الباب الأول

مقدمة

أ. خلفيّة البحث

في تعليم اللغة، يجب على الفرد إتقان مجموعة من المهارة. هناك أربع مهارة يجب تدريبها ليصبح الشخص متمكنًا في اللغة، وهي: مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، ومهارة الكتابة. هذه المهارة الأربعة مترابطة ومهمة لبعضها البعض، وكذلك اللغة العربية التي تضم نفس المهارة التي يجب إتقانها. من الطرق التي يمكن أن تساهم في ترقية المهارة اللغوية هي القراءة النشطة للكتب والمقالات، ومشاهدة التلفاز، والاستماع إلى الراديو.

مهارة الكلام هي أحد الجوانب المهمة في تعليم اللغة، خصوصًا لطلاب المرحلة الإعدادية. هذه المهارة لا تقتصر على دعم قدرة الطلاب في التواصل بشكل فعال فحسب، بل تلعب أيضًا دورًا في تنمية الثقة بالنفس والقدرات الاجتماعية للطلاب. ومع ذلك، في الواقع، يواجه العديد من الطلاب صعوبة في تطوير مهارة الكلام، خاصة في مدرسة "مفتاح القلوب" المتوسطة في موجوكرطا[1].

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

بناءً على الملاحظات الأولية في الميدان، وُجد أن عملية تعليم مهارة الكلام في الصف الثامن ما زالت تميل إلى أن تكون مملة وغير جذابة.[2] سيقل حافز الطلاب للمشاركة النشطة في أنشطة الكلام إذا كانت الطريقة المستخدمة في التدريس لا تزال تعتمد على الأسلوب التقليدي، مما يعوق تطور مهارة الكلام لديهم. سيتسبب ذلك في شعور معظم الطلاب بالتوتر وعدم الثقة بالنفس عند الكلام أمام الفصل. وهذا يُشكّل تحديًا للمعلمين في خلق بيئة تعليم تفاعلية وممتعة.

أحد التحديات الرئيسية في تدريس مهارة الكلام هو نقص الفرص للطلاب لممارسة المهارة. غالبًا ما تركز طرق التدريس التقليدية على تعليم فقط دون توفير مساحة

---

[1] Sopia dan Siti Quratul Ain, "Faktor-Faktor Determinan Dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (24 Juli 2024): 4067–76.

[2] Nur Qomari, Proses Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII MTs Miftahul Qulub, 10 September 2024, MTs Miftahul Qulub Moj_kerto.

للطلاب لممارسة الكلام بشكل مباشر. أظهرت دراسة أجرتها سوسانتي أن "التعليم الممل، الذي غالبًا ما يستخدم طريقة أو نهجًا واحدًا دون تنويع، يمكن أن يؤدي إلى الشعور بالملل والرتابة بين الطلاب. وهذا يجعل الطلاب يفقدون الاهتمام والدافع للتعليم، مما يعيق مشاركتهم في عملية التعليم".[٣]

في محاولة لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب، يمكن تنفيذ أحد الأساليب وهو استخدام الوسائط التعليمية الغلى ضوء الألعاب. لقد ثبت أن الوسائط التعليمية المعتمدة على الألعاب فعالة في زيادة الحافز والمشاركة لدى الطلاب في عملية التعليم. الألعاب لا تجعل التعليم أكثر متعة فحسب، بل توفر أيضًا فرصة للطلاب لممارسة الكلام في سياق أكثر راحة وتفاعلًا. باستخدام الألعاب، يمكن للطلاب تعليم كيفية التواصل، والتعاون، والتفكير الإبداعي، وهي جميعها جزء أساسي من مهارة الكلام[٤].

تطوير الوسائل التعليمية الغلى ضوء الألعاب هو أسلوب مبتكر يُتوقع أن يسهم في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب. في مدرسة "مفتاح القلوب" المتوسطة في موجوكرطا، أظهرت البيانات الأولية أن حوالي ٧٠٪ من الطلاب في الصف الثامن يشعرون بعدم الثقة بالنفس عندما يتعين عليهم الكلام أمام الجمهور. وهذا يُشير إلى ضرورة وجود أساليب تعليمية أكثر جذبًا وتفاعلية لتنمية مهارة الكلام لديهم. تعتبر مهارة الكلام الجيدة أمرًا مهمًا ليس فقط للنجاح الأكاديمي، ولكن أيضًا للحياة الاجتماعية والمهنية للطلاب في المستقبل.

تتمتع الوسائل التعليمية الغلى ضوء الألعاب بإمكانات كبيرة في خلق بيئة تعليم ممتعة. وفقًا للبحث الذي أجراه ويدانيغسيه ورحمة واتي، "إضافة إلى ترقية الحافز والتفاعل، فإن استخدام الألعاب في التعليم يُسهم أيضًا في ترقية نتائج التعليم. الطلاب الذين يتعليمون

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

---

[3] Sani Susanti dkk., "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2, no. 2 (2024): 2.

[4] Sinta Muslimah dan Maulfi Syaiful Rizal, *Pengoptimalan Sikap Sosial Siswa SMP melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, t.t., diakses 11 Januari 2025.

[5] Nur Qomari, "Proses Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII MTs Miftahul Qulub," 10 September 2024.

من خلال الألعاب يميلون إلى فهم المواد التعليمية بشكل أفضل، لأنهم يستطيعون تنفيذ المعرفة في سياق أكثر عملية ومتعة[٦]".

استخدام الألعاب التعليمية في التعليم يمكن أن يساعد الطلاب على التعليم من أخطائهم. في سياق الألعاب، يمكن للطلاب الحصول على ملاحظات مباشرة حول أدائهم، مما يتيح لهم فهم المجالات التي تحتاج إلى ترقية.[٧] إحدى الألعاب المثيرة والتعليمية هي لعبة "مونوبولي" التي تم تكييفها مع عناصر تعليم اللغة. باستخدام لعبة "مونوبولي"، يمكن للطلاب تعليم مهارة الكلام في سياق أكثر راحة ومتعة، وفي نفس الوقت التدرب على التواصل والتعاون مع أصدقائهم.

تُعَدُّ مدرسة مفتاح القلوب المتوسطة الإسلامية مؤسسة تعليمية تعادل المرحلة المتوسطة، وتندرج تحت إشراف مؤسسة معهد مفتاح القلوب الاسلامي. وكما هو الحال في أغلب المعهد في إندونيسيا، فإن المدرسة تمنع طلابها من استخدام الأجهزة الإلكترونية إلا في أوقات محددة أو أثناء العطل، مما يجعل الوسائل التعليمية المطبوعة أكثر كفاءة في التنفيذ داخل المدرسة. وبناءً على ذلك، قام الباحث بتطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة تعليمية تُسمى "مونوبولي الكلام"، والتي صُمِّمت لتقديم تجربة تعليمية مبتكرة وتفاعلية.

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

في هذه اللعبة، سيُشجع الطلاب على المشاركة النشطة في أنشطة الكلام المختلفة التي تم تقديمها في صيغة لعبة. من خلال هذه اللعبة، لن يتعليم الطلاب فقط المفردات والقواعد اللغوية، بل سيتدربون أيضًا على الكلام في مواقف ذات صلة وجذابة. كما أشارت سيلفيا رحماواتي في بحثها، "غالبًا ما يستخدم المعلمون لعبة المونوبولي كوسيلة تعليمية في مجالات اللغة وغير اللغة، عن طريق تعديل المحتوى، خطوات اللعبة، القواعد، وغيرها."[٨]

في هذه الدراسة، سيتم استخدام منهج البحث والتطوير (R&D) لإنشاء وتنفيذ الوسيلة التعليمية "مونوبولي كلام". ستشمل عملية التطوير مرحلة التصميم، صنع النموذج الأولي، التجربة، والتعديل بناءً على التعليقات من الطلاب والمعلمين. من المتوقع أن تسهم

---

[6] Anggi Noviana dkk., "Penerapan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Binary: Jurnal Teknologi Informasi Dan Edukasi* 1, no. 1 (2024): 1.

[7] Noviana dkk., "Penerapan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam."

[8] Silfiyah Rohmawati, "Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 2, no. 2 (2019): 165, https://doi.org/10.35931/am.v2i2.141.

هذه الوسيلة التعليمية في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب بشكل ملحوظ وتقديم إسهام إيجابي في عملية التعليم في مدرسة "مفتاح القلوب" المتوسطة.[٩]

من خلال هذه الدراسة، يُتوقع أن يتمكن المعلمون من الحصول على رؤى جديدة حول أهمية الأساليب المبدعة والمبتكرة في تعليم مهارة الكلام. إن ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب من خلال وسائل تعليمية جذابة لن يؤثر فقط على قدرتهم على التواصل، بل سيؤثر أيضًا على حافزهم واتجاهاتهم الإيجابية تجاه تعليم اللغة. ولذلك، استخدم الباحث عنوان "تطوير الوسيلة التعليمية الغلى ضوء الألعاب لترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة مفتاح القلوب المتوسطة في موجوكرطا."

ب. قضايا البحث

١. كيف تطوير وسيلة تعليمية على ضوء الألعاب (مونوبولي الكلام) في تعليم مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا؟

٢. كيف فعالية وسيلة التعليمية على ضوء الألعاب (مونوبولي الكلام) التي تم تطويرها لترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا؟

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

ج. أهدف البحث

١. لمعرفة تطوير وسيلة تعليمية على ضوء الألعاب (مونوبولي الكلام) تكون مبتكرة وجذابة في تعليم مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا.

٢. لمعرفة مدى فعالية الوسيلة التعليمية على ضوء الألعاب (مونوبولي الكلام) لترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا.

د. منافع البحث

١. الفائدة تعليم

[9] Nur Qomari, "Proses Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII MTs Miftahul Qulub," 10 September 2024.

يُتوقّع أن تُثري هذه الدراسة المعرفة العلمية في مجال تطوير وسائل التعليم وتعليم اللغة، خصوصًا في مجال مهارات الكلام. بالإضافة إلى ذلك، يُؤمَل أن تُسهم الدراسة في تطوير وسائل تعليمية مبتكرة وجذابة. كما يمكن اعتبار هذه الدراسة مرجعًا للأبحاث المستقبلية المتعلقة بتطوير الوسائل التعليمية الغلى ضوء الألعاب.[١٠]

٢. الفائدة العملية

أ.) للطلاب :يُؤمَل أن تُسهم هذه الدراسة في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب، مما يجعلهم أكثر ثقة بالنفس وقادرين على التواصل بشكل جيد في مختلف المواقف.

ب.) للمعلمين :يُتوقّع أن تُقدّم نتائج هذه الدراسة رؤى جديدة للمعلمين لاستخدام وسائل تعليمية مبتكرة وجذابة، ومساعدتهم في تصميم أنشطة تعليمية أكثر فعالية.

ج.) للمدرسة :يُؤمَل أن تُصبح هذه الدراسة مرجعًا للمدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا في تطوير المناهج وطرق التعليم التي تكون أكثر توجّهًا نحو احتياجات الطلاب.

د.) للباحثين :تُسهم هذه الدراسة في توسيع آفاق ومعارف الباحثين من خلال تجربة البحث وتطوير وسائل التعليم، كما تُقدّم إسهامًا في الأدبيات التعليمية، خاصة في مجال التعليم القائم على الألعاب.

هـ.) للبحوث المستقبلية :يُتوقّع أن تُشكّل نتائج هذه الدراسة أساسًا للبحوث المستقبلية حول تطوير وسائل تعليمية غلى ضوء الألعاب في سياق تعليم اللغة في بيئات تعليمية أخرى.[١١]

هـ. فروض البحث

بشكل بسيط، يمكن تعريف الفرضية على أنها تخمين مؤقت تجاه مشكلة أو ظاهرة ما يتم دراستها. ويرجع أصل كلمة "الفرضية" إلى اللغة اليونانية القديمة، حيث تتكون من كلمتين:

---

[10] Nurul Isnaini, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman Tahun Pelajaran 2018/2019" (skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2019).

[11] Nurul Isnaini, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman Tahun Pelajaran 2018/2019."

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

"hypo" ومعناها "تحت"، و"thesis" ومعناها "رأي ثابت أو قرار".

ومن هنا، تُفهم الفرضية بصورة عامة على أنها رأي أو تصور لم يُثبت صحته بعد، ويحتاج إلى التحقق والبرهان.[١٢]

لذلك، تجب اختبار الفرضية عن طريق البحث العلمي للتأكد من صحتها. وفي سياق هذا البحث، سيتم اختبار الفرضية من خلال منهج البحث والتطوير (R&D) الذي يستند إلى نموذج ADDIE، ويشمل مراحل تطوير الوسيلة وتقييمها.

في مرحلة التطوير (Develop)، يضع الباحث فرضية مؤقتة، وهي أن وسيلة التعليم الغلى ضوء لعبة مونوبولي الكلام يمكن تطويرها بشكل نظامي وتكون صالحة لكونها أداة تساعد على ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب. هذه الفرضية وصفية، ولا تُختبر إحصائيًا، بل تُقيم من خلال تحكيم الخبراء، وملاحظة التجارب، وتحليل آراء المستخدمين.

وفي مرحلة التقييم (Evaluate)، تُختبر الفرضية بشكل كمي عن طريق تصميم تجريبي نصفي (quasi-experiment)، وذلك بمقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي لمجموعتين من الطلاب: مجموعة تجريبية تستخدم وسيلة مونوبولي الكلام، ومجموعة ضابطة لا تستخدمها. وهنا يتم استخدام الفرضية الإحصائية لمعرفة ما إذا كان هناك فرق دال إحصائيًا في ترقية مهارة الكلام بين المجموعتين. كما يتم تحليل ملاحظات الطلاب والمعلمين بشكل نوعي كبيانات داعمة لتعزيز استنتاجات اختبار الفرضية.

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

وفيما يلي الفرضية الإحصائية التي تتكون من الفرضية الصفرية (H0) والفرضية البديلة (Ha):

١. الفرضية الصفرية *(H0)*: الوسيلة التعليمية الغلى ضوء الألعاب التي تم تطويرها ليس لها تأثير كبير على ترقية مهارات الكلام لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا
٢. الفرضية البديلة *(Ha)*: الوسيلة التعليمية الغلى ضوء الألعاب التي تم تطويرها لها تأثير كبير على ترقية مهارات الكلام لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا.

الشرح الفرضية

---

[12] UCEO, "Pengertian Hipotesis Dan Langkah Perumusan Hipotesis," *Informatika Universitas Ciputra* (blog), 11 Januari 2016.

الفرضية العامة :تُبيّن أن هناك احتمالين لنتائج هذه الدراسة، وهما: أن الوسيلة التعليمية الغلى ضوء الألعاب ليس لها تأثير كبير *(H0)* أو أن لها تأثير كبير *(Ha)* على مهارات الكلام لدى الطلاب.[١٣]

الفرضية الخاصة :تُبيّن أن استخدام وسيلة تعليمية مبتكرة وجذابة غلى ضوء الألعاب سيؤدي إلى نتائج أفضل في ترقية مهارات الكلام لدى الطلاب مقارنة بالطرق التعليمية التقليدية.

من خلال هذه الفرضية، يمكن إجراء الدراسة لاختبار فعالية الوسيلة التعليمية الغلى ضوء الألعاب في السياق المحدّد.[١٤]

و. دراسة السابقة وابتكار البحث

الدراسات السابقة هي الأبحاث التي أُجريت من قبل وتُستخدم كمرجع للمقارنة مع البحث الجاري إجراؤه من قِبَل الباحث. بشرط أن تكون الدراسات السابقة ذات عناوين أو موضوعات ذات صلة بالبحث الجاري.[١٥] أما أصالة البحث فهي جانب مهم يُظهر أن البحث الجاري جديد ولم يُجرَ من قبل.

الجدوال ١ . ١ : الدراسات السابقة وأصالة البحث

الرقم	الاسم، العنوان، السنة، الشكل (رسالة جامعية/أطروحة/مقالة علمية)	أوجه التشابه	أوجه الاختلاف	حصالة البحث
١	**وحيو كريشنا موكتي،** *نطوير لعبة مونوبولي وتنفيذها على تعليم مفردات اللغة العربية في الصف الثامن بمدرسة مولانا المغربي الإعدادية*	١. تركّز الأبحاث الثلاثة على تطوير وسائل تعليمية غلى	تم تصميم الوسيلة لتعليم مفردات اللغة العربية وتنفيذها.	يقدم البحث أصالة في تطوير لعبة مونوبولي معدلة لتعليم اللغة العربية، وهو ما قد يكون نادر التنفيذ سابقًا. كما أن التركيز

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

[13] UCEO, "Pengertian Hipotesis Dan Langkah Perumusan Hipotesis."
[14] UCEO, "Pengertian Hipotesis Dan Langkah Perumusan Hipotesis."
[15] Anastia, "Penelitian Terdahulu: Pengertian, Cara Membuat, Tabel, hingga Contohnya," *Halo Bookstore* (blog), 31 Oktober 2024.

	الإسلامية، أوجنج نجورو، كاندمان، باتانج، ٢٠٢٤، رسالة جامعية[١٦]	ضوء الألعاب. ٢. ترقية مهارات اللغة العربية. ٥.		على التنفيذ في الصف الثامن يضيف مساهمة جديدة في سياق التعليم.
٢	**نورول إسنايني**، *تطوير وسيلة تعليمية لمفردات اللغة العربية على ضوء لعبة "My Happy Route" لطلاب الصف الثامن في مدرسة MTsN 10 سليمان*، ٢٠١٩، رسالة جامعية[١٧]		الوسيلة التعليمية غلى ضوء لعبة "My Happy Route" مع نهج تعليمي مختلف.	يتميز البحث بالأصالة من خلال تطوير وسيلة تعليمية "My Happy Route"، التي تُعد نهجًا جديدًا في تعليم اللغة العربية، وتبرز الابتكار في إنشاء وسائل جذابة للطلاب.
٣	**سيلفيا روهماواتي**، *تنفيذ نتائج تعديل لعبة مونوبولي كوسيلة لتعليم مهارات الكلام باللغة العربية*، ٢٠١٩، مقالة علمية[١٨]		تعديل الوسائل التعليمية الغلى ضوء الألعاب كوسيلة لتعليم مهارات الكلام مع التركيز الكبير	يتميز البحث بالأصالة في تنفيذ لعبة مونوبولي المعدلة مع التركيز على ترقية مهارات الكلام، وهو جانب قد يكون

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

[16] Wahyu Krisna Mukti, "Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran kosakata bahasa arab siswa kelas VII di MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang" (undergraduate_thesis, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024), https://perpustakaan.uingusdur.ac.id/.

[17] Nurul Isnaini, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman Tahun Pelajaran 2018/2019."

[18] Rohmawati, "Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab."

			على لعبة مونوبولي.	قليل الاستكشاف في سياق تعليم اللغة العربية

يحمل هذا البحث عنوان "تطوير وسيلة تعليمية غلى ضوء الألعاب (مونوبولي الكلام) لترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا"، ويتميز ببعض الفروقات الجوهرية مقارنة بالدراسات السابقة. من بين هذه الفروقات استخدام ورق الفينيل المقاوم للماء والذي لا يتمزق بسهولة، مما يجعل الوسيلة التعليمية أكثر دوامًا وقابلية للاستخدام في مختلف الظروف. بالإضافة إلى ذلك، يتميز تصميم الوسيلة بطابع عربي يمنحها سياقًا ثقافيًا ذا صلة، مما يجعل التعليم أكثر جذبًا ويتناسب مع خصائص الطلاب. كما أن الفرق الآخر يكمن في النهج التفاعلي الأعمق في اللعبة، الذي يشجع الطلاب على المشاركة النشطة وترقية مهاراتهم في الكلام بشكل فعّال.[١٩]

ز. توضيح بعض المصطلحات

١. الوسيلة التعليمية على ضوء الألعاب

تُعد الوسائل التعليمية عنصرًا مهمًا في عملية التعليم والتعليم، حيث تعمل كوسيط بين المعلم والطلاب في نقل المادة التعليمية. إن مصطلح "وسيلة" مأخوذ من اللغة اللاتينية (medius) التي تعني "الوسط" أو "الناقل". وفي السياق التربوي، تُعرّف الوسيلة التعليمية بأنها كل أداة أو مادة أو بيئة تُستخدم لنقل الرسائل أو المعلومات التعليمية من المعلم إلى الطلاب بشكل فعال وكفء. ووفقًا لحمياجايا، فإن الوسيلة هي "كل شكل من أشكال الوسائط التي يستخدمها الإنسان لنقل أو نشر فكرة أو مفهوم أو رأي، بحيث تصل هذه الفكرة أو الرأي إلى الجهة المقصودة". وهذا التعريف يُبرز أهمية الوسيلة التعليمية كأداة تواصل تربط بين مصدر المعلومات والمتلقي في عملية التعليم.[٢٠]

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

---

[19] Mukti, "Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran kosakata bahasa arab siswa kelas VII di MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang."

[20] Agung Nurul Hidayat dan SAEPUL, "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum," *E-Jurnal Pendidikan Mutiara* 8, no. 1 (2023): 1, https://ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/view/177.

وفي ظل تطور التعليم الحديث، استمرت الوسائل التعليمية في التطور والابتكار، وأحد هذه التطورات هو اعتماد نهج "التعليم القائم على الألعاب". تُعد الوسيلة التعليمية الغلى ضوء الألعاب نوعًا من الوسائل المصممة خصيصًا بإدماج عناصر اللعبة مثل القواعد، التحديات، الأهداف، ونظام المكافآت في العملية التعليمية.[٢١] يهدف هذا النهج إلى خلق بيئة تعليم ممتعة وتفاعلية ومحفّزة، تُشجع الطلاب على التفاعل النشط. وفي جو غير تقليدي وغير رسمي، يصبح الطلاب أكثر انفتاحًا واستعدادًا للتجربة، مما يجعل التعليم أكثر فعالية في تحقيق الكفاءات المطلوبة.

٢. مونوبولي الكلام

تُعد "مونوبولي الكلام" ابتكارًا في تطوير الوسائل التعليمية الغلى ضوء الألعاب، مستوحاة من لعبة "المونوبولي" الشهيرة. وقد تم تكييفها وتعديلها لتتضمن عناصر تعليم اللغة العربية، لا سيما في تنمية مهارة الكلام (مهارة الكلام) لدى الطلاب.

بشكل عام، تُعد لعبة المونوبولي لعبة لوحية تُلعب بين شخصين إلى ستة أشخاص، وتهدف إلى السيطرة على أكبر عدد ممكن من الممتلكات في اللوحة. وقد نُشرت هذه اللعبة أول مرة في أوائل القرن العشرين على يد تشارلز دارو، وأصبحت من أشهر ألعاب العائلات في العالم.[٢٢] يتناوب اللاعبون على رمي الزهر، ويتحركون حول اللوحة، ويشترون الممتلكات، ويدفعون الإيجار، ويديرون أموالهم بهدف إفلاس المنافسين.

٣. مهارة الكلام

في المجال التربوي، تُشير كلمة "مهارة" إلى قدرة الفرد على أداء نشاط أو مهمة معينة بكفاءة وفعالية وتحكم، نتيجة للتدريب أو الخبرة. وقد عرّف غانييه المهارة بأنها

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

---

[21] 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, no. 1 (14 Januari 2020): 1–14.

[22] Elsa Nur Alfina, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengukuran Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas Iii Di Mi Islamiyah Batokan" (undergraduate_(S1), Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2022).

ناتج من نواتج التعليم يُظهر قدرة على تنفيذ مهمة بشكل منسق بدنيًّا أو عقليًّا. وهذه المهارة ليست فطرية، بل تُكتسب وتُنمّى من خلال الممارسة والتعليم المتكرر.[٢٣]

أما "الكلام"، فهو القدرة على التعبير عن الأفكار والمشاعر والمعلومات شفويا بلغة مفهومة للآخرين. وقد ذكر طاريقان أن الكلام هو القدرة على نطق الأصوات أو الكلمات للتعبير عن الأفكار والمشاعر. ويتطلب هذا النشاط مهارات النطق، والتنغيم، والمفردات، والثقة في إيصال الرسالة بوضوح وبدقة.

٤. منهجية البحث والتطوير(*R&D*)

يُعد منهج البحث والتطوير (Research and Development)، أو ما يُعرف في اللغة الإندونيسية (Penelitian dan Pengembangan)، منهجًا بحثيًّا يهدف إلى إنتاج منتجٍ معينٍ، وقياس مدى فاعليته من خلال إجراءات منهجية ومنظمة. وقد يكون المنتج المراد تطويره وسيلة تعليمية، أو نموذجًا تعليميًا، أو وسيلة تقييم، أو برنامجًا تنفيذيًا قابلًا للاستخدام في المجال التربوي. ولا يهدف هذا المنهج إلى اكتشاف معرفة جديدة فحسب، بل يركز أيضًا على تنفيذ تلك المعرفة في شكل منتج عملي يمكنه حلّ مشكلات التعليم في الميدان مباشرة.[٢٤]

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

---

[23] irta Safitri, "Keefektifan Media Pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Watansoppeng" (Diploma, Universitas Negeri Makassar, 2019).

[24] Sigit Purnama, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)," *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (10 Maret 2016): 19–32.