# تطوير وسائل تعليمية على ضوء الألعاب (مونوبولي الكلام) لترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الأسلامية مفتاح القلوب، موجوكرطا

**البحث العلمي**


إعداد:

محمد جوهرالدين الحكم ٢٠٢١١٧٠٠١٠٢٠١٣

محمد صالح الدين ٢٠٢١١٧٠٠١٠٢٠١٨

**قسم تعليم اللغة العربية**

**كلية التربية**

**جامعة كياهي الحاج عبد الحليم موجوكرطا**


**٢٠٢٥**

# تطوير وسائل تعليمية على ضوء الألعاب (مونوبولي الكلام) لترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الأسلامية مفتاح القلوب، موجوكرطا

## البحث العلمي

مقدمة إلى جامعة كياهي الحاج عبد الحليم

لاستفاء شرط الحصول على درجة البكلوريوس

في تعليم اللغة العربية


**إعداد:**

محمد جوهرالدين الحكم ٢٠٢١١٧٠٠١٠٢٠١٣

محمد صالح الدين ٢٠٢١١٧٠٠١٠٢٠١٨

**المشرف:**

الدكتور محمد حافظ الماجستير ٢٤٠٠١٠٠٥١٢

محمد بصري الماجستير ١٢١٠٥٠٦٧٥٠٥

**قسم تعليم اللغة العربية**

**كلية التربية**

**جامعة كياهي الحاج عبد الحليم موجوكرطا**


**٢٠٢٥**

# مستخلص البحث

**محمد جوهرالدين الحكم، محمد صالح الدين، ٢٠٢٥. تطوير وسائل تعليمية على ضوء الألعاب (مونوبولي الكلام) لترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب، موجوكرطا**، البحث العلمي، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية، بجامعة كياهي الحاج عبد الحليم، موجوكرطا، المشرف: الدكتور محمد حافظ الماجستير و محمد بصري الماجستير

---

**الكلمات المفتاحية** :وسيلة تعليمية، ألعاب تعليمية، مهارة الكلام، مونوبولي الكلام، اللغة العربية

يركز هذا البحث على مشكلة انخفاض مهارة الكلام (المهارة الكلامية) في اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة متوسطة مفاتح القلوب موجوكيرتو. حيث يواجه الطلاب صعوبة في التعبير عن الأفكار شفهياً، ويعانون من ضعف الثقة بالنفس عند التحدث أمام الصف، بالإضافة إلى قلة الوسائل التعليمية الجذابة والسياقية. ويهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب تُدعى "مونوبولي الكلام" لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب.

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) مع نموذج ADDIE الذي يتضمن مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. وكان موضوع البحث طلاب الصف الثامن في مدرسة متوسطة مفاتح القلوب موجوكيرتو. وقد أُجريت مرحلة التحليل لتحديد احتياجات الطلاب والعوائق التي يواجهونها، في حين تم إعداد وسيلة اللعب وفقاً لمؤشرات مهارة الكلام في مرحلة التصميم، وأسفرت مرحلة التطوير عن إنتاج نموذج أولي للوسيلة تم تحكيمه من قبل خبراء المادة والوسائط واللغة. ثم نُفذ المنتج بشكل محدود في الفصل في مرحلة التنفيذ، تلتها مرحلة التقييم من خلال الاختبارات القبلية والبعدية.

تشير نتائج التحليل من حيث التحقق إلى أن وسيلة "مونوبولي الكلام" حصلت على نسبة صلاحية عالية جداً، حيث بلغت نسبة التحقق من خبير المادة ٧٤٪، ومن خبير الوسائط ٧٠٪، في حين أن نتائج اختبار الفعالية بناءً على اختبار (t) أظهرت أن القيمة التائية المحسوبة (t = ٤,٢٨٩) أكبر من القيمة التائية الجدولية (t = ٢,٠٢٤) (مع قيمة احتمالية (p = ٠,٠٠٠)، مما يعني أن الفرضية الصفرية مرفوضة والفرضية البديلة مقبولة. وهذا يدل على وجود فرق دال إحصائيًا بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في ترقية مهارة الكلام.

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

**Mochammad Jauharuddin Al Hikami, Muhammad Salahuddin, 2025. Development of Game-Based Learning Media (Monopoli Kalam) to Improve Speaking Skills of 8th Grade Students at MTs Miftahul Qulub Mojokerto, Undergraduate** Thesis of Arabic Language, Faculty of Education, KH Abdul Chalim University, Mojokerto Supervisors: Dr. Muhammad Hafidz, S.S., M.Pd.I and Muhammad Bashori, M.Pd.

**Keywords**: Monopoli Kalam, learning media, educational game, speaking skill, Arabic language.

This study focuses on the issue of low Arabic speaking skills (*maharah kalam*) among eighth-grade students at MTs Miftahul Qulub Mojokerto. Students experience difficulties in expressing ideas orally, lack confidence when speaking in front of the class, and face a shortage of engaging and contextual learning media. The objective of this study is to develop a game-based learning media called "Monopoli Kalam" to enhance students' speaking skills.

This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the research are eighth-grade students at MTs Miftahul Qulub Mojokerto. The analysis stage was conducted to identify students' needs and obstacles. The design stage involved creating game-based media according to speaking skill indicators. The development stage produced a media prototype that was validated by experts in content, media, and language. The implementation stage was carried out through a limited classroom trial, followed by the evaluation stage using pretest and posttest assessments.

Analysis of the research results in terms of validation showed that the *Monopoli Kalam* media obtained an excellent feasibility score, with validation percentages of 74% from content experts and 70% from media experts. The effectiveness test results, based on the t-test, showed a t-value of 4.289, which is greater than the t-table value of 2.024 with a p-value of 0.000. Therefore, the null hypothesis (H0) is rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. This means that there is a significant difference between the experimental and control groups in terms of improvement in speaking skills.

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

**Mochammad Jauharuddin Al Hikami dan Muhammad Salahuddin**, 2025. **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Monopoli Kalam) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Qulub Mojokerto**, Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Universitas KH Abdul Chalim Mojokerto, Dosen Pembimbing: Dr. Muhammad Hafidz, S.S., M.Pd.I dan Muhammad Bashori, M.Pd.

**Kata kunci**: Monopoli Kalam, media pembelajaran, permainan edukatif, keterampilan berbicara, bahasa Arab.

Penelitian ini berfokus pada permasalahan rendahnya keterampilan berbicara (maharah kalam) bahasa Arab di kalangan siswa kelas VIII MTs Miftahul Qulub Mojokerto. Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide secara lisan, kurang percaya diri ketika berbicara di depan kelas, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan "Monopoli Kalam" untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Miftahul Qulub Mojokerto. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan siswa. Tahap desain dilakukan untuk menyusun media permainan sesuai dengan indikator keterampilan berbicara. Tahap pengembangan menghasilkan prototipe media yang divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas, kemudian tahap evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest.

Analisis hasil penelitian berupa validasi menunjukkan bahwa media Monopoli Kalam memperoleh nilai kelayakan sangat baik, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 74%, validasi ahli media sebesar 70%, sedangkan hasil uji efektifitas berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai t-hitung = 4,289, lebih besar dari t-tabel = 2,024 dengan p-value = 0,000, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam peningkatan keterampilan berbicara.

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM