تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج

الرسالة العلمية

مقدمة لتكملة الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في كلية التربية والتعليم

إعداد

سيلكي أولياء وحدانية النساء

رقم القيد : ١٨١١٠٢٠٢٧٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٤هـ/٢٠٢٣ م

تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج

الرسالة العلمية

مقدمة لتكملة الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في كلية التربية والتعليم

إعداد

سيلكي أولياء وحدانية النساء

رقم القيد : ١٨١١٠٢٠٢٧٢

قسم تعليم اللغة العربية

المشرف الأول: الدكتور ذو الحنان، الماجستير

المشرفة الثانية: الدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة

كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٤هـ/٢٠٢٣ م

ملخص

تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج

سيلكي أولياء وحدانية النساء

إنّ المشكلات التي تحدث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ باندر لامبونج هي التعليم الذي يقوم به المعلم ممل وغير متنوع بحيث يشعر الطلبة بالملل ويحول اهتمامهم إلى شيئ آخر. ووسائل لعبة الاحتكار كبديلة لحل المشكلات الواردة في المدرسة.

وأهداف هذا البحث هي : ١) لوصف خطوات تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة في باندر لامبونج، ٢) لوصف ملائمة وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة في باندر لامبونج ، ٣) لوصف نتائج إستجابة الطلبة على وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات.

تشير طريقة البحث والتطوير للبحث والتطوير (D&R) إلى نموذج ADDIE الذي يتضمن خمس مراحل بما في ذلك التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم. وبناء على هذه المراحل الخمس قام الباحث بإنتاج منتج وسيلة تعليمية على لعبة احتكار في تعليم المفردات لطلاب الصف الثامن. والوسيلة التي تنتجها الباحثة هي تحصل على النتيجة النهائية من خبير المادة بالنسبة ٨٠.٤٦٪ بمعيار "جيد". من خبير الوسائل بالنسبة ٩٨.٣٣٪ وبمعيار "جيد جدا". وحصلت تقييمات المعلمين على تقدير حصل على نسبة ٩٨.٠٧% بمعيار "جيد جداً". كانت النسبة المئوية لاستجابات الطلاب في التجارب الصغيرة ٩٨% بمعيار "جذاب جدا" وكانت التجارب واسعة النطاق ٩٦.٤٤% معيار "جذاب جدا". بناء على نتائج التحقق من صحة الخبراء وتجارب المنتج، وهكذا تعتبر أنّ وسيلة لعبة الاحتكار في تعلّم المفردات لطلاب MTs في باندر لامبونج على وجه التحديد لطلاب الفصل الثامن MTsN 2 باندر لامبونج مناسب للاستخدام كوسيلة تعليمية أو جيدة جدا للاستخدام.

الكلمات الرئيسية : وسيلة لعبة الاحتكار، تعليم المفردات

إقرار الباحثة

أقر أنا الموقعة أدناه

الاسم : سيلكي أولياء وحدانية النساء

رقم القيد : ١٨١١٠٢٠٢٧٢

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية التربية والتعليم

أنّ بحثي العنوان **(تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج)** هو عمل خاص بي، أصيل غير متصل ولا منتحل من أي عمل منشور، كما أقر بالالتزام بالأمانة العلمية وأخلاقيات البحث العلمي في كتابة البحث المعنون أعلاه. وأتحمل كافة التبعات القانونيات جراء الحقوق الفكرية والمادية للغير وللجامعة الحق في اتخاذ الإجراءات اللازمة والمترتبة على ذلك.

تحريرا بباندار لامبونج، ٢٠٢٣

الطالبة،

سيلكي أولياء وحدانية النساء

رقم القيد: ١٨١١٠٢٠٢٧٢

وزارة الشؤون الدينية
كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج
العنوان : شارع لتكول اندرو سوراتمين سوكارامي باندر لامبونج، رقم الهاتف : (٠٧٢١) ٧٠٣٢٨٩

موافقة

موضوع الرسالة : تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج

اسم الباحثة : سيلكي أولياء وجدانية النساء

رقم القيد : ١٨١١٠٢٠٢٧٢

القسم : قسم تعليم اللّغة العربيّة

الكلّيّة : كلّيّة التّربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلاميّة الحكوميّة لامبونج

وافقته اللّجنة الإشرافيّة

وافقت اللجنة الإشرافية على مناقشة هذه الرسالة العلمية وذلك بعد أن قامت اللجنة بتقديم تصحيحات وتغييرات لازمة وقررت أنها مؤهلة لتتقدم في المناقشة والدفاع عنه أمام لجنة المناقشة بقسم تعليم اللغة العربية لكلّيّة التّربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

المشرف الأول	المشرفة الثانية
الدكتور ذو الحنان، الماجستير	الدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة
الرقم الوظيفي: ١٩٦٧٠٩٢٤١٩٩٦٠٣١٠٠١	الرقم الوظيفي: ١٩٧٢٠٥١٥١٩٩٧٠٣٢٠٠١

رئيس قسم تعليم اللّغة العربيّة

الدكتور ذو الحنان، الماجستير

الرقم الوظيفي: ١٩٦٧٠٩٢٤١٩٩٦٠٣١٠٠١

وازرة الشؤون الدينية
كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج
العنوان : شارع لتكول اندرو سوراتمين سوكارامي باندر لامبونج، رقم الهاتف : (٠٧٢١) ٧٠٣٢٨٩

تصديق لجنة المناقشة

تمت المناقشة على الرسالة العلمية بالموضوع : **تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج**، التي كتبتها اسم الطالبة **سيلكي أولياء وحدانية النساء** برقم القيد **١٨١١٠٢٠٢٧٢** بقسم تعليم اللغة العربية قد ناقشتها لجنة المناقشة بكلّية التّربية والتعليم بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج، يوم الجمعة في التاريخ ١٨ من أغسطوس ٢٠٢٣م.

لجنة المناقشة :

رئيس المناقشة : رزقي غوناوان، الماجستير (.....)

السكريتير : ديدي إيراوان، الماجستير (.....)

المناقش الأول : أحمد نور ميزان، الماجستير (.....)

المناقش الثاني : الدكتور ذو الحنان، الماجستير (.....)

المناقشة الثالثة : الدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة (.....)

عميدة كلية التربية والتعليم

الأستاذة الدكتورة لحاجة نيرفا ديانا، الماجستيرة

الرقم الوظيفي : ١٩٦٤٠٢٠٠٢٠٠٢٠٠٢

شعار

فَاصْبِرْ اِنَّ وَعْدَ اللّٰهِ حَقٌّ ﴿الرّوم : ٦٠﴾

Artinya:

"Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar".
(QS. Ar-Ruum: 60)

"Hatiku tenang karena mengatahui bahwa apa yang melewatkanku tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanku".

-Umar bin Khattab-

إهداء

وفي هذه المناسبة أهديت هذه الرسالة إلى:

١. والدي المحبوب أبي رودي يونو (رحمه الله) وأمي المحبوبة سيتي مولياتي هما اللذان يربياني ويقدّماني الدافع والتشجيع والدعاء والنصيحة والمودّة الصادقة بالإخلاص والصبر حتى قدرت الوصول إلى النجاح.

٢. شقيقان المحبوبان ريزال أولياء دوي ويبوو ونبيتا أولياء حسنى وجميع عائلتي، أشكرهم شكرا جزيلا على تقديم الحماسة والتشجيع والدافع.

٣. أخي المرتضى، أشكرك شكرا جزيلا على تقديم المساهمات الكثيرة والفرصة والطاقة والفكرة في كتابة هذه الرسالة.

٤. المتخرجين المحبوبين في جامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج.

رجمة الباحثة

ولدت سيلكي أولياء وحدانية النساء في سيرانج من التاريخ ٢١ أغسطوس ٢٠٠٠ ، وهي البنت الأولى من ثلاث أخوات من المتزوج أبي رودي يونو (رحمه الله) وأمي موليياتي.

تبدأ الباحثة الدراسة من روضة دار السلام بيبيتان وأتمتها في السنة ٢٠٠٦. واستمرت دراستها إلى مدرسة الإبتدائية الحكومية جيبونتينج وأتمتها في السنة ٢٠١٢. واستمرت دراستها إلى مدرسة الرحمة المتوسطة الإسلامية في ليباك وانغي، وأتمتها في السنة ٢٠١٥. ثم واصلت دراستها إلى مدرسة الرحمة الثانوية الإسلامية في ليباك وانغي وأتمتها في السنة ٢٠١٨.

ففي السنة ٢٠١٨، صارت الباحثة طالبة في قسم اللغة العربية كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية. وفي السنة ٢٠٢١ تعقد الباحثة برنامج خدمات المجتمع في قرية جيبونتينج ناحية ليباك وانغي سيرانج بانتين وممارسة الخبرات الميدانية في مدرسة جوهرة الناقية الإبتدائية بكوتا بارو باندر لامبونج.

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله ربّ العالمين بالشكر إلى الله على جميع النعمة والهداية وقوته التي قد أعطاه للباحثة حتى تقدر على إتمام هذه الرسالة العلمية. وهذه الرسالة العلمية شرط من الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج. وفي إتمام كتابة هذه الرسالة، حصلت الباحثة على جميع المساعدات من جميع الأطراف. فبهذه المناسبة أن تقدّم الباحثة جزيل الشكر إلى سادات الأفاضيل:

١. الأستاذة الدكتورة نيرفا ديانا، الماجستيرة، كعميدة كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج .
٢. الدكتور ذو الحنان، الماجستير كرئيس والسيد رزقي غوناوان، الماجستير كسكرتير في قسم تعليم اللغة العربية، بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٣. الدكتور ذو الحنان، الماجستير كالمشرف الأول والدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة كالمشرفة الثانية اللذان يقدماني التجيهات والإرشادات حتى أتممت هذه الرسالة العلمية.
٤. جميع المحاضرين والمحاضرات خاصة للمحاضرين في قسم تعليم اللغة العربية اللذين أعطوني علوما ومعرفة مدة الدراسة.
٥. السيدة ريان النساء راتنا ساري، S.Pd.I وجميع المدرسين والطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ باندر لامبونج الذين قد سمحوني على إجراء البحث في تلك المدرسة .

٦. والدي المحبوب أبي رودي يونو (رحمه الله) وأمي المحبوبة سيتي مولياتي هما اللذان يربياني ويقدّماني الدافع والتشجيع والدعاء والنصيحة والمودّة الصادقة بالإخلاص والصبر حتى قدرت الوصول إلى النجاح.

٧. زملائي قسم تعليم اللغة العربية لمرحلة ٢٠١٨ وبالخصوص للفصل B.

٨. زملائي المحبوبين الذين يعطوني المساعدة من الدعاء والدافع.

٩. جميع أصدقائي المحبوبين الذين يساعدون الباحثة من الدافع والدعاءوالحماسة.

وتدرك الباحثة على أن رسالتها بعيدة عن الكمال، لذلك ترجو الباحثة الانتقادات والاقتراحات لتكميل هذه الرسالة العلمية. وأخيرا عسى أن تكون هذه الرسالة العلمية نافعة للباحثة خصوصا وللقارئين عموما. آمين يارب العالمين.

باندر لامبونج، ١٢ يونيو ٢٠٢٣

الباحثة

سيلكي أولياء وحدانية النساء

٢٧٢١٨١١٠٢٠

محتويات البحث

صفحة الموضوع .....أ
ملخص.....ب
إقرار الباحثة.....ج
موافقة .....د
تصديق.....هـ
شعار.....و
إهداء .....ز
ترجمة الباحثة .....ح
كلمة الشكر والتقدير.....ط
محتويات البحث .....ي
قائمة الجداول .....م
قائمة الصور .....ن
قائمة الملحقات .....س

الباب الأول : مقدمة

أ. توضيح الموضوع ١
ب. خلفيات البحث ٣
ج.تعيين المشكلات وحدودها ١٠
د. مشكلات البحث ١١
هـ. أهداف البحث ١١
و. فوائد البحث ١١
ز. البحوث السابقة ذات الصلة.....١٢

الباب الثاني : بحث نظري

أ. وسيلة الاحتكار ١٧

١. تعريف وسيلة الاحتكار ١٧

٢. خطوات وسيلة الاحتكار ١٩

٣. عيوب ومزايا وسيلة الاحتكار ٢٢

ب. المفردات العربية ٢٣

١. تعريف المفردات العربية ٢٣

٢. تقسيم المفردات العربية ٢٥

٣. أساليب تعليم المفردات ٢٦

٤. أهداف تعليم المفردات في مستوى المدرسة المتوسطة ٢٨

٥. مؤشرات تعليم المفردات ٢٩

٦. تقييم تعليم المفردات ٣٠

ج. اللعبة اللغوية ٣٠

١. تعريف اللعبة اللغوية ٣٠

٢. أنواع اللعبة اللغوية ٣٢

٣. خصائص اللعبة اللغوية ٣٣

٤. أهداف اللعبة اللغوية ٣٤

٥. مزايا وعيوب اللعبة اللغوية ٣٤

الباب الثالث : منهج البحث

أ. مكان البحث ووقته ٣٦

ب. تصميم البحث التطوير ٣٦

ج. إجراءات البحث التطوير ٣٦

د. مواصفات المنتج المطور ٤٠

هـ. موضوعات البحث التطوير ٤٠

و. طريقة جمع البيانات..... ٤١
ز. تجربة المنتج..... ٤٣
ح. أدوات جمع البيانات ٤٤
س. أسلوب تحليل البيانات..... ٤٧
الباب الرابع : نتائج البحث ومناقشتها
أ. نتائج البحث والتطوير ٥١
ب. المناقشة..... ٨٠
ج. عوائق الباحثة في البحث..... ٨٣
الباب الخامس : اختتام
أ. الاستنتاجات ٨٤
ب. الاقتراحات ٨٥
مراجع الرسالة ومصادرها ٨٦
الملحقات ٩٠

قائمة الجداول

الجدول ٣.١ شبكات الأداة لتصديق خبير الوسائل والتصميم ٤٤

الجدول ٣.٢ شبكات الأداة لتصديق خبير المادة ٤٥

الجدول ٣.٣ شبكات الأداة لتصديق المعلم ٤٥

الجدول ٣.٤ شبكات الأداة لاستجابة الطلبة ٤٧

الجدول ٣.٥ درجات التقييم لتصديق الخبير ٤٨

الجدول ٣.٦ تصنيف درجة الاستبيان ٤٩

الجدول ٣.٧ درجة التقييم لتجربة المنتج ٥٠

الجدول ٣.٨ تصنيف درجات تجربة المنتج ٥٠

الجدول ٤.١ بيانات نتائج التصديق في المرحلة الأولى ٦١

الجدول ٤.٢ بيانات نتائج التصديق في المرحلة الثانية ٦٣

الجدول ٤.٣ بيانات نتائج التصديق في المرحلة الأولى ٦٦

الجدول ٤.٤ الوسائل قبل وبعد الاصلاحات في المرحلة الثانية ٦٨

الجدول ٤.٥ بيانات نتائج تصديق الوسائل في المرحلة الثانية ٧١

الجدول ٤.٦ نتائج تقييم المعلم ٧٣

الجدول ٤.٧ استجابة الطلبة على تجربة المجموعات الصغيرة ٧٧

الجدول ٤.٨ استجابة الطلبة على تجربة المجموعات الكبيرة ٧٨

الجدول ٤.٩ نتائج جميع البحث ٧٩

قائمة الصور

الصورة ٣.١ خطوات البحث والتطوير ADDIE ٣٨

الصورة ٤.١ مفهوم تصميم لوحة لعبة الاحتكار ٥٤

الصورة ٤.٢ تصميم بطاقة المفردات وبطاقة الفرصة الاحتكار ٥٤

الصورة ٤.٣ لوحة لعبة الاحتكار ٥٧

الصورة ٤.٤ النرد وصورة اللعبة ٥٧

الصورة ٤.٥ فلوس لعبة الاحتكار ٥٧

الصورة ٤.٦ بطاقات المفردات ٥٨

الصورة ٤.٧ بطاقات الفرصة ٥٨

الصورة ٤.٨ كتاب دليل اللعبة ٥٩

الصورة ٤.٩ كتاب الأسئلة والأجوبة ٥٩

الصورة ٤.١٠ الرسم البياني عن نتائج التصديق من خبير المادة في المرحلة الأولى ٦٢

الصورة ٤.١١ الرسم البياني عن نتائج التصديق من خبير المادة في المرحلة الثانية ٦٤

الصورة ٤.١٢ الرسم البياني عن نتائج التصديق من خبير الوسائل في المرحلة الأولى ٦٧

الصورة ٤.١٣ الرسم البياني عن نتائج التصديق من خبير الوسائل في المرحلة الثانية ٦٨

الصورة ٤.١٤ الرسم البياني عن نتائج تقييم المعلم ٧٢

الصورة ٤.١٥ الرسم البياني عن اختلاف التجربة في المجموعات الصغيرة والكبيرة ٧٥

قائمة الملحقات

الملحق ١ أدوات المقابلة للمعلم ٩١
الملحق ٢ أوراق الملاحظة ٩٣
الملحق ٣ رسالة البيان لتصديق خبير المادة الأول ٩٤
الملحق ٤ رسالة البيان لتصديق خبير المادة الثاني ٩٥
الملحق ٥ رسالة البيان لتصديق خبير الوسائل الأول ٩٥
الملحق ٦ رسالة البيان لتصديق خبير الموسائل الثاني ٩٧
الملحق ٧ استبيان تصديق المادة الأولى للمرحلة الأولى ٩٨
الملحق ٨ استبيان تصديق المادة الثانية للمرحلة الأولى ٩٩
الملحق ٩ مجموع نتائج تصديق المادة الأولى والثانية للمرحلة الأولى ١٠٢
الملحق ١٠ استبيان تصديق الوسائل الأولى للمرحلة الأولى ١٠٥
الملحق ١١ استبيان تصديق الوسائل الثانية للمرحلة الأولى ١٠٧
الملحق ١٢ مجموع نتائج تصديق الوسائل الأولى والثانية للمرحلة الأولى ١٠٨
الملحق ١٣ استبيان تصديق المادة الأولى للمرحلة الثانية ١١٠
الملحق ١٤ استبيان تصديق المادة الثانية للمرحلة الثانية ١١٣
الملحق ١٥ مجموع نتائج تصديق المادة الأولى والثانية للمرحلة الثانية ١١٤
الملحق ١٦ استبيان تصديق الوسائل الأولى للمرحلة الثانية ١١٥
الملحق ١٧ استبيان تصديق الوسائل الثانية للمرحلة الثانية ١١٦
الملحق ١٨ مجموع نتائج تصديق الوسائل الأولى والثانية للمرحلة الثانية ١١٨
الملحق ١٩ الاستبيان لتقييم المعلم ١١٩
الملحق ٢٠ استبيان استجابة الطلبة في تجربة المجموعات الصغيرة ١٢٢
الملحق ٢١ استبيان استجابة الطلبة في تجربة المجموعات الكبيرة ١٢٦
الملحق ٢٢ مجموع نتائج تجربة المجموعات الصغيرة والمجموعات الكبيرة ١٣٠
الملحق ٢٣ صورة توثيق البحث ١٣٣

الباب الأول

مقدمة

أ. توضيح الموضوع

كخطوة رئيسية في فهم موضوع هذا البحث، ولتجنب سوء الفهم، تحتاج الباحثة لى شرح بعض الكلمات الموجودة فيه. موضوع هذا البحث هو **"تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج"**. تتضمن هذه المصطلحات على النحو التالي:

التطوير وفقا للقاموس الإندونيسي الكبير هو العملية، والطريقة، وفعل التطوير. ويوضح كذلك في القاموس العام الإندونيسي بواسطة بورودرمينتا، أنّ التطوير هو فعل إجراء الزيادات والتغييرات بشكل مثالي (الأفكار والمعرفة وما إلى ذلك). من الوصف أعلاه، تستنتج الباحثة أنّ التطوير هو محاولة لترقية القدرات الفنية والنظرية والمفهومية والأخلاقية وفقا للاحتياجات بواسطة التعليم والتدريب.[١] أما التطوير في هذا العنوان فهو تطوير منتج إبداعي ومبتكر في التعلم لتسهيل عملية التعليم والتعلم.

الوسائل هي أداة قناة الاتصال. تأتي كلمة الوسائل من اللاتينية وهي صيغة الجمع من وسيلة. والوسائل حرفيا، تعني الوسيط، أي وسيلة بين مصدر الرسالة إلى المتلقي. بعض الأشياء المدرجة في الوسائل هي الأفلام والتلفزيون والرسوم البيانية والمواد المطبوعة وأجهزة الكمبيوتر وغيرها.[٢] الوسيلة في هذا العنوان هي أداة تساعد الاحتياجات والأنشطة، ويمكن أن تسهل على أي شخص يستخدمها.

يأتي تعريف اللعبة من كلمة "لعب" يعني القيام بشيء لإرضاء القلب. تعريف اللعبة وفقا لمبونيارتي هو نشاط ترفيهي يتضمن أدوارا محددة ويتضمن منافسة أو تعاون عدة أشخاص أو أكثر. كما نقل إيلياسا بأنّ اللعبة هي نشاط

---

[1] Anang Silahuddin, dan Ummu Aimanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Pelajaran Bahasa Arab", *Al-Misbah: Jurnal Prodi Pgmi*, 9.2 (2019), hal 93.

[2] Dian Indriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran*, cet pertama. (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hal 13.

[3] Adi Sumarsono, "Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui

يتم ترتيبه بطريقة تحقق الذات للأنشطة التي تحبها من خلال اللعبة تبني انفس، والاعتراف، ويمكن التعبير عن النفس في عملية التعلم.[٣]

الاحتكار هو واحدة من أشهر ألعاب الطاولة في العالم. الهدف من اللعبة هو إتقان جميع المؤامرات فوق اللوحة من خلال شراء وتأجير وتبادل الممتلكات في نظام اقتصادي مبسط.[٤]

ويقوم كل لاعب برمي النرد بدوره لتحريك قطعه، وإذا هبط على قطعة أرض ليست مملوكة بللاعب الآخر، فيجب عليه أن يدفع مبلغا ثابتا من الإيجار لهذا اللاعب. تتكون مجموعات لعبة الاحتكار من: أ) قطع اللعبة (البيادق والمنازل) ؛ ب) لوحة اللعبة؛ ج) نردبن. د) البطاقات الملكية لكل عقار؛ ه) مبلغ الاحتكار؛ و) بطاقة الصندوق العام؛ ح) بطاقات الفرصة.

التعليم هو عملية شخصية واجتماعية ستحقق نتائج جيدة عندما يعمل كل فرد جماعة لبناء التفاهم المتبادل. قال والويو و وبورناما، فإنّ التعليم هو عملية الاتصال بين المتعلمين والمعلمين والمواد التعليمية المستخدمة.[٥] بحيث تحدث عملية اكتساب المعرفة، وإتقان المهارات والعادات ، وتشكيل المواقف والمعتقدات.

المفردات وفقا للقاموس الإندونيسي الكبير تعني زيادة المفردات وهي مجموعة من الكلمات أو خزائنها المعروفة من قبل شخص أو عرق آخر وكجزء من لغة معينة. بمعنى آخر ، تعريف المفردات العربية هو المفردات التي يعرفها ويملكها مجموعة من الأشخاص / العرق باللغة العربية أو يمكن تفسيرها أيضا على أنها قدرة

---

[3] Adi Sumarsono, "Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam", *Jurnal Magistra*, 4.2 (2017), hal 3-4. <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/magistra>.

[4] Riska Nur Wachidya Utami, "Pengembangan Permainan Monopoli Edukasi Akmar-Umali (Abu Bakar , Umar , Utsman , Ali) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab", *Revolusi Industri*, 4.0 (2020), hal 394.

[5] Anis Nuryati Suprapto, "Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di Sma", *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0.1 (2013), hal 38. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2963>.

الشخص على استخدام الكلمات التي لديه للتفاعل والتواصل مع الآخرين باستخدام اللغة العربية.[٦]

لذا فإن ما تقصده الباحثة بعنوان الأطروحة حول "**تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج**" هو إنشاء منتج إبداعي ومبتكر جديد يعتمد على لعبة معروفة بين الأطفال وحتى المراهقين، وهي لعبة الاحتكار، والتي يتم دمجها مع تعلم اللغة العربية، وهي المفردات، ويتم إعطاؤها لطلاب المدرسة المتوسطة في بندر لامبونج لاختبارها.

ب. خلفيات البحث

اللغة هي وسيلة الاتصال في التفاعل مع شخص ما في الحياة اليومية سواء بين الأفراد ومع المجتمع. في هذه الحالة، تعد اللغة واحدة من أهم العوامل في تقوية العلاقات وتحقيق التفاهم المتبادل بين الناس.[٧] بحيث يجب أن يكون كل فرد قادرا على إتقان اللغة للتواصل بشكل فعال. يجادل صمويل جونسون بأنّ اللغة هي أداة للعلم.[٨] ويذكر في القرآن الإمكانات البشرية في اللغة. ومن الآيات التي تشرح ذلك هي سورة النساء/٤: ١٦٤:

وَرُسُلًا قَدْ قَصَصْتَهُمْ عَلَيْكَ مِنْ قَبْلُ وَرُسُلًا لَّمْ نَقْصُصْهُمْ عَلَيْكَ ۚ وَكَلَّمَ اللهُ مُوْسٰى تَكْلِيْمًا ﴿١٦٤﴾

---

[6] Zahratun Fajriah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9.1 (2015), hal 111.

[7] Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal 23.

[8] Jauhar Ali, "Moodle in Arabic Learning : How It Works at SMK Syafi'i Akrom Pekalongan", *Alsinatuna*, 4.2 (2019), hlm 162. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v4i2.2046>.

تذكر في الآية السابقة أنّ هناك تفاعل الاتصال مع تعبير "كلّم" الذي قاله الله سبحانه وتعالى للنبي موسى. وهكذا، يقوله أنّ الإنسان لديه إمكانات اللغة التي أعدها الله سبحانه وتعالى لتلقي وحيه من خلال الكلام ليتم تنفيذه ونقله إلى البشرية. من هذا البيان، يمكن الاستنتاج أن البشر يمنحون القدرة على الكلام وهم على استعداد لتلقيها والاستجابة لها ومعالجتها حتى يتمكنوا من تلقي الرسائل وإرسال الرسائل الجديدة إلى محاوريهم.[٩]

لقد درست اللغة العربية كلغة أجنبية في المدارس الرسمية من مستوى المدرسة الابتدائية، والمدرسة المتوسطة، والمدرسة الثانوية إلى الجامعات. ولاسيما اللغة العربية هي درس مدروس في المعاهد كمثل في إندونيسيا. فلذلك، يعتبر المعلمون والطلبة أن تعليم اللغة العربية متأصل في عالم التعليم. وبالإضافة إلى ذلك، فإنّ اللغة العربية لغة خاصة بين اللغات الأخرى في العالم. لأنها لغة القرآن والحديث وكذلك الكتب المتعلقة بدين الإسلام. اللغة العربية هي أيضا أسهل في التعلم من اللغات الأخرى. لأن اللغة العربية هي الطريقة الوحيدة لمعرفة وفهم تعاليم الإسلام. وكانت للغة العربية دور في عالم التعليم، أي كوسيلة لنقل المعرفة. يذكر رشدي أحمد طعيمة أنّ الأساس في التحدث أو التواصل باللغة العربية هو إتقان عدة مهارات منها: مهارة الاستماع الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.

عالم التعليم هو عالم مهم جدا في حياة الإنسان. سوف يتطور البشر دائما في الاتجاه الأفضل. في كل عصر هناك تغييرات تؤدي إلى تقدم التعليم الأفضل. وبالإضافة إلى ذلك، يتطلب عالم التعليم ابتكارات مختلفة. التعريف من التعليم هو يذكر في قانون جمهورية إندونيسيا وهو جهد واع ومخطط لإنشاء حالة وعملية التعلم حتى يتمكن الطلبة من تطوير إمكاناتهم بنشاط ولديهم قوة روحية دينية وضبط النفس وشخصية وذكاء وأخلاق نبيلة ومهارات التي يحتاجونها بأنفسهم

[9] Ahmad Muradi, "Pemerolehan Bahasa Dalam Perspektif Psikolinguistik Dan Alquran", *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7.2 (2018), hal 153-154. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i2.2245.

والمجتمع والأمة والدولة.[١٠] تحدد UNESCO العديد من الكفاءات التي يجب أن يمتلكها كل طالب في خضوعه لعملية التعليم والتعلم. تتضمن بعض هذه الكفاءات المعرفة الكافية، والمهارات في تنفيذ المهام بشكل احترافي، والقدرة على الظهور كنظير في مجال العلم أو المهنة، والقدرة على الاستفادة من مجال العلوم لصالح المشترك أخلاقيا. ولتحقيق هذا الهدف ، هناك حاجة إلى عملية التعلم الفعالة.

والمشكلات المواجهة في عالم التعليم هي انخفاض عملية التعليم وكذلك في عملية تعليم اللغة العربية. في عملية أنشطة تعليم وتعلم اللغة العربية، غالبا ما يستخدم المعلم طريقة المحاضرة وكذلك يتعلم الطلبة أكثر من الناحية النظرية. يوجه التعليم في الفصل أكثر توجيها إلى قدرة الطفل على فهم المادة. أما النظرية التي يدرسها الطلبة فهي تفتقر إلى وجود التطبيق في الحياة اليومية. وهذا يجعل الطلبة لا يفهمون المادة. في أنشطة التعليم والتعلم يتوقع من وجود المعلمين إلى تطوير إمكانات الطلبة وإبداعهم حتى يحصلون على المعرفة ليس فقط النظرية، ولكن يمارسونها للمستقبل في تطور الزمن.

في تعلم اللغة العربية لا يمكن فصلها عن الجهود المبذولة لإتقان المفردات العربية. قال أحمد فؤاد أفندي: "المفردات هي عنصر من العناصر اللغوية التي يجب أن يتقنها متعلمو اللغة الأجنبية ليتمكنوا من اكتساب مهارات الاتصال مع اللغة".[١١] والمفردات لها دور مهم في تعلم اللغة العربية. يمكن ملاحظة ذلك من هدف تعليم المفردات، وهو زيادة المفردات التي يمتلكها المتعلمون. المتحدث الجيد هو المتحدث الذي لديه ثروة من المفردات، ويكون قادرا على التواصل مع الناطقين بلغة جيد. وذلك يعزز تاريغان ، أنّ جودة لغة الشخص تعتمد على نوعية وكمية

---

[10] Sri Suciati, Ika Septiana, dan Mei Fita Asri Untari, "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar", *Mimbar Sekolah Dasar*, 2.2 (2015), hal 175. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>.

[11] Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, cet. Ke-4, (Malang: Misykat 2009), hal 120.

المفردات. كلما زاد عدد المفردات لدى الشخص، فزادتت قدرته في اللغة.[١٢] فلذلك ، تصبح المفردات أول عاصمة مؤثرة جدا لمستخدمي اللغة لفظيا ونصيا.

في تعليم المفردات، لا تقتصر عملية التعلم على تدريس المفردات ثم يخبر الطلبة بحفظها. ومع ذلك، يعتبر الطلبة قادرين على إتقان المفردات إذا وصلوا إلى مؤشرات استيعاب المفردات. وهذه المؤشرات، منها يقدر الطلبة على نطق وقراءة المفردات، ويقدر الطلبة على إعادة كتابة المفردات بكتابة صحيحة، ويقدر الطلبة على فهم المعنى أو ترجمة المفردات ويمكنهم استخدامه في شكل الجملة.[١٣] من المتوقع أن يكون هذا قادرا على جعل تعليم المفردات المريحة والممتعة لمساعدة الطلبة في إتقان المفردات العربية الموجودة في المادة حتى يفهمون ويمارسون الأسئلة باللغة العربية. للتغلب على هذه المشكلات، فهناك حاجة إلى وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام لجعل الطلبة نشطين في التعلم. يتميز التعلم الناجح باكتساب المعرفة والمهارات والموقف الإيجابي لدى الفرد وفقا للأهداف المتوقعة. يتأثر نجاح هذا التعلم بالعديد من العوامل، واحدة منها هي استخدام الوسائل كوسيلة أو حاوية أو موصلة لرسائل التعلم.

تعمل الوسيلة على توجيه الطلبة للحصول على خبرات تعليمية مختلفة. تعتمد تجربة التعلم على تفاعل الطلبة مع الوسائل. كانت الوسائل الصحيحة ومناسبة للأهداف التعليمية هي قادرة على تحسين تجربة التعلم حتى يتمكن الطلبة من تعزيز نتائج التعلم.

يعد استخدام الوسيلة عنصرا مهما في عملية التعلم. لأن الوسيلة مفيدة جدا للمعلمين في عرض المادة على النحو الأمثل والفعال والكفاءة. وتستخدم الوسيلة كأداة في أنشطة التعليم والتعلم. كمدرس، يجب أن يكون له قدرة على

---

[12] Arinal Khusnul, "Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab", UTS Media Pembelajaran Bahasa Arab (2019), hal 2.

[13] Ahmad Iqbal Hs, dan Wuni Mei Suriningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak-Kanak", *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.2 (2021), hal 292. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.11381>.

اختيار الوسيلة المناسبة والملائمة للاستخدام حتى تتحقق الأهداف التي حددتها المدرسة. واستخدام الوسيلة في عملية التعليم والتعلم قادر على إثارة الرغبات والاهتمامات الجديدة ، وتوليد الدافع وتحفيز رغبات التعلم ، وحتى تحدث تأثيرات نفسية على الطلبة. سيساعد استخدام الوسيلة في مرحلة توجيه التعلم وعلى فعالية عملية التعلم وإيصال الرسيلة ومحتوى الدرس في ذلك الوقت. بالإضافة إلى إثارة تحفيز الطلبة واهتمامهم ، يمكن أن تساعد الوسيلة الطلبة على زيادة الفهم ، وتقديم البيانات بشكل مثير للاهتمام وموثوق، وتسهيل تفسير البيانات، وتكثيف المعلومات.

وتماشيا مع هذا الوصف، يعبر يونس في كتاب أزهر أرشد عما يلي: "أنّ الوسيلة لها أكبر تأثير على الحواس ويمكن أن تضمن الفهم بشكل أفضل... الشخص الذي يستمع وحده ليس بنفس مستوى الفهم وطول الوقت الذي يتحمل فيه ما يفهمه مثل أولئك الذين يرونه ويسمعونه ". ويوضح إبراهيم في كتاب أزهر أرشد مدى أهمية الوسيلة لأن: "الوسيلة تجلب وتثير الشعور بالممتعة والمفرحة للطلبة وتجدد روحهم ... فهو يساعد على ترسيخ المعرفة في أذهانهم ويجلب الدروس إلى الحياة ".[١٤] ويجب أن تكون هذه الوسيلة مكونا يهتم بها المعلمون كمرافق تعليمية لزيادة فهمهم في المادة. ومع ذلك، ففي المدارس الرسمية، غالبا ما نجد المعلمين أنهم يستخدمون طريقة المحاضرة ولم يستخدموا الوسائل في تغليف المواد أثناء التعلم.

إنّ المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ باندر لامبونج هي إحدى المستويات الأساسية من التعليم الرسمي يشبه المدرسة المتوسطة تحت رعاية وزارة الشؤون الدينية. تقع هذه المدرسة في شارع بولاو بيسانغ، رقم ٢٠، هارابان جايا ، بمنطقة سوكارامي، مدينة باندر لامبونج. هذه المدرسة لديها مرافق تعليمية كافية

[14] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal 15-16.

لدعم عملية التعليم والتعلم. وعدد المعلمين في تلك المدرسة يعني ٩٤ معلما. وهذه المدرسة لها عدد فصولها ٣٦ فصلا. ويبلغ عدد الطلبة ٢,٤٢٤ طالبا.

بناء على نتائج مقابلة الباحثة مع معلمة اللغة العربية وهي أستاذة ريان، أنّ المواد التعليمية التي تستخدمها المعلمة كمراجع التعليم هي الكتب المدرسية والوحدات وأوراق عمل الطلبة. بينما كانت الوسيلة هي نادرة الاستخدام ويمكن أن تعرض المعلمة مقاطع الفيديو مرة واحدة.[١٥] بمعنى التعليم الذي يحدث لا يستخدم الوسيلة. ومن نتائج الملاحظة، فهناك عدة عوامل تسبب إلى عدم استيعاب الطلبة في المفردات العربية، وهي: ١) اللغة العربية هي لغة ثانية لا يتعلمها الطلبة إلا عندما يكونون في المدرسة. ٢) الوسيلة المستخدمة غير متنوعة، حتى يقدم التعليم شفهيا دون أي وسيلة داعمة تجذب اهتمام الطلبة عندما تشرح المعلمة المادة. ٣) صارت المعلمة مركزا للتعلم ويستمع الطلبة فقط إلى المادة. وكانت طريقة المحاضرة وطريقة الاستجواب والكتب المدرسية كأوراق العمل مستخدمة كثيرة عند تقديم المواد حتى يشعر الطلبة بالملل بسرعة.

لذلك هناك حاجة إلى محاولة في استخدام الوسيلة الجديدة لتشجيع الطلبة على أن يكونوا نشطين ومبدعين في تعلم اللغة العربية ، وخاصة في تعليم المفردات ، وذلك لتسهيل عملية التعلم. وبالتالي، تحتاج الباحثة إلى تطوير الوسيلة الجديدة لها مفهوم التعلم أثناء اللعبة ليشجع الطلبة في تعليم المفردات وهي من خلال تطوير وسيلة لعبة الاحتكار. ومن خلال استخدام وسيلة لعبة الاحتكار، سيكون الطلبة أكثر نشاطا وسيصبح التعلم نشطا ومبتكرا ومبدعا وفعالا وممتعا. من المتوقع أن يكون لدى الطلبة دافع خاص للتعلم حتى يتمكن من تعزيز فضول كبير حول المفردات التي يقدمها المعلم.

يدعم هذا البحث ببيان بيتاجينج الذي ينص على أنّ أحد الدروس القادر على ترقية اهتمام الطلبة بالتعلم هو التعلم مع اللعبة. ويرى بيتاجينج أيضا أنّ "

[15] Wawancara dengan Ryan Anisak Ratnasari, selaku Guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas VIII di MTsN 2 Bandar Lampung pada tanggal 16 November 2022.

اللعبة التفاعلية هي اللعبة يتم تعبئتها في التعلم حتى ينشط الطلبة ويفرحون في التعلم". يتأثر هذا الشعور بالمريحة على اهتمام ورغبة الطلبة في التعلم.[١٦] فلذلك تريد الباحثة أن تطور وسيلة التعليم على أساس اللعبة، لأن تعتبر وسيلة اللعبة مناسبة جدا للاستخدام في عملية التعليم، وخاصة في تعليم المفردات العربية، وبوجود هذه وسيلة اللعبة يجعل الطلبة أكثر نشاطا في التعلم كمثل وسائل لعبة الاحتكار.

الاحتكار هو واحدة من أشهر اللعبة في إندونيسيا، ولعبة الاحتكار هي لعبة لوحية حيث يتنافس اللاعبون لتجميع الثروة مع قواعد اللعبة. في هذه اللعبة، يتم تشغيله تلقائيا عند الدخول إلى الشروط المعينة. ولعبة الاحتكار هي واحدة من وسيلة اللعبة التي تسبب أنشطة تعليمية ممتعة وتساعد على أن يصبح جو التعلم سعيدا وحيويا ومريحا. لعبة الاحتكار هي لعبة يلعبها أكثر من شخصين، وتؤكد هذه اللعبة أيضا على إتقانها. والغرض من إتقان هذه اللعبة هو القدرة على إتقان المواد التي يدرّسها المعلم بما في ذلك إتقان المفردات العربية. كانت لعبة الاحتكار مستخدمة كوسيلة تعليمية لأن العديد من الطلبة يعرفون اللعبة وغالبا ما يلعبونها. حتى تكون عملية تعليم المفردات أكثر مريحة ويمكن أن يكتسب الكثير من المعرفة عن بعض المفردات العربية.

تهدف هذه وسيلة لعبة الاحتكار إلى تدريب الذاكرة والقدرة على فهم ونقل المواد التي تم شرحها شفهيا وتحريريا. من خلال لعبة الاحتكار، أن يكون الطلبة قادرين على التحرك واكتساب وإتقان مفردات اللغة العربية الواسعة.

وبناء على البيان أعلاه، ترغب الباحثة في تطوير وسيلة لعبة الاحتكار كوسيلة تعليمية خاصة لتعليم المفردات في المدرسة المتوسطة. كانت لعبة الاحتكار مختارة كوسيلة تعليمية لطلبة المدرسة المتوسطة في باندر لامبونج لأنها كانت مألوفة

---

[16] Helena Costarica, dan Rian Vebrianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Struktur Bumi Untuk Siswa SMP/MTs", *Journal Of Natural Science Learning*, 1.1 (2022), hal 2. <https://iom.uin-suska.ac.id/index.php/JNSL.

بينهم. وبالإضافة إلى ذلك، فمن خلال استخدام وسيلة لعبة الاحتكار، سيكون الطلبة أكثر نشاطا ، وسيصبح التعلم أكثر نشاطا وابتكارا وإبداعا وفعاليا ومريحا. وبهذا، تريد الباحثة أن تطور لعبة "الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج". ستصنع الوسيلة باستخدام نموذج إجرائي من خلال إظهار الخطوات التي يجب اتباعها لإنتاج المنتج. سبب اختيار هذه لعبة الاحتكار هي لتساعد الطلبة في تعليم المفردات العربية وكوسيلة لتذكر ونطق المفردات الصحيحة وكمحاولة لترقية نوعية وكمية الطلبة في عملية التعليم، وفيما يتعلق بهذا البيان، فتهتم الباحثة باختيار الموضوع عن:" **تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج** "

ج. تعيين المشكلات وحدودها

بناء على خلفية البحث، يمكن تعيين العديد من المشكلات على النحو التالي:

١. عدم وجود الوسيلة المستخدمة في تعليم المفردات
٢. قلة إبداع المعلم وابتكاره في استخدام وسيلة تعليم المفردات
٣. قلة فهم الطلبة وإتقانهم في مفردات اللغة العربية

بالنظر إلى محدودية العديد من الأشياء (القدرة البحثية، ووقت البحث ، وتكاليف البحث) ، فإن المشكلات الواردة في هذا البحث تقتصر على:

١. النطاق الذي يجب دراسته هو تطوير وسيلة التعليم في شكل لعبة الاحتكار
٢. لا تستخدم الوسيلة إلا في دروس اللغة العربية
٣. وتطوير وسيلة تعليم اللغة العربية ليتمكن الطلبة من استيعاب مفردات اللغة العربية
٤. تستخدم الوسيلة فقط لطلبة المدرسة المتوسطة في باندر لامبونج

د. مشكلات البحث

المشكلات في هذا البحث هي كما يلي:

١. كيف خطوات تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج؟

٢. كيف ملائمة وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج ؟

٣. كيف إستجابة الطلبة على وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات؟

هـ. أهداف البحث

أما الأهداف من هذا البحث فهي :

١. لوصف خطوات تطوير وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج.

٢. لوصف ملائمة وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات لطلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية في باندر لامبونج.

٣. لوصف نتائج إستجابة الطلبة على وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم المفردات.

و. فوائد البحث

من المتوقع أن يوفر تطوير هذه الوسائل فوائد عديدة، منها:

١. الفوائد النظرية

من الناحية النظرية، أن يقدر هذا البحث على إضافة خزائن المعرفة حول تعليم المفردات العربية من خلال تطوير الوسيلة التعليمية المفيدة والجذابة والمبتكرة مثل وسيلة لعبة الاحتكار.

٢. الفوائد التطبيقية

أ. للباحثين

١) يمكن استخدامها لإضافة المعرفة والبصيرة في صنع الوسيلة حتى يتمكن من تطبيق المعرفة والتغلب على المشكلات التي يواجهونها في العالم الحقيقي.
٢) توفير المعلومات للمعلمين حول استخدام وسيلة لعبة الاحتكار في تعليم اللغة العربية
٣) كمادة بديلة للمعلمين في اختيار وسيلة تعليم اللغة العربية
٤) توفير الدافع للمعلمين في اختيار واستخدام وسيلة التعليم

ب. للطلبة

١) أن يزيد اهتمام الطلبة بتعلم اللغة العربية
٢) زيادة دور الطلبة الفعال في تعلم اللغة العربية في الفصل الدراسي
٣) زيادة فضول الطلبة حول العلوم
٤) ترقية فهم الطلبة حتى يتمكنون من إتقان المواد التعليمية العربية ، وخاصة في مواد المفردات

ج. للمدرسة

١) لتحفيز المدرسة في تطبيق لعبة الاحتكار في تعليم اللغة العربية بشكل خاص وأيضا في المواد الأخرى
٢) يمكن استخدامها كمساهمة وكمحاولة لترقية نوعية وكمية المعلمين والطلبة وحتى المدرسة.

ز. البحوث السابقة ذات الصلة

لتعزيز تصميم هذا البحث، تستعرض الباحثة عدة مراجع من البحوث السابقة المماثلة من خلال إيجاد عدة مصادر ذات صلة بالبحث المبحوث. ومن هذه البحوث هي:

١. البحث بموضوع "تطوير وسائل التعليم القائمة على لعبة الاحتكار في درس العلوم الطبيعية للصف الرابع من المدرسة الإبتدائية".[١٧] في هذا البحث، يطور الباحث وسائل التعليم القائمة على لعبة الاحتكار في درس العلوم الطبيعية. أظهرت نتائج البحث أن وسائل التعليم القائمة على لعبة الاحتكار ملائمة وفعالة للاستخدام كوسيلة تعليمية، ويمكن ملاحظة ذلك من نتائج تصديق الوسائل المحصولة هي بالنسبة ٩٣٪، وتصديق المواد بالنسبة ٩٤٪ واستجابة الطلاب في مجموعات صغيرة حصلت على النسبة ٩٢٪.

أهمية هذا البحث للبحث أعلاه هو التشابه في تطوير وسائل اللعبة في شكل الاحتكار. ومع ذلك، فإنّ الاختلاف مع هذا البحث يقع في الدروس وموضوع البحث. حيث يطور الباحث وسائل لعبة الاحتكار في تعليم العلوم الطبيعية لتلاميذ الصف الرابع من المدرسة الإبتدائية، بينما كان هذا البحث يطور وسائل لعبة الاحتكار في درس المفردات لطلبة الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية .

٢. البحث بموضوع "لعبة الاحتكار كوسيلة لتعليم الرياضية".[١٨] في هذا البحث يطور الباحث وسائل التعليم القائمة على لعبة الاحتكار لتعليم الرياضية. من نتائج البحث، يظهر أنّ تقييم خبير المادة هو ٩٢.٦٤٪ (ملائمة جدا) وخبير الوسائل ٩١.٦٦٪ (ملائمة جدا). كانت الوسائل المطورة ثادرة على ترقية الاكتمال الكلاسيكي من النسبة ٢٦.٠٨٪ إلى ١٠٠٪. لذلك ، يمكن الاستنتاج أنّ وسائل لعبة الاحتكار لتعليم الرياضية للأرقام من ١ إلى ٥٠٠ في الصف الثاني الابتدائي ملائمة للاستخدام.

---

[17] Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Siti Istiningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA", *Jurnal Pijar Mipa*, 16.2 (2021), hal 170. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.

[18] Budi Adi Prayogo, "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika", *Joyful Learning Journal*, 6.4 (2019), hal 228. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>.

أهمية هذا البحث للبحث أعلاه هو التشابه في تطوير وسائل اللعبة في شكل الاحتكار. ومع ذلك، فإنّ الاختلاف مع هذا البحث يقع في الدروس وموضوع البحث. حيث يطور الباحث وسائل لعبة الاحتكار في تعليم الرياضية لتلاميذ الصف الثاني من المدرسة الإبتدائية، بينما كان هذا البحث يطور وسائل لعبة الاحتكار في درس المفردات لطلبة الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية.

٣. البحث بموضوع "تطوير وسائل *LARPOLI* في ترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثاني كلية المعلمين الإسلامية في معهد الاصلاح الحديث دوروانتي كيبومين للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩".[١٩] في هذا البحث، تطور الباحثة وسائل *LARPOLI* أو الثعبان الاحتكار في ترقية مهارة الكلام. واستنادا إلى نتائج البحث، تبين أن خبير الوسائل يقدم نسبة مثالية للمنتج تبلغ ٩٥٪ مع مستوى جيدة جدا، ووفقا لخبير المادة حصلت على درجة ٩٠٪ مع فئة جيدة جدا. كانت الاستجابة الناتجة عن ١٩ طالبا من طلاب من الدرجة الثانية ٨٧٪ مع مستوى جيدة جدا. مع نتائج هذا البحث أنّ استخدام وسائل *LARPOLI* ملائمة للاستخدام كوسيلة تعليمية في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب.

أهمية هذا البحث للبحث أعلاه هو التشابه في تطوير وسائل التعليم. ومع ذلك، فإنّ الاختلاف مع هذا البحث يقع في المنتج المطور. يطور البحث السابق وسائل *LARPOLI* أو الثعبان الاحتكار، بينما كان هذا البحث يطور وسائل لعبة الاحتكار دون الاختلاط بألعاب أخرى. ويقع الاختلاف الآخر في محتوى المادة وموضوع البحث، حيث يركز هذا البحث على مهارة الكلام لطلبة الصف الثاني كلية المعلمين الإسلامية. وأما هذا

---

[19] Sari Bulan, "Pengembangan Media LARPOLI Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara (Maharah Kalam) Pada Santri Kelas II KMI Pondok Modern Al Islah Dorowati Kebumen Tahun Ajaran 2018/2019". *(Skripsi Program Sarjana Pendidikan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019)*, hal 105.

البحث فيركز على طلبة الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية.

٤. البحث بموضوع "تطوير وسائل *MONJARA* لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية بناحية ديماك".[٢٠] في هذا البحث، يطور الباحث وسائل *MONJARA* لترقية مهارة القراءة. بناء على نتائج البحث، أنّ وسائل *MONJARA* تصنفها إلى ٢ ، وهي مادية وسائل *MONJARA*، ومحتوى وسائل *MONJARA* ، حيث حصل كلا النموذجين على متوسط قيمة إجمالية كانت في حدود ٨٦-١٠٠ تصل إلى مقياس ٤ مع مستوى ملائمة جدا. وبالتالي ، فإنّ وسائل *MONJARA* كوسيلة لمهارات القراءة العربية ملائمة جدا للاستخدام في تعليم مهارة القراءة لدى الطلاب.

أهمية هذا البحث للبحث أعلاه هو التشابه في تطوير وسائل التعليم. ومع ذلك، فإنّ الاختلاف مع هذا البحث يقع في المنتج المطور. يطور البحث السابق وسائل MONJARA، بينما كان هذا البحث يطور وسائل لعبة الاحتكار دون الاختلاط بألعاب أخرى. ويقع الاختلاف الآخر في محتوى المادة وموضوع البحث، حيث يركز هذا البحث على مهارة القراءة لطلبة الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية. وأما هذا البحث فيركز على طلبة الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية.

بناء على الوصف أعلاه، يمكن الاستنتاج أنّ هذا البحث المطور له أوجه التشابه والاختلاف مع البحوث السابقة. هذا البحث هو بحث تطويري ينتج منتجات على شكل لعبة الاحتكار، كوسيلة تعليمية لطلبة المدرسة المتوسطة في باندر لامبونج ، والتي تناسبها مع المنهج الدراسي في المدرسة

[20] Akhlaqul Karimah, "Pengembangan Media MONJARA (Monopoli Jari Tangan Bahasa Arab) Bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII MTS Di Kabupaten Demak". *(Skripsi Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2020)*, hal 54.

المتوسطة. في تطوير هذا البحث، يجمع الباحث بين نظام لعبة الاحتكار الاقتصادي وتعليم اللغة الذي يؤكد على المفردات العربية. يهدف ذلك إلى تسهيل فهم الطلاب لدروس اللغة العربية وترقية المفردات التي يتقنونها. ويقع الاختلاف المحدد من هذه الوسائل في عرض لوحة اللعبة على شكل النرد. يظهر جانب الخارج لوحة لعبة الاحتكار، والجانب الداخلي عبارة عن حاوية تستخدم لتخزين معدات اللعبة. مثل النرد ، البطاقات، مبلغ الاحتكار وأدلة المستخدم. يصمم الباحث هذه وسائل الاحتكار بأحسن ما يمكن حتى يمكنها تعزيز الشعور باهتمام الطلاب عند استخدام الوسائل في عملية التعليم.

الباب الثاني
بحث نظري

أ. وسائل الاحتكار

١. تعريف وسائل الاحتكار

تأتي الوسائل من الكلمة اللاتينية "وسيلة" والتي تعني حرفيا "وسيط أو مقدمة". وفي اللغة العربية وسائل جمع من وسيلة وهي تسليم الرسالة من المرسل إلى المستسلم.[٢١] كما في القرآن سورة المائدة / ٥:٣٥ جاء فيه:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوا اتَّقُوا اللّٰهَ وَابْتَغُوْٓا اِلَيْهِ الْوَسِيْلَةَ وَجَاهِدُوْا فِيْ سَبِيْلِهٖ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُوْنَ ﴿٣٥﴾

من الآية أعلاه، نفهم أنّ كلمة "الوسيلة" تشير إلى معنى "الطريق". وبعبارة أخرى، الوسائل هي أيضا مسار يسلكه شخص ما. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تفسر الوسائل على أنها أي شيء يمكن استخدامه لتوجيه الرسائل ، وتحفيز أفكار الطلبة ومشاعرهم وانتباههم وإرادتهم ، وبالتالي تشجيع المشاركة في عملية التعلم.[٢٢] ويتفق هذا التعريف مع رأي شارون الذي يقوله إنّ الوسائل وسيلة الاتصال ومصدر المعلومات. ويعرف روبرت هاينيتش وآخرون في كتابه"الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم" أنّ الوسائل هي قنوات معلومات تربط بين مصادر المعلومات والمتلقين. ومن عدة التعريفات، يمكن صياغة أن الوسائل هي كل ما يمكن استخدامه في توجيه الرسائل ويمكن أن تحفز العقل وتثير حماس الطلبة وانتباههم ورغبتهم حتى يتمكنوا من تشجيع عملية تعلمهم.

---

[21] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, (Jakarta: REFERENSI (GP Press Group), 2013), hal 6.

[22] Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, op. cit. hal 223.

في التقنية يطلق عليه على التعليم. وتستخدم كلمة التعليم عمدا كمعادل لكلمة التعليمات مما يعني أوسع من كلمة التعليم. توجد كلمة التعليم في سياق المعلم والطالب في الفصل ، وأما التعليم فهو نشاط تعليمي يحضره المعلم جسديا.[٢٣] أو بعبارة أخرى ، التعليم هو عملية الاتصال بين التعليم والمعلمين والمواد التعليمية. هناك نظرية تتعلق بالتعلم. وفقا لنظرية التعليم، التعلم هو تغيير السلوك الذي يحدث من خلال التجربة. [٢٤]

من الرأي السابق، يمكن الاستنتاج أنّ وسائل التعليم هي أداة للمعلم في تنفيذ عملية أنشطة التعليم والتعلم. يمكن أن تساعد الوسائل في حفظ بيان المعلم وستكون المواد التعليمية أسهل على الطلبة لفهمها ويمكنها أيضا القضاء على سوء الفهم بين معنى المادة. اختيار الوسائل من قبل الباحثة هو الوسائل البصرية في شكل الصورة تعتمد على اللعبة وهي وسائل الاحتكار.

الاحتكار هو لعبة من أكثر ألعاب الطاولة مبيعا في العالم. في هذه اللعبة، يتنافس اللاعبون لتجميع الثروة من خلال تنفيذ نظام اقتصاد اللعبة الذي يتضمن شراء الأراضي واستئجارها وتبادلها باستخدام أموال اللعبة. يتناوب اللاعبون على رمي النرد والتحرك حول لوحة اللعبة باتباع الأرقام المحصولة عليها عن طريق رمي النرد.[٢٥] يمكن أن تلعب هذه لعبة الاحتكار من قبل جميع الدوائر، سواء للأطفال والكبار. وفي الأساس، الهدف من لعبة الاحتكار هو التحكم في جميع قطع الأراضي على لوحة الاحتكار، وشراء قطع الأراضي، واستئجار قطع الأراضي، وتبادل الممتلكات في نظام اقتصادي بسيط.

---

[23] Yudi Munadi, op. cit. hal 4.

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

[25] Akhlaqul Karimah, "Pengembangan Media MONJARA (Monopoli Jari Tangan Bahasa Arab) Bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII MTS Di Kabupaten Demak", op. cit. hal 32.

يبدأ تاريخ لعبة الاحتكار في أواخر القرن التاسع عشر. وتأتي اللعبة من الولايات المتحدة. ففي عام ١٩٠٤ ، قدم مبدع يدعى ليزي ماجي لعبة كانت تأمل أن تشرح بعض أفكار هنري جورج الاقتصادية. أصبحت لعبته تعرف باسم *The Landord's Game* ، والتي تم إصدارها تجاريا بعد بضع سنوات. تواصل ليزي ماجي تطوير لعبتها بمساعدة العديد من المتحمسين. في عام ١٩٢٤ ، يركز ليزي ماجي على تحسين اللعب. في أوائل ثلاثينيات القرن العشرين ، باع باركر براذر لعبة الاحتكار. بحلول سبعينيات القرن العشرين، تم مسح التاريخ المبكر للعبة الاحتكار. يحكي التاريخ الشعبي عن احتكار اخترعه تشارلز دارو وهو الآن الفولكلور الأكثر شعبية ، ويتم تضمينه مع وصف اللعبة. يروي هذا التاريخ أيضا في كتاب ماكسين برادي المطبوع في عام ١٩٧٤ بعنوان " *The Monopoly Book: Strategy and Tactics of the World's Most Populer Game* ".

من البيان أعلاه، فيمكن الاستنتاج أنّ وسائل لعبة الاحتكار هي وسيلة تعليمية تستخدم أدوات أو وسائل الاحتكار وتم تطويرها وفقا للتعلم الذي تدمجه العناصر التعليمية بحيث يمكن لهذه الوسائل أن تسبب أنشطة تعليمية ممتعة وتساعد جو التعلم على أن يصبح سعيدا وحيويا ومريحا. أما وسائل الاحتكار للغة العربية هي أداة أو وسيلة تتضمن عناصر لغوية ، وهي اللغة العربية والصور التربوية المستخدمة من خلال اللعبة مثل لعبة الاحتكار بشكل عام لصقل المهارات اللغوية لدى الطلبة ومعرفتهم.

٢. خطوات لعبة الاحتكار

لعبة الاحتكار هي لعبة مصممة عمدا لتكون سهلة لغرس الأفكار العربية منذ المرحلة الطفولة لحبّ اللغة العربية التي في الواقع أنّ اللغة العربية عند بعض الأطفال هي لغة صعبة وليست رائعة. من خلال هذه الوسائل أن يلعب الأطفال بمعرفة اللغة العربية. تتضمن هذه اللعبة عناصر من الصور

والمفردات. ولعبة الاحتكار التي تطبقها الباحثة في تعليم المفردات هي تتكون من عدة معدات ومواد كالتالي:

١) قطعة البياذق لتمثيل اللاعب. في صندوق الاحتكار يوفر ٨ بيادق تصور الطلاب والطالبات.

٢) اثنين من النرد له ستة جوانب.

٣) لوحة اللعبة بحجم ٥٠ × ٥٠ سم بها بقع من الصور حول الأدوات المدرسية والهوايات ومع المفردات. في حبكة اللعبة هناك بلاط مكتوب بالبداية أو إبدأ، ٤٠ صورة مع مفرداتها، ٢ مؤامران للبطاقة المكافأة (فرصة) وبطاقة المفردات (تحتوي على الأسئلة عن المفردات مع ٣ عناوين المواد وهي الرياضة، المنهة، وعيادة المريض.

٤) كتاب دليل لعبة الاحتكار.

٥) كتاب الأسئلة والأجوبة على ٣ مواد هي: الرياضة ، المنهة ، وعيادة المريض.

٦) بطاقات المكافأة وبطاقات المفردات تحتوي على الأسئلة.

٧) صندوق عام لديه فرصة للتخطيط والإجابة على الأسئلة ويكون قادرا على الإجابة عليها.

وقبل استخدام الوسائل للعبها، تشرح الباحثة عن الإجراءات والقواعد في لعبة الاحتكار. وليكون جميع الطلبة نشطين ، فتقسم الباحثة عدة مجموعات. بتكون كل مجموعة من ٤-٨ لاعبين. فيما يلي خطوات استخدام وسائل لعبة الاحتكار

١) يبدأ اللاعبون اللعبة من صندوق البداية عن طريق رمي النرد.

٢) إذا صادف اللاعب بعض صناديق الاحتكار التي تصور المفردات ، فإن المهمة هي أن يلتقط اللاعب بطاقة المفردات التي توقف عليها اللاعب. والإجابة على الأسئلة الموجودة على البطاقة ، إذا كان اللاعب قادرا على الإجابة على الأسئلة بنفسه ، فسيحصل

على ١٠ ريالات من البنك ويمكنه مواصلة اللعبة. ومع ذلك ، إذا لم يتمكن اللاعب من الإجابة بنفسه ، فسيحصل على عقوبة، وهي دفع غرامة قدرها ٥ ريالات. ولا يحق لهم الحصول على المال من الأطراف.

٣) إذا توقف اللاعب عند المربع مع صورة الأسئلة / المكافأة (فرصة) ، فيجب على اللاعب يأخذ بطاقة الفرصة والإجابة على الأسئلة المدرجة. إذا كان اللاعب يستطيع الإجابة بنفسه سيحصل على ٢٠ أموالا حقيقية. ومع ذلك ، إذا لم يتمكن من الإجابة على نفسه، فيمكن أن تطرح السؤال على لاعبين آخرين ولا يقدم للاعب أي عقوبات على اللاعب الذي يطرح السؤال.

٤) إذا توقف اللاعب عند سحب الأموال العامة / المنهاتو العالمية ، فسيحصل اللاعب على ٥٠ ريالا وإذا توقف اللاعب عند صورة وقوف السيارات المجانية، فإن اللاعب حر في اختيار التوقف في أي مكان وخالي من أي مشاكل وقواعد.

٥) إذا يدخل اللاعب السجن للخروج من السجن ، يجب على اللاعب يدفع غرامة قدرها ١٠٠ ريال. إذا لم يكن لديه الكثير من المال ويرغب في مواصلة اللعبة ، فيجب على اللاعب قراءة ١٠ مفرداتالتي يحددها البنك (المعلم) ، ثم أن يخرج اللاعب من السجن ويواصل اللعبة.

٦) يوجد في لوحة اللعبة مربع مكتوب "حيث ماشئت" مما يعني أن اللاعب يمر فقط عبر السجن أو يكون خاليا من السجن ولا يتعين على اللاعب يدفع غرامات أو الاسترداد عن ظهر قلب.

٧) الشرط هو أن اللاعب الذي لديه أكبر من المال سيكون الفائز.

٨) يحق للطالب الفائز الحصول على جائزة من المعلم حتى تصبح تشجيعا لأنفسهم وللأصدقاء الآخرين.

٩) وليست لهذه اللعبة أو فكرة عن بناء المنزل أو الفندق لأن هذه اللعبة تربوية.

ولفوائد وسائل لعبة الاحتكار هي كمحاولة لإحياء وتحفيز في عملية التعلم حيث تستخدم عملية التعلم شيئا مختلفا حتى يوفر فهما واسعا ومعرفة بالمفردات العربية. وتعمل اللعبة أيضا على تعزيز قدرة الأطفال على حفظ وتذكر المفردات التي يدرّسها المعلم.

٣. عيوب ومزايا لعبة الاحتكار

هناك العديد من العيوب والمزايا في استخدام تطوير وسائل لعبة الاحتكار في إنشاء نموذج التعلم المبتكر. ومن بعض عيوبها ومزاياها هو كما يلي: [٢٦]

أ. العيوب

١) تتطلب هذه الوسائل إعدادا دقيقا ومفهوما تتوافق مع الدروس

٢) في لعب هذه الوسائل يجب استخدام مساحة كبيرة إذا كان استخدام الطلبة كلعب الأدوار

٣) عدم فهم الطلبة لقواعد اللعبة. بحيث يحدث الضوضاء أثناء اللعبة

٤) سيرتبك الطلبة للإجابة على الأسئلة إذا كانوا لا يفهمون المادة المدروسة من قبل ونقص المفردات المتقنة

٥) يستغرق الكثير من الوقت لتشغيل لعبة الاحتكار

ب. المزايا

١) ستصبح عملية التعلم أكثر وضوحا وإثارة للاهتمام

٢) ستصبح عملية التعلم أكثر تفاعلية

---

[26] Faizatul Mardiyah "Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab", 2020, diakses dari https://faiza388934110.wordpress.com/2020/06/25/monopoli-sebagai-media-pembelajaran-bahasa-arab-2/ pada Senin, 12 September 2022 pukul 19:43.

٣) كفاءة الوقت والجهد

٤) تغيير دور المعلمين إلى الاتجاه أكثر إنتاجيا

٥) سهلة وبسيطة في التصنيع.

ب. المفردات العربية

١. تعريف المفردات العربية

المفردات في اللغة الإنجليزية تسمى *vocabulary* وهي مجموعة من الكلمات أو خزائنها المعروفة من قبل شخص أو عرق آخر يشكل جزءا من اللغات المعينة.[٢٧] وبالإضافة إلى ذلك، هناك تعريف آخر للمفردات وهو مجموعة من الكلمات المعينة التي يفهمها شخص ما تستخدم لتكوين الجملة الجديدة. وفقا لهورن ، المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تشكل اللغة. دور المفردات في إتقان أربع المهارات اللغوية لا غنى عنه حيث يشير فاليت إلى أن القدرة على فهم أربع المهارات اللغوية تعتمد على إتقان المفردات لدى الشخص.[٢٨]

المفردات هي الجمع من المفرد وفي اللغة الإنجليزية : *vicable, word, term, names, expressions (of a scientific field),*. وتوضح المفردات في القاموس الإندونيسي أنها جميع الكلمات الواردة في اللغة أو قائمة من الكلمات المرتبة أبجديا والتي عادة ما تكون مصحوبة بالمعنى أو الترجمة. بعبارة أخرى، فإنّ المفردات عبارة عن مجموعة من المفردات التي يستخدمها شخص ما شفهيا وتحريريا ولديه فهم ووصف الترجمة دون دمجها مع كلمات أخرى وترتيبها أبجديا.

---

[27] Nurul Isnaini dan Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman", *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3.1 (2020), hal 1. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>.

[28] Abdurochman, "Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab", *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 19.1 (2017), hal 7. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i1.758>.

الكلمة هي أصغر الوحدات القائمة بذاتها في اللغة. يميز التعريف بين الكلمة والمورفيم. المورفيم هو أصغر الوحدات في اللغة لا يمكن تقسيمها إلى أجزاء أصغر ذات معنى يكون معناها مستقرا بشكل مناسب. على سبيل المثال، كلمة معلم" هي تتكون من مورفيم واحد ، بينما "المعلم" هو يتكون من مورفيمين هما ال ومعلم وتتكون كلمة المعمون من ثلاثة مورفيمات وهي ال معلم و ون. وكل من هذه المورفيمات لها معناها الخاص. يتميز معنى الكلمة إلى المعنى الدلالي والمعنى المجازي. يتكون المعنى الدلالي من معنى جوهري له معنى مجازي أو معنى أصلي. على سبيل المثال ، كلمة (الأم) باللغة العربية ، المعنى الحقيقي هو "الأم التي تنجب الأطفال" ، بينما يظهر المعنى المجازي عند استخدام كلمة (الأم) في أم الكتاب. المعنى الأصلي على سبيل المثال هو كلمة الهاتف التي تعني "شخص صاخب" ، وأما معنى المصطلح فهو "التلفون".[٢٩] والمعنى المجازي هو معنى إضافي يحتوي على معاني مختلفة أو انطباعات خاصة نتيجة لتجربة مستخدمي اللغة. بناء على رأي حاريمورتي، فإن المعنى المجازي هو معنى كلمة أو مجموعة من الكلمات وفقا للمشاعر أو الأفكار التي تنشأ من المتحدثين (الكتاب) والمستمعين (القراء). على سبيل المثال ، مصطلح (الأم) له معنى المجازي للمودة أو الحماية.[٣٠]

من حيث المبدأ، تعد المفردات جزءا لا يتجزأ من تعلم اللغة ، وخاصة اللغات الأجنبية. التواصل البشري الكتابي والشفوي المبني على استخدام المفردات المناسبة والكافية والغنية في الشكل والمعنى سينقل هيبة حصرية لمستخدميها. لذلك ، يمكن استخدام تعلم المفردات كجزء من تعلم اللغة وكأحد العوامل الداعمة لاكتساب الكفاءة اللغوية.

---

[29] Erta Mahyudi, "Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Anak-Anak Dengan Media Lagu", *Mutsaqqafin: Jurnal Pendidikan Islam Dan Bahasa Arab*, 1.1 (2018), hal 69.

[30] Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*, (Surabaya-Jawa Timur: CV. Gemilang, 2018), hal 25.

٢. تقسيم المفردات العربية

أما عند رشدي أحمد طعيمة فتصنف المفردات إلى أربعة أجزاء وهي كالتالي:[٣١]

أ. تقسيم المفردات في سياق إتقان اللغة

١) المفردات للفهم، وهي تنقسم إلى قسمين، هما مفردات الاستماع ومفردات القراءة.

٢) المفردات للكلام وهي تنقسم إلى قسمين، هما المفردات العادية والمفردات الموقفية.

٣) المفردات للكتابة وهي المفردات المناسبة التي لابد منها اختيارها كي لا يخطئ للقارئ.

٤) المفردات المحتملة. يتكون هذا النوع من المفردات من مفردات السياق التي يمكن تفسيرها وفقا لسياق المناقشة ، ومفردات التحليل هي مفردات يمكن تحليلها بناء على خصائص اشتقاق الكلمات ثم يتم تضييقها أو توسيعها في المعنى.

ب. تقسيم المفردات حسب معناها

١) كلمات المحتوى، ويقصد بها مجموع الكلمات الأساسية التي تشكل صلب الرسالة، مثل الأسماء والأفعال .

٢) كلمات وظيفية هي التي تربط المفردات والجمل والتي يستعان بها على إتمام الرسالة، كأحرف الجر وأدوات الاستفهام وغيرها.

٣) كلمات مركبة وهي المفردات التي لا تنقل معنى معينا وهي مستقلة بذاتها وإنما تحتاج إلى الكلمات الأخرى مساعدة تنقل من خلالها إلى المستقبل معنى خاصة.

[31] Ibid. hal 27-31.

ج. تقسيم المفردات حسب التخصص .

١) الكلمات الخادمة هي مجموع الكلمات العامة التي يستخدمها الفرد في مواقف الحياة العادية أو استخداماته الرسمية غير التخصصية.

٢) الكلمات التخصصية، ويقصد بها مجموع الكلمات التي تنقل معاني خاصة أو تستخدم كثيرا في المجالات المعينة.

د. تقسيم المفردات حسب استخدامه.

١) الكلمات النشيطة ويقصد بها مجموع المفردات التي يكثر إستعمالها الفرد في الكلام أو الكتابة أو حتى يسمعها أو يقرؤها بكثيرة.

٢) الكلمات الخاملة ويقصد بها مجموع المفردات التي يحتفظ بها الفرد في رصيده اللغوي وإن لم يستعملها. وهذا النوع من المفردات التي يفهم الفرد دلالاته واستخداماته عندما يظهر له على الصفحة المطبوعة أو يصل إلى سمعه.

٣. أساليب تعليم المفردات

وفي تعليم المفردات حسنا أن تبدأ بالمفردات الأساسية التي لا سهلة في تغييرها، مثل القرابة وأسماء أعضاء الجسم والضمائر والأفعال الرئيسية وبعض المفردات الأخرى التي يسهل تعلمها. طريقة التعليم هي في الأساس تقنيات في عرض المواد من مختلف الأنواع ويتم تعديل استخدامها وفقا للاحتياجات. كما أنّ تعليم اللغة العربية، وخاصة المفردات، تتطلب تقنيات مناسبة في التعلم. التقنيات التي يمكن القيام بها هي مع تقنيات لعبة اللغة المختلفة ، على سبيل المثال عن طريق المقارنة ، مع الانتباه إلى ترتيب الحروف ، واستخدام القواميس وغيرها.

يشرح أحمد فؤاد أفندي عن المراحل والأساليب في تعليم المفردات وتجربة الطلبة في التعرف على معنى الكلمات واكتسابها، ومنها :[٣٢]

١) الاستماع إلى الكلمة

هذه المرحلة هي المرحلة الأولى بتقديم الفرصة إلى الطلاب ليستمعوا الكلمات التي ذكرها المعلم أو الوسائل الأخرى.

٢) نطق الكلمة

في هذه المرحلة ، يمنح المعلم الطالب الفرصة لقول الكلمة التي سمعها. سيساعد نطق الكلمة الجديدة للطلبة على تذكر الكلمة لفترة أطول.

٣) الحصول على معنى الكلمة

في هذه المرحلة يتجنب المعلم عن الترجمة في ترجمة الكلمة للطلبة. وإذا يفعله ذلك النشاط، فلا يكون الإتصال المباشر في اللغة التي يدرسها الطلبة. هناك العديد من الأساليب يستخدمها المعلمون لتجنب الترجمة في الحصول على معنى كلمة ، وهي من خلال توفير سياق الجملة، والتعريفات البسيطة، واستخدام الصور، والمرادفات، والمتضادات، وإظهار الأشياء الأصلية أو التقليد ، وحركات الجسم، والترجمة كبديل أخير إذا كانت الكلمة صعوبة للطلبة على فهمها.

٤) قراءة الكلمة.

بعد المرور بمراحل الاستماع، والنطق، وفهم معنى الكلمات أو المفردات الجديدة، فيكتبها المعلم على السبورة .

٥) كتابة الكلمة

أن يحصل الطلبة على استيعاب المفردات الجيد، إذا يطلب المعلم منهم أن يكتبوا الكلمات أو المفردات الجديدة المدروسة.

---

[32] Baiq Tuhfatul Unsi, "Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab", *Tafaqquh*, 2.1 (2014), hal 36-37.

٦) تكوين الجملة

والمرحلة الأخيرة من أنشطة تعليم المفرادات هي استخدام الكلمات الجديدة في الجملة المفيدة شفهية كانت أو تحريرية. في وصف هذه الجمل، يجب أن تستخدم الكلمات المنتجة والفعلية حتى يفهم ويستخدمها الطلبة بأنفسهم.

هذه أساليب أو خطوات تعليم المفردات هي مستخدمة كمرجع للمعلمين في تدريس اللغات الأجنبية، وخاصة اللغة العربية، بالرغم من أنه لا يجب يعمل جميع المفردات الجديدة بهذه الأساليب والخطوات. لذلك اختيار بعض المفردات التي تعتبر صعبة أو المفردات التي لا يمكن فهمها بشكل صحيح وبالمعنى الكامل إلا عند الاتصال ووفقا لسياق الخطاب.

٤. أهداف تعليم المفردات في مستوى المدرسة المتوسطة

المدرسة المتوسطة هي المدرسة المتوسطة الإسلامية تحت رعاية وزارة الشؤون الدينية الإندونيسية. في محتوى المناهج الدراسية، يحتوي على المواد العامة والدينية. تم اعتماد المنهج من وزارة التعليم والثقافة الوطنية والمنهج الديني كسمة مميزة للمدرسة من وزارة الشؤون الدينية. واحدة من الدروس الدينية المدروسة هي اللغة العربية. وتعليم اللغة العربية هو عملية تفاعل الطلبة مع المعلمين ومصادر التعلم في شكل المواد العربية الموجهة لتشجيع وتوجيه وتطوير وتعزيز القدرات وتعزيز المواقف الإيجابية تجاه اللغة العربية. الأهداف الخاصة للغة العربية لمستوى المدرسة المتوسطة هي كما يلي:

١) يقدر الطلبة على استيعاب مفردات اللغة العربية البسيطة تدعم إتقان أربع المهارات اللغوية.

٢) يقدر الطلبة على ترجمة النصوص العربية إلى اللغة الإندونيسية.

٣) يقدر الطلبة على قراءة وفهم النصوص العربية.

٤) يقدر الطلبة على التواصل باستخدام اللغة العربية شفهيا وتحريريا

في كل عملية التعليم في أي المؤسسة، أنّ الهدف هو شيء رئيسي واحد يجب أن يكون موجودا. وجود الأهداف يعني أن عملية التعليم لها اتجاه وهدف واضح لما يتم تحقيقه. يوضح سيف المصطفى عن أهداف تعليم المفردات العربية على النحو التالي:[٣٣]

١) تقديم المفردات الجديدة للطلبة.

٢) تدريب الطلبة ليكونوا قادرين على نطق المفردات بشكل صحيح وجيد.

٣) فهم المفردات من تلقاء نفسها وعند استخدامها في سياق الجملة.

٤) القدرة على تقدير وعمل شفهيا وتحريريا وفقا للسياق الصحيح.

٥. مؤشرات تعليم المفردات

المفردات هي جانب أساسي يجب أن يتقنه الطلاب في تعلم اللغة بما في ذلك اللغة العربية. لأن وظيفة اللغة كوسيلة للتواصل ، فإن معرفة الكثير من المفردات مهم جدا في فعالية التواصل. بدون إتقان المفردات ، لن يتمكن الطلبة من استخدام اللغة العربية للتواصل.

ويعتبر استيعاب مفردات اللغة مهما سواء من حيث عملية تعليم اللغة أو تطوير قدرة الفرد في لغة سيتم إتقانها. تعتمد جودة المهارات اللغوية على قوة وجودة المفردات التي يمتلكها ، وكلما كانت المفردات أكثر ثراء ، زادت إمكانية القدرة على الظهور بشكل جيد وصحيح.

ليس تعليم المفردات بمجرد تعلم المفردات ويطلب من الطلبة لحفظها، بزيادة إلى ذلك يعتبر الطلبة قادرين على استيعاب المفردات إذا وصلوا إلى المؤشرات التالية :[٣٤]

---

[33] S. Sholihah, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat", *Tarling : Journal of Language Education*, 1.1 (2018), hal 8. <https://doi.org/10.24090/tarling.v1i1.1122>.

[34] Hanifah Nur Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall", *Alsuniyat: Jurnal Penelitan Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 1.1 (2020), hal 2. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>.

١) يقدر الطلبة على ترجمة أنماط المفردات بالجيد.
٢) يقدر الطلبة على نطق وكتابة المفردات بالجيدة والصحيحة.
٣) يقدر الطلبة على استخدام المفردات في الجملة الصحيحة نطقا أو كتابة

٦. تقييم تعليم المفردات

التقييم هو نشاط يتم إجراؤه للحصول على بيانات حول مدى نجاح الطالب في التعلم ونجاح المعلم في التدريس. يهدف التقييم إلى جمع البيانات التي تثبت مستوى تقدم الطلبة في تحقيق الأهداف المتوقعة، مما يسمح للمعلمين بتقييم الأنشطة / الخبرات المكتسبة. الحديث عن التقييم ، يعني الحديث عن القياس كجزء من تكامل التقييم والاختبارات التي تصبح أداة قياس عينة المعرفة التي تستخدم نتائجها للنظر فيها عند التقييم.

يمكن تجميع الاختبار في تعليم المفردات في اختبار الفهم واختبار الاستخدام. يركز اختبار الفهم على قياس قدرة الطلبة على فهم معنى المفردات ، بينما كان اختبار الاستخدام يركز على قدرة الطلبة في استخدام المفردات في الجملة. خاصة بالنسبة لنصوص فهم المفردات، يمكن أن تكون مؤشرات الكفاءة المقاسة في شكل معنى المفردات ، ومكافئات الكلمات ، ومتضادات الكلمات ، ومرادفات الكلمات ، ومعنى الكلمة، ومجموعات الكلمات.[٣٥]

ج. اللعبة اللغوية

١. تعريف اللعبة اللغوية

اللعبة هي ضرورة تنشأ بشكل طبيعي في كل إنسان. تنشأ اللعبة وتوجد بسبب غريزة كل إنسان يحصل على المتعة والرضا والاستمتاع والإعجاب والسعادة. هذا بسبب الطبيعة الفطرية التي: "سوف يعزي

[35] Umi Hijriyah, op. cit. hal 44.

الإنسان نفسه حتى يموت".[٣٦] اللعبة وفقا لفتح المجيب وهي حالة معينة عندما يبحث الشخص عن المتعة أو الرضا من خلال الأنشطة أو أنشطة اللعب. أما اللغة فهي القدرة التي يمتلكها البشر للتواصل مع البشر الآخرين باستخدام الإشارات ، مثل الكلمات والإيماءات.

اللعبة هي نشاط يختاره الطفل نفسه ، لأنه ممتع ليس لأنه سيحصل على مكافآت أو مدح. اللعب هو أحد الأدوات الرئيسية التي تصبح تمرينا لنموها. يصبح اللعب وسيلة ، حيث يحاول الطفل نفسه ، ليس فقط في تخيلاته ولكن في الواقع حقيقي بنشاط.[٣٧]

اللعبة اللغوية هي وسيلة مألوفة للاستماع ، أحدها في برنامج تعلم اللغة العربية. من نتائج هذا التطبيق له تأثير إيجابي على إتقان المهارات اللغوية ، لأن عملية تعلم اللغات الأجنبية تتطلب أساسا وضعا لطيفا. طبيعة اللعبة اللغوية هي مجموعة من وسائل تعليم اللغة التي لا تصلح إلا للفصول الصغيرة. وأوضح سوبارنو أن اللعبة اللغوية هي نشاط لاكتساب مهارة لغوية معينة بطريقة مشجعة. أما المقصود باللعبة اللغوية فهو كيفية تعلم اللغة من خلال اللعبة. بمعنى أن اللعبة اللغوية هي شكل من أشكال الألعاب التي يتم إجراؤها عمدا من خلال إشراك عناصر اللغة. يمكن أن تغطي عناصر اللغة أي مجال. تتضمن اللعبة اللغوية أيضا مهارات لغوية يمكن التركيز عليها في منطقة معينة.

ليست اللعبة اللغوية أنشطة إضافية للمتعة وحدها، ولكنها تصنف هذه اللعبة في التعليم والتعلم الذي يهدف إلى توفير الفرص للطلاب لتطبيق المهارات اللغوية التي تم تعلمها. اللعبة اللغوية هي أنشطة مصممة في

---

[36] Nailur Rahmawati, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta", *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 7.1 (2018), hal 39. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>

[37] M. Khalilullah, "Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufrodat)", *Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1 (2012), hal 21-22.

التدريس، وترتبط باستخدام محتوى الدرس بشكل مباشر أو غير مباشر. تهدف اللعبة اللغوية إلى الحصول على المتعة وممارسة المهارات اللغوية بما في ذلك الاستماع والكلام والكتابة وكذلك مع عناصر اللغة مثل المفردات والقواعد والأشوات. الهدف الرئيسي من ألعاب اللغة ليس فقط المتعة ، ولكن لتعلم المهارات اللغوية وبعض العناصر اللغوية. إذا كانت اللعبة تخلق المتعة ، ولكنها لا تكتسب مهارات لغوية أو عناصر معينة، فهي ليست لعبة لغة. على العكس من ذلك ، إذا كان النشاط يهدف إلى ممارسة المهارات اللغوية أو عنصر معين ، ولكن لا يوجد عنصر من المرح ، فلا يمكن تسمية النشاط باللعبة اللغوية.[٣٨]

٢. أنواع اللعبة اللغوية

يمكن إنشاء اللعبة اللغوية وتصنيفها وفقا لوجهة النظرة المعينة. وفقا لعبد العزيز (١٩٨٣)، في عبد المطلب (٢٠١٥) ، تصنف اللعبة اللغوية من حيث المهارات اللغوية المدربة، وهي:

١) الألعاب الشفهية هي اللعبة الغوية لممارسة المهارات الشفوية في شكل نطق الحروف / الكلمات العربية؛

٢) الألعاب النطقية هي اللعبة اللغوية لممارسة القدرة على نطق وقراءة الكلمات الصعبة.

٣) الألعاب الكتابية هي اللعبة اللغوية لممارسة القدرة على كتابة الحروف / الكلمات أو الجمل باللغة العربية.

٤) الألعاب الاتصالية هي اللعبة اللغوية لتدريب مهارات التواصل الشفهي.

وأما يذكر صيني (١٩٩١) عدة أمثلة على الألعاب اللغوية العملية، بما في ذلك: ألعاب التخمين، وألعاب الذاكرة، وألعاب الكلمات الرقمية،

[38] Ahmad Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab", *Jurnal An-Nabigoh*, 19.2 (2017), hal 7.

وألعاب القصص، وألعاب الرسم، والبحث عن الأشياء، وألعاب التمثيل الصامت والتصور وغيرها.[٣٩]

٣. خصائص اللعبة اللغوية

تعتبر لعبة اللغة جيدة ، إذا كانت اللعبة يمكن أن تؤثر على اكتساب اللغة ويمكن أن تساعد الطلاب في تعلم المواد اللغوية التي هي أكثر من مجرد نشاط اللعب نفسه. ومن خصائص اللعبة اللغوية الجيدة هي كما يلي:[٤٠]

١) يمكن أن يعزز ويحسن اكتساب اللغة ، مثل الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. بالإضافة إلى ذلك، يمكنه أيضا تحسين إتقان عناصر اللغة (المفردات والقواعد).

٢) لديك محفزات ومواد مثيرة للاهتمام وفقا لمستوى إتقان اللغة للطلبة.

٣) توفير الفرص للطلاب للتفاعل مع الطلاب الآخرين والمعلمين والمواد اللغوية.

٤) يمكن أن يحفز الطلاب على التصرف بنشاط وإيجابية ويمكن أن يزيد من اهتمامهم.

٥) يجب أن تكون قواعد ولوائح اللعبة واضحة

٦) يطلب من الطلبة الأذكياء يساعدون المعلم في قراءة تعليمات / قواعد اللعبة.

٧) تأكد من أن اللعبة لها هدف محدد لتحقيقه.

٨) نوصي بأن يتم توفير (الوسائل التعليمية) من قبل المعلم نفسه.

---

[39] Abdul Mutholib, "Lu'batul Qâmûs: Cara Unik Memperkaya Mufradât," *Arabia*, 7.1 (2015), hal 78. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/529/2/BAB II.pdf>.

[40] Umi Hanifah, "Penerapan Model Paikem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid"*, 5.2 (2016), hal 311–312.

٤. أهداف اللعبة اللغوية

اللعبة اللغوية لها غرض مزدوج: اكتساب الإثارة وممارسة مهارات لغوية معينة. اللعبة اللغوية هي أداة تعليمية جديدة في تعليم اللغة العربية، وتذكر أنّ اللعبة اللغوية لا تهدف إلى قياس أو تقييم نتائج تعلم الطلبة ولكنها تستخدم كالمدخل للتعلم.

مع اللعبة اللغوية يمكن أن تخلق جوا تعليميا ممتعا ونشطا بحيث لا يكون التعلم مملا وأسهل على الطلبة لفهمه. لذلك يجب أن نفهم اللعبة اللغوية ليست معيارا لنتائج تعلم الطلبة، ولكن الألعاب اللغوية ليست سوى وسيلة أو خطوة المدخل في التعلم. وفوائد اللعبة اللغوية التي اقترحها ناصيف مصطفى هي كما يلي:[٤١]

١) زيادة روح المنافسة الصحية ، أو التفوق على بعضها البعض.

٢) تشجيع الطلبة على أن يكونوا نشطين والمشاركة في الألعاب المختلفة.

٣) تحفيز الطلبة على تقديم أفضل ما لديهم.

٤) تدريب التعاون في وظيفة ، وذلك لتحقيق النصر.

في الأساس، تعلم اللعبة عنصرا من التعاون أو العمل الجماعي الذي يجب أن يفهم كل منهما الآخر. عمل جماعي يهدف إلى تحقيق هدف مشترك. بالإضافة إلى ذلك ، تعلم كيفية فهم معنى الروح الرياضية.

٥. مزايا وعيوب اللعبة اللغوية

في سياق تعلم اللغة، احتل استخدام الألعاب مكانة استراتيجية ويزداد الطلب عليها من قبل الأطفال، لأن الألعاب اللغوية هي وسيلة فعالة لرفع الحماس لتعلم الطلبة وتصبح مكانا للانتعاش من جفاف التعلم.

[41] Umi Hijriyah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab dan Media Permainan Bahasa Arab,* (Bandar Lampung: Fakta Press Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung, 2015), Cetakan pertama, hal 56.

بالإضافة إلى ذلك ، يمكن أن تساعد اللعبة اللغوية المعلمين أيضا على خلق مواقف تصبح فيها اللغة مفيدة وذات مغزى.

تشتمل مزايا اللعبة اللغوية على الأمور التالية:[٤٢]

١) اللعبة اللغوية هي واحدة من الوسائل التعليمية ذات المستويات العالية.

٢) يمكن أن يقلل من ملل الطالب في عملية التعلم في الفصل.

٣) مع المنافسة بين الطلبة، يمكن أن يعزز حماستهم ليكونوا أكثر تقدما.

٤) يمكن للعبة اللغوية تعزيز العلاقات الجماعية وتطوير الكفاءة الاجتماعية.

٥) ستتحرك المواد التي يتم توصيلها في قلوب الطلبة بحيث يصعب نسيان تجربة المهارات التي تمارسها.

وهناك أيضا عيوب في تنفيذ اللعبة اللغوية كما يلي:

١) عدد كبير جدا من الطلبة يجعل الصعبة في إشراك جميع الطلبة في اللعبة.

٢) عادة ما يتبع تنفيذ اللعبة اللغوية ضحك وهتافات من الطلبة، بحيث يمكن أن تتداخل مع تنفيذ التعلم في الفصول الأخرى.

٣) لا يمكن توصيل جميع المواد من خلال اللعبة اللغوية.

٤) لا تعتبر اللعبة اللغوية كبرامج تعلم اللغة ، ولكنها كإلهاء فحسب.

---

[42] Septia Sugiarsih, "Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, September, 2010), hal 7-8.

مراجع الرسالة ومصادرها

silahuddin, Anang. & Ummu, Aimanah. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Pelajaran Bahasa Arab. Al-Misbah: Jurnal Prodi Pgmi*, 9(2),93.

Indriana, Dian. (2011). *Ragam Alat Bantu Pengajaran (cet pertama)*. Jogjakarta: DIVA Press.

Sumarsono, Adi. (2017). *Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam. Jurnal Magistra*, 4(2), 3-4.

Utami, Riska Nur Wachidya. (2020). *Pengembangan Permainan Monopoli Edukasi Akmar-Umali (Abu Bakar , Umar , Utsman , Ali) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. Revolusi Industri*, 4(0), 394.

Suprapto, Anis Nuryati. (2013). *Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di Sma. Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(1), 38.

Fajriah, Zahratun. (2015). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 111.

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

Ali, Jauhar. (2019). *Moodle in Arabic Learning : How It Works at SMK Syafi'i Akrom Pekalongan. Alsinatuna*, 4(2), 162.

Muradi, Ahmad. (2018). *Pemerolehan Bahasa Dalam Perspektif Psikolinguistik Dan Alquran. Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 153-154.

Baroroh, R Umi. & Aisyam, Mardliyyah. (2019). *Development of the Ladder Snake Game Media in Arabic Learning/ Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 2(1), 65.

Suciati, Sri. Ika, Septiana. dan Mei, Fita Asri Untari. (2015). *Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175.

Effendi, Ahmad Fuad. (2009). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (cet. Ke-4). Malang: Misykat.

Khusnul, Arinal. (2019). *Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*. UTS Media Pembelajaran Bahasa Arab.

Hs, Ahmad Iqbal. & Wuni, Mei Suriningsih. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak-Kanak. Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 292.

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Costarica, Helena. & Rian, Vebrianto. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Struktur Bumi Untuk Siswa SMP/MTs. Journal Of Natural Science Learning*, 1(1), 2.

Ardhani, Azizah Dwi. Mohammad, Liwa Ilhamdi. dan Siti, Istiningsih. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170.

Prayogo, Budi Adi. (2019). *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Joyful Learning Journal*, 6(4), 228.

Bulan, Sari. (2019). *Pengembangan Media LARPOLI Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara (Maharah Kalam) Pada Santri Kelas II KMI Pondok Modern Al Islah Dorowati Kebumen Tahun Ajaran 2018/2019.* (*Skripsi Program Sarjana Pendidikan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta)*.

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

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

Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Pendidikan.* Yogyakarta: Rajagrafindo.

Suprayoga, Imam. & Tobrani. (2003). *Metodologi Penelitian.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Riyanto, Yatim. (2001). *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Surabaya: SIC.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Cahyanti, Agna Deka. Farida. dan Rosida, Rakhmawati. (2019). *Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika dengan Ispring Suite 8. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 166.

Kantun, Sri. & Yayuk, Sri Rahayu Budiawati. (2015). *Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi yang Digunakan Oleh Guru di SMA Negeri 4 Jember. Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 138.

Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).

Aminudin. (2014). *Media Pembelajaran Bahasa Arab. Jurnal Al-Munzir,* 7(2), 9.

Mardiyah, Faizatul. (2020). *Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab*. diakses dari https://faiza388934110.wordpress.com/2020/06/25/monopoli-sebagai-media-pembelajaran-bahasa-arab-2/ pada Senin, 12 September 2022 pukul 19:43.

Isnaini, Nurul. & Nurul, Huda. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman. Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3(1), 1.

Abdurochman. (2017). *Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab. An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 19(1), 7.

Mahyudi, Erta. (2018). *Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Anak-Anak Dengan Media Lagu. Mutsaqqafin: Jurnal Pendidikan Islam Dan Bahasa Arab*, 1(1), 69.

Hijriyah, Umi. (2018). *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya-Jawa Timur: CV. Gemilang.

Unsi, Baiq Tuhfatul. (2014). *Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. Tafaqquh*, 2(1), 36-37.

Sholihah, S. (2018). *Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat. Tarling : Journal of Language Education*, 1(1), 8.

Azizah, Hanifah Nur. (2020). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. Alsuniyat: Jurnal Penelitan Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 1(1), 2.

Rahmawati, Nailur. (2018). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta. Journal of Arabic Learning and Teaching*, 7(1), 39.

Khalilullah, M. (2012). *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufrodat). Jurnal Pemikiran Islam,* 37(1), 21-22.

Arifin, Ahmad. (2017). *Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab. Jurnal An-Nabigoh,* 19(2), 7.

Hanifah, Umi. (2016). *Penerapan Model Paikem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Jurnal Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid",* 5(2), 311–312.

Hijriyah, Umi. (2015). *Media Pembelajaran Bahasa Arab dan Media Permainan Bahasa Arab (cet pertama)*. Bandar Lampung: Fakta Press Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung.