Arabia
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
E-ISSN: 2502-2482
P-ISSN: 2085-644X
DOI : 10.21043/arabia.v17i1.32438
https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Arabia/index

# The Influence of Using Monopoly Game Media on Vocabulary Mastery

# تأثير استخدام وسيلة اللعبة الاحتكارية *(The Monopoly Game)* على إتقان المفردات

**Tri Mutya**

UIN Imam Bonjol Padang, Padang, Indonesia
Trimutya868@gmail.com

***Abstract***

*Vocabulary Mastery is to convey the meaning used in Arabic and express something that crosses the mind that he wants to convey. For that vocabulary is very important to be mastered by everyone, this ability is not limited to supporting effective oral communication, but is a means of expressing ideas, opinions and understanding in the context of everyday life and academics. This study aims to determine the effectiveness of using Monopoly media in learning Arabic, especially in improving students' vocabulary mastery. In fact, many beginner students, especially in class VIII MTsN 5 Muaro Jambi, still face difficulties in learning vocabulary mastery. This is caused by the delivery of non-communicative material, the use of ineffective learning methods and media, and the lack of continuous practice. Monopoly media in this study was developed with innovation in the form of presentation using a game board and several other game devices, namely picture cards of vocabulary, pawns, and dice. Presentation of material in this way makes it easier for teachers to deliver vocabulary learning that attracts students' attention. The research method used in this study is quantitative with an experimental type. Data collection methods include observation, testing, and documentation. Data analysis methods include normality test, homogeneity test, and hypothesis testing, especially t-test. Based on the results of the hypothesis test using the t-test, with a value of 13.604 at a 2-tailed sig value of 0.000 and less than 0.05. The conclusion is that there is an influence of the use of monopoly media on the vocabulary mastery of class VIII students at MTsN 5 Muaro Jambi.*

**Keywords**:*Learning Media, The Monopoly Game, Vocabulary*

**ملخص**

إتقان المفردات هو نقل المعنى المستخدم في اللغة العربية والتعبير عن شيء يخطر ببال الشخص ويريد نقله. لهذا السبب، يُعدّ إتقان المفردات أمرًا بالغ الأهمية للجميع. لا تقتصر هذه القدرة على دعم التواصل الشفهي الفعّال، بل هي وسيلة للتعبير عن الأفكار والآراء والفهم في سياق الحياة اليومية والدراسات الأكاديمية. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة مدى فعالية استخدام وسائل الاحتكار يك في تعلم اللغة العربية وخاصة في تحسين إتقان المفردات لدى الطلبة. في الواقع، لا يزال العديد من الطلاب المبتدئين، وخاصة في الصف الثامن المدرسة الثانية الحكومية ٥ موارو جامبي، يواجهون صعوبات في تعلم إتقان المفردات. ويحدث هذا بسبب تقديم مواد غير تواصلية، واستخدام أساليب ووسائل تعليمية غير فعالة، ونقص الممارسة المستمرة. تم تطوير وسائط الاحتكارية في هذه الدراسة مع الابتكار في شكل عرض باستخدام لوحة ألعاب والعديد من أدوات اللعبة الأخرى، وهي بطاقات صور للمفردات والبيادق والنرد. إن عرض المواد بهذه الطريقة يسهل على المعلمين تقديم تعلم المفردات الذي يجذب انتباه الطلاب. طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة كمية من النوع التجريبي. تشمل طرق جمع البيانات الملاحظة والاختبار والتوثيق. تشمل طرق تحليل البيانات اختبارات التوزيع الطبيعي . وبناءً على نتائج tواختبارات التجانس واختبار الفرضيات، وخاصة اختبارات ثنائية الذيل sig، بقيمة ١٣،٦٠٤ عند قيمة tاختبار الفرضية باستخدام اختبار ٠،٠٠٠ وأقل من ٠،٠٠٥، فإن الاستنتاج هو أن هناك تأثيرًا لاستخدام وسائل الاحتكار على إتقان المفردات لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانية الحكومية ٥ موارو جامبي.

**الكلمات الرئيسية**: الوسائل التعليمية، اللعبة الاحتكارية *(The Monopoly Game)*، المفردات.

**Abstrak**

Penguasaan Kosakata adalah untuk menyampaikan makna yang digunakan dalam Bahasa arab dan mengungkapkan sesuatu yang terlintas dalam pikiran yang ingin disampaikannya. Untuk itu kosakata sangat penting dikuasai bagi setiap orang, kemampuan ini tidak terbatas pada mendukung komunikasi lisan secara efektif, tapi merupakan sarana dalam mengungkapkan ide, pendapat dan pemahaman dalam konteks kehidupan sehari hari dan akademik. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan efektivitas penggunaan media Monopoly dalam pembelajaran

Bahasa arab, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Faktanya, banyak siswa tingkat pemula, terutama di kelas VIII MTsN 5 Muaro Jambi, masih menghadapi kesulitan dalam belajar penguasaan kosa kata. Hal ini disebabkan oleh penyampaian materi yang tidak komunikatif, penggunaan metode dan media pembelajaran yang tidak efektif, serta kurangnya latihan secara berkelanjutan. Media monopoly dalam penelitian ini dikembangkan dengan inovasi berupa penyajian menggunakan papan permainan dan beberapa perangkat permainan lainnya, yaitu kartu bergambar mufradat, bidak, dan dadu. Penyajian materi melalui cara ini mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran mufradat yang menarik perhatian siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen. Metode pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Metode analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis, khususnya uji-t. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t, dengan nilai sebesar 13,604 pada nilai sig 2-tailed yautu 0,000 dan lebih kecil dari 0,05. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh penggunaan media monopoly terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VIII di MTsN 5 Muaro Jambi.
**Kata kunci**: Media Pembelajaran, Permainan Monopoly, Kosa Kata

**أ. مقدمة**

وسائل التعليم هي مختلف الأدوات التي يستخدمها المعلم في العملية التعليمية. أما دنت فقد عرفها بأنها الوسائل البصرية الحسية تستخدم في حجرات الدراسة في المواقف التعليمية، بهدف توضيح معاني الكلمات المنطوقة والمكتوبة. حيث يعرف حمدان الوسائل التعليمية بأنها كافة الوسائل التي يمكن الاستفادة منها تحقيق الأهداف التربوية المنشودة من عملية التعلم، سواء أكانت هذه الوسائل تكنولوجية-كالأفلام أو بسيطة كالسبورة والرسوم التوضيحية أو بيئية كالآثار والمواقع الطبيعية .( محمد الطيطي وأخرين ٢٠٠٨)

أحدث التقدم التكنولوجي في مجال المعلومات والاتصالات تأثيرا كبيرا في التعليم. بدأت وسائل التعليم المختلفة تُستخدم لمساعدة عملية التعليم والتعلم، ومن بينها الوسائل القائمة على الألعاب. توفر هذه الوسائل التعليمية نهجا أكثر تفاعلية ومتعة، مما يزيد من مشاركة التلاميذ الفعالة في عملية التعلم.(Laily Nurmalia 2022) في سياق تعلم اللغة العربية، يعتبر استخدام اللعبة القائمة على الألعاب وسيلة فعالة لتحسين النتائج تعليم طلاب.

هذا البحث تستخدم الباحثة اللعبة الاحتكارية لترقية كفاءة المفردات اللعبة الاحتكارية هي لعبة المشهور التي تملك أهداف لتسلّط على كل الخانة فيها. لكن يختلف استخدام الاحتكارية كوسيلة باللعبة الأصلية. في هذه لوحة الاحتكارية هناك جميع المربع المصور وفيها الأسئلة تشابة طريقة استخدامها باللعبة الأصلية. يجب على اللاعبين رمي النرد ويحرك البيذق إلى المربع المناسبة على رقم النرد، ثم تجيب الطلاب الأسئلة في ذلك المربع. الفائزة. أما اللعبة الاحتكارية في تعليم المفردات يُصمم ويُصنع الباحثة نفسها لترقية كفاءة و الترجو التلاميذ لها الرغبة والحماسة في تعليم المفردات.(Mustofa 2014)

خطوات في اللعبة الاحتكارية أولاً: سيتم الطلاب إلى عدة مجموعات، كل مجموعات تتكون من ٤-٥ طلاب. الثاني: يبدأ الطلاب اللعبة برمي النرد أولاً، ثم إذا توقف الطالب عند صندوق المفردات ثم يقوم الطلاب بالإجابة على عدد صور المفردات المدرجة في صندوق اللعبة باللغتين العربية والإندونيسية. الثالث:إذا توقف الطالب عند الصندوق المكافأة ثم سيطلب من الطلاب يصنع جملة قصير حول فهم المفردات وهو مذكور على البطاقة المكافأة. بهدف معرفة إلى أي مدى فهم الطلاب لإتقان المفردات الرابع:إذا توقف الطالب عند صندوق السجن ثم سيحصل الطلاب على عقاب من الاتفاق بين المعلمين والطلاب معًا. الخامس:وكل طالب يلعب إذا كنت تستطيع الإجابة على الأسئلة بشكل صحيح ودقيق ثم سوف تحصل على نجمة، والعكس صحيح إذا لم يتمكن الطلاب من الإجابة فلن يحصلوا على أي شيء. السادس:لذلك جولة حاسمة اللعبة الاحتكارية كما يتضح من عدد الطلاب يجتمع نجم التي أعطاها المعلم لإنجازات الطلاب الذين يستطيعون الإجابة على المفردات بشكل صحيح ودقيق، بعد ذلك الطلاب يمكن شراء العقارات على لوحة اللعبة مع عدد محدد من النجوم. السابع:وبعد ذلك سيحصل الطلاب الفائزون على جوائز من المعلم، بالنسبة للطلاب الذين يخسرون سوف يحصلون على عقاب من الاتفاق بين الطلاب والمعلمين معًا. لكن في وقت لاحق سيحصل الجميع على التقدير والتحفيز من المعلم حتى يكون الأمر أفضل في المستقبل.

بناء على مقابلة الباحثة مع معلمة اللغة العربية في صف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي في مادة اللغة العربية تم الحصول على أن نتائج تعلم التلاميذ في الصف السابع لا تزال منخفضة. وقد ثبت ذلك من خلال أوراق نتائج الاختبار إتقان المفردات التي أظهرت نتائج غير مرضية بمتوسط بلغ ضعيف وهذا يدل على أن غالبية التلاميذ لديهم ضعف في إتقان

المفردات والمهارات اللغوية العربية. ثانيا، بناء على ملاحظة المعلم، لا يزال التلاميذ يواجهون صعوبة في قراءة النصوص العربية بسبب قلة المفردات التي يتقنونها. لذلك هناك حاجة إلى وسائل تقييم فعالة لتحسين نتائج التعلم في إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية.

بناء على الملاحظة والمقابلة الأولية في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي ١٣ أبريل ٢٠٢٤ مع معلم اللغة العربية السيد صوصنوا وجدت أنه في عملية تعليم اللغة العربية لم يستخدم المعلم وسيلة التعليم. يقوم المعلم بشرح المادة حسب ما ورد في الكتاب دون مرافقتها بوسيلة في تعلم اللغة العربية خاصة في المفردات بناء على البيان أعلاه في عملية تعليم اللغة العربية في الفصل السابع هيمنة المعلم والطلبة الملاحظة التي تقدمها المعلمة و الطلبة يستمعونا، ويكتبونا ما تشرح المعلمة ويتدربوا على الأسئلة في الكتاب. كان مدرس اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية موارو جامبي مدرس واحد الذي يعلم في فصل ٧-٩ بسبب ذلك يوجد الصعبة في تعلم. ولذلك، عملية تعليم مملة وغير مثيرة للاهتمام، ويصبح الطلبة قلة حماسة وغير يستعدوا للتعلم اللغة العربية طلبة يحتاجون وسيلة التعليم عملية إتقان مفردات.

الجديد في هذه الدراسة مقارنةً بالدراسات السابقة هو استخدام وسائط تعليمية من نوع لعبة الاحتكارية لتحسين فهم الطلاب للمفردات من خلال وسائط لعبة الاحتكارية، حيث يجعل استخدام وسائط التعلم الاحتكارية عملية التعلم أكثر نشاطًا وإثارة للاهتمام، حيث يمكن للطلاب تخمين صورة المفردات مباشرةً أثناء اللعب مع الأصدقاء، مما يسمح للطلاب بتذكرها وفهمها بسرعة وتشجيعهم على التفاعل وفهم الموضوع. كما توفر هذه الطريقة نهجًا تعليميًا مرنًا وسهل الفهم وممتعًا وشيقًا، مما يزيد من دافعية الطلاب واهتمامهم بتعلم اللغة العربية. لذلك، يكمن الجديد في هذه الدراسة في تطبيق وسائط التعلم من نوع لعبة المونوبولي التي تسمح بإنشاء تجارب تعليمية مبتكرة وتفاعلية، وتساهم في تحفيز الطلاب ليكونوا أكثر نشاطًا واهتمامًا بتعلم اللغة العربية، وخاصة في إتقان المفردات.

تختلف الأبحاث السابقة التي تستخدم وسائل تعلم لعبة المونوبولي عن الأبحاث السابقة وهي نوع التصميم المستخدم، يبدو مملًا وغير مثير للاهتمام، في هذه الدراسة تم تقديم ابتكار جديد من خلال تقديم لعبة المونوبولي باستخدام تصميم جذاب وعالي الجودة وصور وأدوات لعب مناسبة تجعل الطلاب يشعرون بالإثارة للعب بالوسائط، تساعد هذه الوسيلة على تركيز انتباه الطلاب، وتزيد من فهمهم ومشاركتهم في إتقان المفردات، يشجع استخدام هذه الطريقة الطلاب

على المشاركة في المناقشات الجماعية حول إتقان المفردات ويحسن قدرتهم على التعبير عن أنفسهم لفظيًا ونشطًا والتفاعل مع الموضوعات المقدمة بشكل أكثر فعالية.

في مثل هذه الحالة من المهم جدا البحث عن حلول فعالة لمعالجة المشكلة من أجل تحسين إتقان المفردات الهدف هو أن يتمكن التلاميذ من تحقيق نتائج التعلم المرجوة وأن يكونوا قادرين على إتقان المفردات بشكل جيد، وذلك من خلال تقديم وسائل كأداة التعلم لقياس مدى قدرة التلاميذ على إتقان المفردات التي سيتم اختبارها لاحقا في النصوص باستخدام اللعبة الاحتكارية على إتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي.

فلذلك تستخدم الباحثة اللعبة الاحتكارية لترقية كفاءة المفردات لتلاميذ لترجو الطلاب لها الرغبة والحماسة في تعليم المفردات خاصة وأن تسطيع أن ترقي مهارات اللغوية من خلال كثرة المفردات تملكها الطلاب، بناء على تلك البيانات تريد الباحثة أن تأثر استخدام اللعبة الاحتكارية على إتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامي.

**ب. منهجية البحث**

**١. المفردات**

مفهوم المفردات، المفردات واحدها اللفظية أو الكلمة التي تتكون من حرفين فأكثر وتدل على معنى, سواء أكات فعلا أو أسما أو أدات.( ناصر عبد الغالى، ١٩٩١). يُطلق على المفردات أو اللغة العربية "المفردات"، والمفردات باللغة الإنجليزية هي vocabulary من الكلمات أو كنوز الكلمات المعروفة من قبل شخص ما أو غيره من الأشخاص الذين يشكلون جزءا من لغة معينة. (Effendy 2005)

وقال رشدي أحمد طعيمة إن المفردات عنصر من عناصر اللغة الهامة بحيث يتضمن عليها المعاني واستخدام في اللغة من المتكلم نفسه أو من الكاتب، والشخص تزدادله مهاراته في اللغة إذا ازدادت مفرداته. ومع أهمية موقعها في كل من مهارات اللغة الأربع ( استماع / كلام / قراءة / كتابة) إلا أن هذا الموقع يتفاوت من مهارة إلى أخرى أن للمفردات أهمية خاصة تفرض لها موقعا خاص في برامج تعليم اللغات.( أحمد رشدي طعيمة ١٩٨٥)

أهداف تعليم المفردات، قال محمود علي الخولي إن مكونات معرفة المفردات هي: الاول : أن يفهم المتعلم معنى الكلمات إذا سمعها أو قرأها. الثاني: و أن يستطيع المتعلم أن ينطق هذه الكلمات نطقا صحيحا إذا أراد إستخدامها أثناء الكلام. الثالث: و أن يستطيع المتعلم أن يكتب الكلمات كتابة صحيحة. الرابع: و أن يستطيع إستخدام هذه الكلمات إستخداما سليما ضمن سياق لغوي أثناء الكلام أو الكتابة. االخامس: و أن يستطيع قراءة هذه الكلمات إذا رآها مكتوبة منفردة أو في سياق لغوى. السادس: و أن يفعل كل ذلك بسرعة عادية دون تردد أو تلعيم.( محمد علي الخويلي، ١٩٨٢)

يتم تقديم تعلم المفردات دون مراعاة ما إذا كان المتعلم قادرًا على إتقانها واستخدامها أم لا. عمومًا، تكون عملية التعلم هي أن يقدم المعلم مفردات متنوعة مع ترجمتها باستخدام نموذج المعنى أو الموضوع للمتعلمين. بعد انتهاء التعلم، لا يوجد من المعلم أي متابعة لاستخدام تلك المفردات. ويحدث ذلك بشكل متكرر في كل مرة يتم فيها تعلم اللغة العربية (Aizzatul Laili 2021).

**٢. الوسائل التعليمية**

تعريف الوسائل التعليمية لوسائل يصدر من اللغة اللاتنية و هي (ميديوس) في معنى الحرفية هي الوسط، أما وسيلة في اللغة العربية هي موصل الرسالة من المرسل الى المقبل. (Azhar 2003) وقال بليك "blake" و حرلسين "haralsen" في تعريف الوسائل أنها وسيطة تستخدم لتوصيل الرسالة وهي سبيل أو أدات برسالة سائرة بين الموصل و المقبل.( Amra 2006) الوسائل التعليمية هي إحدى من العوامل التعليمية وقد عرفها كثير من خبراء التعليم منها: أن الوسائل التعليمية هي مانتدرج تحت مختلف الوسائط التي يستخدمها الأستاذ في الموقف التعليمي، بغرض إيصال المعارف والحقائق والأفكار والمعاني للطلبة. أنها كل العناصر في بيئة الطلبة التي تستطيع الحفر الطلبة عند التعليم، أنها كل الأشياء التي تستعمل لاتصال الرسالة والحفر الفكرة والشعر والاهتمام وإرادة الطلبة حتى يستطيع أن يشجع عملية التعليم قصدا وهدفا ومقيدا.(Miarso 2004) بناء على المفاهيم السابقة تخلص الكاتبة أن الوسائل

التعليمية هي كل الشيئ التي تستطيع أن تستعمل لاتصال الرسالة في المواد التعليمية إلى ذهن التلاميذ عند عملية التعليم.

و بناء على النقاط المذكورة أعلاه، وسيلة التعليمية مهمة جدا في عملية التعليم. وبصرف النظر عن استخدامها كنموذج أو صورة مصغرة لتقديم المواد، فإن وسيلة التعليمية تخلق نشطا وممتعا في الفصل الدراسة حتى الطلبة من المشاركة وتجربة المواد المقدمة من خلال وسيلة التعليمية. وسيلة الإعلام دورا مهما حتى لا تكون هناك اختلافات في التفسير بين المعلمة والطلبة في عملية التعليم.

أساس إختيار الوسائل التعليمية عدة أصول يجب مراعاتها عند اختيار وسيلة منها، الأول: الاستخدام وسيلة و توجه لتسهيل يتعلم الطلاب في محاولة فهم مادة الدرس. الثاني: الاستخدام وسيلة مع معلم يجب أن تكون مناسبة وموجهة لتحقيق أهداف التعلم. الثالث: الاستخدام وسيلة يجب أن تتطابق مع المواد تعلم. الرابع: الوسيلة التعليمية يجب مع اهتمام يحتاج و احتياجات الطلاب. الخامس: الوسيلة التي سيتم استخدام يجب انتبه إلى الفعالية و كفاءة. السادس: الوسيلة التي استخدام يجب حسب القدرة التعلم في تشغيله.(Wina Sanjaya 2012)

يمكن استخدام وسائل التعليم كأداة مساعدة تسهم في تسهيل سير عملية التعلم والتعليم، من أجل تحقيق أهداف التعلم بشكل جيد. كل مادة دراسية لها مستوى من الصعوبة يختلف، هناك مواد دراسية لا تحتاج إلى أدوات مساعدة، ولكن هناك مواد دراسية تعتبر صعبة جدًا بحيث تحتاج إلى أدوات مساعدة، لأنها تمتلك مستوى مرتفع من الصعوبة يصعب على الطلاب معالجته وهضمه. كما سيشعر الطلاب أيضًا بالملل والإرهاق إذا لم يكن المعلم مركزًا على الموضوع ومشتتًا أثناء تقديم الشرح(Zaenal Arifin 2019).

**٣. اللعبة الاحتكارية (The Monopoly Game)**

تعريف وسيلة اللعبة الاحتكارية وسيلة اللعبة الاحتكارية بحسب مسناراواتي وسيلة تعليمية فعالة في عملية التعلم عن يسنع التعديلات الحديثة على مكونات المعدات اللعبة

الاحتكارية بالمواد المتاحة وتوفير المواد التعليمية التي سيتم تنفيذها وفقًا للمواد التي سيتم نقلها إلى الطلاب. بحسب ريفا في مسناراواتي الاحتكارية هي لعبة تهدف إلى تمكين الطلاب من معرفة أسماء دول العالم أو أسماء المدن في إندونيسيا، وفهم كيفية إدارة الأموال، وهي مفهوم الربح والخسارة، وكذلك تعليم مفهوم الصدق ومعرفة القواعد، وتكون قادرة على تنفيذها في اللعبة.(Masnarawati 2020).

بحسب فيتريواني وسيلة اللعبة الاحتكارية هي إحدى وسائل اللعبة التي يمكن أن تسبب أنشطة التعلم مثيرة للاهتمام و يساعد على خلق التعلم كن سعيدا وحيويا ومريحا لعبة الاحتكارية هي لعبة معروفة وتحظى بشعبية كبيرة لدى الجمهور. لعبة الاحتكارية هذه هي السيطرة على جميع قطع الأراضي الموجودة على اللوحة من خلال شراء وتأجير وتبادل العقارات في نظام اقتصادي مبسط. (Fitriyawani 2013)

خطوات في اللعبة الاحتكارية أولاً: سيتم الطلاب إلى عدة مجموعات، كل مجموعات تتكون من ٤-٥ طلاب. الثاني: يبدأ الطلاب اللعبة برمي النرد أولاً، ثم إذا توقف الطالب عند صندوق المفردات ثم يقوم الطلاب بالإجابة على عدد صور المفردات المدرجة في صندوق اللعبة باللغتين العربية والإندونيسية. الثالث:إذا توقف الطالب عند الصندوق المكافأة ثم سيطلب من الطلاب يصنع جملة قصير حول فهم المفردات وهو مذكور على البطاقة المكافأة. بهدف معرفة إلى أي مدى فهم الطلاب لإتقان المفردات الرابع:إذا توقف الطالب عند صندوق السجن ثم سيحصل الطلاب على عقاب من الاتفاق بين المعلمين والطلاب معًا. الخامس:وكل طالب يلعب إذا كنت تستطيع الإجابة على الأسئلة بشكل صحيح ودقيق ثم سوف تحصل على نجمة، والعكس صحيح إذا لم يتمكن الطلاب من الإجابة فلن يحصلوا على أي شيء. السادس:لذلك جولة حاسمة اللعبة الاحتكارية كما يتضح من عدد الطلاب يجتمع نجم التي أعطاها المعلم لإنجازات الطلاب الذين يستطيعون الإجابة على المفردات بشكل صحيح ودقيق، بعد ذلك الطلاب يمكن شراء العقارات على لوحة اللعبة مع عدد محدد من النجوم. السابع:وبعد ذلك سيحصل الطلاب الفائزون على جوائز من المعلم، بالنسبة للطلاب الذين يخسرون سوف

يحصلون على عقاب من الاتفاق بين الطلاب والمعلمين معًا. لكن في وقت لاحق سيحصل الجميع على التقدير والتحفيز من المعلم حتى يكون الأمر أفضل في المستقبل.

**٤. منهجية البحث**

هذا النوع من البحث هو البحث الكمي باستخدام الأساليب التجريبية. المدخل الكمية هي تعتمد على فلسفة الوضعية، وتستخدم لفحص مجموعات أو عينات معينة، وجمع البيانات باستخدام أدوات البحث، وتحليل البيانات الكمية أو الإحصائية، بهدف اختبار الفرضيات التي تم تحديدها مسبقا.(Sugiyono 2020) يستخدم الغرض من هذا النوع من البحث لفحص مجموعات سكانية أو عينات معينة، وجمع البيانات باستخدام أدوات البحث وتحليل البيانات الكمية، بهدف اختبار الفرضيات التي تم وضعها. (Sugiyono 2019) يستخدم هذا البحث نموذج Control Group Design باختبار القبلي والبعدي بنوع واحد من معاملة بدأ التعليم في هذا النموذج يعطى المجموعتين اختبار قبل القياس الحالة الأولية. ثم يعطى مجموعة التجربية معاملة (x) وفي مجموعة المقارنة (المراقبة) لم يعط معاملة. وبعد الانتهاء من معاملة، يعطي المجموعتين اختبار بعدى.(Suharsimi Arikunto 2010).

تم إجراء هذا البحث في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي، أما المجتمع في هذا البحث فهي الطلبة في الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي. والعينة تستخدم الباحثة هي الفصلان في الفصل السابع، وهما يتكون من الفصل التجريبي الفصل السابع (ب) والفصل الضابط الفصل السابع (ج). أدوات جمع البيانات التي تستخدام الباحثة في هذا البحث هي الاختبار، الملاحظة، المقابلة. تحليل البيانات في هذا البحث هو لاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)، الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)، ختبار الفرضيات (Uji Homogenitas).

١) إذا كانت Sig. (*Based On Mean*) >٠،٠٥ فبيانات $H_a$ مقبول

٢) إذا كانت Sig. (*Based On Mean*) <٠،٠٥ فبيانات $H_0$ مقبول.

**ج. نتائج البحث و مناقشاته**

**١. قدرة إتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي قبل استخدام وسيلة اللعبة الإحتكارية *( The Monopoly Game)***

نتيجة الاختبار القبلي في الفصل التجريبي بناء على الجدول السابق وجدت البادية على إتقان المفردات في الفصل التجريبي بمجموعة القيمة هي ١٦٢٢ بمعدل ٦٤،٨٨ فتقديرها ضعيف. والقيمة الأعلى ٧٧ والقيمة الأدنى ٦٠. ووجدت الباحثة من عدد ٢٥ الطلاب، هناك ٢٣ طالبا بالنسبة المئوية ٩٢% على تقدير ضعيف و ٢ طلاب بالنسبة المئوية ٨% على تقدير مقبول، وما منهم على تقدير ممتاز الاستنتاج أن نتائج الاختبار القبلي في الفصل التجريبي على إتقان المفردات لدى الطلاب لا يزال ضعيف.

نتيجة الاختبار القبلي في الفصل الضابطي بناء من الجدول السابق وجدت الباحثة على إتقان المفردات في الفصل الضابطي بمجموعة القيمة هي ١٥٣٦ بمعدل ٦٦،٧٨ فتقديرها ضعيف. أما القيمة الأعلى ٧٨ والقيمة الأدنى ٦٠. وهذه نتائج تدل على أن قدرة الطلاب في إتقان المفردات ضعيف. وجدت الباحثة من عدد ٢٣ الطلاب هناك ٢١ الطلاب بالنسبة المئوية ٩١،٣٠% على تقدير ضعيف، و ٢ طلاب بالنسبة المئوية ٨،٦٩% على تقدير مقبول. الاستنتاج أن نتائج الاختبار القبلي في الفصل الضابطي على إتقان المفردات لدى الطلاب لا يزال ضعيف

الاختبار الطبيعي من الاختبار القبلي كان الهدف من الاختبار الطبيعي هو المعرفة ما كانت البيانات التي تم الحصول عليها التوزيع الطبيعي أم لا. بناء على البينات في الاختبار القبلي في الفصل التجريبي والفصل الضابطي كانت الباحثة استعملت SPSS٢٥ في الاختبار الطبيعي بناء على Kolmogrof-Smirnov. تشير الباحثة إلى قيمة الإختبار الطبيعي في الفصل التجريبي يعني ٠،١٣٠. وقيمة الإختبار الطبيعي في الفصل الضابطي يعني ٠،١٣٩.بناء على هذه القيمة أن البيانات في الفصلين فتوزيعها طبيعية.

جدول ١ نتائج الإختبار الطبيعي

Tests of Normality

| | | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | KELAS | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| HASIL | Pretest Eksperimen | ,154 | 25 | ,130 | ,869 | 25 | ,004 |
| | Pretest Kontrol | ,158 | 23 | ,139 | ,908 | 23 | ,037 |

الاختبار التجانسي من الاختبار القبلي استخدمت الباحثة ٢٥ *SPSS* لاختبار تجانس (Uji Homogenitas). الهدف من الاختبار التجانسي هو لمعرفة هل تصدر البيانات من أنواع مجموعة أم لا. ولذلك من الجدول تشير الباحثة إلى قيمة الإختبار التجانس في الفصل التجريبي وفصل الضابطي يعني ٠،٦٨٧ بناء على هذه القيمة أن البيانات في الفصلين فتوزيعها تجانس.

**الجدول ٢.** نتائج الاختبار التجانسي

**Test of Homogeneity of Variance**

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|
| HASIL | Based on Mean | ,164 | 1 | 46 | ,687 |
| | Based on Median | ,141 | 1 | 46 | ,709 |
| | Based on Median and with adjusted df | ,141 | 1 | 45,939 | ,709 |
| | Based on trimmed mean | ,142 | 1 | 46 | ,708 |

٢. **استخدام وسيلة اللعبة الاحتكارية *(The Monopoly Game)* على إتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي.**

**الجدول ٣.** نتائج الملاحظة الأنشطة التعليم والتعلم في الفصل التجريبي

| رقم | خطوات التعلم | نتائج الملاحظة | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ١ | ٢ | ٣ | ٤ |

| | | |
|---|---|---|
| | **الأنشطة التمهيدية** | |
| | **اتجاه** | ✓ |
| ١ | تبدأ المعلمة التعليم بالسلام والدعاء | |
| ٢ | تفحص المعلمة كشف الحضور للطلبة | ✓ |
| ٣ | تعداد الطلبة جسديا ونفسيا لبدء أنشطة التعليم | ✓ |
| | **تقدير** | ✓ |
| ٤ | تربط المعلمة المواد التعليمية تنفيذها بتجربة الطلبة | |
| ٥ | تطرح المعلمة أسئلة ذات صلة بالدروس التي تعلمها | ✓ |
| | **محرض** | ✓ |
| ٦ | تقدم المعلمة لمحة عامة عن فوائد تعلم الدروس | |
| ٧ | تنقل المعلمة الكفاءات أو أهداف التعلم التي تحقيقها | ✓ |
| | **إعطاء مرجع** | ✓ |
| ٨ | تبلاغ المعلمة الموضوع المراد مناقشته | |
| ٩ | تبلغ المعلمة عن الكفاءات الأساسية والمؤشرات في الفصل | ✓ |
| ١٠ | تشرح المعلة عن تطبيق التعلم باستخدام طريقة السمعية الشفوية و اللعبة الإحتكارية | ✓ |
| ١١ | تقوم المعلمة بإعداد وسيلة التعلم اللعبة الاحتكارية | ✓ |
| | **الأنشطة الرئيسية** | |
| | **المراقبة** | ✓ |
| ١٢ | تلاحظ الطلبة المفردات باستخدام بطاقة الصورة و لوحة اللعبة الاحتكارية فيما يتعلق بالمواد التي سيتم دراستها | |
| ١٣ | تلاحظ الطلبة المفردات فيما يتعلق بالمواد التي سيتم دراستها بااستخدام اللعبة الاحتكارية | ✓ |
| | **التساؤل** | ✓ |
| ١٤ | تسأل الطلبة عن المواد المفردات باستخدام اللعبة الاحتكارية | |
| ١٥ | تسأل الطلبة مع مدرس عن المفردات ترجمة باللغة لأندونيسيا | ✓ |

| | | |
|---|---|---|
| | **الختبر** | ✓ |
| ١٦ | يفسر المعلم المفردات بشكل جيد وصحيح | |
| ١٧ | يحاول الطلاب تفسير وإظهار المفردات بشكل جيد وصحيح بااستخدام اللعبة الاحتكارية من خلال لوحة اللعبة وبطاقات الصورة في مجموعات | ✓ |
| | **المنطق** | ✓ |
| ١٨ | أولاً: سيتم الطلاب إلى عدة مجموعات، كل مجموعات تتكون من ٤-٥ طلاب. بهدف جعل الطلاب أكثر ملاءمة وتوفير الوقت، و أكثر إثارة للاهتمام | |
| ١٩ | يعرض المعلم الوسيلة لعبة الاحتكارية للطلاب التي تتكون من بطاقات صور المفردات، لوحة لعبة الإحتكارية، بيادق، النرد، لعب المال وملصقات النجوم من خلال اللعبة الاحتكارية | ✓ |
| ٢٠ | يرتبط الطلاب بالإجابة على المفردات من بطاقات اللعبة الاحتكارية مع أفراد مجموعته | ✓ |
| | **الإتصالية** | ✓ |
| ٢١ | تعرض الطلبة نتائج الجماعي المتعلق بمحتوى مع موضوع المفردات التي درسها | |
| ٢٢ | يطلب المعلم من الطلاب إظهار المفردات في شكل لعبة الاحتكارية تتكون من بطاقات صور المفردات، لوحة لعبة الاحتكارية البيادق والنرد ولعب المال وملصقات النجوم من خلال لعبة الاحتكارية التي تم توفيرها ولعبها مع شركائهم في كل مجموعة | ✓ |
| | **الأنشطة النهائية** | |
| ٢٣ | تقوم المعلمة والطلبة بالتوصل إلى استنتاجات تتعلق بالمواد التعليمية | ✓ |
| ٢٤ | تحدد المعلمة والطلبة مزايا وعيوب أنشطة التعلم | ✓ |
| ٢٥ | يقوم المعلم بتقييم أو التفكير في الأنشطة التي تم تنفيذها بما في ذلك نقاط الضعف والقوة والمشاعر والصعوبات التي | ✓ |

| | | |
|---|---|---|
| | يواجهها الطلاب | |
| ٢٦ | يتوم المعلمة بالتعلم العلاجي للطلبة الذين يفتقرون إلى أنشطة التعلم | ✓ |
| ٢٧ | تقدم المعلمة إثراء للطلبة الزيادة رؤيتهم في المواد التعليمية | ✓ |
| ٢٨ | تخبر المعلمة خطة الدرس في اللقاء الآتية | ✓ |
| ٢٩ | تختتم المعلمة عملية التعلم بتلاوة الحمد لله والدعاء والسلام | ✓ |
| | **مجموع** | **١٠٦** |
| | **معدل** | **٣،٦** |

بناء على نتائج الملاحظة في الفصل التجريبي يعرف أن استخدام اللعبة الاحتكارية على إتقان المفردات لدى الطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي بالقيمة ٣،٦ بتقدير جيد.

٣. **تأثير استخدام وسيلة اللعبة الاحتكارية على اتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي**

بناء على نتائج الاختبار البعدي أو إتقان المفردات بعد استخدام اللعبة الاحتكارية لدى طلاب الفصل التحريبي حصلت من الاختبار البعدي هي ٢٠٣٠ بمعدل ٨١،٠٢، فالقيمة الأعلى ٨٩ والقيمة الأدنى ٧٠ وفي الفصل الضابطي بمجموعة القيمة هي ١٦٨١ بمعدل ٧٣،٠٨ فالقيمة الأعلى ٧٨ والقيمة الأدنى ٥٨. لذلك إتقان المفردات في فصل التجريبي أعلى من الفصل الضابطي

من الجدول السابق أن القيمة t ١٣،٦٠٤ بالقيمة Sig (2-tailed) وهو ٠،٠٠٠وأدنى من ٠،٠٥ واستنتجت الباحثة الفرضية Ho مردودة والفرضية Haمقبولة ووجد تأثير استخدام اللعبة الاحتكارية على إتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي.

**الجدول ٤.** نتائج الاختبار البعدي

| **Paired Samples Statistics** | | | |
|---|---|---|---|
| Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Pair 1 | Pretesteksperimen | 64,88 | 25 | 4,295 | ,859 |
| | Posttesteksperimen | 81,20 | 25 | 4,528 | ,906 |
| Pair 2 | Pretestkontrol | 66,78 | 23 | 4,671 | ,974 |
| | Posttestkontrol | 73,09 | 23 | 5,575 | 1,163 |

**Paired Samples Correlations**

| | | N | Correlation | Sig. |
|---|---|---|---|---|
| Pair 1 | Pretesteksperimen & Posttesteksperimen | 25 | ,076 | ,717 |
| Pair 2 | Pretestkontrol & Posttestkontrol | 23 | -,071 | ,748 |

**Paired Samples Test**

| | | Paired Differences | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower |
| Pair 1 | Pretesteksperimen – Posttesteksperimen | -16,320 | 5,998 | 1,200 | -18,796 |
| Pair 2 | Pretestkontrol – Posttestkontrol | -6,304 | 7,522 | 1,569 | -9,557 |

**Paired Samples Test**

| | | Paired Differences | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | |
| | | Upper | T | Df | Sig. (2-tailed) |
| Pair 1 | Pretesteksperimen – Posttesteksperimen | -13,844 | -13,604 | 24 | ,000 |
| Pair 2 | Pretestkontrol – Posttestkontrol | -3,051 | -4,019 | 22 | ,001 |

بناء على نتائج تحليل اختبارPaired Samples Test لبيانات الاختبار القبلي باستخدام spss. حصل على القيمة Sig. (2-tailed)=٠,٠٠٠ . وفقا لمعايير اختبار Paired Samples Test حصلت على Sig. (2-tailed) <٠,٠٥، فقبول $H_a$ . لذا يوجد تأثير استخدام وسيلة اللعبة الاحتكارية (The Monopoly Game) على اتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي.

**د. الخاتمة**

١. قدرة إتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي قبل استخدام وسيلة اللعبة الاحتكارية *(The Monopoly Game)*. نتائج الاختبار التجريبي أن نتائج الاختبار القبلي للفصل التجريبي بمعدل ٦٦،٧٨ وللفصل الضابطي بمعدل ٦٤،٨٨. يدل على أن نتائج الاختبار القبلي على اتقان المفردات في الفصل التجريبي والفصل الضابطي في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي لايزال ضعيف.

٢. كان استخدام وسيلة اللعبة الاحتكارية *(The Monopoly Game)* على اتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي من ثلاثة خطوات يعني : الأمشطة التمهيجية وارئيسية والإنتهائية بالقيمة ٣،٦ بتقدير جيد.

٣. يوجد تأثير استخدام وسيلة اللعبة الاحتكارية *(The Monopoly Game)* على اتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي. نتائج الاختبار البعدي للفصل التجريبي بمعدل ٨١،٠٢ وللفصل الضابطي بمعدل ٧٣،٠٨. الاستنتاج أن نتائج الاختبار البعدي على اتقان المفردات في الفصل التحريبي أعلى من الفصل الضابطي في المدرسة الثانية الحكومية ٥ موارو جامبي. من الجدول السابق أن القيمة t ١٣،٦٠٤ بالقيمة (Sig (2-tailed وهو ٠،٠٠٠وأدنى من ٠.٠٥ واستنتجت الباحثة الفرضية Hoمردودة والفرضية Haمقبولة ووجد تأثير استخدام اللعبة الاحتكارية *( The Monopoly Game)* على إتقان المفردات لدى طلبة الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ موارو جامبي

## المراجع


Aizzatul Laili, Furaida Ayu Musyrifa dan Khabibi Muhammad Luthfi. (2021). "Penguasaan Leksikal Bahasa Arab Yaumiyyah Siswa TPQ Nurul Iman Pati." *Arabia* 13(1):107. doi: 10.21043/arabia.v13i1.9688.

Amra. (2006). *Media Pembelajaran*. Batusangkar: STAIN Mahmud Yunus.

Azhar, Arsyad. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Effendy, Ahmad Fuad. (2005). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.

Fitriyawani. (2013). "Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tabiyah Dengan Konsep Tata Surya." *Jurnal Ilmiah Didaktika* 13(2).

Laily Nurmalia, dkk. (2022). "Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi Sumber Energy Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu." *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.

Masnarawati. (2020). "Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edukasi Nonforma* 1(2).

Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Group.

Mustofa, Abdul Hamid Bisri. (2014). *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wina Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Group.

Zaenal Arifin. (2019). "Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur ` An." *Jurnal Penelitian* 13(2):197–214.

الخويلي، محمد علي. (١٩٨٢.) . *أساليب تدريس اللغة العربية* . الرياض: المملكة العربية السعودية.

طعيمة, أحمد رشدي.( ١٩٨٥). *دليل عمل في إعداد المواد التعليم لبرامج تعليم العربية*. مكة المكرمة: جامعة أم القرى.

وأخرين, محمد الطيطي.( ٢٠٠٨). *انتاج و تصميم الوسائل التعليمية*. عمان: دار الأسرة الإعلام و دار عالم الثقافة للنشر.