahkan teks naratif yang berkaitan dengan materi haji dan umroh	Isian	16

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

الاختبار القبلي

المادة : اللغة العربية (الحج و العمرة)

Identitas Siswa / Siswi	Nilai
Nama : No. Absen : Kelas :	

اقْرَأْ النَّصَّ التَّالِيَ لِلْإِجَابَةِ عَنْ الْأَسْئِلَةِ

الحج هو الرُّكْنُ الخامِسُ من أركانِ الإسلامِ. قالَ اللّهُ تعالى في القرآنِ الكريمِ: "وَأَتِمُّوا الْحَجَّ وَالْعُمْرَةَ لِلَّهِ" (البقرةُ:١٩٦) ، مِمَّا يَدُلُّ على أَهميَّةِ هذهِ العبادةِ العظيمَةِ. يَبدأُ الحج بِالْإِحْرَامِ من الميقَاتِ، ثمّ الطواف حَوْلَ الْكعبةِ سَبْعَةَ أَشْوَاطٍ، والسعي بين الصفا والمروَةِ. بَعْدَ ذلك، يقف بعرفة ، ثم يَبِيتُونَ في مُزدلفَة، وَيَجْمَعُونَ الْحَصَى لِرَمْيِ الجمرات في منى. ثم يحْلِقُونَ أو يُقَصِّرُونَ شَعْرَهُمْ. وَأَخِيرًا، طواف الإِفَاضَةِ لإتمام الحج.

أما العمرة، فهي سنة مؤكدة يستطيع المسلم أداؤها في أي وقت من السنة. تبدأ العمرة بالإحرام من الميقات، ثم الطواف حول الكعبة ، ثم السعي بين الصفا والمروة، وأخيرًا الحلق أو التقصير. العمرةُ عبادةٌ عظيمةٌ تُقَرِّبُ الْعَبْدَ من رَبِّهِ، وَتَمْحُو الذُّنُوبَ، كَمَا جَاءَ في حديثِ النَبِيِّ □: "الْعُمْرَةُ إِلَى الْعُمْرَةِ كَفَّارَةٌ لِمَا بَيْنَهُمَا" (رواه البخاري ومسلم)

أ. اخْتَارِي الْإِجَابَةَ الصَّحِيحَةَ !

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

١. **ما هو الرُّكْنُ الْخامِسُ مِن أَرْكَانِ الْإِسلَامِ ؟**

أ) الصلاة
ب) الزكاة
ج) الحج
د) الصيام
ه) العمرة

٢. **أَينَ يَقِفُ الحُجَّاجُ يومَ عَرفةَ ؟**

أ) في مزدلفة
ب) في منى
ج) في المدينة المنورة
د) في عرفات
ه) في الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ

٣. **كمْ عَدَدَ أَشْوَاطِ الطواف حَولَ الكَعبَةِ في الحجِّ والعُمْرَةِ ؟**

أ) خمسة أشواط
ب) ستة أشواط
ج) سبعة أشواط
د) ثمانية أشواط
ه) عشرة أشواط

٤. **ما هُوَ الْحَدِيثُ الَّذِي يَدُلُّ عَلَى فَضْلِ الْعُمْرَةِ ؟**

أ) "الحج المبرور ليس له جزاء إلا الجنة"
ب) " العمرة إلى العمرة كفارة لما بينهما"
ج) "من صام رمضان إيمانًا واحتسابًا غفر له ما تقدم من ذنبه"
د) "لا يؤمن أحدكم حتى يحب لأخيه ما يحب لنفسه"
ه) "وَأَتِمُّوا الْحَجَّ وَالْعُمْرَةَ لِلَّهِ"

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

٥. **ماذا يَفْعَلُ الحاج بعد المبيتِ في مزدَلِفَةَ ؟**

أ) الطواف حول الكعبة
ب) رمي الجمرات في منى
ج) لسعي بين الصفا والمروة
د) الوقوف في عرفة
ه) **المبيت في مزدلفة**

ب. إِقْرَأْ الْعِبَارَاتِ الْأَتِيَةَ، وَاكْتُبْ (صَحِيحٌ) إِنْ كَانَتْ الْعِبَارَةُ صَحِيحَةً، وَكُتُبْ (خَطَأٌ) إِنْ كَانَتْ الْعِبَارَةُ خَاطِعَةً.!

٦. **العمرة** هو الرُكْنُ الخامِسُ من أركانِ الإسلامِ ( )

٧. رَميُ الْجَمَرَاتِ يَتِمُّ دَاخِلَ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ ( )

٨. الطواف حَوْلَ الْكعبةِ سَبْعَةَ أَشْوَاطٍ ( )

٩. السعي بين الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ إلى الْمَسْجِدِ الأقصى ( )

١٠. الحج بِالْإِحْرَامِ من المِيقَاتِ ( )

ج. صِل الْمُصْطَلَحَاتِ التَّالِيَةِ بِمَعَانِيهَا الصَّحِيحَةِ!

رقم	المصطلح	المعنى
١	• الإحرام	• المشي بين الصفا والمروة
١	• السعي	• حلق الشعر بعد الحج والعمرة
٢	• الطواف	• ارتداء لباس خاص للحج والعمرة
١	• التحلل	• حول الكعبة سبع مرات
٣	• منى	• مكان رمي الجمرات
١		
٤		
١		
٥		

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

د. تَرْجِمُ النَّصِّ السَّابِقِ!

.....

.....

.....

.....

.....

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

الاختبار البعدي

المادة : اللغة العربية (الحج و العمرة)

Identitas Siswa / Siswi	Nilai
Nama : **No.Absen:** **Kelas :**	

اقْرَأْ النَّصَّ التَّالِيَ لِلْإِجَابَةِ عَنْ الْأَسْئِلَةِ

اسْتَعَدَّ خَالِدٌ لِأَوَّلِ مرة فِي حَيَاتِهِ لِأَدَاءِ الحج. بَعْدَ أن لَبِسَ الإحرام من الْمِيقَاتِ، سَافَرَ إلى مكة مع وَالِدِهِ. وعِنْدَ وُصُولِهِ، بَدَأَ بالطواف حَوْلَ الكعبة ثم سعى بين الصفا والمروة. و وفِي الْيَوْمِ التَّاسِعِ من ذي الحجة ذَهَبَ مع الْحُجَّاجِ إلى عرفات ثم وقف بِهَا لِلدُّعَاءِ. وَبَعْدَ غُرُوبِ الشَّمْسِ، انْتَقَلَ إلى مزدلفة لِجَمْعِ الْحَصَى. وفِي اليوم التَّالِي، رَمَى جمرة الْعَقَبَةِ، ثم حلق رَأْسَهُ وَأَكْمَل الْمَنَاسِكَ الْأُخْرَى. فِي نِهَايَةِ مَنَاسِكِ الحج ، كَانَ خالد مَسْرُورًا لِأَنَّهُ أَكْمَلَ الرُّكْنَ الخامس من أركان الإسلام. وَقَبْلَ تَرْكِ مَكَّةَ أَدَّى طواف الْوَدَاعِ كَمَا فَعَلَ النبي □ . ثم عَادَ إِلَى مَنْزِلِهِ لِيَحْكِيَ أَصْدِقَاءَهُ عن تَجْرِبَتِهِ الرَّائِعَةِ فِي الْأَرْضِ الْمُقَدَّسَةِ.

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

أ. **اخْتَارِي الْإِجَابَةَ الصَّحِيحَةَ !**

١. متَى ذَهَبَ خالدٌ إلى عَرَفَاتٍ ؟

أ) فِي الْيَوْمِ السَّابِعِ من ذي الحجة
ب) فِي الْيَوْمِ الثَّامِنِ من ذي الحجة
ج) فِي الْيَوْمِ التَّاسِعِ من ذي الحجة
د) فِي الْيَوْمِ الْعَاشِرِ من ذي الحجة
ه) فِي الْيَوْمِ الْخَامِس من ذي الحجة

٢. ماذا فعلَ خَالِدٌ بَعْدَ وُصُولِهِ إلى مكّةَ ؟

أ) ذَهبَ إلى عَرفَاتٍ مُبَاشرَةً
ب) بَدَأَ بالطّوافِ حَولَ الْكَعبةِ
ج) رَمَى الْجَمَرَاتِ أَوَّلًا
د) حلق شَعْرَهُ قَبْلَ الطَّوَافِ
ه) إلى مزدلفة لحول الْكَعبةِ

٣. لِمَاذَا جَمعَ خَالِدٌ الْحَصَى فِي مُزْدَلِفَةَ ؟

أ) لِرَمي الجمراتِ فِي مِنَى
ب) لِرَمْيِهَا في عَرَفَاتٍ
ج) لِاسْتِخْدَامِهَا فِي الطَّوَافِ
د) لِتَوْزِيعِهَا عَلَى الْفُقَرَاءِ
ه) لحول الْكَعبةِ

٤. مَاذَا فَعَلَ خَالِدٌ بَعْدَ عَوْدَتِه إِلَى مَنْزِلِ ؟

أ) ذهب إلى الْحَجِّ مَرَّةً أُخْرَى
ب) يحكِي مَعَ أَصْدِقَائِهِ عَنْ تَجْرِبَتِهِ
ج) أَدَّى صلاة الجُمعةِ فِي مَكَّةَ
د) ذهَب إلى المَدِينَةِ الْمُنَوَّرَةِ
ه) يأكل فى المَنْزِل أسرته

٥. كَيْفَ كَانَ شُعُورُ خالدٍ بَعْدَ إِتْمَامِ الْحَجِّ ؟

أ) الحزنُ
ب) الفرح
ج) القلق
د) الغَضبُ
ه) الخائف

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

ب. إِقْرَأْ الْعِبَارَاتِ الْأَتِيَةَ، وَاكْتُبْ (صَحِيحٌ) إِنْ كَانَتْ الْعِبَارَةُ صَحِيحَةً، وَكُتُبْ (خَطَأٌ) إِنْ كَانَتْ الْعِبَارَةُ خَاطِعَةً.!

٦. بَدَأَ خَالِدٌ بِالْحَجِّ دُونَ لِبَاسِ الْإِحْرَامِ ( )

٧. يَجْمَعُون الْحُجَّاجِ الْحَصَى في مزدَلِفَةَ لِرَمْيِ الْجَمَرَاتِ ( )

٨. بَعْدَ رَمْيِ الْجَمَرَاتِ ثم الْوُقُوفُ بِعَرَفَة ( )

٩. طَوَافُ الْوَدَاعِ فَرْض على كُلِّ الْحُجَّاجِ قبل تَرْكِ مَكَّةَ ( )

١٠. كَانَ خالد مَحْزونًا لِأَنَّهُ أَكْمَلَ الرُّكْنَ الخامس ( )

ج. أَكْمِلْ الْجُمَل التَّالِيَة بِالْكَلِمَةِ الْمُنَاسِبَةِ!

١١. الْحجاجُ يَلْبَسُ مَلَابِسَ ..... قَبلَ دُخُولِ مكّة المكرَّمَةِ.

١٢. يَقِفُ الْحُجَّاجُ بِعَرَفَةَ لِ..... فِي الْيَوْمِ التَّاسِعِ مِنْ ذِي الْحِجَّةِ.

١٣. عَدَدُ أَشْوَاطِ الطَّوَافِ حَوْلَ الْكَعْبَةِ.....

١٤. يُسَمَّى طَوافُ .....بِالطّوافِ الْأَخيرِ الَّذي يُؤدِّيهِ الحجّاجُ قَبْلَ ترك مَكّةَ المُكَرّمَةِ.

١٥. بَعْدَ الطَّوَافِ حَولَ الكَعبةِ، سَعَى خَالِدٌ بَيْنَ .....و .....

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

٥. تَرْجِم النَّصِّ السَّابِقِ!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

التوثيق

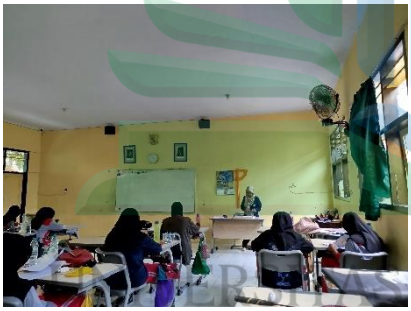
مقابلة مع معلم اللغة العربية

أنشطة اختبار قبلي في الفصل الضابطة

أنشطة اختبار قبلي الفصل التجريبية

عملية تعليم في الفصل الضابطة

عملية تعليم في الفصل التجريبية باللعبة الإحتكار



أنشطة اختبار بعدي في الفصل الضابطة

أنشطة اختبار بعدي الفصل التجريبية

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

السيرة الذاتية

الاسم : ميرزا أورا مأوليا

الرقم الجامعي : ٢٠٢١٠١٠٢٠٠١٦

مكان وتاريخ الميلاد : بانجوانجي ، ٥ مايو ٢٠٠٣

الشعبة : تعليم اللغة العربية

القسم : التربية الإسلامية واللغاوية

الكلية : التربية والعلوم التدريسية

مؤسسة : جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكة مية جمبر

العنوان : شارع كمبروع ، باكوغان ، كلاكا ، بانجوانجي

بريد إلكتروني : aurameireza@gmail.com

السيرة الدراسية :

- المدرسة الإبتدائية الحكومة ١ موجوفاثوغ بانجوانجي (٢٠٠٩ – ٢٠١٥)
- المدرسة المتوسطة الإسلامية الأميرية (٢٠١٨ – ٢٠١٥)
- المدرسة الثانوية الحكومة إبراهيم (٢٠٢١ – ٢٠١٨)
- جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر (٢٠٢١ – ٢٠٢٥)

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