Ihya Al-Arabiyah; Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab
P-ISSN: 2442-8353 | E- ISSN: 2685-2209

THE DEVELOPMENT OF A MONOPOLY GAME TO IMPROVE ARABIC VOCABULARY MASTERY AMONG 7TH-GRADE STUDENTS OF SMP ISLAM PLUS DAARUL ARQAM MARELAN MEDAN

Sukma Indriati, Zulfiana Herni
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia
Corresponding E-mail: sukmaraamin22@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low mastery of Arabic vocabulary among seventh-grade students of SMP Islam Plus Daarul Arqam due to learning that was still monotonous and teacher-centered. This condition indicates the need for an innovative, engaging, and interactive learning medium. The research focused on developing an Arabic Monopoly game as a learning medium, assessing its feasibility, and testing its effectiveness in improving vocabulary mastery. The objective of the study was to produce a feasible and effective learning medium. The method used was Research and Development (R&D) with the 4D model, consisting of the stages of Define, Design, Development, and Disseminate. The results showed that the developed medium was highly feasible, with a media expert validation score of 97.5% and a material expert score of 93.75%, as well as a teacher response of 88.89%. The effectiveness of the medium was demonstrated by an improvement in learning outcomes from pre-test to post-test of 98.07%, with an N-gain value of 0.9808 categorized as high. Therefore, the Monopoly game is effective in improving students' mastery of Arabic vocabulary.

Keywords: *Media Development, Monopoly, Arabic vocabulary.*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

المقدمة

إحدى الجوانب المهمة لتعلم اللغة العربية هو إتقان المفردات لأنه بدون المفردات الكافية, سيواجه الطلاب صعوبات في الفهم, والكلام, والاستماع, والقراءة, والكتابة باللغة العربية (Hazmi & Harun, 2023). مدرسة دار الأرقام الثانوية الأهلية الزائدة هي واحدة من أولى المدارس الثانوية الإسلامية في ماريلان, الذي يجعل اللغة العربية برنامجا رائدا, يتم تدريب الطلاب على استخدام اللغة العربية في التواصل اليومي. يبدأ هذا التدريب بالمفردات السهلة والأكثر استخداما في حول المدرسة. ومع ذلك, فإن كثيرا من الطلاب يواجهون صعوبة في حفظ المفردات الجديدة وفهمها, وذلك بسبب طرق التعلم الأقل تفاعلية وإثارة للاهتمام. فيؤّثر على انخفاض تحفيز التعلم لطلاب وضعف إتقانهم للمفردات. الكتاب كوسيلة تعليمية في الصف ٧ مشكلة أيضا لأنها غير مثير لطلاب جيل ألفا.

يكون تعلم المفردات العربية أسهل على الطلاب في الفهم و الترقية إذا استعمل المعلّم الطريقة والوسيلة المثيرة والمبتكرة. ولكن في تطبيقه, لا تزال هناك العديد من العقبات, من بينها ميل المعلمين إلى استخدام أساليب تعليمية تقليدية وقليلة التفاعل .إنَّ استخدام الوسائل التعليمية الإبداعية والمناسبة لخصائص الجيل الحالي لا يزال محدودًا للغاية, مما يؤدي إلى أن يصبح عرض المحتوى تعليميا رتيبا وغير محفّز على تنمية الرغبة في التعلّم, وبالتالي يشعر المتعلّمون بالملل بسهولة ويفقدون دافعهم للتعلّم (Maulana & Taufiq, 2023).

مع التطور السريع للتكنولوجيا والابتكار في عالم التعليم, قال هدايات الله و راكماواتي إن وسائل التعلم تطلب من المعلم أن يكون لديه كفاءة لتحسين جودة عملية التعلم(Hazmi & Harun, 2023) . في الوقت الحاضر, يُطبّق نهجُ التعلّم القائم على الألعاب بشكل متزايد كاستراتيجية لتعزيز دافعية المتعلّمين وإنجازاتهم التعليمية, ولا سيما جيل ألفا. من البدائل الإبداعية والفعّالة في وسائل التعليم استخدامُ الألعاب التعليمية. فالألعاب التعليمية تُسهم في زيادة الدافعية والرغبة في التعلّم, وتقوية الذاكرة, وتيسير فهم المواد الدراسية, ورفع مستوى التحصيل الدراسي, كما تجعل عملية التعلم أكثر متعة وتفاعلية.

يجب على طالب لغة أجنبية, وخاصة اللغة العربية, أن يتعلم ويحفظ المفردات كخطوة أولى مهمة للغاية. تعلم المفردات هو التزام يجب القيام به, لأنه بدون إتقان المفرودات, من المستحيل على الشخص استخدام اللغة في الحياة اليومية. إنّ امتلاك مفردات واسعة يساعد على ترقية المهارة التواصل, سواء الشفهي أو الكتابي (Tirta Ayu et al., 2022). إلى جانب ذلك, يعدّ إتقان المفردات أساسا لتطوير مهارات اللغة الأخرى, مثل الاستماع والقراءة. ولهذا السبب, يتطلّبُ تعلم المفردات في عمليّة التعليم اتباع منهج

مناسب, وطريقة فعّالة, وتقنية ملائمة, ووسائل تعليمية داعمة, لكي تصبح عملية التعلّم أكثر كفاءة وتحقّق نتائج مثلى.

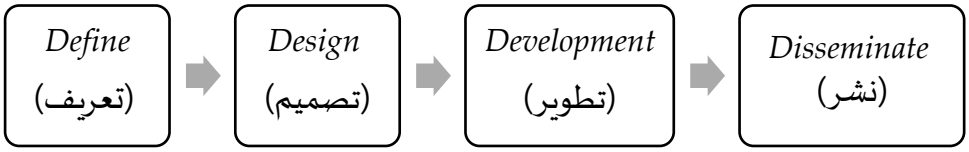
الآن, لا تزال الأبحاث حول تطوير لعبة المونوبولي كوسيلة لتعليم اللغة العربية قليلة. لكن, قد أُجريت بعض الأبحاث المتعلقة بتطوير لعبة المونوبولي في التعليم العام وتعليم اللغات الأخرى, وأظهرت نتائج واعدة, وهي كما يلي: أولا, بحث تخرّج أجرته سيتي ألفياني بعنوان "تطوير لعبة مونوبولي بطاقات الفلاش *(Mocard)* كوسيلة تعليمية في سبيل إتقان مفردات اللغة الإنجليزية في المدرسة المتوسطة الحكومية الثالثة في سيساروا", وقد لقيت نتائج هذا البحث استجابة جيد جدا من الطلاب. تظهر هذه الاستجابة أنّ هذه الوسيلة فعّالة وجذّابة للاستخدام في عملية تعلّم مفردات اللغة الإنجليزية, ولذلك فإن وسيلة اللّعب *MOCARD* جاهزة للنشر والتعميم (Alfiani, 2019). ثانيا: هستي مينا ألفة, في رسالة التخرج بعنوان "تطوير وسائل لعبة مونوبولي إلكترونية لتطوير مهارات القراءة في اللغة الفرنسية لطلاب الصف الحادي عشر في المرحلة العالية" باستخدام نموذج البحث والتطوير *(ADDIE)*, ركّزت الوسيلة على موضوعي *"la famille"* و *"les activités quotidiennes"*, وقد ثبت أن الوسيلة المطوّرة صالحة للاستخدام كأداة مساعدة في تعليم مهارة القراءة باللغة الفرنسية (Ulfah, 2020). ثالثا, "تطوير وسيلة تعليمية لعبة المونوبولي عن مفهوم جهاز المناعة على أساس مهارات التفكير العلي"(HOTS) ", صمّمت أنغيتا ساميا وسيلة تعليمية في مادة علم الأحياء, تركّز على موضوع جهاز المناعة لطلاب الصف الحادي عشر من المرحلة الثانوية. هذا تطوير الوسيلة, الباحثة استخدمت طريقة البحث والتطوير بنموذج ٤د. تظهر نتائج البحث أن لعبة المونوبولي القائمة على مهارات التفكير العليا (HOTS) تعتبر صالحة وفعالة للاستخدام كوسيلة داعمة في عملية تدريس مادة علم الأحياء في موضوع جهاز المناعة (Samiya, 2022). رابعا, لقد استخدمت لعبة المونوبولي وسيلة من وسائل تعليم اللغة العربية. وقد ثبت ذلك من خلال أرياني دوي لاراساتي ومحمد إحسان الدين بعنوان "تطويرلعبة الاحتكار (مونوبولي) للغة العربية لتعليم المفردات لطلاب الصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية". استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير، وهو يتشابه مع المنهج الذي استخدمه الباحثة. ويركز هذا البحث على تطوير مونوبولي اللغة العربية في مفردات و موضوعات مثل :رأس السنة الهجرية، الاحتفال بمولد الرسول محمد ﷺ، نزول القرآن، والعيدين (Larasati & Ahsanuddin, 2023).

انطلاقا من المشكلة المذكورة أعلاه, وجدت الباحثة الفكرة لصنع وسيلة تعليمية قائمة على لعبة المونوبولي لطلاب الصف السابع في مدرسة دار الأرقام الثانوية الإسلامية الأهلية الزئدة ماريلان. ومن المتوقع

أن يسهم استخدام هذه الوسيلة التعليمية القائمة على لعبة المونوبولي في ترقية وتقوية إتقان مفردات اللغة العربية بشكل أكثر تفاعلية ومتعة. آلية اللعبة التي تتضمن عناصر التحدي والتعاون تجعل عملية تذكّر المفردات أسهل وأكثر ثباتا في الذاكرة طويلة الأمد.

منهج البحث

أجريت الدراسة في ١٩ يونيو ٢٠٢٥ في مدرسة مدرسة دار الأرقام الثانوية الإسلامية الأهلية الزئدة, وكان موضوعها طالبات في الصف السابع تدعى فاطمة الزهراء. كان الهدف من هذا البحث هو إنتاج منتج مبتكر في شكل لعبة مونوبولي باللغة العربية كوسيلة تعليمية .الطريقة المستخدمة في تطوير هذا المنتج هو البحث والتطوير (R&D). وفقا لسوجيونو, البحث والتطوير هو نهج الذي يصمّم لتطوير منتج جديد أو تحسين المنتج الحالي, وكذلك لضمان أن يكون النتائج قابل للمساءلة من خلال مراحل البحث والتصميم والإنتاج واختبار الجدوى, حتي المنتج يستطيع أن على نطاق واسع في المجتمع. سيتحلل احتياج المنتج النهائي المطور, وسيختبر فعاليته, مما يعد تنفيذ هذا البحث صالحا (Okpatrioka, 2023; Sumarni, 2019).



أما تقنية تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث فيتكون من نوعين, وهما تحليل البيانات الكيفي والكمي. تستخرج البيانات الكيفي من الملاحظة وتحليل الاحتياجات والمقابلة. وتجمع البيانات الكمي باستخدام الاستبانة من نتائج التحقق خبراء الإعلام, خبراء المواد اختبار العملية والفاعلية (Sugiyono, 2020). لملء الاستبانة, يستخدم مقياس ليكرت على شكل قائمة تحقق بخمسة مستويات, وهي: STS (غير موافق بشدة)= ١, TS (غير موافق)= ٢, KS (غير موافق إلى حد ما)= ٣, S (موافق)= ٤ و SS (موافق بشدة)= ٥. تحلّل البيانات من تلك الاستبانة باستخدام تقنية النسبة المئوية مع المعادلة.

نتائج البحث ومناقشتها

من الناحية اللغوية تأتي كلمة المونوبولي من اليونانية, وهي *monos* تعني "واحد" و *polien* تعني "البيع" (Ulfah, 2020). المونوبولي هي لعبة لوحية إستراتيجية يلعبها شخصان أو أكثر, بهدف التحكم في أكبر عدد ممكن من الأصول وتجنب الإفلاس. خلقت هذه اللعبة لأول مرة على يد إليزابيث ماجي في عام ١٩٠٣ باسم *"The Landlord's Game"*. صمّمت هذه اللعبة بواسطة إليزابيث ماجي لتصوير الآثار السلبية لاحتكار ملكية الأراضي, ولتقديم مفهوم الضريبة الواحدة الذي طرحه هنري جورج (Nur Fadhilah, 2022)ثم طوّر تشارلز دارو لعبة المونوبولي وتسويقها باركر براذرز في ٥ نوفمبر ١٩٣٥, وأصبحت معروفة حتى الآن (Khoirul Muhid, 2023).

أصبحت لعبة المونوبولي واحدة من أكثر ألعاب اللوحة الشهرة في العالم, حيث تدعو اللاعبين إلى شراء وتأجير وتبادل الممتلكات بهدف السيطرة على كامل مساحة اللعبة ضمن نظام اقتصادي مبسّط. في تطورها, شهدت لعبة المونوبولي العديد من التعديلات واستُخدمت كأداة تعليمية. تعديل القواعد ومحتوى اللعبة, ويمكن للعبة المونوبولي أن تكون وسيلةً لتعزيز اهتمام الطلاب بالتعلم في مختلف المواد الدراسية, مثل الجغرافيا واللغة (Nathaniel Rishak, 2020).

خلصت الباحثة أنّ المونوبولي هي لعبة لوحية تهدف إلى السيطرة على الخانات من خلال البيع والشراء والإيجار. وفي هذا البحث, المونوبولي يكون أن يعدل وسيلة تعليمية لتعلّم مفردات اللغة العربية, بإضافة أسئلة تعليمية. يجمع اللاعبون النقاط من خلال الإجابة عن أسئلة المفردات, مما يجعل اللعبة أكثر تشويقا, ويزيد من الدافعية, ويجعل التعلم أكثر تفاعلية وفعالية.

المنتج الذي توصل إليه هذا البحث هو وسيلة تعليمية على شكل لعبة المونوبولي في موضوع "البيت". وقد استخدم في تطوير هذه الوسيلة نموذج *(4D)*, ولذلك فان عملية التنفيذ تشمل اربع مراحل وهي: مرحلة التعريف *(Define)* ومرحلة التصميم *(Design)* ومرحلة التطوير *(Develop)* ومرحلة النشر *(Disseminate)* (Bahosin Sihombing et al., 2024; Nasution, 2016; Waruwu, 2024):

مرحلة التعريف

١. التحليل الأولي والنهائي :قامت الباحثة بإجراء الملاحظة والمقابلة مع معلمة اللغة العربية والطلاب في مدرسة دار الأرقام الثانوية الإسلامية الأهلية الزائدة ماريلان, وبناء على النتائج التي حصلت عليها, وجد أن الطلاب يواجهون صعوبة في فهم اللغة العربية بسبب عدم معرفتهم بمعاني المفردات.

٢. تحليل المتعلمين :يُجرى هذا التحليل لدراسة احتياجات الطلاب تجاه أدوات التعلم المطلوبة.

٣. تحليل المفاهيم :تحليل المفاهيم هو تحديد المفاهيم. تختار الباحثة أبسط وأجمل وأسهل المفاهيم للفهم حتى يسهل تحقيق أهداف التعلم.

٤. تحليل المهام :يهدف تحليل المهام إلى تحديد المهارات التي سيتم تناولها في تطوير الوسائط.

٥. تحليل الأهداف :وضع أهداف التعلم يعني التأكد من الدراسات التي سيتم إدراجها في مادة التعلم, وإعداد شبكة الأسئلة, وتقييم مدى تحقيق هذه الأهداف.

مرحلة التصميم

تهدف مرحلةُ التصميم إلى تخطيط وسيلة لعبة المونوبولي المستخدمة في تنمية مفردات اللغة العربية. وتشمل هذه المرحلة ما يلي:

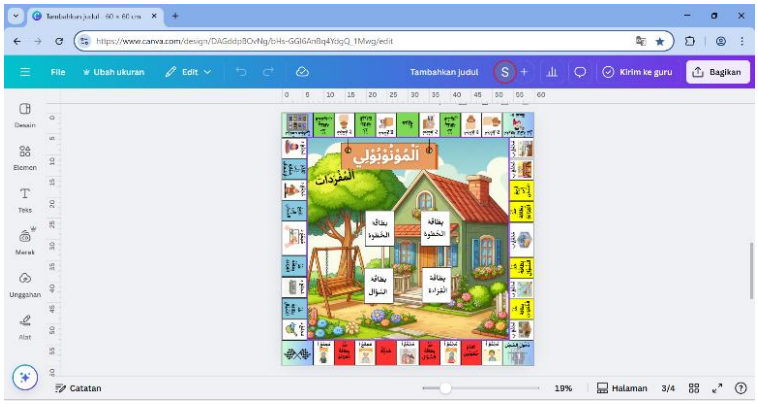
أ. تخطيط تطوير لعبة المونوبولي. يبدأ تخطيط تطوير لعبة المونوبولي منذ ٨ فبراير ٢٠٢٥ حتى اكتمال تصميم اللعبة. ينظر إلى هذا التخطيط التطويري من خلال صياغة الأهداف كأداة قياس لضمان ترتيب تصميم اللعبة بشكل منهجي. تُستند صياغة الأهداف إلى الكفاءات الأساسية *(KI)* والكفاءات الفرعية *(KD)*لكي تتوافق لعبة المونوبولي مع متطلبات مادة تعليم الطلاب في الصف السابع.

ب. تصميم لعبة المونوبولي باستخدام تطبيق Canva, ويتضمن:

- لوحة المونوبولي بحجم ٦٠ × ٦٠ سم.
- قواعد اللعبة بحجم A5 باللون الوردي.
- بطاقات الأسئلة باللون الأبيض بحجم ٧ × ٨,٥ سم، عددها ٦٠ بطاقة.
- بطاقات الحركة باللون البرتقالي بحجم ٧ × ٨,٥ سم، عددها ٤٠ بطاقة.
- بطاقات القراءة باللون البنفسجي بحجم ٧ × ٨,٥ سم، عددها ٢٤ بطاقة.
- بطاقات الإجابة.

خطوات التطوير على النحو التالي: افتح موقع *Canva* على *Canva.com* وسجّل الدخول باستخدام حسابك ,انقر على خيار"إعداد تصميم" من القائمة ثم اختر قالب *"Wallpaper Desktop"* , اضبط حجم التصميم ليكون ٦٠ × ٦٠ سنتمتر, اصنع ٣٧ مربعا صغيرا بحجم ٤,٩٤ × ٦,٠١ سنتمتر, بألوانها كالتالية: ٩ مربعات لمجمع أ (باللون الأحمر), ٩ مربعات لمجمع ب (باللون الأصفر), ٩ مربعات لمجمع ج (باللون الأخضر), و٩ مربعات لمجمع د (باللون الأزرق), زد ٤ مربعات بحجم ٧,٥٣ × ٦,٠٢ سنتمتر في وسط اللوحة, أدخل الصورة المناسبة لموضوع المفردات والنصوص الإرشادية في كل مربع صغير, ضبّط حجم الصورة والنص

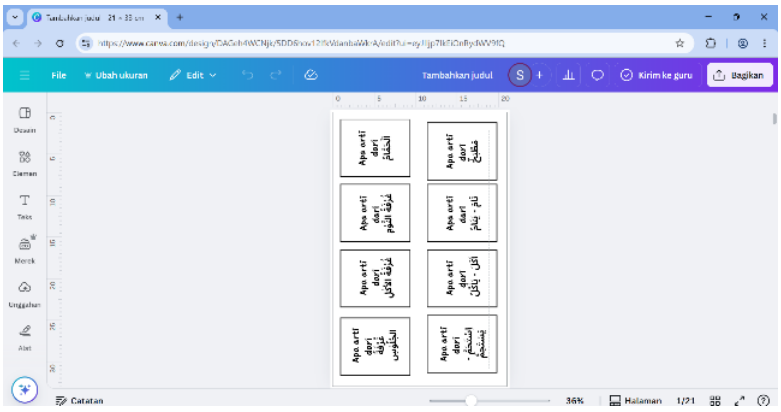
ليكونا مناسبين مع المربع, زد الصورة الرئيسية في وسط اللوحة بما يتناسب مع موضوع المفردات, بعد الانتهاء, ارفع ملفّ *PDF* في خاصية الرفع المتوفرة و اطبع التصميم كلافتة بحجم ٦٠ × ٦٠ سنتمتر.



الرسم ١. لوحة المونوبولي

- إعداد بطاقات الأسئلة

خطوات التطوير على النحو التالي: افتح موقع *Canva* على *Canva.com* وسجّل الدخول باستخدام حسابك, انقر على خيار" إعداد تصميم" من القائمة, اختر قالبا بحجم ٢١ × ٣٣ سنتمتر, ثم اصنع مربعات صغيرة ٧ × ٨,٥ سنتمتر لعدد ٦٠ سؤالا, زد كلمة مفردات لكل مربع, ضبّط حجم النص بحجم المربعات الصغيرة, حمّل التصميم بصيغة *PDF*, ارفع ملفّ *PDF* في خاصية الرفع المتوفرة و اطبع باستخدام ورق "*Hammer*"باللون الأبيض.

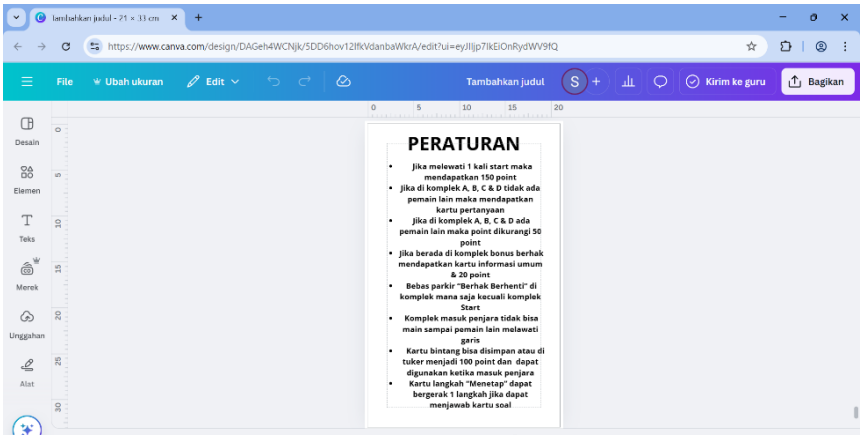


الرسم ٢. بطاقات الأسئلة

- إعداد بطاقات قواعد اللعبة

خطوات التطوير على النحو التالي: افتح موقع *Canva* على *Canva.com* وسجّل الدخول باستخدام حسابك, انقر على خيار" إعداد تصميم" من القائمة, اختر قالبا بحجم A5 بعدد أربعة أوراق لأربعة

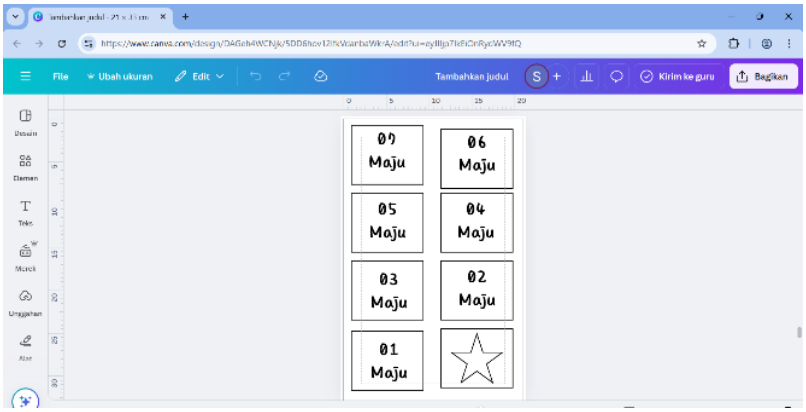
مجموعات, زد نصوصا قواعد اللعبة, ضبّط حجم النص بحجم, حمّل التصميم بصيغة *PDF*, ارفع ملفّ *PDF* في خاصية الرفع المتوفرة و اطبع باستخدام ورق "*Hammer*" باللون الوردي.

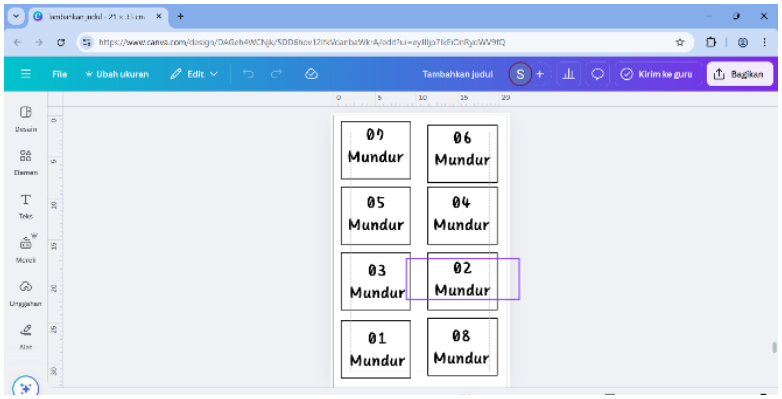


الرسم ٣. بطاقات قواعد اللعبة

- إعداد بطاقات الخطوات

خطوات التطوير على النحو التالي: افتح موقع *Canva* على *Canva.com* وسجّل الدخول باستخدام حسابك, انقر على خيار" إعداد تصميم" من القائمة, اختر قالبا بحجم ٢١ × ٣٣ سنتمتر, ثم اصنع مربعات صغيرة بحجم ٧ × ٨,٥ سنتمتر عددها ٤٠ بطاقة, زد نصوصا أمرا: "تقدمْ", "تراجعْ", و"ثبتْ" لكل مربع, ضبّط حجم النص بحجم المربعات الصغيرة, حمّل التصميم بصيغة *PDF* , ارفع ملفّ *PDF* في خاصية الرفع المتوفرة و اطبع باستخدام ورق "*Hammer*" باللون البرتقالي.

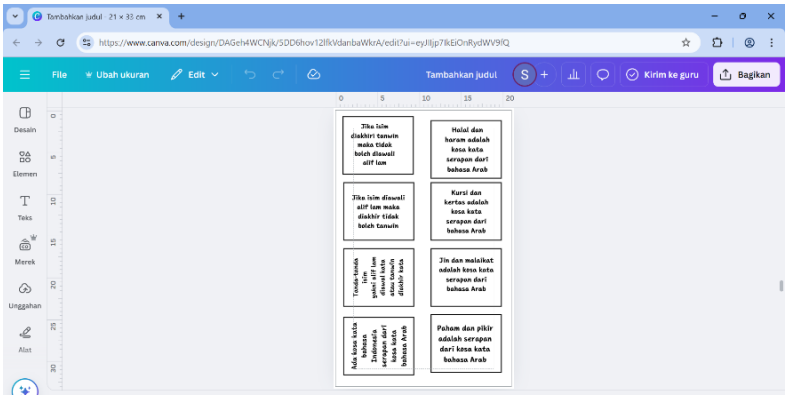




الرسم ٤. بطاقات الخطوات

- إعداد بطاقات القراءة

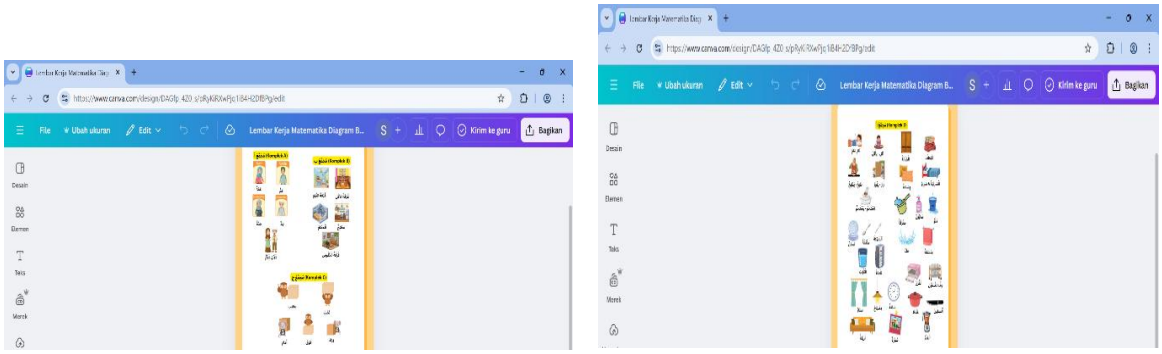
خطوات التطوير على النحو التالي: افتح موقع *Canva* على *Canva.com* وسجّل الدخول باستخدام حسابك, انقر على خيار" إعداد تصميم" من القائمة, اختر قالبا بحجم ٢١ × ٣٣ سنتمتر, ثم اصنع مربعات صغيرة بحجم ٧ × ٨,٥ سنتمتر عددها ٢٤ بطاقة , زد نصوصا عن "اللغة العربية" لكل مربع, ضبّط حجم النص بحجم المربعات الصغيرة, حمّل التصميم بصيغة *PDF*, ارفع ملفّ *PDF* في خاصية الرفع المتوفرة و اطبع باستخدام ورق "*Hammer*" باللون الأرجواني.



الرسم ٥. بطاقات القراءة

- إعداد بطاقات الإجابة

خطوات التطوير على النحو التالي: افتح موقع *Canva* على *Canva.com* وسجّل الدخول باستخدام حسابك, انقر على خيار" إعداد تصميم" من القائمة, اختر قالبا بحجم A4, زد مفردات باللغة العربية والصورة مناسب بالمفردات, ضبّط حجم النص والصورة, حمّل التصميم بصيغة *PDF*, ارفع ملفّ *PDF* في خاصية الرفع المتوفرة و اطبع باستخدام ورق A4.



الرسم ٦. بطاقات الإجابة

مرحلة التطوير

يفعل هذه المرحلة, إذا انتهت عملية صنع منتج لعبة المونوبولي وكان المنتج جاهزا لاختبار الصلاحية من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد, اختبار العملية من خلال استبانة استجابة المعلّم واستجابة المتعلّمين, واختبار الفعالية من خلال نشاط الاختبار القبليّ والاختبار البعديّ. قامت الباحثة بمرحلة اختبار الصلاحية على خبراء الإعلام وخبراء المواد من قبل معلّمين في قسم تعليم اللغة العربية جامعة سومطرة الشمالية الإسلامية الحكومية. كان التحقّق من صلاحية الوسيلة من خلال استبانة التقييم, الّذي يتكوّن من تصميم غلاف وسيلة المونوبولي, وتنسيق أماكن الصور, وتناسق الصور والخطوط, وحجم الصور والحروف, ومدى الترتيب والدّقّة.

وجه	نسبة مئوية	معايير
رسوميات	٪٩٥	صحيح جدا
عرض	٪١٠٠	صحيح جدا
متوسط	٪٩٧,٥	صحيح جدا

الجدول ١. تحقّق صلاحية الإعلام

بناءً على الجدول رقم ١ أعلاه, يُرى أن نسبة نتائج تحقق خبراء الإعلام في كل جانب جانب من خلال معالجة البيانات باستخدام تطبيق*SPSS* , حيث حصل الرسوميات على نسبة ٩٥٪, ثم في جانب العرض حصل على نسبة ١٠٠٪, وكذلك كان الحصول على نسبة مئوية من الجانبين وهو٩٧,٥٪. فإنّ وسيلة لعبة المونوبولي لتطوير إتقان المفردات اللغة العربية التي طوّرتها الباحثة, حسب رأي خبراء الإعلام, تعتبر صحيح جدا.

وجه	نسبة مئوية	معايير

مواد	٪١٠٠	صحيح جدا
قاعدة	٪٨٧,٥	صحيح جدا
متوسط	٪٩٣,٧٥	صحيح جدا

الجدول ٢. تحقّق صلاحية المواد

بناءً على الجدول رقم ٢ أعلاه, نتائج تحقق خبراء المواد في كلّ جانب من خلال معالجة البيانات باستخدام تطبيق*SPSS* , حيث حصل جانب التعلم على نسبة ١٠٠٪, ثم في جانب القواعد حصل على نسبة ٨٧,٥٪, وكذلك كان الحصول على نسبة مئوية من الجانبين وهو ٩٣,٧٥٪. ومن خلال هذه النسب, فإنّ وسيلة لعبة المونوبولي لتطوير إتقان المفردات اللغة العربية التي طوّرتها الباحثة, حسب رأي خبراء المواد, تعتبر صحيح جدا.

وجه	نسبة مئوية	معايير
مواد	٪٩١,٦٧	عملي جدا
رسوميات	٪٨٣,٣٣	عملي جدا
عرض	٪٩١,٦٧	عملي جدا
متوسط	٪٨٨,٨٩	عملي جدا

الجدول ٣. استجابة المعلمة

استنادا إلى الجدول رقم ٣, يمكن ملاحظة نتائج النسبة المئوية في كل جانب التي تم الحصول عليها من خلال معالجة البيانات باستخدام تطبيق*SPSS* , حيث تم الحصول على نسبة ٩١,٦٧٪ في جانب المحتوى, و ٨٣,٣٣٪ في جانب الرسومات, و ٩١,٦٧٪ في جانب العرض, وبذلك تم الحصول على متوسط نتائج استبانة استجابة المعلمة بنسبة ٨٨,٨٩٪, ويعدّ عمليا جدا للاستخدام.

مرحلة اختبار الفعالية باستخدام الاختبار القبليّ والاختبار البعديّ. قامت عملية الاختبار القبليّ قبل أن يجرّب المنتج على الطالبات, وقامت بعملية الاختبار البعديّ بعد أن يجرّب المنتج على الطالبات. نتائج الاختبار القبليّ لمدة خمس عشرة دقيقة, وكذلك الاختبار البعديّ لمدة خمس عشرة دقيقة, و عدد الأسئلة كان عشرة أسئلة. العينة الطالبات المستخدمة كانت مكونة من ستة وعشرين طالبة من الصفّ السابع فاطمة الزهراء.

من نتائج الاختبار القبليّ أن القدرة الأولية لدى المستجيبات كانت منخفضة, حيث حصل عدد كبير من المستجيبات على درجة ٠ بينما حصلت بعض المستجيبات على درجة ٢٠ (مستجيبتان), ودرجة ٤٠

(مستجيبة واحدة), ودرجة ٦٠ (مستجيبة واحدة). ويشير ذلك إلى انخفاض مستوى إتقان المادة قبل تقديم المعالجة. وعلى العكس من ذلك، شهدت نتائج الاختبار البعديّ تحسنا ملحوظا للغاية، حيث حصلت معظم المستجيبات على درجة ١٠٠, بينما حصلت قلة منهن على درجة ٩٠. من خلال معالجة البيانات باستخدام تطبيق *SPSS* الحصول على نتائج متوسط *Ngain* بمقدار ٠,٩٨٠٨ ممّا يشير إلى أنّ نتيجة اختبار الفعالية تندرج ضمن الفئة مرتفع وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أنّ وسيلة لعبة المونوبولي ثبتت فعاليتها في ترقية إتقان المفردات لدى الطالبات بشكل ملحوظ. وتعزّز هذه النتيجة بأنَّ استخدام وسيلة التفاعلية مثل لعبة المونوبولي يستطيع أن يكون بديلا استراتيجيا جذّابا وذا معنى في عمليّة التعليم.

مرحلة النشر

مرحلة النشر هي المرحلة الأخيرة في هذا البحث والتطوير, وقد نفذتها في مدرسة دار الأرقم الإسلامية الزئدة, وخصوصا في الصفّ السابع فاطمة الزهراء, التي تضمّ ستّ وعشرين طالبة, وكذلك إلى معلمي المدرسة.

الخاتمة

يمكن استخدام لعبة المونوبولي كوسيلة لتعليم اللغة العربية. هذه الوسيلة تساعد الطلاب على فهم الدروس بسهولة, وتزيد من نشاطهم وحماسهم في التعلم. ومن خلال هذه اللعبة، يستطيع الطلاب فهم اللغة العربية بشكل أفضل، ويصبح التعلم أكثر متعة وتفاعلا.

نتائج بحث لعبة المونوبولي باستخدام نموذج ٤د, خلص أنّ وسيلة لعبة المونوبولي ناجحة وقد اعتبرت وسيلة تعليمية مناسبة لتعليم اللغة العربية, وخاصة لترقية المفردات. حقّق نتائج اختبار صلاحية الوسيلة من قبل خبراء الوسائط صلاحية الإعلام متوسط قيمة بنسبة ٩٧,٥٪, وتندرج ضمن معيار الجدير بالاستخدام جدا. أما نتائج اختبار صلاحية المحتوى من قبل خبراء المادة فحصلت على متوسط درجة بنسبة ٩٣,٧٥٪, وهذا يندرج أيضا ضمن معيار "صحيح جدا." لقد استوفت وسيلة لعبة المونوبولي أيضا اختبار العملية من خلال نتائج استجابة معلمي اللغة العربية بمتوسط درجة ٨٨,٨٩٪ معيار " عملي جدا". أظهرت فعالية الوسيلة بزيادة نتائج التعلم من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي بنسبة ٩٨,٠٧٪ بقيمة *Ngain* قدرها ٠,٩٨٠٨ ضمن فئة مرتفعة. وبناء على ذلك, خلص إلى أن وسيلة لعبة المونوبولي صالحة للاستخدام كوسيلة تعليمية في تعليم اللغة العربية, ويؤمل أن تكون مصدر إلهام للمعلمين الآخرين في إنتاج الوسائل التعليمية.

المراجع

Alfiani, S. (2019). *Pengembangan Permainan Monopoli Flashcard (Mocard) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Di Smpn 3 Cisarua [Skripsi]*. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.

Bahosin Sihombing, Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, *4*(1), 11–19. https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135

Hazmi, D., & Harun, A.-R. (2023). Pengembangan Media Kantong Mufrodat dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IX SMP IT Ummi Ayuni Perbaungan. *Journal Manazhim*, *5*(2), 880–892. https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i2.3540

Khoirul Muhid, H. (2023). *Asal-usul Permainan Monopoli Diproduksi Perusahaan Parker Brothers*. Tempo. www.tempo.co/sains/asal-usul-permainan-monopoli-diproduksi-perusahaan-parker-brothers-124596

Larasati, A. D., & Ahsanuddin, M. (2023). Pengembangan Monopoli Bahasa Arab untuk Pembelajaran Kosakata Kelas IX Madrasah Tsanawiyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, *3*(3), 391–405. https://doi.org/10.17977/um064v3i32023p391-405

Maulana, M., & Taufiq, M. (2023). Tatwir Al Wasaail At Taklimiyyah Al Arabiyyah 'Alaa Asas Wordwall Fii Madrasati Al Yusriyah Tsanawiyah. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, *22*(1), 99–117. https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v22i1.7794

Nasution, S. (2016). *تطوير نموذج تدريس النحو في ضوء نظرية التعلم البنائية [Disertasi]*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Nathaniel Rishak, H. (2020). *Monopoli Sebagai Media Pembelajaran*. Pers. https://redaksi.pens.ac.id/2020/10/13/monopoli-sebagai-media-pembelajaran

Nur Fadhilah, H. (2022). *Sejarah Permainan Monopoli, Jadi Alat Pendidikan di Zaman Dulu*. National Geograpich Indonesia. https://nationalgeographic.grid.id/read/133108847/sejarah-permainan-monopoli-jadi-alat-pendidikan-di-zaman-dulu

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1).

Samiya, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Konsep Sistem Imun Berbasis Hots* [UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/60949/1/SKRIPSI_ANGGITA SAMIYA FIX 3_watermark.pdf

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta Bandung.

Sumarni, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap) [Skripsi]. In *Riset & Pengembangan*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Tirta Ayu, D., Rahayu, N., & Widiati, S. W. (2022). Keefektifan Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas VIII SMP YLPI Perhentian Marpoyan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *3*(11), 993–1001. https://doi.org/10.59141/japendi.v3i11.1222

Ulfah, H. M. (2020). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Web Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Sma Kelas XI [Skripsi]*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141