El-Fusha: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan
Vol. 3, No. 1 (2022) 53 – 64

استخدام الوسيلة التعليمية "Ludo " في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية "مجاهدين" تومباغ سانغاي

M. Zainul Muttaqin , Muat

Universitas Hasyim Asy'ari Indonesia

Email: zenjoe714@gmail.com

Abstract

Arabic is a compulsory subject that must be taught to Islamic schools, especially in MTs. Mujahidin Tumbang Sangai schools. In learning Arabic, the main thing that needs to be taught to students is their writing skills. The role of an active teacher and good mastery of materials is also a must. The reason is, students will be bored and saturated if the material provided by the teacher is not interesting. Then there needs to be learning methods and media such as games to facilitate students' understanding of Arabic lessons.

The focus of this study is: 1). How is ludo learning media used in improving writing skills in grade VII MTs. Mujahideen Tumbang Sangai? 2). What are the advantages and disadvantages of using Ludo learning media in improving writing skills in grade VII MTs. Mujahideen Tumbang Sangai?

The objectives of this study are: 1). Knowing the application of ludo learning media in improving writing skills in grade VII MTs. Mujahidin Tumbang Sangai 2). Knowing the advantages and disadvantages of using Ludo learning media in improving writing skills in grade VII MTs. Mujahidin Tumbang Sangai

The research used from this scientific research is qualitative scientific research. Data collection techniques using observations, interviews, and documentation. Anilisis data used in this study using miles and Hubberman version that there are 4 stages that must be done, among others data collection (data collection), data reduction (data reduction), data display (data appearance), data conclution drawing (conclusion). The validity of using source triangulation.

The results of the research can be: 1). the use of ludo learning media between lian easy to use, increase the creativity of teachers in delivering materials, fun in learning Arabic, and improve students' Arabic writing skills. 2). The advantages of using ludo learning media has a positive impact for students in learning Arabic, eliminating saturation, improving students' cognitive scores, motivating students to learn Arabic. The shortcoming is to cause noise due to the enthusiasm of students in playing ludo permianan so as to disturb other classes in learning, the lack of conduciveness of the class.

Keywords: *Ludo Learning Media, Arabic Writing Skills*

Abstrak

Bahasa Arab adalah mata pelajaran wajib yang harus diajarkan kepada sekolah-sekolah Islam, khususnya di sekolah MTs. Mujahidin Tumbang Sangai. Dalam belajar bahasa Arab, hal utama yang perlu diajarkan kepada siswa adalah kemampuan menulis mereka. Peran guru yang aktif dan penguasaan materi yang baik juga harus dimiliki. Alasannya, siswa akan bosan dan jenuh jika materi yang diberikan guru tidak menarik.

Kemudian perlu adanya metode dan media pembelajaran seperti permainan untuk memudahkan pemahaman siswa tentang pelajaran bahasa Arab.

Fokus dari penelitian ini adalah: 1). Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran Ludo dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas VII MTs. Mujahidin Tumbang Sangai? 2). apa saja kah kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media pembelajaran Ludo dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas VII MTs. Mujahidin Tumbang Sangai?

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1). Mengetahui penerapan penggunaan media pembelajaran Ludo dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas VII MTs. Mujahidin Tumbang Sangai 2). Mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media pembelajaran Ludo dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas VII MTs. Mujahidin Tumbang Sangai

Penelitian yang digunakan dari penelitian ilmiah ini adalah penelitian ilmiah kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Anilisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan versi miles dan Hubberman yaitu ada 4 tahapan yang harus dilakukan antara lain data collection (pengumpulan data), data reduction (pengurangan data), data display (penampilan data), data conclution drawing (kesimpulan). Adapun keabsahannya menggunakan triangulasi sumber.

Hasil penelitian yang di dapat adalah: 1). penggunaan media pembelajaran ludo antara lian mudah digunakan, menambah kreatifitas guru dalam menyampaika materi, menyenangkan dalam belajar bahasa arab, dan meningkatkan keterampilan menulis bahasa arab siswa. 2). Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran ludo ini memberikan dampak positif bagi siswa dalam belajar bahasa arab, menghilangkan kejenuhan, meningkatkan nilai kognitif siswa, memotivasi belajar bahasa arab siswa. Adapun kekurangannya adalah menimbulkan kebisingan akibat antusiasme siswa dalam memainkan permianan ludo sehingga mengganggu kelas lain dalam belajar, kurang kondusifnya kelas.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Ludo, Keterampilan Menulis Bahasa Arab*

المقدمة

اللغة العربية هي لغة عالمية يدرسها العرب وغير العرب كثيرا. في عالم التعليم، ينصح بشدة لتعلم اللغة العربية وخاصة للمدارس الإسلامية مثل المدرسة الإبتدائية أو المدرسة الثانوية أو المدرسة العالية. لذلك تعلم اللغة العربية مهمة لأجل تسهيل فهم الطلاب وترجمة كتابات اللغة العربية التي يصعب تعلمها في بعض الطلاب.

تعليم اللغة العربية عملية معقدة مع مختلف الظواهر المعقدة لذلك ليس من المستغرب أن يكون لهذا معاني مختلفة لكل شخص.[1] يتأثر تعليم اللغة العربية بعدة عوامل، وهي العوامل الرئيسية المرتبطة بشكل وثيق باكتساب اللغة العربية هي العوامل الفردية وعوامل التعليم في الفصل. العامل الفردي هو رغبة الشخص في تعلم اللغة العربية وكذلك جده في

[1] Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: Uin Maliki Press, 2020), hal 17.

تعلمها. ثم، فإن العامل الذي يدعم عملية تعليم اللغة العربية هو كفاءة تعليم اللغة العربية في الفصل لخلق بيئة جديدة واهتمام من المتعلمين.

إحدى المهارات اللغوية التي يجب أن يتقنها طلاب المدرسة الستاناوية هي مهارات الكتابة. من الصعب تعلم مهارات الكتابة باللغة العربية. وذلك لأن القدرة على الكتابة تتطلب إتقان عناصر مختلفة من اللغة وعناصر خارج اللغة نفسها التي ستكون محتوى المقال. الكثير من الطلاب الذين لم يتمكنوا من إتقان مهارات الكتابة بسبب تصور الطلاب الذين يتعلمون اللغة العربية أمر صعب وممل أيضا.

هناك بعض الطرق لتجنب التصورات السلبية من الطلاب حول اللغة العربية بطريقة ربط اللغة العربية مع الأنشطة الفرحية. تعليم اللغة العربية ليس فقط من خلال حفظ المفردات والرمز ونحو وصرفها ولكن تعليم اللغة العربية يستطيع بطريقة ممتعة لكي لا تكون مملة. من منفعة الدعائم أو استخدام وسيلة اللعبة، فيجعل ذلك التعليم فعالية، وكفاءة ومثيرة للمتعلمين. لذلك، فإن اختيار الوسيلة التعليمية الصحيحة لتعليم اللغة العربية مهمة جداً.

الوسيلة التعليمية هي جميع المواد والأدوات والبرامج والآلات والأجهزت وامعدات والمواقف التعليمية واللغة اللفظية التي استخدمها المعلم في تعليمية والمتعلم في تعلمه لاكتساب الخبرات التعليمية في جميع مجالاتها، من أحل تحقيق الأهداف التعليمية المرغوب فيها ومن أجل الوصول إلى تعلم أكثر فاعلية وكفاية.[٢]

إن استخدام الوسيلة التعليمية في عملية تعليمية يساعد على زيادة الرغبة والاهتمام الجديد للطلاب، وزيادة الدافع على التعلم، حتى حمل تأثير نفسية للطلاب. والوسيلة التعليمية تساعد على تركيز المعرفة في عقول الطلاب ودور الدرس لتسهيل فهم الطلاب. وكما قال هامالیك (١٩٨٦:١٠) إلى أن "استخدام الوسيلة التعليمية في عملية التدريس والتعلم سيجعل رغبة ومشوقة جديدة، ويثير الحماسة والتحفيز لأنشطة التعلم، حتى تأثير نفسية للطلاب".[٣]

الوسيلة هي كل ما يمكن استخدامه لتوجيه الرسائل من المرسل إلى المتلقي وذلك لتحفيز الأفكار والشعور والاهتمام من الطلاب في عملية التعلم الحديثة. لذلك مع باستخدام الوسيلة التعليمية سوف تساعد على فعالية عملية التدريس والتعلم في الفصل. تظهر أنواع كثيرة من الوسيلة كوسيلة لإبتكار المعلمين في تقديم الخدمة التعليمية للطلاب من أجل جعل التعليم النافذ والممتع. تُعرف اللعبة بأنها وسيلة التي يمكن أن تحفز الأنشطة البدنية والمعرفية

[٢]عبد العزيز بن زيد ابو تيلي، الوسائل التعليمية حقيقة تدريبة، (الرياض: المراجعة العليمية والفنية وحدة التطوير بإدارة التديب التربوي، ١٤٢٠ هـ) ص ٧

[3] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019) hal. 19

في الطلاب. مع اللعبة يمكن أن تجعل من السهل على الطلاب، وخاصة في تعلم اللغة العربية. إن تعلم اللغة العربية يتطلب جهدا، وهذا جهد لتشكيل بيئة جديدة في نفس الطالب.

واحدة من وسلية اللعبة التي يمكن تطبيقها في التعلم أثناء اللعب هي لعبة لوضا.لعبة لوضا هي لعبة اللوحة المشهورة جدا. لعبة لوضا هي واحدة من أبسط اللعبة التقليدية التي تستطيع أن تعزى إلى القرن ٦ في الهندي.[٤] وقد تم تعديل لعبة لوضا المستخدمة في هذ البحث على المكونات التي تناسب الحاجة إلى تعلم اللغة العربية.

يرصد هذه اللعبة لوضا من لوحات مستطيلة أو ورقة مع البلاط معينة. القواعد في هذه اللعبة لوضا تتكون من ٢ أو ٤ أشخاص الذين لديهم لوضع استراتيجية لسباق لنقل أربعة بيادق باستخدام النرد. الفائز هو اللاعب الذي بيادق هي كل أسرع ليتم نقلها إلى الوجهة.

بدء اللعبة عن طريق ترتيب أربعة بيدادق لوضا على المنزل التي يتم تعديلها على الألوان الموجودة في زاوية المجلس. للحصول على بيادق من المنزل إلى خط اللعبة، يجب على كل لاعب الحصول على هزة النرد مع نفس العدد، وهو رقم ٦. يتم تحديد الفائز من أول شخص يضع بيدق لوضا بأكمله إلى نقطة النهاية. أما بالنسبة للسحب من هذه اللعبة لوضا، وهذا هو، إذا كان البيدق لوضا بين المعارضين في مربع واحد فالبيدق الأول في المربع سيعود إلى المنزل الأول، إلا البيدق في نقاط معينة ملحوظ مع النجوم أو السهام.

وذلك من الشرح الذي قدم الباحث عن اللعبة لوضا، يستخدم الباحث هذه اللعبة لودضا كالوسيلة التعليمية والمخلوط مع مادة مهارة الكتابة في تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية مجاهدين تومبانج ساعاي. قد أحب الطلاب الفصل السابع مجاهدين تومبانج ساعاي عن اللغة العربية ولكنهم قليل الحماسة مع المادة التي يستعملها المعلم عن اللغة العربية حتى يكون تعلم اللغة العربية مملة. خاصة مع الظروف الوبائية كورونا الحالية تجعل المادة التي يقدمها معلم اللغة العربية أقل لأنها كانت محدودة الوقت في تعلم اللغة العربية في الفصل. فهذه اللعبة لوضا مفيدة جدا إلى راجعة الاهتمام لمهارة الكتابة وبالخصوص لطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية مجاهدين تومبانج ساعاي.

بالإضافة استخدام اللعبة لوضا في تعلم اللغة العربية يمكن أيضا يظهر الاهتمام والدافع للمتعلمين وهم بنشاط في عملية تعلم اللغة العربية. و من هذه اللعبة لوضا أيضا أن يزيدهم أنشطة التعلم، لأن كل طالب سوف يساعد بعضهم البعض في التحضير للعب اللعية لوضا.

فهدف هذا البحث هو: ١) معرفة تطبيق استخدام الوسيلة التعليمية "لوضا" في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية مجاهدين تومبانج ساعاي، ٢) معرفة

[4] Wening Niki Yuntari, Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk siswa kelas VI di SD Negeri Berbah 2" (Yogyakarta: UNY, 2019), hal. 33

مناهج البحث

يستخدم الباحث في هذا البحث هو البحث العلمي الكيفي. قال ميلوع أن البحث الكيفي هو البحث الذي يهدف إلى فهم ظاهرة بما يشعر المبحث مثل السلوك والوعي والتحفيز والأفعال والآخر بكلّيّها، وبطريقة وصفية في شكل الكلمات واللغة في سياق خاص طبيعي بفائدة الأساليب الطبيعية المختلفة. ورأى ناسوطيان "أن البحث النوعي حقيقته لمراقبة الناس في بيئتهم، والتفاعل معهم ، والسعي بفهم لغتهم والتفسير العالم من حولهم".[٥]

الإطار النظري

أ. تعريف لعبة لوضا

لعبة لوضا هي نفس اللعبة المجلس والثعابين والسلالم. لودو هي واحدة من الألعاب التقليدية الأكثر بساطة التي يمكن إرجاعها إلى القرن السادس في الهندي. التميز من حيث تفرد اللعبة والقيمة الثقافية والقيمة التعليمية للأطفال يحافظ على وجودها على النحو الواجب من أجل أن تكون معروفة وتصبح فخرا للأطفال كالجيل القادم.[٦]

هناك عدة أنواع من هذه اللعبة، مثل بارتشيسي (أمركاء)، لودو (إنجليزي)، باركيس (كولومبيا)، فارجيز (إسبانيا) ولودو (جنوب آسيا). كشف ألفي وأحمد (٢٠١١:١٤) أن لعبة لودو هي لعبة تقليدية يلعبها ٢ إلى ٤ لاعبين.[٧]

هذه اللعبة لديها أوجه تشابه مع غيرها من الألعاب المجلس، وهي الثعابين وسلالم. الفرق هو في عدد النرد والبيدادق المستخدمة. في لعبة الثعابين سلم، كل لاعب يحصل على بيدق ممثلة بألوان مختلفة، وكذلك في اللعبة باستخدام اثنين من الزهر. بينما في ألعاب لوضا، كل لاعب يحصل على أربعة بيادق من نفس اللون، وفي اللعبة يستخدم الزهر واحد فقط.

اللعبة تتطلب من اللاعبين لوضع استراتيجية في تشغيل أربعة بيادق باستخدام قيمة النرد للوصول إلى الهدف وذلك للفوز في المباراة. يتم تمثيل كل لاعب في واحد من الألوان، والأحمر والأخضر والأزرق والأصفر، ولها أربعة أجزاء. أول لاعب يدور حول جميع القطع الأربع حول المجلس وإلى منطقة المنزل سيكون الفائز. وتشمل العقبات التي تحول دون تحقيق هذا الهدف المسار المستخدم مع الخصم، والخروج من المسار الذي يقطعه الخصم.

---

[5] Ajat Rukajat, Pendekatan Penelitian Kualitatif, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), Hal 1
[6] Selviana Khodizah, (2018), Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran……Hal 23
[7] Wening Niki Yuntari, (2019), Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo…Hal. 33

ب. قواعد لعبة لوضا

في لعبة لوضا هناك العديد من مكونات لعبة لوضا التي يجب أن تكون متاحة عند اللعب، وهي: لوح لودو، الزهر واثني عشر بيادق مع أربعة ألوان مختلفة. بينما القواعد الأصلية للعبة لوضا هي كما يلي:[٨]

١. الخطوة الأولى هي لتحديد ٤ نقاط من نفس اللون ، ثم وضعها على ٤ دوائر في نفس المنطقة من اللون كما البيدق (في هذه اللعبة عادة ما يطلق عليه المنزل الأصلي)
٢. ثم لفة النرد بالتناوب مع لاعبين آخرين. المنعطف الأول الذي يحصل على أكبر عدد من النرد، يليه الآخر وفقا لعدد النرد الذي تم الحصول عليه
٣. لتصعيد البيدق، لاعب يجب الحصول على عدد من النرد ٦ (هذه القاعدة لا يمكن استخدامها، اعتمادا على اتفاق اللاعبين)
٤. بعد ذلك، لفة النرد ونقل البيدق إلى مربع حارة الخارجي وفقا لاتجاه السهم، وفقا لعدد من النرد التي تم الحصول عليها. إذا كان اللاعب يحصل على عدد النرد من ٦ ثم يحق للفة النرد مرة أخرى. ولكن إذا كان الوقت ٣ لا يزال يحصل على عدد ٦ ثم لا يمكن للاعب التحرك مرة أخرى
٥. عندما يكون البيدق قد حلقت الدائرة وصلت إلى المسار الملون في منطقتها، يجب على اللاعب الحصول على حق عدد النرد من قيمة للوصول إلى البيت النهائي
٦. الفائز هو اللاعب الذي يضع بسرعة أكبر ٤ بيادق في البيت النهائي.

تم تعديل قواعد لعبة لوضا أعلاه من قبل الباحث لإنشاء الوسيلة التعليمية لوضا في ترقية مهارة الكتابة. وتُدخل التعديلات على أساس اعتبارات محدودة في وقت التعلم، بحيث يكون استخدام الوقت فعالاً من أجل تحقيق أهداف التعلم.

هذه اللعبة مثل أي لعبة أخرى لديها قواعد اللعبة في اللعب. يمكن وصف قواعد لعبة لوضا على النحو التالي:

١. كل لاعب يخلط النرد أولا لتحديد ترتيب اللاعبين الذين سيخطون من سلم لوضا
٢. بعد ذلك، يهز النرد حتى تحصل على رقم ستة لتكون قادرة على خطوة قبالة سلم لوضا. إذا لم يحصل على ستة ثم لاعب لا يمكن تشغيل البيدق وتمريرها إلى لاعب المقبل لهز النرد
٣. إذا كان قد صعد من سلم لوضا لأنه يحصل على رقم ستة ثم أنه يمكن خلط النرد مرة أخرى للحصول على أرقام

[8] Wening Niki Yuntari, (2019), Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo……Hal. 34

٤. إذا كنت قد حصلت على رقم بعد نزولك من سلم لوضا ثم تشغيل البيدق وفقا للرقم الذي حصلت عليه

٥. عند احتلال مربع معين المكتوب عن السؤال ثم يأخذ اللاعب بطاقة اللغة العربية ثم اللاعب ينظر الاهتمام، ويحفظ الكتابة العربية ومطابقتها مع بطاقة معنى الإندونيسية الملصقة على السبورة ثم يكتب الكتابة العربية على السبورة دون رؤية بطاقة السؤال التي يشاهدها

٦. خلال المباراة، يتم إعطاء اللاعب ٣٠ دقيقة لحفظ الكتابة العربية لأول المرة ثم ٢٠ دقيقة للمرة الثانية و ١٠ دقائق للمرة الثالثة ثم يتم إغلاق بطاقة السؤال ولايجب رؤيتها مرة أخرى. قد يسأل اللاعب إلى المؤيدين الذين يطابقون بلون لوحة اللعبة ولكن لا يجب أن ينظر بطاقة السؤال مرة أخرى ، فيسأل اللاعب فقط عن معنى الكتابة العربية التي يحفظها اللاعب بحيث يمكن مطابقتها مع بطاقة معنى اللغة الإندونيسية.

٧. لا يمكن أن يشغل كل مربع من قبل ٢ بيادق من ألوان مختلفة حتى إذا كان هناك بيادق تحتل في مربع واحد ثم البيدق الأول الذي يحتل مربع سيعود إلى المربع الأصلي بعد نزوله من السلم الأول

ج. فوائد لعبة لوضا

لعبة لوضا لديها العديد من الفوائد التي وصفها نور، وودي، ونورهاسانه بما في ذلك ما يلي:[9]

١. الجوانب المعرفية: محو الأمية، ومعرفة، والتذكر

٢. الجوانب الفعالية: اللاعبين قادرون على تنسيق الأطراف بنشاط أثناء اللعب

٣. منطق: القدرة على التفكير بسرعة

٤. العاطفي: سوف يكون لاعب ذات الصلة ويشعر العلاقة بين بين العاملين من خلال التعاون مع مجموعته

٥. الإبتكار والإبداع: القدرة على توليد الأفكار وفقاً للسياق

٦. البصرية : قدرة العين لالتقاط شكل ولون الكائنات

من الوصف أعلاه، يمكن استنتاج أنه يمكن استخدام اللعبة لتعلم مادة في الطلاب عن طريق تعديل أقسام معينة، مثل قواعد اللعبة وتصميم صورة المجلس. قواعد اللعبة أكثر بساطة، بالنظر إلى الوقت المحدود للدروس العربية. كما تم تصميم ألعاب المجلس لتكون أبسط، حتى لا تكون مذهلة للطلاب الذين لا يزالون لا يعرفون ألعاب لودو على الإطلاق. ويتم ذلك مع النظر في تعديل المواد التعليمية، وخاصة تعلم اللغة العربية.

[9] Wening Niki Yuntari, (2019), Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo…Hal. 35

نتائج البحث ومناقشته

أ. تطبيق استخدام الوسيلة التعليمية "لوضا" في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية مجاهدين جومبانج ساعاي

الوسيلة التعليمية مهمة جدا لتوفير تعليم اللغة العربية أكثر كفاءة، وسائل الإعلام يمكن أن تكون في شكل الكتب المدرسية العربية، ويمكن أيضا أن يكون تعلم وسائل الإعلام في شكل ألعاب. مع وسائل الإعلام التعلم مثل الألعاب، فإنه سيتم زيادة الإبداع من المتعلمين في التعلم وأيضا زيادة نتيجة كوغنتيف (cognetif). واحدة من هذه اللعبة هي اللعبة لوضا التي يمكن استخدامها لزيادة دوافعهم في تعلم اللغة العربية بحيث يتم تحقيق هدف تحسين مهاراتهم في الكتابة العربية.

لعبة لوضا هي لعبة المجلس وسائل الإعلام المستخدمة لتعلم اللغة العربية. اللعبة مستطيلة ولكل جانب لونه الخاص، ثم هناك بقع حيث لديك لتمرير باستخدام بيادق لنقلها من مكان إلى آخر. في استخدامه يتم التعامل مع المتعلمين كمواضيع للمتعلمين الذين يقومون بنشاط الأنشطة. يطلب من الطلاب اتباع قواعد اللعبة، مثل استخدام البيادق ونقلها والإجابة على الأسئلة من بطاقة الأسئلة التي يقدمها مدرس اللغة العربية. وبالتالي فإن طبيعة السباق في الفوز هو أيضا شرط للفوز في هذه اللعبة لودو لأن كل لاعب سوف شحذ الذكاء والذاكرة ومهارات الكتابة بعضها البعض.

الأدوات المستخدمة في هذه اللعبة تشمل:

١. النرد
٢. البيدق
٣. اللوحة لعبة لوضا
٤. السلم لعبة لوضا
٥. بطاقة الأسئلة العربية

تتكون بطاقة الأسئلة هذه من ٤٨ مفردات وفق المفردات الواردة في الكتب المدرسية العربية المتعلقة بمواد مهارات الكتابة. تتكون بطاقة الأسئلة هذه من ورقة ورقية تقرأ اللغة العربية.

٦. بطاقة معنى الاندونيسية

هذه البطاقة الإندونيسية تعني اللغة العربية التي يمكن العثور عليها على بطاقة السؤال ، والغرض من بطاقة المعنى هو أن تكون مطابقة مع مسألة بطاقة السؤال العربي.

٧. علامات
٨. ممحاة علامة

من التعرض للبيانات أعلاه يمكن أيضا أن يكون معروفا أنه في استخدام وسائل الإعلام التعلم في شكل ألعاب لودو هناك العديد من الخطوات التي يجب القيام به أولا، وهي:

١. يجب على المعلم أولا تحديد صفه قبل تطبيق اللعبة لوضا
٢. مدرس اللغة العربية يشرح المادة التي يجب تعلمها، وهي مادة عن مهارة الكتابة
٣. ثم يقدم المعلم اللعبة لوضا إلى الطلاب
٤. المعلم يشرح قواعد اللعبة لوضا
٥. بعد ذلك يقوم مدرس اللغة العربية بتقسيم الطلاب إلى ٤ مجموعات ولكل مجموعة ممثل
٦. المعلم يأمر كل من هؤلاء الممثلين أن يكون اللاعبين لوضا
٧. ثم المعلم يقول أنصار اللاعب للمشاركة في تشجيع اللاعب وإيلاء الاهتمام للاعب الإجابة على كل سؤال تم الحصول عليها.

هذه اللعبة مثل أي لعبة أخرى لديها قواعد اللعبة في اللعب. يمكن وصف قواعد لعبة لوضا على النحو التالي:

١. كل لاعب يخلط النرد أولا لتحديد ترتيب اللاعبين الذين سيخطون من سلم لوضا
٢. بعد ذلك، يهز النرد حتى تحصل على رقم ستة لتكون قادرة على خطوة قبالة سلم لوضا. إذا لم يحصل على ستة ثم لاعب لا يمكن تشغيل البيدق وتمريرها إلى لاعب المقبل لهز النرد
٣. إذا كان قد صعد من سلم لوضا لأنه يحصل على رقم ستة ثم أنه يمكن خلط النرد مرة أخرى للحصول على أرقام
٤. إذا كنت قد حصلت على رقم بعد نزولك من سلم لوضا ثم تشغيل البيدق وفقا للرقم الذي حصلت عليه
٥. عند احتلال مربع معين المكتوب عن السؤال ثم يأخذ اللاعب بطاقة اللغة العربية ثم اللاعب ينظر الاهتمام، ويحفظ الكتابة العربية ومطابقتها مع بطاقة معنى الإندونيسية الملصقة على السبورة ثم يكتب الكتابة العربية على السبورة دون رؤية بطاقة السؤال التي يشاهدها
٦. خلال المباراة، يتم إعطاء اللاعب ٣٠ دقيقة لحفظ الكتابة العربية لأول المرة ثم ٢٠ دقيقة للمرة الثانية و ١٠ دقائق للمرة الثالثة ثم يتم إغلاق بطاقة السؤال ولايجب رؤيتها مرة أخرى. قد يسأل اللاعب إلى المؤيدين الذين يطابقون بلون لوحة اللعبة ولكن

لا يجب أن ينظر بطاقة السؤال مرة أخرى ، فيسأل اللاعب فقط عن معنى الكتابة العربية التي يحفظها اللاعب بحيث يمكن مطابقتها مع بطاقة معنى اللغة الإندونيسية.

٧. لا يمكن أن يشغل كل مربع من قبل ٢ بيادق من ألوان مختلفة حتى إذا كان هناك بيادق تحتل في مربع واحد ثم البيدق الأول الذي يحتل مربع سيعود إلى المربع الأصلي بعد نزوله من السلم الأول

٨. معنى علامات معينة في اللعبة:

١) السلم لوضا: بيدق نقطة انطلاق

٢) نجمة : مكان البيدق الأولي ونجا العدو ولم تتخذ بطاقة المشكلة

٣) بطاقة السؤال: مكان أخذ البطاقة وفقا للون البيدق المستخدمة من اللاعب

٤) الجمجمة : العقاب على أن تعطى الذرور من العدو

٥) بطاقة معنى اللغة الإندونيسية: معنى الكتابة العربية على بطاقة السؤال

٩. عقاب اللاعب هو المسحوق الذي يحشره العدو وفقا للون الصندوق الذي يقف عليه على الجمجمة وكذلك الوخزات من الأنصار وفقا للون صندوق اللاعب

١٠. الفائز فائزان والفائز سيحصل على الجائزة

ب. المزايا والنقائص استخدام الوسيلة التعليمية "لوضا" في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية مجاهدين تومبانج ساعاي

١. المزايا استخدام الوسلية التعليمة لوضا

اللعبة لوضا كالوسيلة التعليمية اللغة العربية تقدم مساهمة جيدة للطلاب، وخاصة للطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية مجاهدي توبانج ساعاي. وبناء على نتائج البحث، يمكن أن يكون الطلاب متحمسين لتعلم اللغة العربية بسبب اللعبة لوضا التي تم تطبيقها على الطلاب. كما زاد إتقانهم لمهارة الكتابة، من الكتابة العربية غير الجيدة في البداية إلى التدريب والكتابة الجيدة لأن مارس المباشرة للكتابة على اللوحة. كما يتعلم الطلاب اللغة العربية يزيد أيضا مع هذه اللعبة لوضا، إلى جانب متعة ومثيرة هناك أيضا تعليم مهارة الكتابة في ذلك. المزايا من الوسيلة التعليمية لوضا لترقية مهارة الكتابة على النحو التالي:

١) ترقية درجات الطلاب المعرفية

٢) تحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية

٣) تشجيع التعلم

٤) ترقية مهارة الكتابة للطلاب

٥) متعة ومثيرة

٦) تأثير إيجابي على الطلاب في تعلم اللغة العربية

٧) والقضاء على التشبع

٢. النقائص من استخدام الوسيلة التعليمية لوضا

وجد الباحث على استخدام الوسيلة التعليمية لوضا لم تزل هناك النقائص وينبغي أن يكون هناك التحسين. وأما النقائص على النحو التالي:

١) كان الفصل صار أقل ملاءمة

٢) الوقت لتعلم اللغة العربية أطول لأن استخدام الوسيلة التعليمية لوضا

٣) كثير الصيحة من الطلاب في الفصل بسبب اللاعب يجد العقاب بالذرور من العدو

٤) يسبب ضوضاء مفرطة بسبب حماس الطلاب في اللعبة لوضا حتى يأزعج الفصول الأخرى

في هذه الحالة خلص الباحث إلى أنه لا يزال هناك تطور يجب تطبيقه على الباحث القادم من أجل استمرار لعبة اللودو هذه لتعلم اللغة العربية.

الخلاصة

بناء على تحليل ونتائج البحوث من استخدام الوسيلة التعليمية لوضا لترقية مهرة الكتابة لطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية مجاهدين تومبانج ساعاي، استنتج الباحث في ما يالي:

أ. قد استطاع الطلاب أن يستخدموا اللعبة لوضا كالوسيلة في تعلبم اللغة العربية لمادة مهارة الكتابة.والتقدم روح وحماس الطلاب لأن باستخدام الوسيلة التعليمية لوضا. استخدام الوسيلة التعليمية لوضا لترقية مهارة الكتابة أن تبني الشخصية لطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية مجاهدين توبانج ساعاي، وهي:

١. الطلاب أن يكونوا ثقة لجواب سؤال اللغة العربية

٢. بناء الإتحاد في مواجهة صعوبات تعلم اللغة العربية

٣. كل طالب يقدر الفكر وكيفية حل سؤال اللغة العربية العربية

٤. كل فكر وطريقة للإنجاز كنتيجة لعمله الخاص

٥. الطلاب يستطيع اللعب أثناء التعلم

٦. ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية مجاهدين تومبانج ساعاي

ب. مزايا استخدام وسائط تعلم اللودو سهلة الاستخدام، وتوفير المتعة للطلاب، وتسهيل توصيل مهارات كتابة المواد باللغة العربية، وإعطاء تأثير إيجابي لطلاب ومعلمي اللغة العربية.

ج. النقائص في استخدام الوسيلة التعليمية لوضا فهي الوقت المفرط في التعليم حتى الدراسية إلى أطول الوقت من المعتاد ، ثم الضوضاء بسبب حماس الطلاب في لعب اللعبة لوضا وارتباك الفصول الأخرى في التعلم ، وقليل الملائمة للفصل الدراسي.

المراجع

عبد العزيز بن زيد ابو تيلي.١٤٢٠ هـ. الوسائل التعليمية حقيقة تدريبة. الرياض: المراجعة العليمية والفنية وحدة التطوير بإدارة التديب التربوي

Rukajat, Ajat. 2018. Pendekatan Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: CV Budi Utama

Niki Yuntari, Wening. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Vi di SD Negeri Berbah 2. Skripsi: UNY

Wahab Rosyidi, Abdul. 2020. Media Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN Maliki Press

Arsyad, Azhar. 2019. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Khodizah, Selviana. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar. Skripsi: UIN Raden Intan