الفصل الربع
تنائج البحث و تحليلها و مناقشاتها

هذه المرحلة عبارة عن تفصيل لنتائج ومناقشة بحث لعبة مونوبولي على ضوء حل المشكلة (PBL)، وقد أكمل سلسلة من المراحل وفقًا لنموذج تطوير Borg و Gall الذي اعتمدته سوغي يونو (Sugiyono)، حدد الباحثة ست خطوات فقط من الخطوات العشر لنموذج التطوير، بسبب محدودية الباحثة من حيث الوقت والقدرة والتكلفة. في نتائج هذا البحث سيتم وصف نتائج التطبيق في ست مراحل من التطوير، بما في ذلك: المشكلات المحتملة، وجمع البيانات، وتصميم المنتج، والتحقق من صحة المنتج (التي تتكون من اختبارت خبراء المواد واختبارت خبراء الوسائل)، ومراجعة المنتج واختبار المنتج.

أ. تطوير لعبة مونوبولي (Monopoli) على ضوء حل المشكلة لمهارة القراءة بالتعليم اللغة العربية

١. نتائج الدراسات التمهيدية

في المراحل المبكرة، أجرى الباحثة تحليلاً لاحتياجات الوسائل التعليمية في المرحلة لتحسين الكفاءة في القراءة في تعلم اللغة العربية. تم إجراء هذا التحليل بطريقتين، وهما إجراء مقابلات مباشرة مع معلمي مادة اللغة العربية وتلاميذ، وتوزيع استبيانات الاحتياجات على التلاميذ.

أجرى باحثون مقابلات مع معلمي مادة اللغة العربية و تلاميذ في ٢٩ سبتمبر ٢٠٢٠ لدعم نتائج استبيان الاحتياجات. تم إجراء هذه المقابلة على

معلمي اللغة العربية في الفصل الثامن في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الأولى (جكابرينج) بالمبانج، بهدف التمكن من معرفة رأي المعلم حول تعلم اللغة العربية الذي كان يحدث دون استخدام وسائل التعلم.

يتم فرض تعلم اللغة العربية من الدرجة الثامنة في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الأولى (جكابرينج) بالمبانج، في أسبوع واحد لمدة ٣ ساعات (٣×٤٠ دقيقة) يوم الخميس. مدرس اللغة العربية هو الأستاذ محمد حسني مبارك (M Husni Mubaroq) وهو مدرس دائم في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الأولى (جكابرينج) بالمبانج. و في الوقت فحلوان، مدرس اللغة العربية هو الأستاذ ح. فوزان شولي (H. Fauzan Cholil, S.Ag)، وهو مدرس دائم في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الأولى بالمبانج.

بناءً على نتائج المقابلات مع الباحثة، فإن المنهج المستخدم في عملية التدريس والتعلم هو منهاج دراسي ٢٠١٣ (K.١٣) ، والكتاب الرئيسي الذي استخدمه المعلم هو كتاب بعنوان طلب العلم اللغة العربية (Thalabul Ilmi Arabic) للفصل الثامن المدرسة المتواسطة الإسلامية الذي نشره دوتا فبليصير (Duta Publisher) فريق النور. إنه كتاب مدرسي يستخدم في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الأولى بالمبانج من الصفوف السابع والثامن والتاسع باعتباره الكتاب المدرسي الرئيسي.

تتوافق أهداف تعلم اللغة العربية في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية تلك المنصوص عليها في رؤية ورسالة المدرسة، وهي: تطوير إتقان

وممارسة الإيمان والتقوى (IMTAQ) مصحوبًا بإتقان مهارات العلوم والتكنولوجيا (IPTEK)، التحدث باللغة الإنجليزية والعربية.

وفقًا لرأي المعلم، بالنسبة للعملية المستمرة لهذا الموضوع العربي، بشكل عام يكون التلاميذ أقل حماسًا لأن خلفيتهم التعليمية السابقة كانت هي ليس معهد أو من المدرسة الابتدائية. لذلك لا يزال هناك الكثير منهم لا يفهمون اللغة العربية على الرغم من أن أولئك الذين لديهم خلفيتهم من أصل من معهدايضا أو المدرسة الابتدائية ليسوا قادرين بشكل كامل على فهم اللغة العربية وقليل منهم يواجهون صعوبات عند تعلم اللغة العربية، وخاصة القراءة لأنه لا يزال هناك العديد من التلاميذ الذين لا يتعرفون على الحروف الحجيه جيدا.

تعتمد استجابة التلاميذ على الطريقة التي يتم بها نقل المعلم والطرق التي يتم نقلها أثناء عملية التعلم، لذلك إذا بدا التلاميذ يشعرون بالملل، فسيقوم المعلم بدعوة التلاميذ للعب أو المزاح لتحفيز التلاميذ على تعلم اللغة العربية عن لعبة كَسرِ الجَلِيد أو لعب الوُرق وما إلى ذلك. ومع ذلك، عندما تحدث عملية التعلم، يعيد المعلم التركيز على الكتب المدرسية والسبورة.

من خلال المقابلات التي أجريت مع معلمي وتلميذ الفصل الثامن، غالبًا ما يقوم المعلم بالتدريس باستخدام طريقة المحاضرة، ثم كان استخدام الوسائل لا يزال غير موجود، فقط باستخدام الوسائل التقليدية على شكل سبورة، بحيث تبدو المواد التي يتم تدريسها كثيفة ورتيبة دون إشراك نشاط التلاميذ في عملية التعلم. كما نعلم طريقة المحاضرة، إذا تم إجراؤها بشكل مستمر في عملية

التدريس والتعلم، فإنها ستجعل التلاميذ يشعرون بالملل بسرعة بحيث تجعلهم لا يعودون يركزون على الدروس المقدمة خاصة إذا كان المعلم يستخدم طريقة المحاضرة فقط دون أن يصاحبها استخدام وسيلة التعلمية.

من المقابلات، لا يزال بعض تلاميذ اللغة العربية يعتبرون صعبًا ومملًا لأن التعلم رتيب والمواد التي يتم تدريسها صعبة، نظرًا للخلفية التعليمية وقلة القدرة على قراءة اللغة العربية، فضلاً عن قلة الاهتمام بالقراءة لأنها تتطلب من التلاميذ التركيز على الكتب المدرسية. دون استخدام الوسائل القادرة على تحفيز تعلم التلاميذ.

من نتائج المقابلة، أجرت الباحثة استبيان احتياجات، حيث شوهدت نسبة احتياجات التلاميذ للابتكارات الجديدة في تعلم اللغة العربية.

رقم	بند	SS	S	B	TS	STS	النسبة المئوية
		٥	٤	٣	٢	١	
١	تعل اللغة العربية صعب	10	23	24	3	2	**71,61**
٢	المواد يصعب فهمها	9	12	34	4	3	**66,45**
٣	يشعر التلاميذ بالملل بسبب الطريقة الرتيبة	19	21	14	5	3	**75,48**
٤	المعلم ملتصق بالكتب والسبور.	16	21	15	8	2	**73,23**
٥	يواجه التلاميذ صعوبة في قراءة اللغة العربية	9	24	9	18	2	**66,45**
٦	أهمية قراءة اللغة العربية	25	21	15	1	0	**82,58**
٧	أنا متحمس لوسائل التعليم	26	25	11	0	0	**84,84**
٨	يتطلب وسائل التعليم لتحسين مهارات القراءة	19	29	12	2	0	**80,97**

٩	يمكن أن تساعد لعبة مونوبولي في تحسين مهارات القراءة	17	23	15	5	2	**75,48**
١٠	يسهل استخدام لعبة مونوبولي على التلاميذ قراءة اللغة العربية	32	24	6	0	0	**88,39**

الجدول ٤.١ يحتاج إلى نتائج حساب الاستبيان

فيما يلي الاستنتاج من نتائج أداة تحليل الاحتياجات في تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة مونوبولي :

من نتائج الحساب أعلاه، يمكن القول أن لعبة مونوبولي المطورة مطلوبة من قبل التلاميذ، ويمكن ملاحظة ذلك من نتائج الحساب من خلال النظر في الجدول التالي لمعايير التقييم:

صف	صف	صحيح
١٠٠-٨٥	ممتاز	صالح جدا
٨٥-٦٥	جيد جدا	صالح
٦٤-٥٥	جيد	صحيح تمام
٥٤-٤٠	عكسي	أقل صحة
٣٩-٠	وخيم	غير صالحة

الجدول ٤.٢ مستوى صحة احتياجات وسيلة التعليمية

من الشرح أعلاه يمكن الاستنتاج أن نتائج حساب استبيان احتياجات التلاميذ حصلت على نتائج التقييم بمتوسط درجات ٧٦ ،٥٥% بفئات جيدة وصحيحة، حيث يمكن القول إن التلاميذ بحاجة إلى وسائل التعليم على

شكل لعبة مونوبولي. توضح هذه النتيجة أنه يمكن تطوير لعبة المونوبولي العربية القائمة على التعلم القائم على المشكلات لإتقان القراءة.

٢. نتائج التخطيط

بناءً على نتائج التحليل الأولي من خلال المقابلات مع المعلمين ولتلاميذ وكذلك استبيانات الاحتياجات التي تم توزيعها على التلاميذ، تم تطوير لعبة مونوبولي (Monopoli) وفقًا لمراجع واعتبارات نتائج التحليل ووفقًا لاحتياجات لتلاميذ والمعلمين لتحسين إتقان القراءة.

يتم تصميم التصميم باستخدام تطبيق Adobe Photoshop CS٣، والتقاط الصور من Picsart، للكتابة في الألعاب باستخدام Inshot، و Microsoft Word ٢٠١٠ لإعداد المواد التعليمية، و Google Drive و Google Form لإجراء تقييمات لمواد تعلم إتقان قراءة. وفي الوقت نفسه، فإن تطوير الوسائل في شكل لعبة مونوبولي يستخدم نموذج التعلم القائم على حل المشكلات (PBL).

بناءً على نموذج التعلم القائم على حل المشكلات (PBL). الذي اختاره الباحثة، فقد تم النظر فيه وفقًا لاحتياجات التلاميذ كما يتضح من أهداف نموذج التعلم، وهي: توفير معرفة جديدة للتلاميذ لحل مشكلة (PBL) ما، وبالتالي مساعدة المعلمين على خلق بيئة تعليمية نشطة وممتعة (شمسيدة و سوريابي، ٢٠١٨ :١٢). كما أن توفير الفرص للتلاميذ للعثور على المشكلات وحلها هو نفس توفير التعلم وتحدي التلاميذ ليكونوا مستقلين (شمسيدة و سوريابي، ٢٠١٨ :١٣)

في تجميع الوسائل في شكل لعبة مونوبولي هذا، أوضح جون ديوي (John Dewey) الخطوات الست في هذا التعلم القائم على التعلم القائم على التعلم القائم على حل المشكلات (PBL)، كما يلي:

١) صياغة المشاكل

٢) تحليل المشكلة

٣) صياغة فرضية

٤) جمع البيانات

٥) اختبار الفرضية

٦) صياغة توصيات لحل المشكلات

من خلال تطوير وسائل التعلم في شكل لعبة امونوبولي تعتمد على نموذج التعلم هذا، يأمل الباحثة أن يكون قادرًا على تحقيق الأهداف وفقًا لنموذج التعلم الذي يعكس الحل للمشكلات التي يواجهها التلاميذ والمعلمون في الأنشطة التعليمية، وخاصة فيما يتعلق بإتقان القراءة.

٣. نتائج التطوير

أ) تنظيم التطوير الوسيلة

بعد إجراء تحليل الاحتياجات، تتمثل الخطوة التالية في تطوير تصميم منتجات لعبة مونوبولي وفقًا للكفاءات الأساسية والكفاءات الأساسية لمنهج ٢٠١٣. باستخدام كتاب طلب العلم اللغة العربية (Thalabul Ilmi Arabic) للفصل الثامن المدرسة المتواسطة الإسلامية الذي نشره دوتا فبليصير (Duta Publisher) فريق النور. بالنسبة إلى لعبة المونوبولي التي طوير باحثة، تتكون هذه اللعبة مونوبولي من بيادق لوحية، وبطاقات مفودات، وبطاقات

قراءة، بطاقات رتب الكلمة، وبطاقات من جدّ وجد، وبطاقات الساعة، ونردان، و ٤ بيادق، وترجمة بيدق، وقواعد اللعبة.

١) بيدق مونوبولي

القطع في لعبة مونوبولي هذه مربعة مع ستة عشر مربعًا. سيتم فحص تطوير الألعاب مونوبولي مع المشكلات ذات الصلة ووفقًا للموضوع المأخوذ من كتاب طلب العلم اللغة العربية (Thalabul Ilmi Arabic) للفصل الثامن المدرسة المتواسطة الإسلامية الذي نشره دوتا فبليصير (Duta Publisher) فريق النور.المواد المأخوذة عبارة عن فصل دراسي واحد، الفصل الأول (الساعة)، الفصل الثاني (يومياتنا في المدرسة)، الفصل الثالث (يومياتنا في البيت). من خلال عدم نسيان خصائص الألعاب مونوبولي مثل الذهاب إلى السجن والتحرر من السجن ومواقف مجانية للسيارات وما إلى ذلك.

الصورة ٤.١ بيدق مونوبولي

٢) بطاقة مفرودات

في الألعاب مونوبولي، تستخدم المعاملات المال بشكل عام، بينما في اللغة العربية مونوبولي القائم على التعلم القائم على حل المشكلات (PBL) الذي طوره باحثون باستخدام بطاقة المفرود كاستثمار لتلاميذ وزيادة إتقان المفرودات لمساعدة التلاميذ على قراءة اللغة العربية جيدًا لأنها مزودة بمفرودات أولاً.

الصورة ٤.٢ بطاقة مفرودات

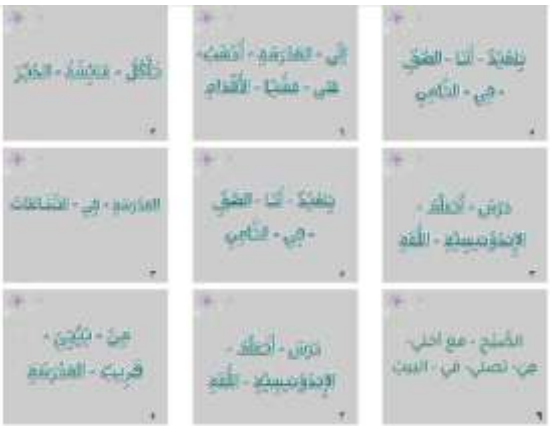
٣) بطاقة القراءة

القروعة هي جوهر لعبة مونوبولي المطورة، وبالتالي لا توجد قطعة واحدة فقط في لوحة اللعبة مونوبولي، لقياس الطلاقة وتعويد التلاميذ على قراءة اللغة العربية بشكل أفضل ووفقًا لقواعد اللغة العربية.

الصورة ٤.٣ بطاقة القراءة

٤) بطاقات رتب الكلمة

تهدف بطاقة تكديس الجمل إلى قياس فهم التلاميذ في تكوين الجمل التي يتم توزيعها بشكل عشوائي عن عمد لتصبح الى الجملة المفيدة.



الصورة ٤.٤ بطاقات رتب الكلمة

٥) بطاقات من جدّ وجد

في الألعاب مونوبولي، عادة ما يكون هناك فرصة بيدق أو صندوق عام، وهو أمر أو سؤال يجب تنفيذه وفقًا للإرشادات الموجودة على البطاقة، في لعبة مونوبولي يتم تطويرها، يتم تغيير اسمها إلى "**من جدّ وجد**" الأوامر والأسئلة الواردة في البطاقة مأخوذة من المادة التي تم تدريسها في الفصل الأول في كتاب تلميذ العلم اللغة العربية (Thalabul Ilmi Arabic) للفصل الثامن المدرسة المتواسطة الإسلامية الذي نشره دوتا فبليصير (Duta Publisher) فريق النور. إذا كان التلاميذ قادرين على تنفيذه سيحصلون على نقاط وفقًا لما هو مكتوب فيه ويتم جمعه في نهاية اللعبة لمعرفة المجموعة التي تحصل على أكبر عدد من النقاط، مما يسمح لها بالفوز في لعبة مونوبولي.

الصورة ٤.٥ بطاقات من جدّ وجد

٦) بطاقة الساعة

بيادق المربى في الألعاب مونوبولي هي مادة الفصل ١ في الفصل الثامن، يجب على التلاميذ الإجابة عن أسئلة حول الوقت على البطاقة.

الصورة ٤.٦ بطاقة الساعة

٧) اثنين من النرد.

الزهر في لعبة مونوبولي واجب، كترتيب من العديد من الخطوات التي يجب على اللاعب القفز عليها، وإذا رمي نفس الست على نردتين، فإن اللاعب لديه الفرصة للدحرجة مرة أخرى. إذا استمرت الرمية الثالثة في إخراج نفس الرقم، فيجب على اللاعب أن يدخل السجن.

الصورة ٤.٦اثنين من النرد

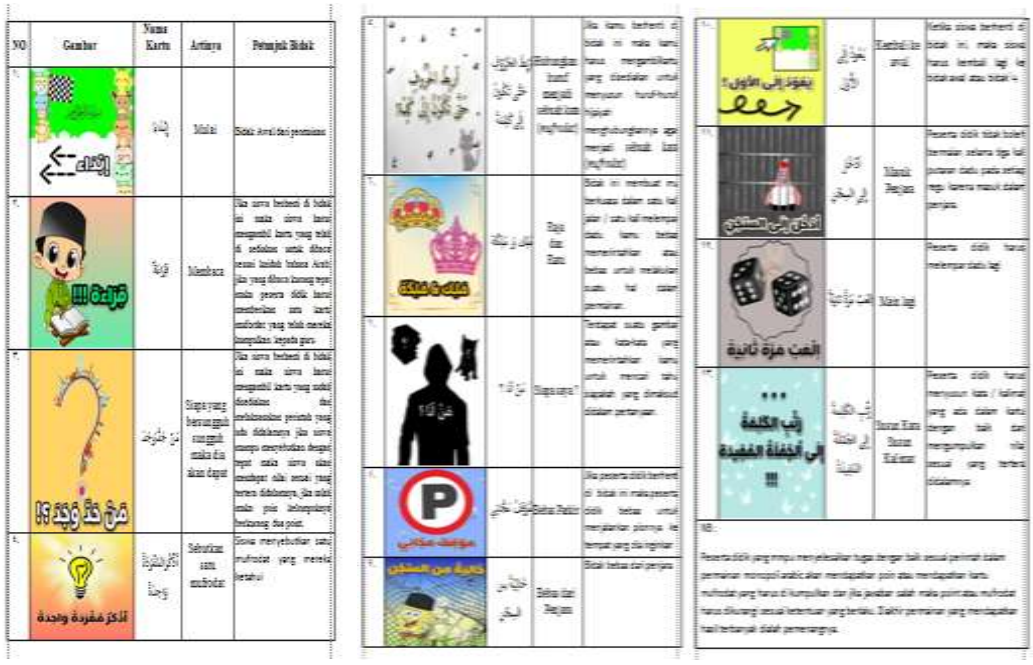
٨) أربعة بيادق

في لعبة امونوبوليي، يتم تقسيم البيدق إلى أربعة، كممثلين عن مجموعات اللعب الأربع.

الصورة ٤.٧ أربعة بيادق

٩) وصف البيدق

في لوحة بيدق تحتوي على ١٦ مربعًا سيتم وصفها في الجدول التالي:



الصورة ٤.٨ وصف البيدق

١٠) قواعد اللعبة مونوبولي

من أجل التعلم المنظم لخلق جو تعليمي نشط وممتع، هناك عدة قواعد في اللعبة، والتي سيتم شرحها في الجدول أدناه:

رقم	معلومات
١	يتم لعب اللعبة من قبل أربعة أشخاص
٢	تتكون كل مجموعة من عشرة أشخاص كحد أقصى
٣	حدد مدة اللعب (على سبيل المثال، ثلاثون دقيقة كحد أدنى أو ستين دقيقة كحد أقصى)
٤	كل مجموعة تعيين شخص ما ليكون رئيس
٥	مهمة رئيس تنظيم مسرحية كل فرد من أعضائه، بما في ذلك: أ. من يلعب أولاً وما إلى ذلك ب. اتخاذ القرار النهائي للمجموعة في مسائل لعبة مونوبولي

	ت. خذ وامنح بطاقات أسئلة لأعضاء المجموعة الذين يلعبون ث. جمع بطاقات المفرودات التي حصل عليها أعضائها ج. قم بتدوين الملاحظات وجمع النقاط من أعضاء المجموعة الذين يجيبون على الأسئلة في اللعبة مونوبولي
٦	عملية اللعبة : أ. يحدد القائد من يلعب أولاً ب. يضع جميع اللاعبين بيادقهم في قطعة إبداء ت. يتم تحديد اللاعب الأول بالاتفاق المتبادل مثل (البدلة، أو أكبر لفة) ث. اللاعب الذي يفوز يصبح أول لاعب يرمي النرد ج. تبدأ اللعبة من يسار القطعة (إبداء) ح. يركض اللاعب البيدق حسب نتيجة رمي النرد من خلال عد خطواته باللغة العربية خ. عندما يتوقف اللاعب عند بيدق ، يجب على اللاعب قراءة اسم القطعة د. يأخذ رئيس البطاقة المقدمة، إذا كانت القطعة التي يشغلها بيدق العضو أمرًا بأخذ البطاقة ذ. يقوم اللاعب بتنفيذ الأمر حسب ما هو مكتوب على البطاقة في مكان توقف البيدق، يتم توفير الوقت لمدة ٢ دقيقة ر. إذا كان من الممكن للاعبين الإجابة بشكل مباشر، إذا كان من الصعب السماح للاعبين بالمناقشة مع أعضاء مجموعتهم ز. يشرح رئيس المجموعة الإجابة بوضوح للمعلم لتحديد

	الإجابة الصحيحة أو الخاطئة س. يجمع القائد المفرودات ويسجل القيمة التي حصل عليها أعضاء مجموعته حسب القيمة المذكورة في بطاقة ش. بعد تنفيذ الطلب، يرحب باللاعبين الآخرين للعب ص. إذا انتهت الجولة الأولى وتجاوز البيدق (إبداء)، فسيحصل اللاعب على بطاقة مفردة واحدة
٧	وهكذا، يتناوب كل لاعب حتى ينتهي الوقت

ب) إجراءات التعلم

في عملية تعلم اللغة العربية باستخدام الوسائل في شكل ألعاب مونوبولي، تم تعديل ذلك وفقًا لنموذج التعلم المستخدم لتطوير الوسائل، وهو نموذج التعلم القائم على حل المشكلات مع المراحل التالية (شمسيدة و سورياني، ٢٠١٨ :١٨)

١. يشكل التلاميذ ٤ (أربع) مجموعات بشكل غير متجانس لتشكيل خط دور في لعب مونوبولي في كل مجموعة، يتم تعيين شخص واحد ليكون القائد.

٢. يطرح المعلم مشاكل تتعلق بالموضوع المادي، حيث تحدث مرحلة التعلم PBL، وهي صياغة المشكلات

٣. عندما تجري اللعبة، يوجه المعلم التلاميذ لتحديد أنواع المشكلات التي تواجه عملية تعلم مونوبولي ويشرح كيفية إيجاد حلول لمشكلة، على سبيل المثال في لوحة "manjadda wajada"، يقوم التلاميذ بتجميع

صياغة المشكلة التي تواجههم والاستماع إلى المشكلة. ذكرها المعلم في البطاقة، ثم يستمع التلاميذ إلى شرح المعلم لكيفية إيجاد المشكلات.

٤. التلاميذ مدعوون لإجراء تحليل نقدي من وجهات نظر مختلفة لحل المشكلات في لعبة مونوبولي لتنفيذ أنشطة إيجاد الحلول.

٥. يناقش التلاميذ مع أصدقائهم لصياغة العديد من الحلول الممكنة للمشكلات وفقًا لمعرفتهم. يوجه المعلم ا التلاميذ لاقتراح تخمين مؤقت، ويقوم التلاميذ بتدوين فرضية المشكلة

٦. قم بتوجيه التلاميذ للإجابة على الأسئلة الموجودة في بطاقة اللعبة والمناقشة كنشاط اكتشاف، بينما يحاول التلاميذ أثناء جمع البيانات لتحليلها والعثور عليها في شكل أنشطة تفكير.

٧. في أنشطة اختبار الفرضيات، يطلب المعلم من التلاميذ نقل استنتاجات من نتائج المناقشة لتوحيد الآراء وتقديم معلومات تعزيزية في شكل تصحيحات للإجابات (صواب/خطأ). وفي الوقت نفسه، يقوم التلاميذ بصياغة واستخلاص النتائج وفقًا لقبول أو رفض الفرضية المقترحة، وكذلك طرح الأسئلة إذا لم يتم فهم أي شيء.

٨. تطلب مرحلة الخاتمة والتقييم الخاصة بالمعلم من التلاميذ تقديم استنتاجات

٩. الختام

٤. نتائج تقييم الخبراء

١) اختبار خبير الوسائل

النتائج أو الردود من اختبار خبراء تصميم تطور الوسيلة التعليمية باستخدام لعبة مونوبولي هي كما يلي:

رقم	أسئلة العنصر	أحرز هدفا	مقياس التحويل
١	الإبداع في اللعبة	٥	صالح جدا
٢	تصميم عرض اللعبة	٤	صالح
٣	سحر اللعبة	٥	صالح جدا
٤	دقة التركيب ومجموعة الألوان	٤	صالح
٥	ملاءمة الحجم	٥	صالح جدا
٦	دقة حجم الخط ونوع الكتابة	٤	صالح
٧	عرض الصورة ووضعها	٤	صالح
٨	الألعاب سهلة الحفظ	٥	صالح جدا
٩	خلق التعلم التفاعلي	٥	صالح جدا
١٠	استخدام الألعاب يدعم تعلم القرءة	٥	صالح جدا
١١	وضوح تعليمات استخدام اللعبة	٤	صالح
١٢	وضوح القيادة / السؤال	٥	صالح جدا
١٣	الألعاب تحسن جودة التعلم	٥	صالح جدا
١٤	لديه القدرة على النجاح في القرع	٥	صالح جدا
١٥	قادرة على زيادة نشاط التعلم.	٥	صالح جدا

الجدول ٤.٣ جدول نتائج التحقق من صحة خبير الوسائل

وفقًا للجدول، فإن تقييم الخبير الإعلامي لوسائل الإعلام في شكل لعبة مونوبولي تعلم قائمة على حل المشكلات (PBL) مع موضوعات اللغة العربية في

شكل اقتراحات وتعليقات من خبراء الإعلام يظهر أن وسائل التعلم في شكل ألعاب مونوبولي عربية بشكل عام **صالحة** على أمل المساعدة في عملية أنشطة التدريس والتعلم. ومع ذلك، فإن خبراء الإعلام لديهم عدة اقتراحات، وهي : ١) يجب أن تعرض شاشة مونوبولي صورًا أو ألوانًا واضحة لتسهيل فهم التلاميذ للدرس بالإضافة إلى زيادة دافعهم للتعلم، ٢) يتم إعطاء كل حرف حركمة مثالية، ٣) يتم حزم تعليمات اللعبة بشكل أكثر جاذبية وبساطة (سهلة).

$$NP = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ tertinggi} \text{ x } ١٠٠$$

$$\text{NP} = \frac{٧٠}{٧٥} \text{ x } ١٠٠$$

$$\text{NP} = ٩٣,٣\%$$

إذا تم التحويل إلى جدول مستوى الصلاحية، فإن النسبة المئوية لمستوى الإنجاز البالغة ٩٣.٣٪ تكون **صالحة جدًا**، لذلك لا تحتاج الوسائل إلى المراجعة. ومع ذلك، يتم استخدام التعليقات والاقتراحات من خبراء وسائل الإعلام كمواد للنظر في تحسين المنتج الإعلامي في شكل لعبة مونوبولي هذه.

قبل المراجعة		بعد المراجعة

مونتيسوري
العربية

مونتيسوري
العربية

قراءة!

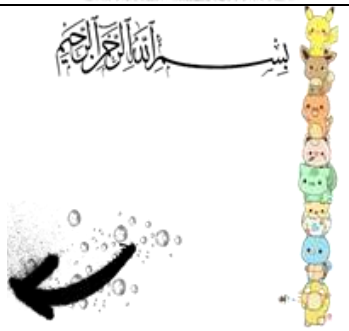
قِرَاءة !!!

٣
اذكر واحد المفردة!

٣
أذْكرْ مُفْرَدَةً وَاحِدَةً

King
Queen

مَلِك & مَلِكَة


بسم الله الرحمن الرحيم

بسم الله الرحمن الرحيم
إبْدَاء

الصورة ٤.٩ قبل المراجعة و بعد المراجعة

٢)اختبار المواد

النتائج أو الردود من اختبار المواد على المواد العربية للتعلم باستخدام لعبة مونوبولي هي كما يلي :

الجدول ٤.٤ اختبار المواد

رقم	أسئلة العنصر	أحرز هدفا	مقياس التحويل
١	ملاءمة المادة مع	٤	صالح
٢	ملاءمة المواد مع المؤشرات	٤	صالح
٣	صحة الوصف المادي	٣	كفى صالحة
٤	ملاءمة توصيل المادة	٣	كفى صالحة
٥	انتصار حجلفم القراءة	٤	صالح
٦	فائدة المادة القراءة	٣	كفى صالحة
٧	الفطنة في الفهم	٣	كفى صالحة
٨	مهارات التفكير الناقد	٢	أقل صلاحية
٩	ملاءمة المواد التعليمية	٣	كفى صالحة
١٠	تناسق التقديم	٣	كفى صالحة
١١	وضوح المادة	٣	كفى صالحة
١٢	دقة بنية الجملة في اللغة	٣	كفى صالحة
١٣	توافق الصور مع الكتابة	٣	صالح تماما
١٤	وضوح تعليمات الدراسة	٣	كفى صالحة
١٥	مستوى صعوبة المشكلة	٢	أقل صلاحية

وفقًا للجدول، يُظهر تقييم الخبير المادي لوسائل الإعلام في شكل ألعاب مونوبولي قائمة على التعلم القائم حل المشكلة (PBL) مع موضوعات اللغة العربية في شكل اقتراحات وتعليقات من خبراء المواد، أن وسائل التعلم في شكل ألعاب مونوبولي بشكل عام صالحة على أمل المساعدة في عملية الأنشطة. تعلم كيفية التدريس. ومع ذلك، فإن خبراء المواد لديهم عدة اقتراحات، وهي: اللعبة جيدة، بل سيكون من الأفضل أن يتم تعديل المادة وفقًا للمادة التي يدرسها التلاميذ بشكل عام، بحيث يمكن الشعور بفائدة الوسائ على نطاق واسع. لا تزال المادة تركز بشكل كبير على المفردة، لذا فإن محتوى القراءة يتأثر قليلاً.

معلومات	قبل المراجعة	بعد المراجعة
اصف الحركات		
استنساخ بطاقة المفرداة	√	√

$$NP = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ tertinggi} \text{ x } ١٠٠$$

$$NP = \frac{٤٦}{٦٠} \text{ x } ١٠٠$$

$$NP = ٧٦,٦٧\ \%$$

إذا تم التحويل إلى جدول مستويات الصلاحية، فإن النسبة المئوية لمستوى الإنجاز ٧٦.٦٧% في المؤهل ساري صالح، وتؤخذ التعليقات والاقتراحات من خبراء المواد في الاعتبار من أجل إتقان المنتجات الإعلامية في شكل لعبة مونوبولي هذه.

ب. فعالية تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة مونوبولي (Monopoli) على ضوء حل مشكلة (PBL) لمهارة القراءة

١. نتائج التجارب الميدانية، نتائج المراقبة و نتائج الاختبار

أ) نتائج التجارب الميدانية

تم الحصول على بيانات تحليل التجربة الميدانية من قبل الباحثين من استبيان التحقق الذي ملأه ٣١ التلاميذ في الفصل VIII.L المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الأول (جكابرينج) بالمبانج. استخدمت شروط ملء استبيان الباحثة مقياس ليكرت بمقياس من خمسة مع الشروط التالية: الدرجة (٥) موافق بشدة، الدرجة (٤) موافق، الدرجة (٣) المتوسط، الدرجة (٢) غير موافق، الدرجة (١) لا أوافق بشدة.

النسبة المئوية لمستوى تحصيل لعبة مونوبولي على نتائج تقييم تلاميذ الفصل VIII.L المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الأول (جكابرينج) بالمبانج.

No	Pernyataan	Jawaban					N
		SS	S	BS	TS	STS	
١	Penyajian Permainan monopoli pada pembelajaran bahasa Arab menarik	18	11	2	0	0	٣١
٢	Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan Permainan monopoli mudah	12	16	2	1	0	٣١
٣	Gambar yang terdapat didalam Permainan monopoli menarik	10	15	5	1	0	٣١
٤	Desain Permainan monopoli menarik	20	6	5	0	0	٣١
٥	Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan Permainan monopoli sangat bermanfaat bagi saya	4	12	9	4	2	٣١
٦	Pilihan warna pada Permainan monopoli menarik	10	14	6	0	1	٣١

٧	Pembelajaran dengan Permainan monopoli membantu saya meningkatkan *maharah Qiro'ah*	12	15	3	1	0	٣١
٨	Dengan adanya Permainan monopoli ini dapat menunjang pembelajaran *Qiro'ah*	9	13	8	1	0	٣١
٩	Saya dapat memahami materi bahasa Arab khususnya *Qiro'ah* dengan menggunakan Permainan monopoli	19	9	3	0	0	٣١
١٠	Saya merasa tidak bosan (jenuh) membaca bahasa arab jika dikemas dalam Permainan monopoli	11	14	3	3	0	٣١

ب)نتائج المراقبة

يتم تنفيذ عملية الملاحظة هذه من قبل المعلم لمعرفة مدى نشاط التلاميذ في عملية تعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب مونوبولي وتقييم طلاقة التلاميذ فيمهارة قراءة اللغة العربية.

No	Indikator	Hal – hal yang diamati	Pengamatan					Ket
			١	٢	٣	٤	٥	
١.	Keaktifan Bermain	Bermain dengan serius	2	3	9	7	10	31
		Bermain sesuai Aturan	4	4	5	10	8	31
		Aktif dalam bemain	2	5	6	6	12	31
٢.	Kemampuan Membaca	Aspek Gerak	2	4	10	7	8	31
		Pengucapan Huruf	5	4	7	10	5	31
		Kelancaran membaca	3	3	9	9	7	31
		Aspek Pemahaman	3	2	6	10	10	31

المعلومات:

القدرة على القراءة	اللعب النشط	قيمة الملاحظة
ليست جيدة	غير نشيط	١
ليست جيدة	اقل نشاطا	٢
جيد جدا	نشط بما فيه الكفاية	٣
حسن	نشيط	٤

حسن جدا	نشيط جدا	٥

PERSENTASE
N TOTAL/F*100
72,90
69,03
73,55
69,68
63,87
69,03
74,19

F =	N RESPONDEN*SKOR TERBESAR
F =	155
F =	155
Rata =	70,32

Average
٧٠.٣٢ %

من جدول المراقبة أعلاه، إذا تم التحويل إلى جدول مستويات الصلاحية، فإن النسبة المئوية لمستوى الإنجاز ٧٠،٣٢% في المؤهل ساري **صالح**، يمكن استنتاج أن التلاميذ نشيطون في لعبة مونوبولي، وأن دافع التلاميذ لتعلم إتقان القراءة هو أن اللغة العربية جيدة لأنها معبأة في لعبة ممتعة. ثم يلعب جميع التلاميذ تقريبًا وفقًا للقواعد وهناك زيادة في إجابة التلاميذ على الأسئلة وزيادة إتقان المفرودة وتدريب التلاميذ على التحدث باللغة العربية بحيث يكون لها تأثير إيجابي على التلاميذ.

ب) **نتائج الاختبار**

النتائج التي تم الحصول عليها من حساب *Microsoft Exel*، وتنفيذ الاختبار القبلي والاختبار البعدي الذي تم إجراؤه في الفصل VIII.L كصف تجريبي والفصل VIII.K كفئة تحكم تضم ما مجموعه ٦٢ التلاميذ، على التوالي ٣١ شخصًا لكل فصل. بعدد أسئلة الاختبار القبلي والبعدي يصل إلى ١٥ سؤال

اختيار من متعدد. تم إجراء الاختبارين القبلي والبعدي لمعرفة ما إذا كانت هناك اختلافات قبل وبعد استخدام الوسائل في شكل ألعاب مونوبولي لإتقان القراءة حل المشكلات (PBL).

الجدول ٤.٥ فئة التحكم ، وهي الفصل: VIII. K

No	Nama	Pretes	Postest
١.	Ahmad Khairil Azka	٥٥	٧٠
٢.	Alfi Rizki Anshori	٥٩	٧٢
٣.	Alvarayya Mindillah	٥٤	٦٩
٤.	Amir Rosyid Al Nasir	٥٠	٦٥
٥.	Amiriyah Athifah	٦١	٧٨
٦.	Aulia Rizka Mutiara	٥٠	٦٧
٧.	Bilqiis Nafisya	٥٦	٦٩
٨.	Eldino Pratama	٥٥	٦٧
٩.	Della Rashinta	٥٤	٦٦
١٠.	Deya Mareta Putri	٥٣	٦٩
١١.	Kms M Fauzan Azhiima	٥٥	٦٢
١٢.	Luthfi Ahmad	٦١	٧٨
١٣.	M. Altarez	٥٤	٧٥
١٤.	M. Ghifari Rakhmadiansyah	٥٩	٦٨
١٥.	M. Rafif Kamaludin	٦٠	٧٢
١٦.	Mahirah Harani Lestari	٥٩	٧٠
١٧.	Muhammad Agil Al Adli	٥١	٦٥
١٨.	Muhammad Nabil Miftahul	٥٤	٦٩
١٩.	Muhammad Sakti Prasetyo	٦٠	٧١
٢٠.	Muhammad Sato Arkansyah	٥٥	٧٨
٢١.	Mutia Putri Ramadhani	٦٠	٧٨
٢٢.	Nabila Salsa Syafira	٥٥	٦٩
٢٣.	Nabilah Hanin	٦٠	٧٦
٢٤.	Nadia Rayhanni Pangidoman	٦٠	٧٧
٢٥.	Pacian Alan Muafa	٥٥	٦٧

٢٦.	Fitri Aura Lasyifah	٥٩	٧٦
٢٧.	Rifa Thifali	٥٤	٧٥
٢٨.	Najwa Luthfiah	٦٠	٨١
٢٩.	Soleha Mutiara	٥٧	٧٨
٣٠.	Talita Dwi Anjani	٦٥	٧٩
٣١.	Zalfa Cost Sanofa Elmada	٥٥	٧٠
TOTAL		**1755**	**2226**
RATA-RATA		**56,61**	**71,80**

الجدول ٤.٦ فئة التحكم ، وهي الفصلVIII.L :

No	Nama	Pretes	Postest
١.	Ahmad Irfan Rianto	٦٢	٨٨
٢.	Allya Andita	٥٦	٧٦
٣.	Arif Hidayat Harahap	٥٩	٧٧
٤.	Aqela Ramadhani	٦٢	٨٨
٥.	Carissa Vania Salsabila	٥٩	٧٥
٦.	Cesar Frederico Ivander Carter	٥٨	٨٧
٧.	Dava Dwi A	٥٠	٧٥
٨.	Dewi Citra Ramadhani	٦٥	٩١
٩.	Esy Utari	٥٥	٧٨
١٠.	Irine Almi Irdina	٥٩	٧١
١١.	Jihan Tsabitah	٥٧	٦٩
١٢.	Kristian Tri Putra	٦٠	٨١
١٣.	M. Abel Alinskie Marison	٥٨	٧١
١٤.	M. Raafa Atta'illah	٥٦	٧٣
١٥.	M. Qeisy Dwiky Ariza	٦٣	٨٨
١٦.	Marsya Wulandari	٥٧	٧٨
١٧.	Muhammad Aluin Asmi Saputra	٦٠	٨٥
١٨.	Muhammad Reza Juliansyah	٥٩	٧٠
١٩.	Nabila Fatihah	٦٢	٨٥
٢٠.	Nadya Dwi Lestari	٥٨	٧٨
٢١.	Nagita Cika Salsabila	٥٧	٨٠
٢٢.	Naisah Tri Afsari	٦١	٨٩
٢٣.	Naurah Rayyani Feodora	٥٦	٧٨
٢٤.	Putra Balada Dewa	٦٧	٨٩
٢٥.	Ratasya Putri	٦١	٨٢
٢٦.	Riska Wulandari	٥٦	٨١

٢٧.	Wahyu Agustri	٥٨	٨٠
٢٨.	Wulan Agustri	٦٠	٧٨
٢٩.	Yunaida Bunga Anjaini	٥٩	٨٠
٣٠.	Zakia Fairuz Khaliza	٥٦	٨٠
٣١.	Zeta Aulia Rahmadani	٦١	٩٠
TOTAL		**1827**	**2491**
RATA-RATA		**58,93**	**80,35**

من جدوال البيانات أعلاه، أظهرت نتائج الاختبار القبلي والبعدي لتلاميذ الفصل VIII.K في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الأولى (جكابرينج) بالمبانج أن متوسط درجات الاختبار القبلي كان ٥٦،٦١ وكان متوسط الدرجة ما بعد الاختبار هو ٧١،٨٠. بينما في جدول الفصل التجريبية، أظهرت نتائج الاختبار القبلي والبعدي للفصل VIII.L لتلاميذ المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الأولى (جكابرينج) بالمبانج أن متوسط درجات الاختبار القبلي كان ٥٨،٩٣ بينما كان متوسط درجة ما بعد الاختبار ٨٠،٣٥.

٢. نتائج تحليل البيانات هي اختبار فرضية

أ. اختبار طبيعية البيانات

تم إجراء اختبار الحالة الطبيعية بمساعدة SPSS. تم إجراء الاختبار على معطيات الاختبار القبلي والبعدي من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. في هذه الدراسة، استخدم الباحثة اختبار Kolmogrov-Smirnov أو Shapiro-Wilk. يتم إجراء اختبار الحالة الطبيعية لتحديد ما إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا شريطة أن تفي بمعايير قيمة sig. > ٠.٠٥ لمزيد من التفاصيل، يمكن رؤية نتائج اختبار الحالة الطبيعية في فئة التحكم والفئة التجريبية في الجدول التالي:

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	KELAS	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.

HASIL	Pre-Ctr	,١٩٠	٣١	,٠٥٠	,٩٣٩	٣١	,٠٧٧
	Pos-Ctr	,١٥٦	٣١	,٠٥٤	,٩٤٢	٣١	,٠٩٣
	Pre-Eks	,١١٨	٣١	,٢٠٠*	,٩٦٣	٣١	,٣٤١
	Pos-Eks	,١١٢	٣١	,٢٠٠*	,٩٥٢	٣١	,١٧٨

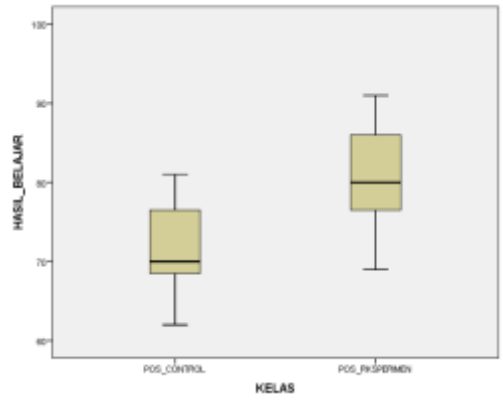
*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

بناءً على الجدول أعلاه، تُظهر جميع البيانات من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بالإضافة إلى بيانات الاختبار القبلي والبعدي أن علامة sig. kolmogrov-smirnov أو shapiro-wilk> ٠.٠٥، لذا في الختام، كانت الاختبارات التي أجريت طبيعية.

ب)اختبار التجانس بين المجموعات

الصورة ٤.١٠ مقارنة قيم التلاميذ في فئة التجربة و فئة التحكم



استخدم حساب اختبار التجانس للعينة نتائج درجات التعلم بعد الاختبار للفئة التجريبية والفئة التحكم، وتم إجراء اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كانت عدة متغيرات متشابهة أم لا، وتم إعلان العينة متجانسة إذا كانت القيمة

المستندة إلى sig لمتوسط> ٠.٠٠٥ يمكن رؤية نتائج اختبار التجانس لمجموعتي عينات البحث في الجدول التالي.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df١	df٢	Sig.
HASIL BELAJAR	Based on Mean	,٩٣٤	١	٦٠	,٣٣٨
	Based on Median	,٨٤٣	١	٦٠	,٣٦٢
	Based on Median and with adjusted df	,٨٤٣	١	٥٨,٧٢١	,٣٦٢
	Based On Trimmed Mean	,٩٥٠	١	٦٠	,٣٣٤

بناءً على الجدول أعلاه، تم الحصول على قيمة Sig Based On Mean ٠.٣٣٨> ٠.٠٥، لذلك يمكن استنتاج أن تباين البيانات لفئة التحكم بعد الاختبار والفئة التجريبية بعد الاختبار هي نفسها أو متجانسة.

ج) T **اختبار** (t اختبار مستقل للعينة)

عينة مستقلة t اختبار تم إجراء هذا الاختبار لمعرفة ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مخرجات التعلم في موضوعات اللغة العربية عند استخدام لعبة المونوبولي في فئة التحكم البعدي والفئة التجريبية. يمكن رؤية نتائج حساب اختبار الفرضية في الجدول التالي :

Independent Samples Test		
	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	df	Sig. (٢-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	٩٥٪ Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	,٩٣٤	,٣٣٨	-٥,٨٧٤	٦٠	,٠٠٠	-٨,٥٤٨	١,٤٥٥	-١١,٤٦٠	-٥,٦٣٧
	Equal variances not assumed			-٥,٨٧٤	٥٧,١٩٥	,٠٠٠	-٨,٥٤٨	١,٤٥٥	-١١,٤٦٣	-٥,٦٣٤

بناءً على الجدول أعلاه ، يتم الحصول على قيمة سيج. (٢ ذيل) من ٠٠٠٠ <٠٠٠٥ ، يمكن استنتاج أن هناك فرقًا في متوسط نتائج التعلم للتلاميذ الذين يستخدمون لعبة مونوبولي (Monopoli) القائمة على التعلم القائم على حل المشكلات (PBL) وأولئك الذين يستخدمون طريقة المحاضرة. لمزيد من التفاصيل يمكن رؤيتها من متوسط نتائج التعلم بعد الاختبار لفئة التحكم والفئة التجريبية ، ويمكن رؤيتها في الجدول الإحصائي على النحو التالي :

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_belajar	post_Kontrol	٣١	٧١,٨١	٥,٠٥٦	,٩٠٨
	post_eksperimen	٣١	٨٠,٣٥	٦,٣٣٣	١,١٣٧

نتيجة sig على الطاولة اختبار t للعينة المستقلة هي ٠.٣٣٨. نظرًا لأن قيمة الأهمية> ٠٠٠٥ (٠.٣٣٨> ٠٠٠٥) ، فإن البيانات لها نفس التباين (متجانسة). بعد معرفة أن النتائج متجانسة، يستخدم اختبار t (اختبار العينة المستقل) *Equal variances assumed.*

من الناتج يوجد اختبار t للعينة المستقلة ، توجد قيمة t تساوي ٥.٨٧٤ ثم حدد جدول t ، أي الجدول الإحصائي عند مستوى الدلالة ٠.٠٥: ٢ = ٠.٠٢٥ (اختبار على الوجهين) مع درجات الحرية (df) N – ٢ أو ٣٠-٢ = ٢٩، ثم نتيجة جدول t هي ٢.٠٤٥ (انظر الجدول t المرفق).

إذا كان جدول t، فسيتم قبول Ha ورفض H.. نظرًا لأن قيمة t البالغة ٥.٨٧٤ أكبر من قيمة جدول t البالغة ٢.٠٤٥، يمكن استنتاج أن هناك فرقًا في متوسط قيمة t بين النلاميذ دون استخدام ألعاب مونوبولي، وهي الفئة VIII.K (فئة التحكم) والتلاميذ الذين يستخدمون ألعاب مونوبولي (Monopoly) في الفصل VIII.L (فئة التجربة). فالقرار هو قبول "Ha" ورفض "Ho"، لذلك يمكن القول إن هناك فرق في متوسط درجات الاختبار عند استخدام لعبة مونوبولي لإتقان القراءة في تعلم اللغة العربية.

أ. **F اختبار**

تم إجراء اختبار F لتحديد ما إذا كانت هناك فعالية في الفصل التجريبي الذي يستخدم الألعاب مونوبولي في إتقان القراءة لدى التلاميذ الفصل الثامن في تعلم اللغة العربية.

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Hasil belajar	Equal variances assumed	,٩٣٤	,٣٣٨
	Equal variances not assumed		

يكون القرار بشأن نتائج الفعالية كما يلي، إذا تم Fحسب> F جدول فسيتم رفض H٠ وقبول Ha. في الجدول أعلاه من المعروف أن النتائج التالية:

Fحسب = ٤.٩٣

F جدول = F (٠.٠٠٥-١) (dk البسط = ٢، dk مقام =٣١-٢-١)

F جدول = F (٠.٩٥) (dk البسط = ٢) (dk مقام = ٢٨)

F الجدول = ٣.٣٤

يتم قبول Fحسب > F جدول أو ٤.٩٣> ٣.٣٤ فسيتم رفض H٠ وقبول Ha

لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك فاعلية في استخدام الألعاب مونوبولي لمهارة القراءة لدى التلاميذ الفصل الثامن في تعلم اللغة العربية.