

الباب الرابع

نتائج البحث و المناقشة

أ. نظرة عممة على المدرسة

١. التاريخ العام على المدرسة

تعد المدرسة المتوسطة الإسلامية "مفتاح القلوب" تَوَازُ فُنْدَانُغُ إحدى الوحدات التعليمية التابعة لمؤسسة "مفتاح القلوب". وقد تأسست "مؤسسة معهد مفتاح القلوب الإسلامي" (YPPMQ) تَوَازُ من خلال مسيرة تاريخية طويلة. بدأت هذه المسيرة في ظل تحسن الأوضاع الأمنية في جمهورية إندونيسيا بعد الاستقلال عام ١٩٤٥م، حيث بدأ الشيخ "إِسْتَدُ جَنَّاوِي" في عام ١٩٤٧م خطواته الدعوية في سبيل ملء فراغ الاستقلال بنشر الطريقة النقشبندية الخالدية كوسيلة روحية (سلوك) للعبد للوصول إلى خالقه، وذلك بإجازة في الإرشاد من الشيخ "عُمَرُ" (المعروف بمَبَاخِ سِرِي) من "تَشْرَحْمَلَنْغُ - سُمُوبِيْتُو - جُمْبَانُغُ" وقبل ذلك، في أوائل القرن العشرين، لم تكن "تَوَازُ" سوى قرية صغيرة وهادئة ضمن الأراضي التي كانت تحت حكم الاستعمار الهولندي. وكان في ذلك الوقت الشيخ "إِمَامُ بُرْهَانِي" (حمو الشيخ إِسْتَدُ جَنَّاوِي)، الذي توفي حوالي عام ١٩١٩م، قد بذل جهوده في إحياء القرية من خلال أنشطة دعوية، حيث بدأ بتعليم القرآن الكريم في مصلى صغير يُعرف بـ "لَنْغَرُ غَلَادُكُ" يقع على أرض يملكها. ثم قام الشيخ "إِسْتَدُ جَنَّاوِي" لاحقًا بتوسعة هذا المصلى وتحويله إلى مسجدٍ بنيت جدرانه من ألواح الخشب (غَبِيُوكُ) وسعف الخيزران (غَدِيكُ)، ليكون قاعدة لانطلاق حركته الدعوية.

أما المدرسة المتوسطة الإسلامية الرسمية (MTs)، فقد تأسست في يوم ٦ يوليو سنة ١٩٨٣م، كمرحلة تعليمية لاحقة للمدرسة الابتدائية الإسلامية (MI). وجاء تأسيسها بعد أن حصل الحاج "حسن سِرِي" (صهر الشيخ سليمان أفندي) و"عبد العزيز" (نجل الشيخ الإمام الشافعي) على إذنٍ وموافقة من العلماء الخلفاء للشيخ "إِسْتَدُ جَنَّاوِي"، وذلك استجابةً لقلق عددٍ من الشخصيات الاجتماعية وغيره المعلمين على مستقبل التعليم في قرية "تَوَازُ"، التي كان أهلها في تلك الفترة معروفين

بطباع تقليدية، حيث كانوا يرفضون تسجيل أبنائهم في المدارس إذا لم تكن هناك مراحل تعليمية لاحقة داخل القرية.

وبعد اجتماع ضم الشيخ "سليمان أفندي"، والشيخ "أحمد شمس الدين"، والشيخ "أحمد سلام"، وعددًا من المبادرين لفكرة تأسيس المدرسة، تم تعيين الحاج "عبد الجلال"، الحاصل على شهادة البكالوريوس، كأول مديرٍ رسمي للمدرسة المتوسطة الإسلامية.

أما المدراء الذين تولوا رئاسة المدرسة بعد ذلك، فهم كالآتي:

أ. الحاج امام ساركاني البكالوريوس من كيماسانتاني (١٩٩٠-٢٠٠٩)

ب. الحاج احمد خزائني الماجستير من كيدونج مالينج (٢٠٠٩-٢٠١٤)

ج. الحاجة مصلحة الماجستير من كيدونج فرينج (٢٠١٤-الآن)

٢. الرؤية والرسالة لمدرسة مفتاح القلوب المتوسطة تاوار غوندانغ

أ. الرؤية: تكوين طلاب يتحلون بالأخلاق الكريمة، ويتفوقون في العلوم

والتكنولوجيا، ويتمتعون بالمهارات في العمل والإنتاج.

ب. الرسالة: تسعى مدرسة مفتاح القلوب المتوسطة تاوار غوندانغ إلى تحقيق عدد من الرسائل، منها:

١) تطوير وترقية الأنشطة الطلابية التي تسهم في ترسيخ الإيمان والتقوى والتحلّي بالأخلاق الكريمة، حتى يتكوّن الطالب المسلم المتكامل.

٢) تنظيم العملية التعليمية بشكل فعّال بما يُمكن الطلاب من النموّ الشامل والمتكامل.

٣) رعاية أساليب تعليمية مبتكرة في مجالات العلوم الدينية، والعلوم والتكنولوجيا، واللغة، والمهارات التنفيذية.

٤) تعزيز بيئة صحية وسلوك ديني، بحيث يتمكن الطلاب من ممارسة القيم الإسلامية وفهمها عمليًا.

٥) رفع جودة حفظ "SKUA" لدى الطلاب

٦) رفع مستوى التحصيل الدراسي بما يتجاوز معيار النجاح.

ب. تحليل حصالة البحث "النتائج و المواصفات المطورة"

١. تحليل

تعد مهارة الكلام من الجوانب الأساسية في تعليم اللغة العربية. وفي مدرسة المتوسطة الإسلامية "مفتاح القلوب" بمجوكرتا، تبين أن قدرة طلاب الصف الثامن على التحدث لا تزال ضعيفة نسبياً.^١ وبناءً على نتائج المقابلات، اتضح أن أغلب الطلاب يشعرون بالحرج وقلة الثقة بالنفس عند التحدث أمام الصف. ويُعدّ هذا مؤشراً على وجود عوائق كبيرة في اكتساب هذه المهارة. تُشير هذه المشكلة إلى وجود علاقة وثيقة مع الأساليب التعليمية المتبعة في الصف. حيث ما تزال الطرق التقليدية مثل الإلقاء والتلقين هي المسيطرة، دون تنوع في الأنشطة، مما يؤدي إلى الملل، وقلة التفاعل النشط من قبل الطلاب، وضيق الفرص لممارسة اللغة الشفهية بشكل مباشر. وبهذا، لا يحصل الطلاب على فرص كافية لصقل مهاراتهم الشفهية في سياقات تفاعلية وذات معنى.

علاوة على ذلك، فإن الطابع المعهدي (البيئة الداخلية للمدرسة التي تتبع نظام المعاهد) يحدّ من استخدام التكنولوجيا في عملية التعليم. فبسبب السياسات التي تمنع استخدام الأجهزة الإلكترونية، يصعب على المعلمين تنفيذ أساليب تعليم تفاعلية تعتمد على التكنولوجيا. وبالتالي، يواجه المعلمون صعوبة في إيجاد وسائل تعليمية مناسبة، جذابة وفعالة لترقية مهارة الكلام باللغة العربية لدى الطلاب. وهذا يدل على وجود حاجة ماسة إلى وسيلة تعليمية بديلة تستطيع خلق بيئة تعليمية نشطة، ممتعة، وتوفر مساحة واسعة للطلاب لممارسة التحدث. وتُعدّ الوسائل التعليمية الغلى ضوء الألعاب من أبرز الخيارات الممكنة. وفي هذا السياق، يُتوقّع أن تكون لعبة "مونوبولي الكلام" وسيلة مبتكرة ليست ممتعة فحسب، بل فعالة أيضاً في تدريب الطلاب على مهارة الكلام.

بناءً على هذا الواقع، حُدّدت المشكلات الأساسية الآتية التي يسعى هذا البحث لمعالجتها: تدني مستوى مهارة الكلام لدى الطلاب باللغة العربية، قلة وجود وسائل تعليمية تفاعلية تتناسب مع السياق المعهدي، محدودية طرق التدريس التي

¹ Shobihatul Maghfirah, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Qulub," 10 Juni 2025.

تتيح مساحة لممارسة التحدث النشط، ضعف الدافعية وانعدام الثقة بالنفس لدى الطلاب أثناء التحدث في الصف.

أ. تحليل المشكلة

يُجرى تحليل التعليم بهدف تصوير الوضع الحقيقي لعملية التعليم داخل الصف، خاصة في مهارة الكلام في مادة اللغة العربية. ومن خلال المقابلة مع معلم اللغة العربية في مدرسة مفتاح القلوب موجوكرطا، تبين أن تعليم مهارة الكلام لا يسير بالشكل المطلوب. حيث يُظهر طلاب الصف الثامن مستوى منخفضاً في القدرة على التحدث. ويشعر كثير منهم بالخجل والخوف من الخطأ عند نطق الكلمات، ويفتقرون إلى الثقة بالنفس أثناء التحدث أمام الصف.

وترتبط هذه الحالة بعدة عوامل، من أبرزها استمرار استخدام الطرق التقليدية في التعليم، حيث لا يزال المعلم يعتمد بشكل كبير على أسلوب المحاضرة والأسئلة الشفوية دون إتاحة فرص كافية للطلاب للتدريب العملي. ونتيجة لذلك، يظل دور الطالب سلبياً، ولا تُتاح له فرص حقيقية للتفاعل الشفهي باللغة العربية. كما أن الدروس لا تركز على بناء مهارات تواصلية وسياقية حقيقية. من جانب آخر، فإن استخدام الوسائل التعليمية لا يزال محدوداً. حيث أشار المعلم إلى أن الوسائل المتوفرة تقتصر على بطاقات الصور أو المفردات البسيطة التي يصنعها بنفسه. وهذه الوسائل لا تحفز اهتمام الطلاب، بل تعجز عن تشجيعهم على التحدث التلقائي. كما أن غياب الوسائط التفاعلية الممتعة يجعل الصف يبدو مملاً، ويحد من حماس الطلاب للمشاركة.

ومن العوامل المؤثرة أيضاً البيئة المعهدية للمدرسة، التي لا تسمح باستخدام الأجهزة الإلكترونية كالهاتف أو الحاسوب المحمول، مما يعوق إمكانية الاستفادة من الوسائط الرقمية الداعمة للتعليم. ولذلك، فإن الوضع التعليمي الحالي لا يزال بعيداً عن المثالية، خصوصاً فيما يتعلق بتنمية مهارة التحدث التي تتطلب التدريب المستمر، بيئة داعمة، ووسائط تعليمية تفاعلية.

ب. تحليل الاحتياجات

أما تحليل الاحتياجات، فيستخدم لتحليل الفجوة بين الوضع التعليمي الحالي والوضع المنشود، ولإيجاد حل مناسب لجسر تلك الفجوة. وبناءً على نتائج

المقابلات مع المعلمين والمراجعة العامة لوضع التعليم الحالي، ظهر بوضوح أن تعليم مهارة الكلام يحتاج إلى تجديد في الأسلوب. حيث أدرك المعلم أن الطلاب يمتلكون الإمكانيات للتحدث باللغة العربية، لكنهم بحاجة إلى وسائل وأساليب تشجعهم على تنمية الثقة بالنفس والتحفيز. بمعنى آخر، يحتاج الطلاب إلى بيئة تعليمية مشجعة، ووسائل تعليمية ممتعة، وأنشطة تدمجهم بشكل مباشر في المحادثة السياقية.

وتكمن الحاجة الأكثر إلحاحًا في وجود وسيلة تعليمية تكسر الروتين، وتدريب الطلاب على مهارة الكلام في بيئة غير متوترة. ومن الأفضل أن تُراعى هذه الوسيلة أساليب التعليم المتعددة للطلاب، سواء البصرية أو الحركية أو الاجتماعية، وتوفر أنشطة تُشجعهم على الشجاعة في التحدث. ونظرًا لأن بيئة المعهد تُقيد استخدام الوسائط الرقمية، يجب أن تكون الوسيلة المقترحة غير إلكترونية، لكنها في الوقت نفسه تضمن تعليمًا نشطًا وتفاعليًا.

ومن هنا، برزت الحاجة إلى وسيلة تعليمية غلى ضوء الألعاب كحل مناسب. فاللعبة التعليمية تمتلك جاذبية خاصة للطلاب، لأنها تتضمن المنافسة، التفاعل الاجتماعي، والتزفيه. ومن خلال هذا النهج، يتعلم الطالب بدون ضغط، ويتحدث باللغة العربية بشكل تلقائي، ويحصل على تغذية راجعة مباشرة من المعلم أو من زملائه.

وبناءً على هذا التحليل، تم تطوير وسيلة تعليمية غلى ضوء اللعبة تحت اسم "مونوبولي الكلام"، لتلبية حاجات الطلاب والمعلمين. وهي تعديل للعبة المونوبولي الشهيرة لتناسب محتوى تعليم اللغة العربية. حيث يتوجب على الطالب في كل خطوة من اللعبة أن يؤدي تحديات شفوية مثل: نطق المفردات، وصف الصور، تركيب الجمل، أو إجراء حوارات سياقية. وقد صُممت هذه الأنشطة ليس فقط لتدريب الجوانب اللغوية مثل النطق وتركيب الجملة، بل أيضًا لبناء الجوانب الوجدانية مثل الثقة بالنفس والشجاعة. كما تشتمل اللعبة على عناصر التعاون والمنافسة الإيجابية بين الطلاب، مما يسهم في تنمية المهارات الاجتماعية إلى جانب المهارات اللغوية.

وهكذا، يؤكد تحليل الاحتياج أن تطوير وسيلة "مونوبولي الكلام" يُمثل حلاً بديلاً مناسباً لتعليم مهارة الكلام في اللغة العربية داخل بيئة مدرسة مفتاح القلوب موجوكرتطا. حيث توفر الوسيلة أسلوباً تعليمياً متناسباً مع خصائص الطلاب وظروف المدرسة، وتُقدّم تجربة تعليمية ممتعة وذات أثر فعّال في ترقية أداء الطلاب.



٢ . تصميم المنتج

يشير تطوير تصميم المنتج في سياق الوسائط التعليمية إلى عملية تصميم وتركيب مكونات الوسيلة التعليمية بشكل منهجي، إبداعي، ومنظم، وذلك استنادًا إلى نتائج تحليل الاحتياجات، والأهداف التعليمية، وخصائص المستخدمين، وهم الطلاب.^٢ تشمل هذه العملية عدة مراحل تبدأ من توليد الفكرة، وجمع المادة العلمية، وتنظيم المحتوى، وتصميم المظهر البصري، حتى يتم إنتاج وسيلة تعليمية جاهزة للاستخدام داخل البيئة التعليمية. وضمن نموذج التطوير (ADDIE) الذي يتضمن: التحليل (Analysis)، التصميم (Design)، التطوير (Development)، التنفيذ (Implementation)، والتقييم (Evaluation)، فإن هذه المرحلة تندرج تحت مرحلتي "التصميم" و"التطوير"، حيث يتم تحويل المفهوم الأولي للوسيلة إلى مخطط بصري وشكل مادي ملموس قابل للتنفيذ والاختبار في البيئة التعليمية الحقيقية.

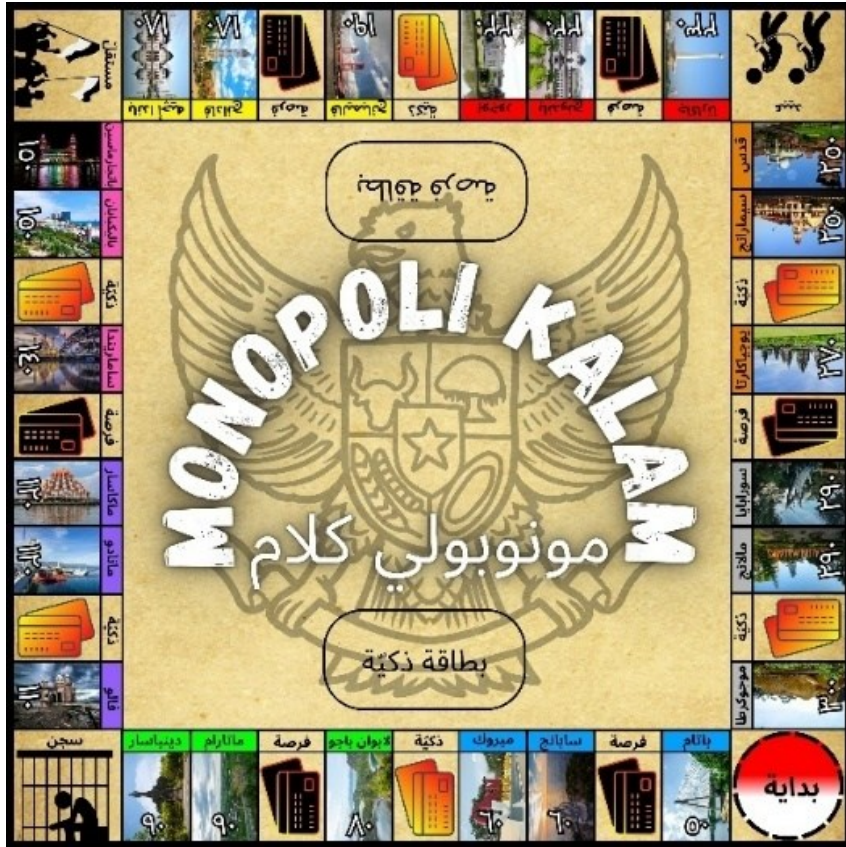
في هذه المرحلة، ركز الباحث على تصميم وتركيب وسيلة تعليمية تهدف إلى تحقيق الغاية الأساسية، وهي تنمية مهارة الكلام (مهارة الكلام) لدى الطلاب. وقد صممت هذه الوسيلة لتساعد الطلاب على التعليم الذاتي دون الاعتماد الكلي على المعلم، وخصوصًا في ما يتعلق باكتساب المفردات وفهم المواد الداعمة الأخرى. ولتلبية هذه الحاجة، قام الباحث باختيار المادة العلمية من كتاب اللغة العربية المقرر للصف الثامن، والتي تشمل المفردات الموضوعية، والمحادثات اليومية، والنصوص القرائية التي تتوافق مع مستوى مهارة الكلام المطلوب.

إضافة إلى ذلك، صمم الباحث هيكل الوسيلة التعليمية بطريقة تضمن تسلسل عرض المعلومات وسهولة فهمها من قبل الطلاب. تتضمن هذه المرحلة تنظيم المحتوى إلى فئات تعليمية، وتقديم أنشطة تواصلية، وتحديات تفاعلية تُشجّع الطلاب على التحدث. كما قام الباحث بإعداد التصميم البصري العام للوسيلة، بما في ذلك لوحة اللعبة، البطاقات، والنقود الخاصة باللعبة (مثل لعبة المونوبولي)، بأسلوب جذاب يجمع بين الطابع التعليمي والترفيهي. وفي هذا السياق، أخذت العناصر البصرية مثل الألوان، الرموز، والرسوم التوضيحية بعين الاعتبار، لضمان أن تكون الوسيلة التعليمية لا تفي

² Syahid dkk., "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran."

بالغرض الوظيفي فحسب، بل تثير أيضاً اهتمام الطلاب وتزيد من دافعيتهم نحو التعليم. وبهذا النهج، يُتوقع أن تصبح الوسيلة المطورة أداة تعليمية فعّالة وممتعة، تتماشى مع احتياجات الطلاب وخصائصهم النفسية والمعرفية. أما مواصفات تصميم منتج "مونوبولي الكلام" فيشمل ما يلي:

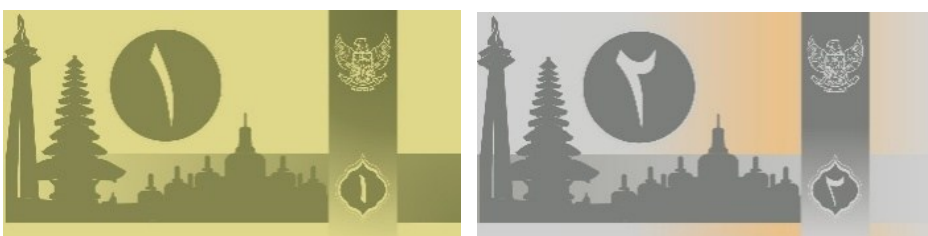
أ. لوحة اللعبة



الصورة ٤ . ١ : لوحة مونوبولي كلام

- حجم لوحة اللعب: ٤٠ × ٤٠ سم تصميم الخانات:
- ١) تحتوي كل جهة من جهات اللوحة على عدد من الخانات التي تتضمن أسماء مدن من إندونيسيا، وتُستخدم كتشبيه لأماكن تعليم أو مناطق تُسبت إليها مفردات أو مواضيع باللغة العربية.
 - ٢) الخانات الخاصة: بداية, سجن, مستقل, عبيد, بطاقة الذكّية, بطاقة الفرصة
 - ٣) تحتوي خانات المدن على معلومات عن سعر الشراء والإيجار، ويُذكر ذلك على بطاقة الملكية الخاصة بكل مدينة.

ب. النقود اللعبة





الصورة ٤ . ٢ : النقود من سلطنة عُمان

(١) تُكتب هذه الفئات النقلية : (١، ٢،

٥، ١٠، ٢٠، ٥٠، ١٠٠، ٢٠٠ روبية.

(٢) بالأرقام العربية: (١، ٢، ٥، ١٠، ٢٠، ٥٠، ١٠٠، ٢٠٠

(٣) يحصل كل لاعب في بداية اللعبة على رأس مال مبدئي قدره ١٥٠٠ روبية،

موزع على النحو التالي: ٥ أوراق من فئة ١ روبية، ٥ أوراق من فئة ٢

روبية، ١ ورقة من فئة ٥ روبية، ٢ ورقتان من فئة ١٠ روبية، ٣ أوراق من

فئة ٢٠ روبية، ٢ ورقتان من فئة ٥٠ روبية، ٣ أوراق من فئة ١٠٠ روبية،

٢ ورقتان من فئة ٥٠٠ روبية

(ج) بطاقات اللعبة

(١) بطاقة الملكية

موجو كرطا
سعر الشراء : ٣٠٠
سعر البيع : ١٥٠
سعر الإيجار : ٣٠
سعر الإيجار لقطعة واحدة مضاعفا

الصورة ٤ . ٣ : بطاقة الملكية

اسم المدينة، سعر الشراء، سعر الإيجار، ورمز باللغة العربية مثال:

مَدِينَةُ سُورَابَايَا



(٢) بطاقة الفرصة

أجب هذه السّؤال	إشرح الصّورة الأتية
ما الرّياضة الّتي يحبّك؟ لماذا تحبّ هذه الرّياضة؟	



الصورة ٤ . ٤ : بطاقة الفرصة

تحديات الكلام الفوري (الشفهي) تتضمن البطاقات تحديات شفوية
مثل: "اذكر ثلاث مهنيّ باللّغة العربيّة!", "كوّن جملة باستخدام كلمة:
طَيِّب!", "صِفْ هذم الصّورة باللّغة العربيّة!"

(٣) بطاقة الذّكية

أذكر المفردات الأتية	إقراء و كوّن جملة مفيدة من التعبير المخطوط
 Pilot Insinyur Nelayan	رجل الإطفاء يطفئ الحرائق



الصورة ٤ . ٥ : بطاقة الذّكية

مفردات حوارات قصيرة أو أوامر بسيطة باللّغة العربيّة الجائزة في حال
الإجابة الصحيحة: ٢٥ روبية الغرامة عند الخطأ: حسب عدد المدن التي
يملكها اللاعب

٤) بطاقة المستقلة



الصورة ٤ . ٦ : بطاقة المستقلة

بطاقة خاصة للخروج من السجن, تُستخدم للإفراج عن اللاعب من خلية السجن، وتتميز البطاقة بتصميم يُظهر الوجه الأمامي والخلفي.

أ. المادة اللغوية (المفردات)

تُختار المفردات بحسب المواضيع المناسبة مع المحتوى التعليمي، ومن بين

هذه المواضيع:

- ١) المهنة: طبيب (dokter)، مُدرِّس (guru)، خَلَّاق (tukang cukur)، إلخ
- ٢) الرياضة: كُرَّةُ القَدَم (sepak bola)، كُرَّةُ الطَّائِرَة (bola voli)، إلخ
- ٣) الأماكن: مَسْتَشْفَى (rumah sakit)، قَاعَة (aula)، سَاحَة (lapangan)
- ٤) الأفعال: يَذْهَبُ (pergi)، يَلْعَبُ (bermain)، يُشَاهِدُ (menonton)
- ٥) تُرتَّب هذه المفردات في قائمة وتُستخدم في التحديات الموجودة في بطاقات اللعب.

أ. إجراءات و خطوات اللعبة "منظمة اللعبة"

التحضير:

- ١) يقوم المعلم بقيادة دعاء البداية وشرح قواعد اللعبة للطلاب.
- ٢) يحصل كل لاعب (طالب) على مبلغ قدره ١٥٠٠ روبية وفقاً للتوزيع المحدد.
- ٣) توضع بطاقات "الفرصة" وبطاقات "الذكية" مقلوبة (مخفية) في الخانات المخصصة لها على لوحة اللعب.

طريقة اللعب:

- ١) يقوم اللاعبون برمي النرد بالتناوب، ويبدأ من يحصل على الرقم الأعلى أولاً.
- ٢) يحرك اللاعب القطعة حسب عدد النقاط الظاهرة على النرد.
- ٣) إذا توقف اللاعب في مدينة، يجوز له شراء المدينة من البنك.
- ٤) إذا مرّ اللاعب بمربع الانطلاق بداية، يحصل على مكافأة قدرها ٢٠٠ روبية.
- ٥) إذا توقف اللاعب في أحد المربعات الخاصة:
في لعبة مونوبولي الكلام، توحد عدة أنواع من المربعات التي لها وظائف خاصة تهدف إلى دعم عملية التعليم وإضفاء طابع الحماس على اللعبة. أولاً، بطاقة فرصة أو ذكية يقدم تحدياً للاعب من خلال سحب بطاقة، وقراءة الأمر، وتنفيذ التعليمات المكتوبة. إذا نجح اللاعب في الإجابة بشكل صحيح أو تنفيذ التحدي، يحصل على مكافأة قدرها ٢٥ روبية من البنك. أما إذا فشل أو أخطأ في الإجابة، يدفع غرامة حسب عدد المدن التي يمتلكها.

وإذا توقف اللاعب في مدينة يمتلكها لاعب آخر، فعليه دفع إيجار حسب القيمة المكتوبة على بطاقة ملكية المدينة. هذا يُعلم المسؤولية ويعزز التفاعل بين اللاعبين. أما إذا توقفت قطعة اللاعب في مربع العبودية (بوداك)، فيجب عليه البقاء في السجن لمدة ثلاث جولات، إلا إذا كان بجوزته بطاقة الحرية (ميرديكا)، أو اختار دفع غرامة للخروج من العقوبة.

وعلى العكس، إذا نزل اللاعب على مربع الحرية (ميرديكا)، فله الحق في الحصول على بطاقة حرية يمكنه استخدامها لاحقًا للخروج من مربع العبودية إن صادفه مرة أخرى. وجود هذه المربعات لا يضيف فقط جانبًا من المتعة، بل يُشجّع الطلاب على التفكير النقدي، والتواصل، والاستجابة التلقائية داخل سياق تعليم اللغة.

(٦) إذا نفذ مال اللاعب، يمكنه بيع المدين للبنك بنصف سعر الشراء.

(٧) إذا أفلس اللاعب، خروج من اللعبة.

(٨) تنتهي اللعبة إذا: أفلس جميع اللاعبين ما عدا واحدًا، أو انتهى وقت اللعب بعد ٣٠ دقيقة.

(٩) الفائز: هو اللاعب الذي يملك أكبر قيمة إجمالية من الأصول نقدًا + مدين

٣. تطوير المنتج "صنع وسائل التعليم"

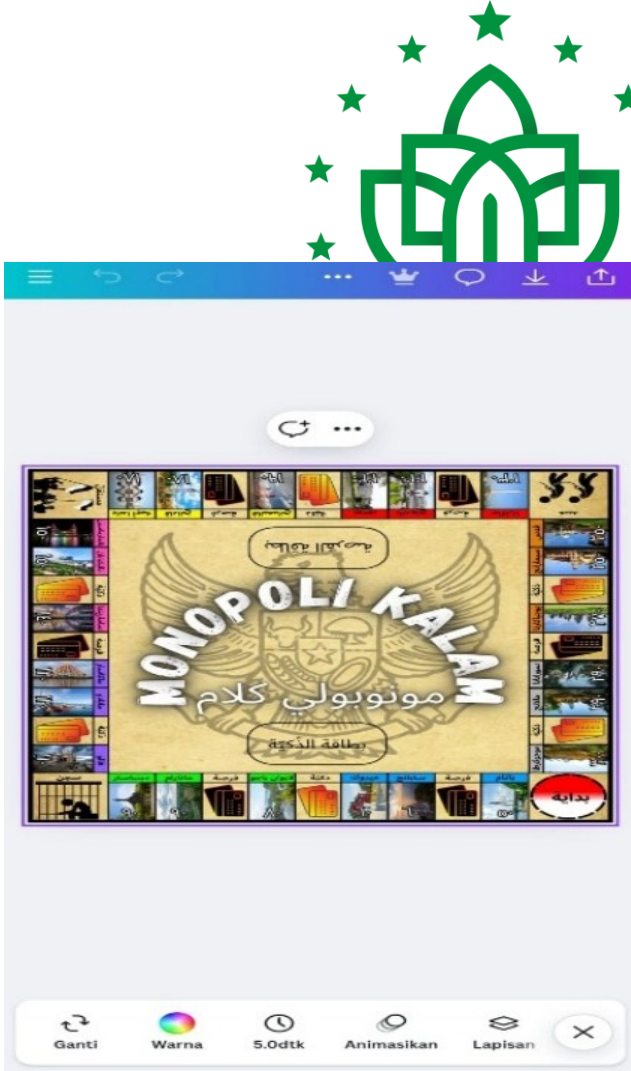
بعد الانتهاء من مرحلة تصميم المنتج، تأتي المرحلة التالية وهي مرحلة تطوير المنتج، وهي عملية تهدف إلى تحويل جميع التصميمات والمكونات التعليمية إلى شكل مادي ملموس وجاهز للاستخدام في العملية التعليمية.^٣ وتُنقذ هذه المرحلة بطريقة منهجية بهدف إنتاج وسيلة تعليمية قابلة للاستخدام من الناحية البصرية والوظيفية، ويمكن تشغيلها مباشرة من قبل المعلم والطلاب.

في هذه المرحلة، استخدم الباحث تنفيذ Canva كأداة تصميم رئيسية لإنشاء جميع المكونات البصرية للعبة مونوبولي الكلام، بدءًا من لوحة اللعب، والبطاقات، وأوراق النقود، وصولًا إلى بطاقات القواعد. وقد تم اختيار تنفيذ "كانفا" نظرًا لما يقدمه من ميزات تصميم متقدمة، مثل الخطوط العربية، والرموز التعليمية، والدقة العالية للطباعة بمقاسات مختلفة. وبعد الانتهاء من إعداد التصميمات ومراجعتها، تم طباعة جميع مكونات الوسيلة التعليمية من خلال شركة "Musa Grafika" للطباعة، والتي تقع في منطقة "موجوساري - موجوكتو"، وتُعرف بخبرتها الواسعة في طباعة الوسائل التعليمية والمنتجات الإبداعية الأخرى. أما المكونات التي تم تطويرها فتشمل ما يلي:

³ Syahid dkk., "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran."

أ. لوحة اللعبة

صُممت لوحة اللعب بحجم ٤٠ × ٤٠ سم، بما يتناسب مع تخطيط الخانات المعدّ مسبقاً في التصميم. وقد تم طباعة اللوحة باستخدام ورق Art Paper ٢٦٠، وهو نوع من الورق السميك والمتين، يُناسب الألعاب اللوحية التعليمية. ومن مزايا هذا النوع من الورق أن سطحه أملس، ومقاوم للتلف، ويمكن استخدامه عدة مرات في سياق التعليم داخل الفصل دون أن يتضرر بسهولة.



الصورة ٤ . ٧ : ابداع صناعة اللوحة مونوبولي كلام

الخطوات العملية :

(١) افتح تنفيذ Canva، واختر تصميمًا جديدًا بمقاس ٤٠ × ٤٠ سم (مقاس مخصص).

(٢) إنشاء الشبكة / الخانات: قسم مساحة التصميم إلى ٢٤ خانة باستخدام خاصية "Grid" أو من خلال رسم مستطيلات متساوية.

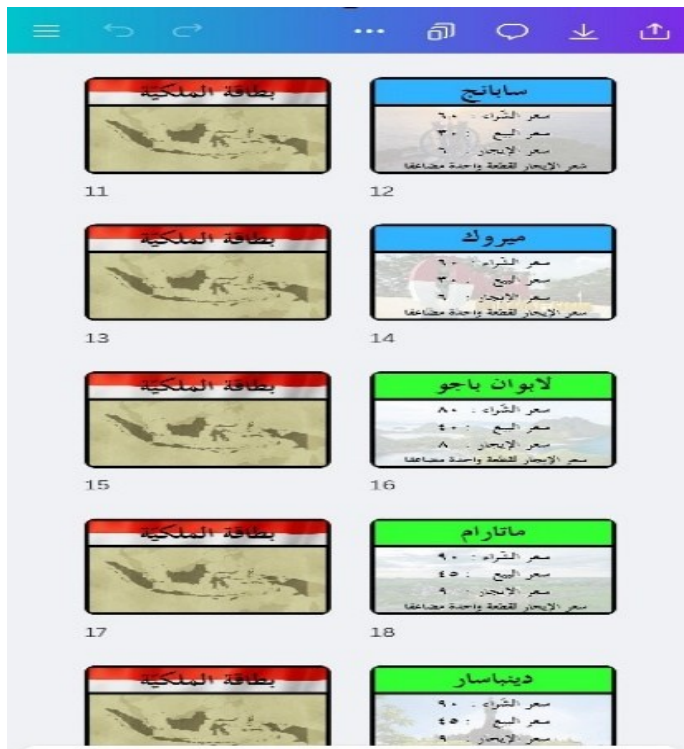
(٣) إدخال أسماء المدن والخانات الخاصة:

أدخل أسماء المدن باللغة العربية في الخانات العادية، أضف رموزًا خاصة وألوانًا مميزة للخانات الخاصة مثل: بداية، سجن، مستقل، عبيد، بطاقة الذكية، بطاقة الفرصة

(٤) الزينة البصرية: أضف رموزًا ذات طابع إسلامي، وخطوطًا فاصلة، وألوانًا تعليمية تساعد على التمييز بين الخانات المختلفة.

ب. بطاقات اللعبة

تتكون بطاقات اللعب من أربعة أنواع رئيسية، وهي: بطاقة الملكية، بطاقة الذكية، بطاقة الفرصة، بطاقة المستقلة. وقد صُممت كل بطاقة بمقاس ٨ × ٤ سم، وهو مقاس مناسب ليكون مريحًا في يد الطالب، وسهل الحمل والترتيب أثناء سير اللعبة. تُطبع جميع البطاقات باستخدام ورق "ليمو"، وهو نوع من الورق المقاوم للماء، وغير قابل للتلف بسهولة حتى عند تعرضه للعرق أو انسكاب السوائل. ويهدف استخدام هذا النوع من الورق إلى الحفاظ على متانة وجودة البطاقات، لتكون قابلة للاستخدام طويل الأمد داخل الصف الدراسي.



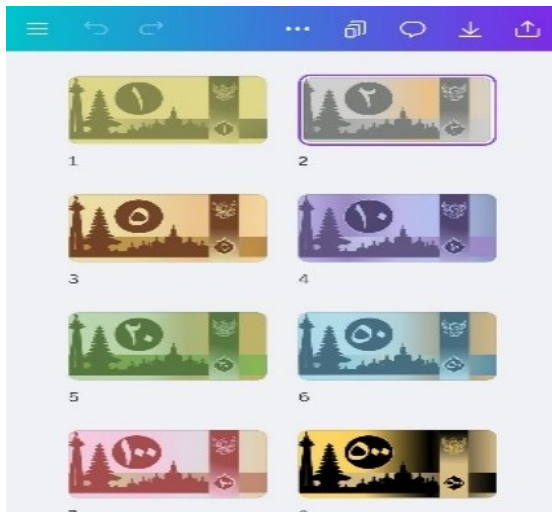
الصورة ٤ . ٨ : ابداع صناعة البطاقات اللعبة



الخطوات العملية:

- ١) افتح تنفيذ Canva واختر تصميمًا جديدًا بمقاس ٨ × ٤ سم.
 - ٢) تصميم وجه البطاقة الأمامي: استخدم لون خلفية مختلف لكل نوع من أنواع البطاقات، أضف عنوان البطاقة باللغة العربية، مثال: بِطَاقَةُ الذِّكْرِ، أدرج رمزًا أو صورة توضيحية مرتبطة بموضوع البطاقة مثل: الذكاء، المهنة، أو اللعبة.
 - ٣) تصميم وجه البطاقة الخلفي: يمكن استخدامه لإدراج شعار اللعبة أو الهوية البصرية للعبة مونوبولي الكلام.
 - ٤) نسخ التصميم: أنشئ نُسخًا متعددة من التصميم مع تغيير المحتوى بما يتناسب مع نوع السؤال أو الأمر في كل بطاقة.
- ج.٠) النقود المستخدمة في اللعبة

تُستخدم النقود الورقية كأداة للتبادل المالي أثناء اللعبة، وقد صُممت في ثماني فئات نقدية مختلفة: ١، ٢، ٥، ١٠، ٢٠، ٥٠، ١٠٠، ٥٠٠ روبية كل ورقة نقدية صُممت بمقاس ٧ × ٥ سم، وتحتوي على رقمين: رقم باللغة اللاتينية رقم باللغة العربية طُبعت هذه النقود باستخدام ورق HVS بوزن ٧٠ غرامًا، وهو ورق خفيف لكنه يوقر وضوحًا بصريًا جيدًا. لكل فئة نقدية لون مختلف، مما يُسهّل على الطلاب التعرف على قيمة الورقة النقدية بسرعة أثناء اللعب.



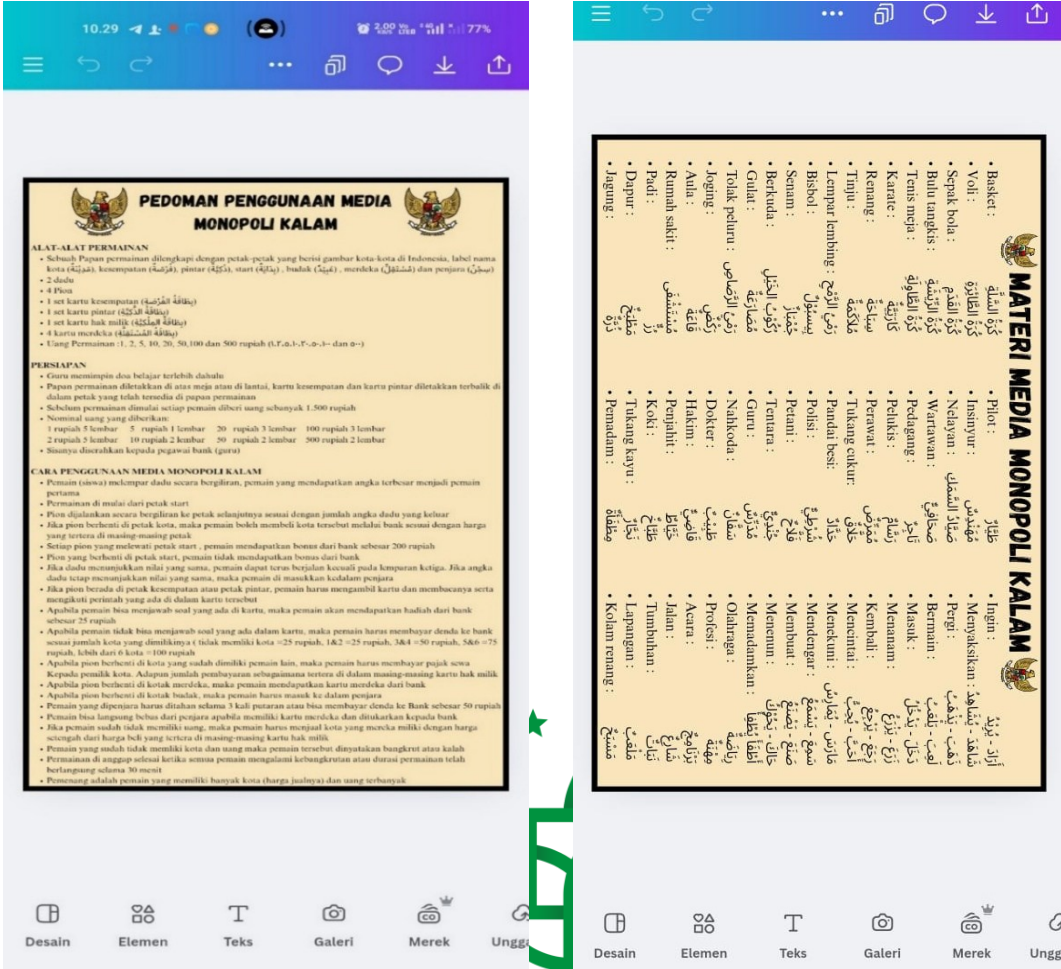
الصورة ٤ . ٩ : ابداع صناعة النقود منوبولي كلام

الخطوات العملية:

- (١) افتح تصميمًا جديدًا في تنفيذ Canva بمقاس ٧ × ٥ سم.
- (٢) صمّم كل ورقة نقدية بلون مختلف لتمييز القيمة الاسمية بسهولة.
- (٣) أدرج القيمة الرقمية باستخدام الأرقام العربية: ١، ٢، ٥، ١٠، إلخ.
- (٤) أضف رموزًا تعليمية مثل: أيقونة مسجد، كتاب، أو خط عربي (كاليوغرافي). انسخ التصميم حتى يتم الحصول على الكمية المطلوبة من النقود.



د. لوحة المنظمة



الصورة ٤. ١. ابداع صناعة اللوحة المنظمة

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

ولمساعدة الطلاب على فهم طريقة اللعب، قام الباحث كذلك بطباعة

بطاقة تعليمات على شكل ورقة بحجم ٢١ × ٣٣ سم (وهو حجم أكبر قليلاً

من A4 ليسهل رؤيته عند عرضه داخل الفصل). طُبعت البطاقة على وجهي

الورقة (أمام وخلف)، وتتضمن: شرحاً لقواعد اللعبة توضيحاً لوظائف البطاقات

قائمة بالمكافآت والغرامات داخل اللعبة وقد تم تصميم بطاقة التعليمات بدمج

بين النصوص والرموز التوضيحية، كما تم تنسيقها في شكل إنفوجرافيك

جذاب.

هـ. عملية الإنتاج

بعد الانتهاء من إعداد جميع التصميم، قام الباحث بتنزيلها من Canva بصيغة

PDF للطباعة (جودة عالية)، ثم أرسلت إلى مطبعة. استغرقت عملية الطباعة

يومية عمل. وبعد الطباعة، تم تجميع كل المكونات التعليمية داخل مجموعة واحدة تتضمن: لوحة اللعب مجموعة بطاقات كاملة مجموعة أوراق نقدية (نقود مونيولي) بطاقة التعليمات بياض اللعب نرد اللعب وقد تم تغليف جميع المكونات داخل صندوق كرتوني بسيط ليكون بمثابة عبوة خاصة للوسيلة التعليمية.

و. التصديق من اهلية المنتج

يعدّ التحقق من صلاحية المنتج مرحلةً مهمة بعد الانتهاء من تطوير وسيلة التعليم. وتهدف هذه المرحلة إلى تقييم مدى مطابقة الوسيلة التعليمية المصمّمة لمعايير الجودة والصلاحية لاستخدامها في عملية التعليم. ويُجرى هذا التحقق قبل تنفيذ المنتج على نطاق واسع، وذلك لضمان فعاليته، وملاءمته للأهداف التعليمية، وخلوّه من الأخطاء أو العيوب التي قد تعيق استخدامه. وفي سياق التطوير الذي يستند إلى نموذج "ADDIE"، تُعد عملية التحقق جزءًا من مرحلة "التطوير"، وللعبة دورًا مهمًا في تقديم تغذية راجعة تساعد على ترقية المنتج. وغالبًا ما تشمل هذه العملية خبراء في المجالات المتخصصة، مثل خبير المادة وخبير الوسائط التعليمية.



١) التصديق من خبير الوسائط

أحد أشكال التحقق من صلاحية الوسيلة التعليمية هو التحقق من قبل خبير في مجال الوسائط. يتم هذا التحقق بواسطة شخص يمتلك خبرة متخصصة في مجالات مثل التصميم الجرافيكي، الاتصال البصري، تطوير الوسائط المتعددة، أو تكنولوجيا التعليم. والهدف الرئيسي من هذا التحقق هو الحصول على تقييم دقيق وملاحظات بناءة تتعلق بالجوانب البصرية والتقنية والجمالية للوسيلة التعليمية.

في هذا البحث، أُجري التحقق من قبل الأستاذة نينا إندراتي الماجستير، باستخدام أداة تحقق تحتوي على ١٠ بنود متعلقة بجوانب الوسائط التعليمية، مصحوبة بخانة للتقييم وخانة للتعليق. ومن خلال هذا التحقق، يُؤمل أن تكون الوسيلة التعليمية مطابقة لمعايير الجودة، وجذابة

بصرياً، وسهلة الاستخدام من قِبَل الطلاب، مما يزيد من فعاليتها في عملية التعليم والتعليم.

بعد المرور بمرحلة تصديق خبير الوسائل التعليمية التي قامت بها الأستاذة نينيك إندراواتي، الماجستير في التربية الإسلامية، تم الحصول على النتائج التالية:

قبل

MATERI MEDIA MONOPOLI KALAM					
• Basket :	كُرَّةُ السَّلَّةِ	• Pilot :	طَيَّارٌ	• Ingin :	أَرَادَ - يُرِيدُ
• Voli :	كُرَّةُ الطَّاوِلَةِ	• Insinyur :	مُهَنْدِسٌ	• Menyaksikan :	شَاهَدَ - يُشَاهِدُ
• Sepak bola :	كُرَّةُ القَدَمِ	• Nelayan :	صَيَّادُ السَّمَكِ	• Pergi :	ذَهَبَ - يَذْهَبُ
• Bulu tangkis :	كُرَّةُ الرِّيشَةِ	• Wartawan :	صَحَافِيٌّ	• Bermain :	لَعِبَ - يَلْعَبُ
• Tennis meja :	كُرَّةُ الطَّاوِلَةِ	• Pedagang :	تَاجِرٌ	• Masuk :	دَخَلَ - يَدْخُلُ
• Karate :	كَارَتِيَّةٌ	• Pelukis :	رَسَّامٌ	• Menanam :	زَرَعَ - يَزْرَعُ
• Renang :	سِبَاحَةٌ	• Perawat :	مُمَرِّضٌ	• Kembali :	رَجَعَ - يَرْجِعُ
• Tinju :	مُلَاكِمَةٌ	• Tukang cukur:	خَلَّاقٌ	• Mencintai :	أَحَبَّ - يُحِبُّ
• Lempar lembing :	رَمْيُ الرِّمْحِ	• Pandai besi:	خَدَّادٌ	• Menekuni :	مَارَسَ - يُمَارِسُ
• Bisbol :	بِيسْبُولٌ	• Polisi :	شُرْطِيٌّ	• Mendengar :	سَمِعَ - يَسْمَعُ
• Senam :	جَمْبَارٌ	• Petani :	فَلَّاحٌ	• Membuat :	صَنَعَ - يَصْنَعُ
• Berkuda :	رُكُوبُ الخَيْلِ	• Tentara :	جُنْدِيٌّ	• Menenun :	حَاكٌ - يَحْكُوكُ
• Gulat :	مُصَارَعَةٌ	• Guru :	مُدَرِّسٌ	• Memadamkan :	أَطْفَأَ طُفْئاً
• Tolak peluru :	رَمْيُ الرِّصَاصِ	• Nahkoda :	سَفَّانٌ	• Olahraga :	رِيَاضِيَّةٌ
• Joging :	رُكُصٌ	• Dokter :	طَبِيبٌ	• Profesi :	مِهْنَةٌ
• Aula :	قَاعَةٌ	• Hakim :	قَاضِيٌّ	• Acara :	بِرْزَامِجٌ
• Rumah sakit :	مُسْتَشْفَى	• Penjahit :	خَيَّاطٌ	• Jalan :	سَارِعٌ
• Padi :	رُبُّ	• Koki :	طَبَّاخٌ	• Tumbuhan :	نَبَاتٌ
• Dapur :	مَطْبَخٌ	• Tukang kayu :	نَجَّارٌ	• Lapangan :	مَلْعَبٌ
• Jagung :	ذُرَّةٌ	• Pemadam :	مِظْفَاةٌ	• Kolam renang :	مَسْبَحٌ

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

بعد



MATERI MEDIA MONOPOLI KALAM



• Tas :	حَقِيْبَةٌ	• Bank :	مَضْرِبٌ	• Guru :	مُدْرِسٌ
• Penggaris :	مِسْطَرَةٌ	• Pabrik :	مَصْنَعٌ	• Pemadam :	مِظْفَاءٌ
• Pena :	قَلَمٌ	• Asrama :	مَسْكَنٌ	• Dokter :	طَبِيْبٌ
• Buku :	كِتَابٌ	• Rumah sakit :	مُسْتَشْفَى	• Hakim :	حَاكِمٌ
• Papan tulis :	سَبُوْرَةٌ	• Hotel :	فُنْدُقٌ	• Penjahit :	حَيَّاطٌ
• Meja :	مَكْتَبٌ	• Universitas :	جَامِعَةٌ	• Koki :	طَايْحٌ
• Lemari :	خِرَازِنَةٌ	• Bandara :	مَطَارٌ	• Tiba-tiba :	فَجَاءَ
• Jam :	سَاعَةٌ	• Sekolah :	مَدْرَسَةٌ	• Sebelum :	فَبِيْلٍ
• Peta :	خَارِطَةٌ	• Perpustakaan :	مَكْتَبَةٌ	• Jauh dari :	بَعِيْدٌ عَنِ
• Kursi :	كُرْسِيٌّ	• Polisi :	شُرْطِيٌّ	• Saya berharap :	أَتَمْنِي أَنْ
• Laptop :	حَاسُوْبٌ	• Petani :	فَلَاَحٌ	• Menunggu :	فِي اِنْتِظَارٍ
• Penghapus :	مَمْسَحَةٌ	• Tentara :	جُنْدِيٌّ		

- Apa yang kamu rasakan ketika kamu jatuh cinta?
- Apa yang kamu rasakan ketika kamu mengalami kesulitan?
- Apa yang kamu rasakan ketika kamu dapat pekerjaan?
- Apa yang kamu rasakan ketika kamu tidak dapat pekerjaan?
- Apa yang kamu rasakan ketika kamu di jadikan sebagai pekerja tetap?

الصورة ٤ : قبل وبعد تصديق الخبراء

الشرح: إن التصميم جذاب، إلا أن الملاحظة كانت أن الأسئلة
يُفضَّل تعديلها بما يتناسب مع الصف ومستواه. وبناءً على ذلك، قام
الباحث بتعديل المادة والأسئلة لتناسب مع طلاب الصف الثامن، وذلك

لتكليف التمارين التي صممتها
UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM
صيغة :

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Jawaban:

Jumlah skor diperoleh (Σx) = 35

Jumlah skor maksimal (N) = 50

$$P = \frac{35}{50} \times 100\% = 70\%$$

(٢) التصديق من خبير المواد

يُجرى هذا التحقق لتقييم مدى صلاحية محتوى المادة التعليمية في وسيلة "مونوبولي الكلام"، من حيث مدى توافقها مع الكفاءات الأساسية، ومستوى نمو الطلاب، ومدى ملاءمتها من الناحية اللغوية والثقافية في سياق تعليم اللغة العربية. ويُعد هذا التحقق جزءًا من مرحلة "التطوير" ضمن نموذج "ADDIE"، ويهدف إلى التأكد من أن المحتوى المقدم من خلال الوسيلة التعليمية ليس فقط جذابًا، بل أيضًا دقيقًا ومناسبًا من الناحية التربوية.

تم إجراء التحقق من قبل الأستاذة مقيمة لواء السنة الماجستير، بصفتها خبيرة في مادة اللغة العربية، وذلك من خلال إعطاء تقييم على عشرة جوانب من جوانب التقييم.

بعد المرور بمرحلة التصديق من خبير الوسائل التعليمية، وهي الأستاذة مقيمة لواء السنة الماجستير في التربية الإسلامية، تم الحصول

على النتائج التالية

قبل



بعد



الصورة ٤ . ١٢ : قبل وبعد تصديق الخبراء

الشرح: يُرجى التوافق مع المادة الموجودة في كتاب الصف الثامن، وإضافة التاء المربوطة في كلمة "مستقل" لتصبح "مستقلة". وبناءً على ذلك، قام الباحث بتعديل المحتوى ليتماشى مع المادة الموجودة في كتاب الصف الثامن، وأضاف التاء المربوطة في الكلمة المذكورة لتصبح "مستقلة".

صيغة:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Jawaban:

Jumlah skor diperoleh ($\sum x$) = 37

Jumlah skor maksimal (N) = 50

$$P = \frac{37}{50} \times 100\% = 74\%$$

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

٤ . تنفيذ المنتج

تُعدّ مرحلة التنفيذ أو تجربة المنتج المرحلة الرابعة من نموذج التطوير (ADDIE) وتمثل في مرحلة التنفيذ. (Implementation) وتهدف هذه المرحلة إلى اختبار فاعلية استخدام وسيلة "مونوبولي الكلام" في بيئة تعليمية حقيقية.^٤ وقد تم تنفيذ الوسيلة على طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا، من خلال مقارنة مجموعتين: مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة. تلقت المجموعة التجريبية التعليم باستخدام وسيلة "مونوبولي الكلام" لتنمية مهارة الكلام، بينما تلقت المجموعة الضابطة التعليم نفسه دون استخدام الوسيلة، بل باستخدام الطريقة التقليدية المعتادة لدى المعلم.

أ. الصف التجريبي

⁴ Syahid dkk., "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran."

في الصف التجريبي، أجرى الباحث معالجَتَيْن. في المعالجة الأولى، لم يستخدم الباحث الوسيلة التعليمية بعد. بل قُدِّم للطلاب مُحَفِّزٌ تمهيدِيٌّ على شكل تقديم للمادة لبناء السياق والفهم الأوَّلي، وقُدِّمه المعلِّم بأسلوب عرض كلاسيكي مستندًا إلى كتاب الصف الثامن لمادة اللغة العربية، حيث تضمن مادة المهن (المهَن) ومادة الرياضة (الرِّياضَة). في هذه المرحلة لم تُستخدم وسيلة "مونوبولي الكلام"، لأن هذه المعالجة وُضعت كتمهيد قبل تنفيذ الوسيلة التعليمية المطوّرة.

استخدم المعلم أساليب الإلقاء، والسؤال والجواب، والتمارين الكتابية البسيطة. من المفردات التي دُرِّست في مادة المهن: المعلِّم، الطَّيِّب، المِهْنَدِس، التَّاجِر، الفَّلَّاح. وفي مادة الرياضة: كُرَّةُ القَدَم، السِّبَّاحَة، كُرَّةُ السَّلَّة، الرِّكْض.

تعرَّف الطلاب على المفردات الجديدة عبر اللوح وشرح مباشر من المعلم. كتب المعلم على السبورة أمثلة مثل: "أَنَا أَحِبُّ كُرَّةَ السَّلَّةِ"، و"أَبِي مِهْنَدِسٌ". طُلب من الطلاب قِراءة الكلمات، ونسخها، وحفظها. كما قُدِّمت تمارين مطابقة الكلمات، وترجمة الحُمل، واستكمال الفراغات. وعلى الرغم من غياب النشاطات التفاعلية أو الألعاب، فإن هذه المعالجة مهَّدت للانتقال إلى تعليم أكثر تفاعلاً في المعالجة التالية.

في المعالجة الثانية، بدأ الباحث بتقديم مُحَفِّزٍ قصير لمراجعة المادة السابقة، ثم بدأ تنفيذ وسيلة "مونوبولي الكلام" في الصف التجريبي. قسَّم المعلم الطلاب إلى مجموعات صغيرة مكوَّنة من ٤ إلى ٦ طلاب، ووزَّعت الوسيلة على كل مجموعة. ثم شرح المعلم قواعد اللعب مستعيناً بورقة التعليمات المعدَّة مسبقاً. لعب الطلاب اللعبة بحسب آليتها: رمي النرد، تحريك القطع، سحب البطاقات، والاستجابة للتحديات باستخدام اللغة العربية الشفوية.

قام المعلم بدور الميسر، فكان يراقب مشاركة الطلاب، ويوجههم عند الحاجة، ويسجِّل مدى نشاطهم وشجاعتهم في التحدث. بعد انتهاء اللعبة، ناقش المعلم مع الطلاب المفردات أو الجمل التي استُخدمت خلال اللعبة، كتعزيز

للمادة. كما قيّم المعلم أداء الطلاب أثناء اللعب. وقد أظهرت هذه المعالجة تحسُّناً ملحوظاً في مهارة الكلام مقارنة بالمعالجة الأولى.

ب. الصف الضابط

أما في الصف الضابط، فقد أجرى الباحث معالجتين أيضاً، حيث لم تُستخدم الوسيلة في المعالجة الأولى. وتركز التعليم على نفس المواد: المهن (المهَن) والرياضة (الرِّياضة)، ولكن بدون استخدام وسيلة "مونوبولي الكلام". اعتمد المعلم على أسلوب الإلقاء، والسؤال والجواب، والتمارين الكتابية بشكل فردي أو ضمن مجموعات صغيرة. كانت طريقة التعليم تركز على المعلم (Teacher-Centered)، حيث استمع الطلاب لشرح المعلم، ودوّنوا الملاحظات، وحفظوا المفردات. ولم تكن هناك تفاعلات شفوية فعّالة، بسبب غياب الأنشطة التفاعلية التي تحفز المشاركة.

دُرست المفردات كما في الصف التجريبي، مثل: المعلم، الطَّبيب، المهنديس، التَّاجر، الفلاح، كُرّة القدم، السِّباحة، كُرّة السَّلَّة، الرِّكض. عرّف المعلم الطلاب بالمفردات الجديدة من خلال الكتابة على السبورة وشرح مباشر، وكتب أمثلة: "أنا أحب كُرّة السَّلَّة"، و"أبي مُهندِس". ثم طُلب من الطلاب القراءة، النسخ، والحفظ، وأعطى لهم تمرينات مثل مطابقة الكلمات، والترجمة، واستكمال الفراغات.

وفي المعالجة الثانية، استخدم نفس المحتوى (المهَن والرياضة) مع التركيز على التعزيز والمراجعة. بدأ المعلم بمراجعة المفردات والتراكيب السابقة، ثم ورّع أوراق العمل التي احتوت على تمارين مثل ترتيب الكلمات (ترتيب الكلمات)، ترجمة الجمل البسيطة، والإجابة عن أسئلة مباشرة.

واصل المعلم استخدام أسلوب الإلقاء والسؤال والجواب دون الاستعانة بوسائل بصرية أو صوتية أو ألعاب. شارك الطلاب في القراءة وحل التمارين الكتابية، دون ممارسة تواصل شفوي حقيقي.

هدفت المقارنة بين الصف التجريبي والضابط إلى معرفة مدى تأثير وسيلة "مونوبولي الكلام" في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب. ومن خلال التعليم القائم على الألعاب، يُتوقع من الطلاب أن يصبحوا أكثر نشاطاً وثقة بالنفس، وأسهل في فهم المفردات وتراكيب الجمل. كما أن هذه الوسيلة التعليمية تُسهم في رفع مستوى الدافعية والاهتمام بالتعليم، نظرًا لما تخلقه من جو تعليمي سياتي، ممتع، ومباشر يُشجّع الطلاب على ممارسة اللغة العربية بشكل واقعي.

٥. تقييم المنتج

يُعتبر التعديل أو التقييم المرحلة الأخيرة في نموذج تطوير (ADDIE)، ويهدف إلى معرفة مدى نجاح الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها. وفي هذا السياق، أُجري التقييم لقياس فعالية وسيلة "مونوبولي الكلام" بعد تنفيذها على طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا. ° وقد شمل التقييم عدة جوانب، مثل: نتائج تعليم الطلاب، مدى تفاعلهم أثناء العملية التعليمية، ردود فعلهم تجاه الوسيلة، بالإضافة إلى تعديل المنتج استنادًا إلى ملاحظات خبير الوسائل وخبير المحتوى. ومن خلال هذه المرحلة، استطاع الباحث تحليل مدى تحقيق الوسيلة لأهداف التعليم، خاصة في ترقية مهارة الكلام (المهارة الشفوية).

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

أ. الصف التجريبي

من حيث نتائج التعليم، أُجريت التقييمات من خلال اختبار قبلي واختبار بعدي تم تقديمهما للطلاب قبل وبعد استخدام الوسيلة التعليمية. وقد أظهرت النتائج وجود تحسّن في مهارة الكلام لدى طلاب الصف التجريبي، حيث أصبح الطلاب أكثر قدرة على تركيب الجمل بشكل صحيح، واستخدام المفردات بدقة، بالإضافة إلى إظهار الشجاعة في التعبير عن آرائهم شفهيًا. لم يظهر هذا التحسّن في نتائج الاختبار فقط، بل ظهر أيضًا من خلال نشاط الطلاب في استخدام اللغة العربية أثناء سير اللعبة. وهذا يدل على أن وسيلة "مونوبولي الكلام" كانت فعّالة في ترقية الجانبين المعرفي والوجداني لدى الطلاب في تعليم اللغة العربية.

⁵ Syahid dkk., "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran."

كما كان تجاوب الطلاب مع الوسيلة إيجابيًا للغاية. فبحسب نتائج الاستبيان، أفاد معظم الطلاب بأن وسيلة "مونوبولي الكلام" ممتعة، وسهلة الفهم، وتساعدهم في حفظ المفردات. كما عبّروا عن شعورهم بزيادة الثقة في التحدث، لأن الوسيلة توفّر تحديات في جو ممتع وغير مقيد. وقد عبّر العديد من الطلاب عن أملهم في استخدام مثل هذه الألعاب مرة أخرى في تعليم اللغة العربية مستقبلاً.

شملت التقييمات أيضاً عملية تطوير المنتج استناداً إلى ملاحظات خبير الوسائل وخبير المادة. فأجرى الباحث تعديلاً على بعض مكونات الوسيلة، مثل تحسين صياغة الأسئلة لتناسب مستوى الصف، وإضافة عناصر لغوية بسيطة مثل التاء المربوطة والمضاف والمضاف إليه، وتحسين التصميم البصري للوسيلة ليصبح أكثر وضوحاً وجاذبية. جعلت هذه التحسينات الوسيلة التعليمية أكثر نضجاً وصلاحيّة للتطبيق في السياق التعليمي في المدارس.



ب. الصف الضابط

أما في الصف الضابط، فقد أُجريت التقييمات أيضاً من خلال اختبار قبلي واختبار بعدي قُدّما قبل وبعد تنفيذ عملية التعليم. ولكن بخلاف الصف التجريبي، فإن التعليم في هذا الصف تم باستخدام الطريقة التقليدية فقط، كالإلقاء، والحفظ، والتمارين الكتابية، والسؤال والجواب الموجه، دون استخدام وسيلة "مونوبولي الكلام".

أظهرت نتائج التقييم أن هناك تحسّناً في مهارة الكلام لدى الطلاب، لكنه محدود. فقد أظهر بعض الطلاب تقدماً في حفظ المفردات كتابةً، وتمكنوا من التعرّف على التراكيب الأساسية في اللغة العربية، إلا أن قدرتهم على تركيب الجمل شفهيّاً، وشجاعتهم في التحدث لم تتحسن بشكل ملحوظ. وقد ظهر ذلك من خلال: تردّد كثير من الطلاب عند الطلب منهم التحدث بشكل عفوي، وقلة التفاعل الشفهي باللغة العربية، إذ اقتصر على القراءة أو تكرار إجابات المعلم،

وكان الطلاب في الغالب سلبين ويفتقرون إلى الحافز في بيئة تعليمية تقليدية تعتمد على اتجاه واحد فقط.

وعموماً، أظهرت نتائج اختبار ما بعد في الصف الضابط تحسناً مقارنةً بالاختبار القبلي، لكن هذا التحسن لم يصل إلى المستوى الذي أحرزه طلاب الصف التجريبي. وكان نشاط الطلاب في استخدام اللغة العربية الشفوية لا يزال منخفضاً، وذلك لغياب الوسائل أو الأنشطة التي تحفز على التحدث في جو مريح وتفاعلي.

أما من حيث تجاوب الطلاب، فقد رأى معظمهم أن التعليم التقليدي ساعدهم إلى حد ما في فهم المادة، لكنه كان مملاً وغير جذاب. وأشار بعض الطلاب إلى صعوبة تذكر المفردات بسبب قلة السياق البصري والتطبيق العملي، وغياب الوسائل التعليمية التي تدعم تنوع الأنشطة في الصف.

وقد أظهرت نتائج تقييم عملية التعليم أن الطريقة المعتمدة على الإلقاء والتمارين الكتابية في الصف الضابط تركز فقط على الجانب المعرفي السلبى مثل الحفظ والترجمة، دون إتاحة فرص كافية لتنمية الجوانب الوجدانية والنفسحركية في مهارة الكلام. وقلة التفاعل اللفظي والنشاطات الممتعة أثرت سلباً على جرأة الطلاب في التعبير عن آرائهم شفهيًا باللغة العربية.

وبذلك يمكن الاستنتاج أن التعليم في الصف الضابط - رغم تحقيقه بعض النتائج - لم يكن فعالاً في ترقية مهارة الكلام كما في الصف التجريبي الذي استخدم وسيلة "مونوبولي الكلام". فإن محدودية الطريقة التقليدية وغياب الوسيلة التفاعلية جعلتا العملية التعليمية أقل قدرة على تحفيز المشاركة الفعلية والعفوية لدى الطلاب في التحدث باللغة العربية. وهذا يدل على الحاجة إلى تبني طرق تعليمية أكثر ابتكاراً ومبنية على النشاط، لمعالجة نقاط الضعف في الأساليب التقليدية في تنمية مهارات الكلام.

واستناداً إلى مجمل نتائج التقييم، يمكن استنتاج أن وسيلة "مونوبولي الكلام" وسيلة مناسبة وجديرة بالاستخدام في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة الكلام. فهي

قادرة على خلق بيئة تعليمية نشطة، ممتعة، وذات مغزى، كما أنها تعد بديلاً تعليمياً مبتكراً للتغلب على الملل في التعليم التقليدي. ومن خلال هذا النهج القائم على اللعب، فإن وسيلة "مونوبولي الكلام" لا تساعد الطلاب في تعليم اللغة فقط، بل تعزز لديهم أيضاً المهارات الاجتماعية، والشجاعة، والإبداع.

ج. فعالية المنتج المطور

١. اختبار صحة الاسئلة الاختبار القبلي

من أجل معرفة فاعلية الوسيلة التعليمية القائمة على لعبة "مونوبولي الكلام" في ترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بمجوكرطا، أجرى الباحث أولاً اختباراً تمهيدياً (Pretest) وقد تم تقديم هذا الاختبار للطلاب قبل تنفيذ الوسيلة التعليمية، بهدف قياس القدرة الأولية للطلاب في مهارة التحدث باللغة العربية.

وبناءً على نتائج الاختبار التمهيدي الذي طُبِّق على ٤٠ طالباً، منهم ٢٠ طالباً من الصف التجريبي H و ٢٠ طالباً من الصف الضابط الثامن E تبين أن متوسط درجات طلاب الصف التجريبي هو ١٤,٣٥ من ٢٠، بينما بلغ متوسط درجات الصف الضابط ١٤,٥ من ٢٠. وتُظهر هذه القيم أن معظم الطلاب كانوا يواجهون صعوبة في التعبير عن أفكارهم سقوياً باللغة العربية قبل تنفيذ الوسيلة التعليمية، مما يشير إلى أن مستوى إتقانهم لمهارة الكلام ما يزال منخفضاً.

بعد تقديم اختبار ما قبل التجربة إلى الطلاب، أُجري اختبار صدق (Validitas) على كل فقرة من فقرات الاختبار باستخدام برنامج Microsoft Excel، وذلك بهدف قياس مدى تمثيل كل فقرة للمهارة المطلوبة، وهي مهارة الكلام. وقد تم اعتماد المعايير التالية لاختبار الصدق:

إذا كانت قيمة r المحسوبة (r hitung) $<$ من قيمة r الجدولية (r tabel) فإن الفقرة تُعد صحيحة (Valid).

إذا كانت قيمة r المحسوبة (r hitung) $>$ من قيمة r الجدولية (r tabel) فإن الفقرة تُعد غير صحيحة (Tidak Valid).

الجدول ٤. ١ : نتائج اختبار قبلي

Responden Kelas Eksperimen	Nilai Pretest	Responden Kelas Kontrol	Nilai Pretest
1	15	1	16
2	10	2	14
3	12	3	12
4	13	4	15
5	15	5	15
6	18	6	15
7	19	7	17
8	15	8	11
9	12	9	14
10	15	10	19
11	15	11	15
12	10	12	11
13	19	13	19
14	15	14	10
15	10	15	15
16	15★	★ 16	20
17	★ 15	17★	11
18	★ 10	18★	17
19	★ 19	★ 19	12
20	★ 15	★ 20	15
Total	287	Total	293
Mean	14,35	Mean	14,65
Median	15	Median	15
Modus	15	Modus	15

الجدول ٤. ٢ : نتائج اختبار صحة الاسئلة الصف التجريبي

Soal	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5
Corelation	0,96	0,90	0,95	0,86	0,92
R الجدوال	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444
Keputusan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

الجدول ٤. ٣ : نتائج اختبار صحة الاسئلة الصف الضابط

Soal	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5
Corelation	0,96	0,72	0,95	0,87	0,81

الجدوال R	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444
Keputusan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

نظرًا لعدد العينة البالغ ٢٠ طالبًا ومستوى الدلالة بنسبة ٥٪، فإن قيمة t الجدولية هي ٠,٤٤٤. وبناءً على الحسابات، تبين أن جميع فقرات اختبار ما قبل التجربة قد استوفت معيار الصدق، حيث كانت كل قيمة t المحسوبة أكبر من t الجدولية، مما يعني أن جميع الفقرات صالحة ويمكن استخدامها لقياس قدرة الطلاب الأولية في مهارة الكلام باللغة العربية.

٢. اختبار صحة الاسئلة الاختبار البعدي

لإثبات فاعلية استخدام الوسيلة التعليمية القائمة على لعبة "مونوبولي الكلام" في ترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا، أجرى الباحث اختبارًا نهائيًا (Posttest) وقد تم تقديم هذا الاختبار بعد انتهاء العملية التعليمية باستخدام الوسيلة في الصف التجريبي، وباستخدام التعليم التقليدي في الصف الضابط.

وبناءً على نتائج اختبار ما بعد التجربة التي طُبقت على ٤٠ طالبًا، منهم ٢٠ من الصف التجريبي الثامن F و ٢٠ من الصف الضابط الثامن E تبين أن متوسط درجات الطلاب في الصف التجريبي بلغ ١٥,٦ من ٢٠، بينما بلغ في الصف الضابط ١٤,٩٥ من ٢٠. ويدل هذا الارتفاع في الدرجات على وجود تحسن واضح في فهم الطلاب وقدرتهم على التحدث باللغة العربية بعد تنفيذ وسيلة "مونوبولي الكلام". كما يشير ذلك إلى أن الوسيلة التعليمية المطورة نجحت في خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية ونشاطًا، مما ساهم في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب.

وللتأكد من أن كل فقرة من فقرات اختبار ما بعد التجربة قادرة على قياس المهارة المستهدفة بدقة، أُجري اختبار صدق (Validitas) لكل فقرة على حدة

باستخدام برنامج Microsoft Excel

وقد تم اعتماد المعايير التالية لاختبار الصدق:

إذا كانت قيمة r المحسوبة (r hitung) $<$ من قيمة r الجدولية (r tabel) فإن الفقرة تُعد صحيحة (Valid).

إذا كانت قيمة r المحسوبة (r hitung) $>$ من قيمة r الجدولية (r tabel) فإن الفقرة تُعد غير صحيحة (Tidak Valid).

الجدوال ٤.٤ : نتائج اختبار بعدي

Responden Kelas Eksperimen	Nilai Posttest	Responden Kelas Kontrol	Nilai Posttest
1	19	1	15
2	15	2	17
3	19	3	12
4	20	4	18
5	20	5	15
6	18	6	17
7	20	7	15
8	18	8	10
9	16	9	19
10	18	10	15
11	18	11	15
12	16	12	18
13	20	13	10
14	16	14	20
15	19	15	15
16	17	16	10
17	17	17	15
18	19	18	17
19	20	19	11
20	19	20	15
Total	364	Total	299
Mean	18,2	Mean	14,95
Median	18,5	Median	15
Modus	19	Modus	15

الجدوال ٤.٥ : نتائج اختبار صحة الاسئلة الصف التجريبي

Soal	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5
Corelation	0,57	0,64	0,78	0,59	0,72
R الجدوال	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444
Keputusan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

الجدوال ٤.٦ : نتائج اختبار صحة الاسئلة الصف الضابط

Soal	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5
Corelation	0,96	0,90	0,94	0,79	0,89
الجدوال R	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444
Keputusan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

وبعد من المستجيبين يبلغ ٢٠ طالبًا، وبمستوى دلالة ٥٪، فإن قيمة r الالجدوالية هي ٠,٤٤٤. وبناءً على نتائج الحساب، فإن جميع فقرات اختبار ما بعد التجربة (Posttest) كانت قيمة r المحسوبة لها أكبر من r الالجدوالية، مما يدل على أن جميع الفقرات صالحة ويمكن استخدامها لقياس مهارة الكلام لدى الطلاب بعد استخدام وسيلة مونوبولي الكلام.

٣. اختبار موثوقية الاسئلة الاختبار القبلي

بعد إجراء اختبار الصدق لفقرات اختبار ما قبل التجربة، تم إجراء اختبار الثبات على الفقرات الخمس الصالحة باستخدام معادلة ألفا كرونباخ من خلال برنامج SPSS وقد تم تقييم الثبات بناءً على المعيار التالي:

إذا كانت قيمة $r_n > 0.60$ ، فإن الفقرة تعتبر موثوقة (Reliabel).

إذا كانت قيمة $r_n < 0.60$ ، فإن الفقرة تعتبر غير موثوقة (Tidak Reliabel).



UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

الجدوال ٧ . ٤ : نتائج اختبار موثوقية الاسئلة الصف التجريبي

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,95	5

الجدوال ٨ . ٤ : نتائج اختبار موثوقية الاسئلة الصف الضابط

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,91	5

بناءً على اختبار الثبات لاختبار ما قبل التجربة، يبيّن الجدوال أن الصف التجريبي حصل على $r_{11} = 0.95$ ، والصف الضابط حصل على $r_{11} = 0.91$ ، مما يشير إلى أن فقرات اختبار ما قبل التجربة موثوقة. (Reliabel)

٤ . اختبار موثوقية الاسئلة الاختبار البعدي
بعد إجراء اختبار الصدق لفقرات اختبار ما بعد التجربة، تم إجراء اختبار الثبات للفقرات الخمس الصالحة باستخدام معادلة ألفا كرونباخ من خلال برنامج SPSS وقد تم استخدام نفس المعيار لتقييم الثبات، وهو:
إذا كانت قيمة $r_n > 0.60$ ، فإن الفقرة تعتبر موثوقة (Reliabel).
إذا كانت قيمة $r_n < 0.60$ ، فإن الفقرة تعتبر غير موثوقة (Tidak Reliabel)

الجدوال ٩ . ٤ : نتائج اختبار موثوقية الاسئلة الصف التجريبي

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,66	5

الجدوال ٤ . ١٠ : نتائج اختبار موثوقية الاسئلة الصف الضابط

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
0,94	5

وبناءً على نتائج اختبار الثبات لاختبار ما بعد التجربة، يبيّن الجدوال أن الصف التجريبي حصل على $r_{11} = 0.66$ ، والصف الضابط حصل على $r_{11} = 0.94$ ، مما يدل على أن فقرات اختبار ما بعد التجربة أيضاً موثوقة.

وبناءً على اختبارات الثبات لكل من اختبار ما قبل التجربة واختبار ما بعد التجربة، يتضح أن قيمة الثبات للصف التجريبي في pretest هي $r_{11} = 0.95$ ، وللصف الضابط $r_{11} = 0.91$ ، وفي posttest بلغت $r_{11} = 0.66$ للصف التجريبي و $r_{11} = 0.94$ للصف الضابط. وعليه، فإن جميع الفقرات التي تم اختبارها في اختبار ما قبل التجربة وما بعد التجربة تعتبر موثوقة ويمكن الاعتماد عليها.



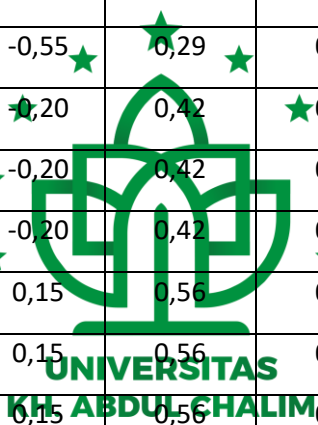
٥. اختبار التوزيع الطبيعي
قبل إجراء التحليل الإحصائي الاستنتاجي مثل اختبار (t) أو الانحدار الخطي، يجب تنفيذ خطوة مهمة أولاً، وهي اختبار التوزيع الطبيعي للبيانات. يهدف هذا الاختبار إلى معرفة ما إذا كانت البيانات المراد تحليلها تتبع التوزيع الطبيعي أم لا، وذلك لأن الاختبارات البارامترية مثل اختبار (t) والانحدار تتطلب أن تكون البيانات موزعة توزيعاً طبيعياً.

في هذا البحث، تم إجراء اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام اختبار ليلفورز (Lilliefors)، وهو تطوير لاختبار كولموغوروف-سميرنوف (K-S)، ويُستخدم عندما يتم استخراج القيم المتوسطة والانحراف المعياري من العينة، وليس من المجتمع الإحصائي الكامل. ويُعد هذا الاختبار مناسباً لبيانات *Pretest* و *Posttest* التي يكون عدد العينة فيها صغيراً نسبياً (مثل ٢٠ طالباً في كل مجموعة). فيما يلي نتائج اختبار التوزيع الطبيعي:

الجدوال ٤ . ١١ : حصيلة اختبار التوزيع الطبيعي

Responden	X	Z	F(z)	S(z)	I F(z) - S(z) I
-----------	---	---	------	------	-----------------

1	10	-2,28	0,01	0,08	0,06
2	10	-2,28	0,01	0,08	0,06
3	10	-2,28	0,01	0,08	0,06
4	11	-1,93	0,03	0,10	0,07
5	12	-1,59	0,06	0,13	0,07
6	15	-0,55	0,29	0,35	0,06
7	15	-0,55	0,29	0,35	0,06
8	15	-0,55	0,29	0,35	0,06
9	15	-0,55	0,29	0,35	0,06
10	15	-0,55	0,29	0,35	0,06
11	15	-0,55	0,29	0,35	0,06
12	15	-0,55	0,29	0,35	0,06
13	15	-0,55	0,29	0,35	0,06
14	15	-0,55	0,29	0,35	0,06
15	16	-0,20	0,42	0,43	0,00
16	16	-0,20	0,42	0,43	0,00
17	16	-0,20	0,42	0,43	0,00
18	17	0,15	0,56	0,55	0,01
19	17	0,15	0,56	0,55	0,01
20	17	0,15	0,56	0,55	0,01
21	17	0,15	0,56	0,55	0,01
22	17	0,15	0,56	0,55	0,01
23	18	0,49	0,69	0,70	0,01
24	18	0,49	0,69	0,70	0,01
25	18	0,49	0,69	0,70	0,01
26	18	0,49	0,69	0,70	0,01
27	18	0,49	0,69	0,70	0,01
28	18	0,49	0,69	0,70	0,01
29	19	0,84	0,80	0,85	0,05
30	19	0,84	0,80	0,85	0,05
31	19	0,84	0,80	0,85	0,05
32	19	0,84	0,80	0,85	0,05



33	19	0,84	0,80	0,85	0,05
34	19	0,84	0,80	0,85	0,05
35	20	1,19	0,88	1,00	0,12
36	20	1,19	0,88	1,00	0,12
37	20	1,19	0,88	1,00	0,12
38	20	1,19	0,88	1,00	0,12
39	20	1,19	0,88	1,00	0,12
40	20	1,19	0,88	1,00	0,12

Rata-rata	17	L hitung	0,117
Standar Deviasi	2,88	L Tabel	0,886
nilai maksimal	0,073	ketentuan	distribusi normal

بناءً على نتائج اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام طريقة ليليفورز (Lilliefors) ، تم الحصول على قيمة L المحسوبة بمقدار $0,117$ ، بينما كانت قيمة L الجدولية عند مستوى دلالة $0,05$ وبعدد عينة 20 هي $0,190$. وبما أن L المحسوبة أصغر من L الجدولية ($0,117 < 0,190$) ، فيمكن الاستنتاج أن البيانات تتوزع توزيعاً طبيعياً. وبذلك، فإن البيانات مستوفى أحد الافتراضات الأساسية اللازمة لاستخدام الاختبارات الإحصائية البارامترية مثل اختبار (t) والانحدار الخطي.

كما أن طبيعة توزيع البيانات بشكل طبيعي تُظهر أن نتائج اختبار ما بعد التعليم (Posttest) لمهارة الكلام لدى الطلاب بعد استخدام وسيلة "مونوبولي الكلام" تتوزع بشكل طبيعي، مما يسمح بإجراء التحليل الإحصائي التالي بطريقة شرعية وصحيحة من الناحية الإحصائية

٦. اختبار T-Test

تم استخدام اختبار (t) لعينتين مستقلتين في هذا البحث لاختبار ما إذا كان هناك فرق معنوي في نتائج التعليم بين المجموعة التجريبية (التي استخدمت وسيلة "مونوبولي الكلام") والمجموعة الضابطة (التي استخدمت الطريقة التقليدية) في مهارة الكلام في اللغة العربية (مهارة الكلام).

ويهدف هذا الاختبار إلى معرفة مدى فاعلية وسيلة "مونوبولي الكلام" في ترقية قدرة الطلاب على الكلام، من خلال مقارنة متوسط نتائج اختبار ما بعد التعليم (Posttest) بين المجموعتين اللتين تلقتا أسلوب تعليم مختلف. ويتم اتخاذ القرار استناداً إلى قيمة الدلالة (Sig. 2-tailed) بناءً على المعايير التالية:

إذا كانت قيمة $\text{Sig. (2-tailed)} < 0.05$ ، فهذا يدل على وجود فرق معنوي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وهذا يعني أن استخدام وسيلة "مونوبولي الكلام" له تأثير واضح وإيجابي في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب مقارنة بطريقة التعليم التقليدية.

إذا كانت قيمة $\text{Sig. (2-tailed)} > 0.05$ ، فهذا يدل على عدم وجود فرق معنوي بين المجموعتين، مما يشير إلى أن وسيلة "مونوبولي الكلام" لم تُظهر تأثيراً أفضل من الطريقة التقليدية في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب.

الجدول ١٢: اختبار (t) للعينات المستقلة

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	Kls Eksperimen	Kls Kontrol
Mean	18,2	14,95
Variance	2,484	8,997
Observations	20	20
Pooled Variance	5,741	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	38	
t Stat	4,289	
P(T<=t) one-tail	0,000	
t Critical one-tail	1,686	
P(T<=t) two-tail	0,000	
t Critical two-tail	2,024	

بناءً على نتائج اختبار (T) باستخدام برنامج Microsoft Excel، تم الحصول

على قيمة التائية المحسوبة ($t = 4,289$) أكبر من القيمة التائية الجدولية في طرفي التوزيع ($t = 2,024$)، ($t = 4,289 > t\text{-tabel } 2,024$) فإننا نرفض الفرضية الصفرية

(H0) ونقبل الفرضية البديلة (Ha)، مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً بين

المجموعتين أو $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.000$ ، مما يعني أن $0.000 < 0.005$ ، وعليه، يمكن

القول بأن وسيلة التعليم القائمة على لعبة مونوبولي الكلام لها تأثير معنوي في تعليم مهارة الكلام باللغة العربية لدى طلاب الصف التجريبي الثامن F في المدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا

٧. اختبار الفرضية

بعد إجراء سلسلة من الاختبارات، والتي شملت اختبار الصدق والثبات لفقرات اختبار ما قبل التجربة وما بعدها، بالإضافة إلى اختبار (T) تم إجراء تحليل الانحدار الخطي البسيط لاختبار العلاقة بين المتغير المستقل (X) والمتغير التابع (Y). في هذا السياق، يمثل المتغير (X) وسيلة التعليم القائمة على لعبة مونوبولي الكلام، بينما يمثل المتغير (Y) مهارة الكلام لدى الطلاب.

يُستخدم تحليل الانحدار الخطي لمعرفة ما إذا كانت هناك علاقة خطية ذات دلالة إحصائية بين استخدام الوسيلة التعليمية وترقية مهارة الكلام لدى الطلاب. تم جمع البيانات من عدد ٢٠ طالبًا، جميعهم من الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا، باستخدام اختبار مهارة الكلام باللغة العربية كأداة لجمع البيانات.

معايير اتخاذ القرار بناءً على اختبار (t) في تحليل الانحدار هي كالتالي:

إذا كانت قيمة الدلالة $(Sig.) < 0.05$ أو قيمة t المحسوبة $t < t_{الجدولية}$ ، فهذا يعني أن هناك تأثيرًا معنويًا للمتغير (X) على المتغير (Y)، أي أن استخدام وسيلة مونوبولي الكلام يسهم فعليًا في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب.

إذا كانت قيمة الدلالة $(Sig.) > 0.05$ أو قيمة t المحسوبة $t > t_{الجدولية}$ ، فهذا يعني أنه لا يوجد تأثير معنوي للمتغير (X) على المتغير (Y)، أي أن الوسيلة التعليمية المستخدمة لا تسهم بشكل كبير في ترقية القدرة الكلامية لدى الطلاب.

الفرضيات المستخدمة في هذا البحث هي كما يلي:

الفرضية الصف رية: (H_0) استخدام وسيلة التعليم القائمة على لعبة مونوبولي الكلام لا يؤثر تأثيرًا معنويًا في ترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا. → إذا يُرفض H_0 .

الفرضية البديلة: (Ha) استخدام وسيلة التعليم القائمة على لعبة مونوبولي الكلام يؤثر تأثيراً معنوياً في ترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرطا. → إذا يُقبل Ha.

الجدوال ٤ . ١٣ : حصيلة اختبار الفرضية

	Coefficients	Standard Error	t Stat	P-value	Lower 95%	Upper 95%	Lower 95,0%	Upper 95,0%
Intercept	4,815	2,055	2,343	0,031	0,498	9,133	0,498	9,133
X	0,846	0,282	2,999	0,008	0,253	1,439	0,253	1,439

أظهرت نتائج حساب معامل الانحدار في الجدوال أن قيمة الدلالة بلغت $0,008 < 0,05$ وبالتالي يمكن القول إن الفرضية الصفرية (H_0) مرفوضة، والفرضية البديلة (Ha) مقبولة.

٨. تحليل البيانات N-Gain

اختبار الزيادة المعيارية (Normalized Gain) أو ما يُعرف غالباً بـ (N-Gain) هو أسلوب يُستخدم لقياس فاعلية التعليم من خلال مقارنة مدى التحسن في درجات الطلاب بين الاختبار القبلي (Pretest) والاختبار البعدي (Posttest) ويوضح هذا الأسلوب مدى ارتفاع قدرة الطلاب بعد تلقيهم المعالجة (التعليم)، مقارنة بالدرجة المثالية (القصى) الممكنة.

يُستخدم اختبار N-Gain لأنه لا يعتمد فقط على الفارق بين الدرجتين (Posttest - Pretest)، بل يأخذ في الحسبان أقصى قدر ممكن من التحسن الذي يمكن أن يحققه الطالب

الجدوال ٤ . ١٤ : درجة الكسب المعدل (N-Gain)

kelas eksperimen						
Responden	Pretest	Posttest	Post-Pre	Ideal-Pre	N-Gain	N-Gain
1	15	19	4	5	0,80	80%
2	10	15	5	10	0,50	50%
3	12	19	7	8	0,88	88%
4	13	20	7	7	1,00	100%
5	15	20	5	5	1,00	100%

6	18	19	1	2	0,50	50%
7	19	20	1	1	1,00	100%
8	15	18	3	5	0,60	60%
9	12	16	4	8	0,50	50%
10	15	18	3	5	0,60	60%
11	15	18	3	5	0,60	60%
12	10	16	6	10	0,60	60%
13	19	20	1	1	1,00	100%
14	15	16	1	5	0,20	20%
15	10	19	9	10	0,90	90%
16	15	17	2	5	0,40	40%
17	15	17	2	5	0,40	40%
18	10	19	9	10	0,90	90%
19	19	20	1	1	1,00	100%
20	15	19	4	5	0,80	80%
Mean	14,35	18,25	3,90	5,65	0,71	71%
				Minimum		20%
				Maksimum		100%

تم الحصول على متوسط نسبة التحسن N-Gain Score بناءً على نتائج تحليل اختبار ، بمقدار 0,71 أو 71٪، وهو ما يندرج ضمن فئة الفاعلية المتوسطة أو الفاعلية الكافية وتُظهر هذه النتيجة أن هناك تحسناً ملحوظاً في نتائج التعليم بعد مشاركة الطلاب في التعليم باستخدام وسيلة مونوبولي الكلام وبذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام الوسيلة التعليمية المبنية على لعبة مونوبولي الكلام في تعليم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرط أثبتت فاعليته بشكل كافٍ في ترقية مهارة الكلام (مهارة الكلام) لدى الطلاب.