Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban
Volume 10, Nomor 2 (Juni 2026), 192-208
ISSN: 2541-4410 [Online]; 2541-4402 [Printed]

# تأثير لعبة المونوبولي العربية على نتائج تعلم طلاب في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية الأولى ميدان

# *The Effect of Monopoly Game on the Learning Outcomes at State Islamic Senior High School Medan*

**Nur Indah Syahfitri[1], Khoirul Jamil[2]**
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara ,Indonesia
[1]indah0302222035@uinsu.ac.id,[2]khoirul jamil@uinsu.ac.id

***Abstract***

***Purpose*** *- This research aims to analyze students' responses to the implementation of the Arabic Language Monopoly Game in the learning process and to examine the extent to which its use affects students' Arabic language learning outcomes.*

***Design/Methodology/Approach*** *- This research adopted a quantitative experimental approach with a one-group pretest–posttest design. The participants were assessed at two different points in time, namely before and after the implementation of the intervention. Data were collected through tests and documentation, and a sample of 32 students was selected using purposive sampling. The collected data were analyzed using descriptive statistical techniques, normality tests, and a paired-sample t-test to determine the effect of the Arabic Language Monopoly Game on students' Arabic language learning outcomes.*

***Findings -*** *Based on the findings, the researchers found that students showed higher learning engagement when using the Arabic language monopoly game. In addition, the average pre-test score of the students was 70.94, which increased to 84.06 in the post-test. The t-test resulted in a significance value of 0.01 < 0.05, so $H_0$ was rejected and $H_1$ was accepted, proving that the Arabic language monopoly game has an effect on the learning outcomes of class X-3 students at MAN 1 Medan.*

***Research Limitation/Implications*** *- This research focuses on comparing students' Arabic learning outcomes before and after using monopoly media, as well as analyzing the level of its influence.*

***Keywords:*** *Arabic Language, Learning Outcomes, Arabic Language Monopoly.*

**Abstrak**

**Tujuan -** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respon siswa terhadap penerapan permainan monopoli bahasa arab dalam proses pembelajaran serta menguji sejauh mana pengaruh penggunaannya pada hasil belajar bahasa arab siswa

**Desain/Metodologi/Pendekatan -** Pendekatan yang digunakan dalam studi ini bersifat kuantitatif eksperimental, dengan model pengujian satu kelompok yang

**Copyright:** © 2026. The Authors. Alfazuna is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

diukur pada dua titik waktu berbeda, yakni sebelum intervensi dan setelah intervensi dilaksanakan. Data diperoleh melalui uji tes dan dokumentasi, sedangkan penentuan sampel menggunakan teknik Purposive Sampling yang berjumlah sebanyak 32 siswa. Data dianalisis berupa hasil uji pretest dan posttest siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan monopoli bahasa Arab. Meliputi. Analsis data statistic deskriptif,uji normalitas dan uji t.

**Temuan -** Berdasarkan temuan ,peneliti memperoleh siswa aktif dalam pembelajaran yang menggunakan permainan monopoli bahasa arab,selain itu rata-rata nilai pre tes siswa sebesar 70,94 meningkat 84,06 nilai posttes. Uji t menghasilkan nilai signifikansi 0,01 < 0,05, sehingga $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima, yang membuktikan adanya pengaruh permainan monopoli Bahasa Arab terhadap hasil belajar siswa kelas X-3 MAN 1 Medan.

**Batasan Penelitian/Implikasi -** Penelitian ini berfokus pada perbandingan hasil belajar Bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah penerapan media monopoli serta analisis tingkat pengaruhnya.

**Kata Kunci:** Bahasa Arab, Hasil Belajar, Monopoli.

## المقدمة

في مستوى المدرسة العالية الإسلامية، تصبح اللغة العربية واحدة من المواد الدراسية التي يجب على الطلاب دراستها. الهدف الرئيسي من تعلم هذه المادة هو تنمية القدرة الأساسية للطلاب على فهم اللغة العربية واستخدامها، وكذلك الاستفادة منها كوسيلة لتعميق دراسة المصادر الأساسية للتعاليم الإسلامية. في التطبيق العملي، يشمل تعلم اللغة العربية عدة مهارات، وهي القراءة، والكلام، والكتابة، والاستماع، وتدعم هذه المهارات عناصر لغوية مثل الأصوات، والمفردات، وبنية الجملة. ومن بين هذه العناصر، تلعب المفردات دورًا مهما لأنها تشكل أساس إتقان جميع مهارات اللغة. بدون وجود مفردات كثيرة، لن يكون الشخص قادرًا على إتقان اللغة العربية بشكل جيد.[1] إتقان المفردات هو المفتاح الأساسي لفهم اللغة العربية واستخدامها بطلاقة. ومع ذلك، يواجه العديد من الطلاب صعوبة في تذكر الكلمات الجديدة إذا اعتمدوا فقط على طرق الحفظ التقليدية. بناء على ذلك، هناك حاجة لاستراتيجية تعليمية مبتكرة وجذابة تعتمد على التلعيب لتحفيز روح التعلم لدى الطلاب. من خلال دمج أسلوب اللعب في التعلم، من المتوقع أن يكون الطلاب أكثر حماسًا ونشاطا في المشاركة في الأنشطة

[1] Khoirul jamil Salwa haifa, "تأثير برنامج تحفيظ القرآن الكريم على إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف التاسع في مدرسة د.و.د المتوسطة الإسلامية المتكاملة ميدان," *Ajamiy:Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 14, no. 2 (2025): 386–96, https://doi.org/http://dx.doi.org//10.31314/ajamiy.14.2.386-396.2025.

التعليمية، وأسهل عليهم استيعاب المفردات الجديدة، بالإضافة إلى القدرة على استخدامها بشكل واقعي في حياتهم اليومية.[٢]

تعلم اللغة العربية له خصائصه الخاصة، خاصة عند تعلم لغة أجنبية تختلف في النطق وبنية الجمل مقارنة باللغة الإندونيسية. هذا الوضع يتطلب إبداعا وابتكارا من المعلمين لتحفيز اهتمام الطلاب ودافعهم للتعلم. اللغة العربية تُعتبر واحدة من اللغات المعترف بها دوليًا ولها نظام لغوي معقد إلى حد ما. ومع ذلك، في إندونيسيا، تحتل اللغة العربية موقعًا استراتيجيا جدا، لأنها تلعب دورًا لا يمكن تجاهله في فهم المراجع الأساسية لتعاليم الإسلام، وهي القرآن والحديث. بناءً على ذلك، يتم تطوير تعليم اللغة العربية وتعميقه باستمرار في مختلف المؤسسات التعليمية الإسلامية. في بيئة المدارس القرآنية (البسانترين)، تُستخدم اللغة العربية كوسيلة تواصل يومية وأيضًا في عملية التعليم ودراسة الكتب الكلاسيكية (الكتب الصفراء).[٣]

يجب أن تكون عملية تعلم اللغة العربية قادرة على تزويد الطلاب بمهارات الاستماع والقراءة والتحدث والكتابة. ومع ذلك، تُظهر حقيقة التعلم أن مستوى إتقان الطلاب للغة العربية لا يزال منخفضًا ولم يصل بعد إلى مستوى الكفاءة المحدد في المدرسة. يعتبر العديد من الطلاب اللغة العربية مادة معقدة، مليئة بالقواعد، وتتطلب حفظًا طويلًا، بالإضافة إلى الحاجة لممارسات متكررة غالبًا ما يُنظر إليها على أنها مملة. مثل هذا الوضع يؤثر بشكل مباشر على مستوى الحماس ورغبة الطلاب في التعلم، مما يؤدي في النهاية إلى تأثير سلبي على نتائج التعلم التي يحققونها. لذلك فإن إدخال اللعبنة مهم، فهي تخلق جو تعلم أكثر تفاعلاً ومتعة، مما يجعل الطلاب أكثر نشاطًا في فهم المفردات، القواعد، ومهارات اللغة العربية الأخرى. من خلال هذا النهج، يحفز الطلاب على المشاركة بشكل فعال ويعزز مهاراتهم الأكاديمية في تعلم اللغة العربية.[٤]

---

[2] Imroatut Taqiyah and Moch. Bahak Udin By Arifin, "Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Pemahaman Mufrodat Siswa Kelas X MA Bilingual Junwangi," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 2 (2024): 962, https://doi.org/10.35931/am.v7i2.3690.

[3] Rahmaini, "Arabic Language Learning Strategy: A Study of Learning in Madrasah Based on Boarding Boards," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 1625–34, https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2506.

[4] Sultan A. Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review," *Frontiers in Education* 9, no. March (2024): 1–11, https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955.

التعلم هو عملية تفاعلية بين المعلم والمتعلم تُنظم بهدف تحقيق الأهداف التعليمية المخططة. في هذا النشاط، يكون دور المعلم هو التوجيه والتسهيل وتحفيز الطلاب، بينما يشارك الطالب بنشاط في استقبال وفهم المواد التي يتعلمها. كونه ميسرا للتعلم، يسعى المعلم لتقديم تنويعات في الأساليب والتقنيات لتعزيز فهم الطلاب، ولكن لا تزال هناك صعوبات في استخدام وسائل جذابة وذات صلة. لا تزال طرق المحاضرة والترجمة والتدريبات التقليدية تهيمن على عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام وسائل التعلم التي تكتفي بكتب المدرسة، السبورة، وكتب العمل الطلابية فقط يجعل عملية التعلم مملة وغير فعالة في إثارة اهتمام الطلاب أو حماسهم تجاه المواد التعليمية.

يمكن تعريف التحصيل الدراسي على أنه النتائج التي يحققها الطالب بعد متابعة عملية التعلم خلال فترة معينة. ويمكن التعرف على هذه النتائج من خلال التغيرات التي تحدث سواء في فهم الطالب المعرفي أو في سلوكياته عند التعامل مع المادة التي درسها. ويتم قياس ذلك من خلال الدرجات التي يحصل عليها الطالب من خلال الإجابة على الأسئلة أو أداء الامتحانات.[5] فعلى سبيل المثال، يحصل الطالب على نتائج تعلمه بعد أن يدرس طوال فصل دراسي ثم يخضع لاختبارات، ودرجة الامتحان تعتبر نتيجة تعلم الطالب نفسه

إن تحصيل الطلاب الدراسي هو النتيجة التي يحصلون عليها في الأنشطة التعليمية والتي تنعكس من خلال أشكال تقييم مختلفة، مثل الامتحانات، إنجاز الواجبات، وكذلك المشاركة الفعّالة أثناء عملية التعلم، سواء من خلال طرح الأسئلة، تقديم الردود، أو المشاركة في أنشطة أخرى داخل الفصل. في سياق التعليم، لا يتم قياس النجاح الدراسي دائمًا بناءً على الدرجات المكتوبة في التقرير المدرسي أو الشهادات فقط. بل يتضمن النجاح أيضًا تطور المعرفة والمهارات والسلوكيات، وكذلك قدرة الطلاب على تطبيق ما تعلموه في حياتهم. لذلك يمكن فهم

[5] Zaharatun Nisa, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 5 Tapung" (Uin Suska Riau, 2024).

التحصيل الدراسي على أنه صورة شاملة لمستوى تحقق الكفاءات التي اكتسبها الطلاب بعد خوضهم عملية التعلم.[٦]

انخفاض نتائج تحصيل الطلاب يعود جزئيا إلى استخدام طرق ووسائل تعليمية لا تزال رتيبة وتقليدية، مع قلة التنويع في تطبيقها. التعليم الذي يهيمن عليه أسلوب المحاضرة والتمارين الكتابية غالبا ما يجعل الطلاب سلبيين، غير متحمسين، ويشعرون بالملل بسرعة. نتيجة لذلك، ينخفض تفاعل الطلاب في أنشطة التعلم ويؤثر ذلك على تحصيلهم الأكاديمي. تطور التعليم في القرن الحادي والعشرين يتطلب من المعلمين القدرة على تطوير استراتيجيات ووسائل تعليمية تكون إبداعية وتفاعلية ومركزة على الطالب، لكي تتم عملية التعليم والتعلم بشكل أكثر فعالية وحيوية..[٧]

استخدام وسائل التعليم القائمة على الألعاب يأتي كأحد البدائل التي تُعتبر فعّالة في خلق جو تعليمي أكثر ملاءمة ومتعة، وفي نفس الوقت قادر على تعزيز المشاركة النشطة وزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. أكثر من مجرد ترفيه، وسائل الألعاب تعمل أيضًا كأداة تعليمية تساهم في تقوية فهم الطلاب وتحسين نتائج تعلمهم. وسائل الألعاب لها وظائف مهمة متعددة في تعلم اللغة. أولًا، الألعاب يمكن أن تجعل عملية التعليم أكثر متعة. ثانيًا، الألعاب قادرة على تحفيز المعلمين والطلاب لجعل أنشطة التعلم أكثر جاذبية. ثالثًا، الألعاب تلعب دورًا في تدريب العناصر اللغوية وفي نفس الوقت تطوير مهارات اللغة المختلفة.

استخدام وسائل التعليم يُعد حلا للتغلب على مختلف أنواع العقبات في تعلم اللغة العربية، خاصة فيما يتعلق بانخفاض اهتمام الطلاب ومستوى نتائج تعلمهم. وجود وسائل تعليمية متكاملة في عملية التعليم والتعلم يساهم بشكل كبير في تسهيل توصيل المادة، بحيث يمكن للطلاب استيعاب المعلومات وتذكرها بسهولة أكبر. علاوة على ذلك، فإن استخدام وسائل تعليمية مناسبة يساهم أيضًا في زيادة التركيز والاهتمام والحماس للتعلم لدى الطلاب بشكل عام. ومع تطور التكنولوجيا، تم تطوير العديد من وسائل التعليم المبتكرة، مثل البرمجيات التفاعلية،

[6] Vania Agustia Syaepudin et al., "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Lembaga Negara Di SMK Sasmita Jaya 2," *Jurnal Ilmiah Penelitian Mandira Cendikia* 4, no. 7 (2025): 16–24, https://journal-mandiracendikia.com/jip-mc.

[7] Risky Muhammad, "Pendidikan Inovatif Di Abad 21: Mewujudkan Pembelajaran Yang Bermakna Dan Berkelanjutan," *Jurnal Pendidikan Dasar, Menengah & Kejuruan* 1 (2025): 34.

والفيديوهات أو الأفلام التعليمية، والألعاب التعليمية القائمة على التكنولوجيا التي يمكن للطلاب استخدامها بسهولة لدعم عملية التعلم.[٨]

**صورة ١ .** وسائل تعليم لعبة المنوبولي العربية

تُشير النتائج من الملاحظة الأولية إلى أن طلاب الصف X-3 يظهرون حماسا أكبر للتعلم عندما تكون أنشطة التعلم مصحوبة بعناصر اللعب، أو النقاش الجماعي، أو الأنشطة التي تتضمن عنصر التنافس. تصبح حالة الصف أكثر حيوية، ويتفاعل الطلاب مع بعضهم البعض، ويكونون نشيطين، ويصبح التعلم أسهل. هذا يُظهر الإمكانات الكبيرة للعبة مونوبولي اللغة العربية في زيادة الاهتمام، والنشاط، ونتائج تعلم الطلاب. دون أن يلاحظوا، يقوم الطلاب بمراجعة المفردات، وتدريب مهارات التحدث، وتعميق فهم المادة في سياق اللعبة. لذلك يستخدم الباحث لعبة مونوبولي اللغة العربية في عملية التعلم، حيث يمكن للعب مونوبولي أن يحفز ويزيد اهتمام الطلاب بالتعلم، وحماسهم، والنتائج التي يحققونها.

تم إجراء العديد من الدراسات لدراسة تأثير لعبة المونوبولي على تحصيل الطلاب، والمفردات، وفهم قواعد اللغة العربية. أولاً، البحث الذي أجرته زهرة نيسا في أطروحتها بعنوان "تأثير استخدام وسائل التعلم القائمة على لعبة المونوبولي على تحصيل الطلاب في مادة الاقتصاد في مدرسة العالية الحكومية رقم ٥ تابونغ " كشف عن وجود فرق كبير في تحصيل الطلاب بين المجموعة التي استخدمت لعبة المونوبولي التعليمية والمجموعة التي لم

[8] Siti aisyah chalik Lu'lu al maknun musytari, M yusuf tahir, "The Effect of Using Duolingo Application and Alef Education Platform On Students' Mastery of Arabic Morphemes at Mts Al-Abrar Bulukumba," *LOGHAT ARABI Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 1 (2026), https://doi.org/https://doi.org/10.36915/la.v7i1.535.

تستخدمها في تعلم مادة الاقتصاد في مدرسة العالية الحكومية رقم ٥ تابونغ.[9] ثانيا، أظهرت الدراسة التي أجرها إخوان فرحان رمضان وخيزانات الحكمة بعنوان "تأثير وسيلة التعلم مونوبولي اللغة العربية في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب مدرسة الثانوية محمدية ٨ في تانغولانغين " أن متوسط درجات الطلاب ارتفع من ٤٣،١١ إلى ٩١،٠٦، مع نتائج اختبار t للعينة المزدوجة التي قيمة دلالة ٠,٠٠ < ٠,٠٥ ، مما يثبت التأثير الواضح للعبة مونوبولي على إتقان المفردات لدى المتعلمين. [10] ثلاثة أبحاث أجراها لولوك نزيلاه وشريف الدين في دراسة بعنوان "تأثير الألعاب التعليمية المستندة إلى وسيلة مونوبولي على فهم قواعد اللغة العربية"، أظهرت نتائج البحث أن تطبيق وسيلة المونوبولي قادر على تحسين فهم الطلاب بشكل ملحوظ، بمتوسط درجات في الاختبار القبلي بلغ ٥٥,٩٦ وارتفع إلى ٦٨,٢٧ في مرحلة الاختبار البعدي.[11]

استنادا إلى الدراسات الأدبية، فإن البحوث السابقة حول وسائل لعبة الاحتكار للغة العربية لا تزال محدودة فقط على تحسين إتقان المفردات وفهم القواعد (إخوان وخزاناتول، ٢٠٢٥؛ تقية وعارفين، ٢٠٢٤). وفي الوقت نفسه، لا توجد العديد من الدراسات التي تختبر تأثير لعبة الاحتكار للغة العربية بشكل مباشر على نتائج تعلم الطلاب بشكل شامل، بما يشمل الجوانب المعرفية والانفعالية والحركية. وتكمن حداثة هذا البحث في استخدام لعبة المنوبولي للغة العربية ليس فقط كأداة لحفظ المفردات، بل كوسيلة تعليمية شاملة تم تصميمها لتعزيز نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف العاشر بشكل كامل في مدرسة العالية الحكومية الأولى ميدان.

## مناهج البحث

تم تطبيق الأسلوب الكمي التجريبي في هذا البحث لاختبار مدى تأثير استخدام لعبة مونوبولي باللغة العربية على نتائج تعلم الطلاب. بعد ذلك، تم تحليل الدرجات التي تم الحصول عليها من عملية القياس إحصائيًا عبر

[9] Nisa, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 5 Tapung."

[10] Khizanatul Hikmah Ikhuan Farhan Ramadhani, "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Bahasa Arab Dalam Peningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Smp Muhammadiyah 8 Tanggulangin," *Jurnal Dedikasi Pendidikan* Vo. 9, no. No 2 (2025): 757–72.

[11] Lu'lu al maknun musytari, M yusuf tahir, "The Effect of Using Duolingo Application and Alef Education Platform On Students' Mastery of Arabic Morphemes at Mts Al-Abrar Bulukumba."

برنامج *SPSS* لمعرفة العلاقة التي تتكون بين المتغير المستقل (X) والمتغير التابع (Y).[12].تصميم البحث الذي تم تطبيقه هو بحث قبل تجريبي بنمط اختبار ما قبل وما بعد مجموعة واحدة. تم اختيار هذا التصميم بناءً على خصائص البحث الذي يشارك فيه مجموعة واحدة فقط في عملية الاختبار. قبل تنفيذ المعاملة، يُعطى الطلاب اختبارات ما قبل للحصول على صورة أولية عن قدراتهم. ثم يتم إجراء التعلم باستخدام وسيلة لعبة مونوبولي اللغة العربية، وينتهي باختبار ما بعد لملاحظة تغيّر نتائج التعلم بعد المعاملة.[13]

تم إجراء البحث في مدرسة العالية الحكومية الأولى ميدان ، شارع ويليم إسكندر رقم ٧ ب ، ميدان تمبونج، وشملت السكان جميع طلاب الصف العاشر، وعينة البحث كانت ٣٢ طالباً من الصف العاشر-٣. تم جمع البيانات من خلال الاختبارات والتوثيق، ثم تم تحليلها باستخدام *SPSS* من خلال اختبار الطبيعية واختبار t للعينات المزدوجة. يعترف الباحث بأن البحث الذي قام به بعيد عن الكمال وضعيف من حيث تصميم التجارب، حيث استخدم الباحث فقط تصميم مجموعة واحدة قبل الاختبار وبعده.

أداة البحث تتكون من أسئلة اختبار يبلغ عددها ٢٠ سؤالاً تتضمن فئات تركيب الجملة، الترجمة، والأنشطة اليومية.

**الجدول ١**. مؤشرات أدوات الأسئلة

| Indikator | Nomor soal | Jumlah soal |
|---|---|---|
| Mengingat kosakata, angka dan nama tempat | 1,2,5,6,7,15 dan 18 | 7 |
| Memahami makna dan penggunaan kosakata dalam konteks kalimat | 8,9,10,11,12,13 dan 14 | 7 |
| Menerapkan pemahaman dakam situasi atau gambar | 16,17,19 dan 20 | 4 |
| Menganalisis jenis kata dan hubungan makna | 3 dan 4 | 2 |

[12] Isran Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Rusydi Ananda (Citapustaka Media, 2024).

[13] Miftahul Jannah et al., "تفعيل نموذج التعلم التعاوني 'بطولة الألعاب الجماعية' في تعزيز مفردات اللغة العربية," *Jurnal Alfazuna : Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 9, no. 2 (June 10, 2025): 229–42, https://doi.org/10.15642/alfazuna.v9i2.4692.

**الجدول ٢**. اختبار صلاحية أداة أسئلة الاختبار

| Butir soal | Pearson Correlation | Nilai sig | Kesimpulan | Interpretasi |
|---|---|---|---|---|
| Soal 1,2 dan 3 | 0,200 | 0,274 | Tidak valid | |
| Soal 4 | 0,184 | 0,314 | Tidak valid | |
| Soal 5 dan 6 | 0,122 | 0,507 | Tidak valid | |
| Soal 7 | 0,235 | 0,195 | Tidak valid | |
| Soal 8 | 0,436 | 0,013 | Valid | Cukup |
| Soal 9 | 0,613 | 0,001 | Valid | Tinggi |
| Soal 10 | 0,693 | 0,001 | Valid | Tinggi |
| Soal 11 | 0,793 | 0,001 | Valid | Tinggi |
| Soal 12 | 0,839 | 0,001 | Valid | Sangat tinggi |
| Soal 13 | 0,819 | 0,001 | Valid | Sangat tinggi |
| Soal 14 | 0,822 | 0,001 | Valid | Sangat tinggi |
| Soal 15 | 0,795 | 0,001 | Valid | Tinggi |
| Soal 16 | 0,754 | 0,001 | Valid | Tinggi |
| Soal 17 | 0,680 | 0,001 | Valid | Tinggi |
| Soal 18 | 0,560 | 0,001 | Valid | Cukup |
| Soal 19 | 0,349 | 0,050 | Tidak valid | |
| Soal 20 | 0,-057 | 0,755 | Tidak valid | |

استنادًا إلى جدول الأسئلة، هناك ١١ سؤالًا صائبًا و٩ أسئلة غير صائبة.

نتائج اختبار موثوقية أسئلة الاختبار

**الجدول ٣**. إحصاءات الموثوقية

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|---|---|
| 0,790 | 21 |

قيمة ألفا كرونباخ التي تبلغ ٠,٧٩٠ تشير إلى أن أداة الاختبار تتمتع بموثوقية جيدة، وبما أن قيمة ألفا ٠,٧٩٠ > ٠,٧٠ فإن أداة البحث تعتبر صالحة للاستخدام كأداة لجمع البيانات.

## نتائج البحث

تم تحليل بيانات البحث المستمدة من نتائج الاختبارات السابقة واللاحقة باستخدام الإحصاء الوصفي، واختبار المعنوية الطبيعية، واختبار t للعينات المزدوجة بمساعدة برنامج SPSS. تم استخدام اختبار المعنوية الطبيعية واختبار t للعينات المزدوجة لاختبار تأثير لعبة المونوبولي على نتائج تعلم الصف X-3. تحلل هذه الدراسة تأثير وسائط مونوبولي للغة العربية على نتائج تعلم ٣٢ طالبا من الصف X في العالية الحكومية الأولى ميدان، مع البيانات المستمدة من الاختبارات السابقة واللاحقة والتوثيق.

فيما يلي نقدم نتائج التحليل الإحصائي الوصفي الذي يوضح حالة البيانات قبل وبعد تطبيق وسيلة لعبة مونوبولي اللغة العربية في عملية التعلم.

**الجدول ٤**. الإحصاءات الوصفية (الاختبار القبلي و الاختبار البعدي)

| Variabel | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|---|---|---|---|---|
| Pretes Hasil Belajar | 70.94 | 32 | 6.148 | 1.087 |
| Postes Hasil Belajar | 84.06 | 32 | 6.773 | 1.197 |

في جدول القيم، سجل متوسط (المعدل) للاختبار القبلي للطلاب ٧٠,٩٤ مع انحراف معياري ٦,١٤٨. بعد تطبيق عملية التعلم باستخدام وسيلة لعبة مونوبولي اللغة العربية، ارتفع متوسط اختبار ما بعد التعلم إلى ٨٤,٠٦ مع انحراف معياري ٦,٧٧٣. الفرق في متوسط الدرجات البالغ ١٣,١٢ نقطة يعكس وجود تحسن ملحوظ في نتائج تعلم الطلاب بعد إعطاء التدخل. هذا يشير إلى أن وسيلة لعبة مونوبولي اللغة العربية لها تأثير إيجابي في تعزيز القدرة الأكاديمية للطلاب في مادة اللغة العربية. الفارق في المتوسط بقيمة ١٣,١٢ نقطة يعكس وجود تحسن ملموس في إنجازات التعلم لدى الطلاب بعد إعطاء التدخل. تم الحصول على فرق المتوسطات بناءً على اختبار *N-Gain*.

تمت عملية الحساب باستخدام الصيغة:

$$N\text{-}Gain = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest}}$$

باستخدام المتوسط:

$$N\text{-}Gain = \frac{84{,}06 - 70{,}94}{100 - 70{,}94}$$

$$N\text{-}Gain = \frac{13{,}12}{29{,}06}$$

$$N\text{-}Gain = 0{,}45$$

تُظهر نتائج الحساب أن قيمة *N-Gain* بلغت ٠,٤٥، وهي تقع في فئة متوسطة. هذا يشير إلى أن وسيلة اللعب مونوبولي اللغة العربية لها تأثير إيجابي في تعزيز قدرة الطلاب الأكاديمية في مادة اللغة العربية.

المرحلة التالية هي إجراء اختبار التطبيع، الذي يهدف إلى اختبار ما إذا كان توزيع بيانات تعلم الطلاب الذي تم الحصول عليه في هذا البحث ينتشر بشكل طبيعي أم لا. يتم إجراء هذا الاختبار كأحد الشروط قبل تحليل البيانات باستخدام تقنيات الإحصاء البرامتري.

**الجدول ٥.** اختبار طبيعية البيانت

| Variabel | KS Statistic | df | Sig. | SW Statistic | df | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pretes Hasil Belajar | .186 | 32 | .007 | .936 | 32 | .058 |
| Postes Hasil Belajar | .149 | 32 | .069 | .938 | 32 | .067 |

نتائج اختبار الطبيعية شابيرو ويلك أظهرت الحصول على قيمة معنوية قدرها ٠,٠٥٨ في بيانات الاختبار القبلي و٠,٠٦٧ في بيانات الاختبار البعدي. تم اختيار طريقة شابيرو-ويلك بناء على عدد عينة البحث الذي لم يصل

إلى ٥٠ مستجيبا. تُصنَّف توزيع البيانات على أنه طبيعي إذا كانت قيمته المعنوية أعلى من ٠,٠٥. استنادًا إلى النتائج التي تم الحصول عليها، فإن القيمتين قد تجاوزتا الحد الأدنى المطلوب، وبالتالي تم اعتبار بيانات البحث موزعة بشكل طبيعي وتلبي الشروط لتحليلها بشكل أعمق باستخدام اختبار *Paired Sample t-Test*، وبما أن البيانات موزعة بشكل طبيعي، تم متابعة التحليل باختبار لاختبار*Paired Sample t-Test* فرق درجات الطلاب قبل وبعد المعالجة. تم اختيار هذا الاختبار لأنه يشمل نفس المشاركين في قياسين مختلفين، وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

لذلك، يُستخدم هذا الاختبار لمقارنة متوسط نتائج التعلم في حالتين مرتبطتين لمعرفة تأثير المعاملة المقدمة. لمعرفة ما إذا كان هناك تأثير للعبة مونوبولي اللغة العربية على نتائج تعلم الطلاب، بعد ذلك يتم اختبار t (اختبار t للعينات المزدوجة).

**الجدول ٦.** اختبار العيانت المزدوجة *(Paired Sample Test)*

| Pair 1 | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower | Upper | t | df | One-Sided p | Two-Sided p |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pretes Postes | -13.125 | 5.198 | .919 | -14.999 | -11.251 | -14.284 | 31 | < .001 | < .001 |

أظهرت نتائج اختبار *Paired Sample t-Test* قيمة ت المحسوبة ١٤,٢٨٤ مع 0.05 > 0.01 .sig، لذلك تم رفض $H_0$ وقبول $H_1$. هذا يثبت وجود فرق مهم بين القيم قبل وبعد العلاج، مما يؤكد التأثير الفعلي للعبة مونوبولي اللغة العربية على نتائج تعلم طلاب الصف العاشر٣ في المدرسة العالية الحكومية الاولى ميدان.

**مناقشة البحث**

تحسن نتائج تعلم الطلاب بعد تطبيق لعبة مونوبولي اللغة العربية يُظهر أن وسائل التعلم القائمة على الألعاب قادرة على خلق تجربة تعليمية أكثر فعالية مقارنة بالتعليم التقليدي. هذا النجاح لا يُظهر فقط من خلال

ارتفاع درجات الطلاب، بل يظهر أيضًا من خلال الحماس الكبير ومشاركة الطلاب خلال عملية التعلم. هذه الحالة تشير إلى أن تعلم اللغة العربية المقدم على شكل لعبة يمكن أن يقلل من الانطباع بأن اللغة العربية مادة صعبة ومملة، وبالتالي يصبح الطلاب أكثر تحفيزًا للمشاركة في التعلم.

نتائج هذا البحث تدعم ما وجده إسكندر وزملاؤه (٢٠٢٢) الذين أشاروا إلى أن لعبة مونوبولي باللغة العربية يمكن أن تكون وسيلة تعليمية فعّالة لزيادة اهتمام الطلاب بتعلّم اللغة العربية. ركز إسكندر وزملاؤه أكثر على وظيفة اللعبة كأداة لرفع الحماس للتعلّم، بينما تشير هذه الدراسة إلى أن هذه الزيادة في الحافز تؤثر أيضًا على تحسين نتائج الطلاب. وبذلك، توسّع هذه الدراسة النتائج السابقة من خلال تقديم دليل تجريبي على أن وسيلة مونوبولي لا تزيد الاهتمام بالتعلّم فقط، بل تعزز أيضًا الإنجازات الأكاديمية للطلاب.

وسائل التعلم هي أدوات يستخدمها المعلم لدعم عملية تقديم المادة للطلاب خلال أنشطة التعلم. وسائل التعلم لها دور مهم جدا في العملية التعليمية، لأنها لا تسهّل فقط على الطلاب فهم واستيعاب المادة المقدمة، بل تشجعهم أيضا على المشاركة بشكل أكثر نشاطًا في كل نشاط تعليمي. وفي تعلم اللغة العربية، استخدام الوسائل أيضا يُعد عاملا يمكن أن يدعم نجاح التعلم.

تتوافق نتائج هذا البحث أيضًا مع دراسة رمضاني وحكمة (٢٠٢٥) التي وجدت أن استخدام لعبة المنوبولي للغة العربية قادر على تحسين إتقان الطلاب للمفردات بشكل كبير. التشابه بين الدراستين يكمن في استخدام وسيلة الاحتكار كأداة لتعلم اللغة العربية. ومع ذلك، ركزت دراسة رمضاني وحكمة على إتقان المفردات، بينما يقيس هذا البحث نتائج التعلم بشكل أوسع. لذلك، تقدم نتائج هذا البحث إضافة مفادها أن فوائد لعبة الاحتكار لا تقتصر على تحسين المفردات فقط، بل تؤثر أيضًا على تحقيق نتائج التعلم بشكل عام.

لتأكيد أن مادة اللغة العربية يمكن فهمها بشكل كامل من قبل الطلاب، يُطلب من المعلم تطبيق الأساليب والاستراتيجيات التي تتناسب مع احتياجات وخصائص الطلاب. تلعب وسائل التعليم دورًا كبيرًا في

دعم نجاح عملية التعلم، سواء من حيث مساعدة الطلاب على فهم المادة بشكل أفضل أو تشجيع مشاركتهم الفعالة أثناء سير عملية التعلم.[١٤]

نتائج التعلم هي صورة لمقدار الإنجاز الذي تحققه الطلاب بعد المشاركة في عملية التعلم وخوضها خلال فترة زمنية محددة. [١٥]عادةً ما يتم عرض هذه الإنجازات من خلال درجات الواجبات، نتائج الامتحانات، بالإضافة إلى مشاركة الطلاب في الأنشطة التعليمية المختلفة التي تدعم فهم المادة. في سياق التعليم، لا يُنظر إلى نجاح المتعلمين فقط من خلال الأرقام المسجلة في الشهادات أو التقرير الدراسي. ومع ذلك، تبقى نتائج التعلم لها دور مهم كمقياس لتقييم القدرات المعرفية للطلاب، لأنها تعكس مدى فهمهم وإتقانهم لمادة التعلم.

**صورة ٢.** تعلم لعبة المنوبولئ

**صورة ٣.** الاختبار القبلي و الاختبار البعدي

في الصورة أعلاه يمكن ملاحظة أن الطلاب متحمسون جدًا في التعلم باستخدام مونوبولي اللغة العربية، فالطلاب لديهم استجابة جيدة عند الإجابة، والتعلم باستخدام مونوبولي اللغة العربية يتماشى مع رأي موليدا رحمي الذي يرى أن اختيار وتطبيق وسائل تعليمية مناسبة يساهم في إحياء روح التعلم لدى الطلاب، وفي نفس الوقت يساهم بشكل مباشر في زيادة مشاركتهم الفعّالة في عملية التعلم الجارية.

[14] Annisa Nisa Ica, Ela Isnani Munawwaroh, and Syarifah Syarifah, "Penggunaan Permainan Monopoli Pada Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Mts N 1 Bangka Tengah," *AL-MU'ARRIB: JOURNAL OF ARABIC EDUCATION* 1, no. 2 (2021): 16–28, https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i2.2052.

[15] Juwita Gumilang, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang," *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 1, no. 2 (2019), https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112.

استخدام وسائط جذابة يسهم في تسهيل فهم الطلاب للمواد، وبناء جو تعليمي أكثر متعة وملاءمة، وأكثر من ذلك، فإن وجود وسائل تعليمية جذابة يساهم أيضًا في تقليل الملل الذي يشعر به الطلاب خلال الأنشطة التعليمية. وبذلك، يصبح تطبيق الوسائل التعليمية المناسبة أحد العوامل الداعمة المهمة لتحقيق أهداف التعلم على نحو أمثل.[١٦]

مشاركة الطلاب في عملية التعلم تعتبر أحد العوامل المهمة التي تحدد نجاح اكتساب مهارات اللغة. البيئة التعليمية التفاعلية والتعاونية قادرة على دفع الطلاب ليكونوا أكثر نشاطًا في المشاركة، وزيادة التركيز على المادة، وتعزيز الدافعية في إنجاز مختلف مهام التعلم. كلما ارتفع مستوى مشاركة الطلاب في أنشطة التعلم، زادت فرصهم في تحقيق نتائج تعلم لغة مثالية. كما أن أساليب التعلم التي تستخدم التكنولوجيا يمكنها خلق تجربة تعليمية أكثر جاذبية، مما يدعم تحسين القدرات اللغوية بشكل فعّال.[١٧]

## الخلاصة

بناءً على نتائج البحث الذي أُجري على طلاب الصف العاشر-٣ في مدرسة العالية الحكومية الأولى ميدان ، يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة مونوبولي باللغة العربية له تأثير إيجابي على نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. ويظهر ذلك من خلال زيادة متوسط درجات الطلاب من ٧٠،٩٤ في الاختبار القبلي إلى ٨٤،٠٦ في الاختبار البعدي بفارق زيادة قدره ١٣،١٢ نقطة. وتشير نتائج حساب *N-Gain* البالغة ٠،٤٥ إلى أن تحسين نتائج التعلم يقع ضمن الفئة المتوسطة.

نتائج اختبار المعنوية الطبيعية أظهرت أن بيانات الاختبار القبلي وبعدي موزعة توزيعا طبيعيا، وبالتالي تستوفي الشروط لإجراء اختبار t للعينة المزدوجة. بناءً على نتائج اختبار t تم الحصول على قيمة دلالة قدرها ٠،٠١ < ٠،٠٥، وبالتالي تم رفض $H_0$ وقبول $H_1$. وبذلك، يوجد تأثير معنوي لاستخدام لعبة مونوبولي اللغة

[16] Maulida Rahmi and Zulheddi Zulheddi, "استخدام الوسائط المصورة في تعلم اللغة العربية مادة المبتدأ والخبر," *Jurnal Alfazuna : Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 9, no. 2 (2025): 177–95, https://doi.org/10.15642/alfazuna.v9i2.4592.

[17] Adulrahman Al-Motrif et al., "Evaluating the Impact of Blended Learning on Arabic and English Proficiency: Insights From Saudi Fourth-Grade Teachers and Educational Experts," *SAGE Open* 15, no. 3 (2025): 1–19, https://doi.org/10.1177/21582440251370807.

العربية على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف X-3 في مدرسة العالية الحكومية الأولى ميدان. وتظهر هذه الدراسة أن تطبيق لعبة مونوبولي اللغة العربية يمكن أن يُستخدم كوسيلة بديلة للتعلم تساعد في تحسين نتائج الطلاب في مادة اللغة العربية.

## المراجع

Al-Motrif, Adulrahman, Amera Alharbi, Dalya Khayat, Asmaa Alayed, Ashwaq Althowibi, Nadia Al Shahrani, and Shahla Abuzahra. "Evaluating the Impact of Blended Learning on Arabic and English Proficiency: Insights From Saudi Fourth-Grade Teachers and Educational Experts." *SAGE Open* 15, no. 3 (2025): 1–19. https://doi.org/10.1177/21582440251370807.

Almelhes, Sultan A. "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review." *Frontiers in Education* 9, no. March (2024): 1–11. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955.

Gumilang, Juwita. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang." *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 1, no. 2 (2019). https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112.

Ica, Annisa Nisa, Ela Isnani Munawwaroh, and Syarifah Syarifah. "Penggunaan Permainan Monopoli Pada Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Mts N 1 Bangka Tengah." *AL-MU'ARRIB: JOURNAL OF ARABIC EDUCATION* 1, no. 2 (2021): 16–28. https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i2.2052.

Ikhuan Farhan Ramadhani, Khizanatul Hikmah. "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Bahasa Arab Dalam Peningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Smp Muhammadiyah 8 Tanggulangin." *Jurnal Dedikasi Pendidikan* Vo. 9, no. No 2 (2025): 757–72.

Jannah, Miftahul, Ainur Rofiq, M Baihaqi, Ahmad Jundi, Nabilah Robbaniyah, and M Hudzaifah. "تفعيل نموذج التعلم التعاوني 'بطولة الألعاب الجماعية' في تعزيز مفردات اللغة العربية." *Jurnal Alfazuna : Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 9, no. 2 (June 10, 2025): 229–42. https://doi.org/10.15642/alfazuna.v9i2.4692.

Lu'lu al maknun musytari, M yusuf tahir, Siti aisyah chalik. "The Effect of Using Duolingo Application and Alef Education Platform On Students' Mastery of Arabic Morphemes at Mts Al-Abrar Bulukumba." *LOGHAT ARABI Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 1 (2026). https://doi.org/https://doi.org/10.36915/la.v7i1.535.

Nisa, Zaharatun. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game

Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 5 Tapung." Uin Suska Riau, 2024.

Rahmaini. "Arabic Language Learning Strategy: A Study of Learning in Madrasah Based on Boarding Boards." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 1625–34. https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2506.

Rahmi, Maulida, and Zulheddi Zulheddi. "استخدام الوسائط المصورة في تعلم اللغة العربية مادة المبتدأ والخبر." *Jurnal Alfazuna : Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 9, no. 2 (2025): 177–95. https://doi.org/10.15642/alfazuna.v9i2.4592.

Risky Muhammad. "Pendidikan Inovatif Di Abad 21: Mewujudkan Pembelajaran Yang Bermakna Dan Berkelanjutan." *Jurnal Pendidikan Dasar, Menengah & Kejuruan* 1 (2025): 34.

Salim, Isran. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Rusydi Ananda. Citapustaka Media, 2024.

Salwa haifa, Khoirul jamil. " تأثير برنامج تحفيظ القرآن الكريم على إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف التاسع في مدرسة د.و.د المتوسطة الإسلامية المتكاملة ميدان." *Ajamiy:Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 14, no. 2 (2025): 386–96. https://doi.org/http://dx.doi.org//10.31314/ajamiy.14.2.386-396.2025.

Syaepudin, Vania Agustia, Reni Amanda Putri, Rifkah Auliah Nisa, Khairunnisa, and Darto Wahidin. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Lembaga Negara Di SMK Sasmita Jaya 2." *Jurnal Ilmiah Penelitian Mandira Cendikia* 4, no. 7 (2025): 16–24. https://journal-mandiracendikia.com/jip-mc.

Taqiyah, Imroatut, and Moch. Bahak Udin By Arifin. "Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Pemahaman Mufrodat Siswa Kelas X MA Bilingual Junwangi." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 2 (2024): 962. https://doi.org/10.35931/am.v7i2.3690.