Al-Fusha
Arabic Language Education Journal

ISSN (Print): 2655-6162
ISSN (Online): 2655-8025

Vol. 7 No. 2 July 2025 | Page 89-102

Journal Homapage: https://ejournal.uas.ac.id/index.php/alfusha/issue/view/152

Tathwīr Lu'bah al-Ihtikār al-Lughah lī Istī'ābi al-Mufrodāt fī Ta'zīzi ar-Rūh at-Tanāfusiyah bī Istihdāmi Namūdzaj at-Ta'allum TGT

Ghina Hajidah Manaf[1], Umi Machmudah[2]
[12] Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Jawa Timur, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.62097/alfusha.v7i2.2408

Keywords:
Competitive spirit, Language Monopoly, TGT, Vocabulary Mastery

ABSTRACT

The background of this research addresses the issues of low vocabulary comprehension, passive student engagement, and suboptimal learning outcomes, necessitating media and learning methods that can enhance comprehension and motivation, and improve learning results. The criteria for vocabulary mastery include understanding vocabulary meanings, connecting vocabulary with images, active vocabulary usage, developing new vocabulary, and accurate pronunciation. This study examines the process of implementing language monopoly media with the TGT (Teams-Games-Tournaments) learning model and explores its impact on students' vocabulary mastery. This research uses a qualitative method with descriptive analysis, drawing data from interviews, observations, and documentation. The findings indicate an improvement in student's vocabulary comprehension, peer interaction, and enthusiasm for learning.

Kata Kunci:
Jiwa kompetitif, Monopoli Bahasa, TGT, Penguasaan kosakata

Latar belakang penelitian ini membahas permasalahan rendahnya pemahaman kosakata, keterlibatan siswa yang pasif dan hasil belajar yang kurang optimal, sehingga dibutuhkan media dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, serta hasil belajar siswa. Kriteria penguasaan kosakata meliputi pemahaman makna kosakata, menghubungkan kosakata dengan gambar, penggunaan kosakata secara aktif, pengembangan kosakata baru, dan pelafalan yang tepat. Penelitian ini mengkaji proses penerapan media monopoli bahasa dengan model pembelajaran TGT (Teams-Games-Tournaments) serta dampaknya terhadap penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif, yang datanya diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman kosakata siswa, interaksi antar teman, dan antusiasme terhadap pembelajaran.

Corresponding author:
hajidah24@gmail.com

Article history:
Received 25 May 2025
Revised 05 June 2025
Accepted 10 July 2025

١ . مقدمة

تعليم اللغة العربية يتطلب نهجًا مبتكرًا لجعل الدروس أكثر جذبًا وفعالية لتلاميذ. إحدى العوامل المهمة في نجاح التعليم هي استخدام الوسائط والأساليب المناسبة. من خلال الوسائط التعليمية، لن يكون التعليم مملًا، بل سيحفز التفكير والمشاعر والانتباه واهتمام التلاميذ(Aulia et al., 2021). تهدف أساليب التعليم إلى جعل التعليم أكثر متعة وتحفيزًا، مما يسهل على التلاميذ فهم المواد الدراسية(M.Ilyas & Abd. Syahid, 2018). الوسائط التعليمية الجيدة لا تنقل المعلومات فقط، بل أيضًا تعزز الدافع ونتائج تعلم التلاميذ. ومع ذلك، في الممارسة العملية، لا تزال الأساليب التقليدية مثل المحاضرات تُستخدم بشكل متكرر، مما يؤدي إلى قلة مشاركة التلاميذ ومنخفضة الفهم للمفردات.

تهدف هذا البحث إلى معالجة هذه المشكلة من خلال تطبيق وسيلة "الاحتكار" للغة العربية في تعليم اللغة العربية باستخدام نموذجTGT . يُتوقع أن يساعد هذا النهج في تحسين إتقان المفردات لدى التلاميذ وتنمية روح التنافس في عملية التعليم. نموذج TGT هو استراتيجية تعليم تعاونية تم تطويرها بواسطة سلاڤين. وفقًا للبحث التي أجراه مفيدة، اكتشف سلاڤين أن TGT نجح في تحسين المهارات الأساسية، والتحصيل الدراسي، والتفاعل الإيجابي بين التلاميذ، واحترام الذات، بالإضافة إلى تقدير الاختلافاتTGT (Mufidah, 2022). هو نموذج تعليم تعاوني يتمتع بخصوصية في نظام الفرق ويُعرض في شكل ألعاب أكاديمية(Anas, 2021). وفقًا لزين الدين، يتضمن TGT التعليم القائم على البطولات الأكاديمية، والمسابقات، ونظام تقييم التقدم الفردي، حيث يتنافس كل طالب في الفريق مع أعضاء فرق أخرى ذوي مستوى أكاديمي مشابه(Wahyuni, 2023).

أظهرت البحوث السابقة فعالية الألعاب التعليمية في التعلم. الدراسات السابقة زيادة كبيرة في المفردات بعد تطبيق لعبة الاحتكار في الأنشطة التعليمية للتلاميذ (Sari & Hidayat, 2019). البحث التي أجره فضلي وآخرون (2022) أظهرت أن الألعاب القائمة على التنافس يمكن أن تحسن مشاركة التلاميذ ومهاراتهم اللغوية(Ramadhani et al., 2023). فِتْرِي وآخرون (2023) درسوا أن الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب يمكن أن تعزز الدافع والتفاعل الاجتماعي بين التلاميذ في الفصل(Hidayati et al., 2023). أظهر بحث أخرى قامت بها ثامرة وآخرون (2023) أن الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب اللوحية تساعد في بناء روابط اجتماعية قوية بين التلاميذ تؤثر بشكل إيجابي على نتائج التعليم من خلال زيادة

الحافز في عملية التعليم (Wijaya, T. G. S., Wahyuni, S., Mudakir, I., Wahono, B., & Wicaksono, 2023).

بينما وجدت حُمَيْرَة وآخرون (2024) أن نموذج TGT يمكن أن يخلق دافعًا للتنافس بشكل إيجابي ويحسن جودة التعليم، مما يبرز أهمية استخدام نهج مبتكر وإبداعي في عملية التعليم(Nopiyanti et al., 2023). ومع ذلك، لا تزال الدراسات التي تجمع بشكل خاص بين "الاحتكار" للغة ونموذج TGT في سياق تعليم اللغة العربية وفقًا لـ KMA 347 لعام 2022 محدودة. يمكن لنموذج TGT أن يدعم بشكل فعال تحقيق أهداف تعليم اللغة العربية كما هو منصوص عليه في KMA رقم 347 لعام 2022 من خلال نهجه التنافسي (Anas et al., 2023).

تفترض هذا البحث أن تطبيق وسيلة "الاحتكار" للغة مع نموذج TGT يمكن أن يحسن فهم المفردات لدى التلاميذ وتنمية روح التنافس في تعليم اللغة العربية. تشمل المتغيرات في هذا البحث وسيلة "الاحتكار" للغة كمتغير مستقل، وروح التنافس وإتقان المفردات كمتغيرات تابعة. النهج في هذا البحث هو وصفي نوعي باستخدام أساليب الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق على تلاميذ الصف الثاني من مدرسة سبيل الله الإبتدائية العالمية سامبانج. سيتم تحليل البيانات التي تم جمعها باستخدام نموذج تحليل Miles وHuberman، وهو تقليص البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص النتائج لفهم فعالية الأساليب المُطبقة. من خلال هذا البحث، يُتوقع أن توفر حلاً لدمج وسيلة "الاحتكار" للغة ونموذج TGT في تعليم اللغة العربية، وتسد الفجوة في البحوث السابقة، وتساهم في تطوير المناهج وفقًا لسياسة KMA 347 لعام 2022.

٢ . منهج البحث

يستخدم هذا البحث منهجًا نوعيًا وصفيًا، مما يعني أنه يتضمن بيانات في شكل كلمات أو صور بدلاً من الأرقام، وبالتالي سيحتوي تقرير البحث على اقتباسات من البيانات لتقديم صورة أوضح عن هذا التقرير (Umrati & Wijaya, 2020) . يهدف البحث إلى وصف تطبيق وسيلة "الاحتكار اللغوي" في تعليم اللغة العربية لتعزيز الروح التنافسية بين التلاميذ. تتكون عينة البحث من التلاميذ الصف الثاني في مدرسة سبيل الله الإبتدائية العالمية سامبانج باستخدام نموذج التعلم التعاونيTGT . تم اختيار العينة بطريقة العينة الهادفة (purposive sampling)، حيث تم اختيار 25 تلميذا ممن يشاركون بنشاط في عملية التعليم.

عادةً ما يتم إجراء البحث النوعي في بيئة طبيعية، حيث يشمل جمع البيانات بشكل رئيسي من خلال الملاحظة والمقابلة والتوثيق (Sulistiyo, 2023). تتضمن أدوات البحث استمارات الملاحظة لمراقبة ديناميكيات المنافسة ومستوى مشاركة التلاميذ في اللعبة، بالإضافة إلى المقابلات لاستكشاف وجهات نظر المعلمين حول تأثير استخدام وسيلة الاحتكار اللغوي على الدافعية والروح التنافسية لدى التلاميذ .

تم تنفيذ إجراءات البحث على مدار شهرين مع إجراء الملاحظات أثناء جلسات التعليم. تم تحليل البيانات التي تم جمعها نوعيًا باستخدام التحليل الموضوعي، من خلال تحديد الموضوعات ذات الصلة مثل الروح التنافسية والدافعية ونتائج التعليم لدى التلاميذ. بالإضافة إلى ذلك، تم تحليل البيانات الكمية المتمثلة في نتائج اختبار اللغة العربية قبل وبعد استخدام وسيلة الاحتكار اللغوي باستخدام اختبار(Paired Sample T-test) T لقياس الفروق في نتائج التعليم. كما تم الحصول على بيانات ثانوية من الإنترنت تتعلق بتنسيق لعبة الاحتكار وقواعد اللعب التي طُبقت في وسيلة "الاحتكار اللغوي"، والتي طُورت بواسطة دينا مولاني أفندي وزملائها في عام 2022 .

لضمان الصدق والثبات، تم استخدام تقنيات الصدق الداخلي وملاحظة سلوك التلاميذ. تم تحليل البيانات باستخدام نموذج التحليل الخاص بـ Miles وHuberman، الذي يشمل تقليص البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص الاستنتاجات. وفقًا لهذا النموذج، يتم تحليل البيانات بالتزامن مع جمعها (Lasiyono & Alam, 2024). يقتصر نطاق هذا البحث على تطبيق وسيلة الاحتكار اللغوي في سياق تعليم اللغة العربية، دون الأخذ في الاعتبار العوامل الخارجية الأخرى التي قد تؤثر على نتائج تعليم التلاميذ.

٣ . نتائج البحث ومناقشتها

يظهر هذا البحث أن استخدام وسائط الاحتكار اللغة العربية مع نموذج التعلم TGT يمكن أن يُحسن بشكل كبير فهم التلاميذ للمفردات. يقدم استخدام هذه الطريقة طريقة جديدة أكثر تفاعلية وتنافسية في تعليم اللغة العربية مقارنة بالطرق السابقة التي تعتمد فقط على المحاضرات والمناقشات. وفقًا للمقابلة التي أُجريت مع معلمة الصف الثاني، فإن المعلمة تقوم أحيانًا بتقديم العروض التقديمية لتوجيه التلاميذ في حفظ المفردات من خلال تشغيل الأغاني عبر تطبيق يوتيوب لتكون أكثر سهولة وجذبًا لتلاميذ. كانت النتيجة أن معظم

التلاميذ شاركوا بشكل جيد عند استخدام جهاز العرض المتاح. ومع ذلك، في طريقة المناقشة، لا يزال بعض التلاميذ يظهرون تفاعلًا سلبيًا في الإجابة على أسئلة المعلمة. بالإضافة إلى ذلك، فإن فهم التلاميذ للمفردات ليس مستقرًا في كل لقاء. أحيانًا تساعد طريقة الغناء واستخدام جهاز العرض، لكن في الطرق الأخرى لا يزال التلاميذ يواجهون صعوبة في فهم المفردات التي يتم تعلمها. بناءً على هذه الحالة، حاولت الباحثة تقديم طرق ووسائط تعليم مختلفة لملاحظة تطور فهم التلاميذ للمفردات. وهذه النتائج مهمة لأنها تُظهر أن النهج الأكثر نشاطًا وإثارة يمكن أن يعزز فعالية تعلم المفردات في اللغة العربية. كما يوفر هذا النهج بديلاً للمعلمين للتغلب على صعوبات إتقان المفردات التي غالبًا ما تحدث في التعليم التقليدي.

تتفق هذه النتائج مع بحث روبينسا ياه وزملائه (2023) التي وجدت أيضًا أن وسائط لعبة الاحتكار في اللغة تحسن إتقان المفردات لدى التلاميذ(Robiansyah et al., 2023). في هذا البحث، استخدموا نهجًا كميًا مع تصميم ما قبل التجربة. كانت تقنيات جمع البيانات تشمل الملاحظة المباشرة، المقابلات، والاختبارات (ما قبل الاختبار وما بعده). على الرغم من أن نتائج هذا البحث يظهر فعالية الطريقة وظهور تأثيرات التنافسية، يمكن لعوامل أخرى مثل مستوى تحفيز التلاميذ ودور المعلمة في تنفيذ التعليم أيضًا أن تساهم في النتائج التي تم الحصول عليها.

يقدم هذا البحث آثارًا هامة لتطوير وسائط تعليم أكثر تفاعلية. يمكن تعديل استخدام وسائط الاحتكار مع المواد الدراسية الأخرى ودمجها مع طرق أخرى لاختبار الفعالية على المدى الطويل. من بين القيود التي واجهته هذا البحث حجم العينة الصغيرة (25 تلميذا) والوقت المحدود، مما يعني أن النتائج لا يمكن تعميمها على نطاق واسع. يمكن إجراء المزيد من البحوث باستخدام عينات أكبر، حيث أن لعبة الاحتكار في اللغة عادة ما تُطبق على تلاميذ المدارس الابتدائية (المرحلة الأساسية) أو اختبار هذه الطريقة في مستويات تعليم أعلى لرؤية فعاليتها على المدى الطويل.

أ. تطبيق وسيلة التعليمية الاحتكار اللغة

1- الأنشطة الأولية

قامت الباحثة بعقد لقاءين، حيث تتألف كل لقاء من أنشطة افتتاحية، رئيسية، وختامية. تتضمن الأنشطة الافتتاحية تهيئة التلاميذ للمشاركة في التعليم، وتقديم موضوع الدرس بشكل عام، وتقييم تمهيدي لمعرفة مستوى معرفة التلاميذ باستخدام

أسئلة بسيطة حول أسماء الفواكه التي يعرفونها (نظرًا لأن لعبة الاحتكار تدور حول موضوع الفواكه).

الصورة 1. التصميم العام للوحة لعبة احتكار اللغة بموضوع الفواكه

في اللقاء الثاني، تمت مراجعة الدرس السابق بسؤال التلاميذ عن أسماء الفواكه باللغة العربية التي تعلموها، وشرحت المحتوى التعليمي للقاء الثاني.

2- الأنشطة الأساسية

في النشاط الرئيسي في اللقاء الأول، قامت الباحثة بتطبيق خطوات نموذج التعلمTGT ، حيث تم تقسيم التلاميذ إلى خمس مجموعات (كل مجموعة تضم خمسة تلاميذ).

الصورة 2 . عدد التلاميذ كل المجموعة

بعد ذلك، شرحت الباحثة آلية لعبة الاحتكار اللغوي وفقًا للتعليمات الأصلية للوسيلة التعليمية:

أ- تبدأ اللعبة من المربع الأخضر الذي يقول (ابدأ) وأرمي النرد من اللاعب الأول

ب- إذا توقف بيدق اللاعب على المؤامرة التي تقول (اقرأ) وحروف الهجائية، يقول اللاعب حروف الهجائية أولا ثم خذ البطاقة القراءة.

ج- إذا توقف عند مربع مكتوب عليه الأسئلة وحروف الهجائية أيضا، لذلك اقرأ حروف الهجائية أولا ثم أخذ والإجابة على البطاقة السؤال.

الصورة 3. بطاقة السؤال والقراءة

د- إذا توقف في المرسومة بواسطة السهم إلى الأمام بالكلمات (الخطوة) 1، 2 ثم تقدم وفقًا لأمر المتابعة.

هـ- إذا توقف على مربع مع صورة النرد، كرر اللاعب الرمية.

و- قد انتهت اللعبة بواسطة أحد اللاعبين إذا اللاعب موجود على المربع الأحمر الذي يقول (انتهى).

ز- تنتهي المباراة من قبل أحد اللاعبين إذا مرت جولة واحدة. لذا، إذا كانت لا تزال نصف جولة وأنت في المنطقة الحمراء، فاستمر اللعب.

أما تطبيق نموذج TGT يبدأ من تقسيم التلاميذ إلى مجموعة، فهم المواد، تحضير لوحة اللعب، شرح قواعد اللعبة، لعب الاحتكار مع المنافسة بين المجموعة للحصول على النقاط، النقاش والعمل الجماعي، وأخيرا تقديم الجوائز وتقييم المجموعة. تتناوب كل مجموعة على اللعب، حيث يجيب كل تلميذ في الفريق على أسئلة أو يقرأ جملًا تتماشى مع البطاقات التي حصل عليها خلال اللعبة. يتم منح التلميذ ملصقًا كنقاط لكل إجابة صحيحة، والفريق الذي يجمع أكبر عدد من الملصقات يُعلن فائزًا.

الصورة 4 . المجموعة بأكثر عدد من الملصقات فازت

في اللقاء الثاني، بقي التلاميذ في فرقهم واستمروا في اللعب بنفس الخطوات. استمر البحث على مدى لقاءين لقياس مدى التحسن في الجوانب المستهدفة، ولرصد التطورات بين اللقاء الأول والثاني. في نهاية كل لعبة، طلب من التلاميذ مناقشة تحديات المفردات أو اللعبة. في اللقاء الأول، فاز الفريق 2 بجمعه 6 ملصقات، بينما فاز الفريق 3 في اللقاء الثاني بحصوله على 19 ملصقًا، مما يظهر زيادة في مشاركة التلاميذ وفهمهم.

الصورة 5 لعب التلاميذ " احتكار اللغة"

3- الأنشطة النهائية

في نهاية النشاط في اللقاء الأول، قامت الباحثة بتقديم تقييم لتلاميذ، حيث تم الإشارة إلى أن التنسيق بين أعضاء الفريق بحاجة للتحسين، وتم تسجيل ملاحظة شخصية حول بعض التلاميذ الذين ما زالوا يعانون من صعوبات في القراءة. في اللقاء التالي، اختُتمت أنشطة التعليم بتقييم نتائج التقييم النهائي لتلاميذ، بالإضافة إلى التقييم الشامل للمادة التي تم تعلمها.

ب. نتائج الملاحظة

قامت الباحثة بإعداد دليل للملاحظة يتضمن نسب مؤشرات تحقيق جوانب قدرة التلاميذ على استيعاب المفردات عند استخدام وسيلة "احتكار اللغة" وأيضاً جوانب السلوك أثناء اللعب، كما يلي:

الجدول 1 . النسبة المؤوية للمؤشرات استيعاب التلاميذ للمفردات

المؤشرات	النتائج المئوية					
فهم معنى المفردات	ضعيف		جيد		جيد جداً	
	ل.1	ل.2	ل.1	ل.2	ل.1	ل.2
	%33	%15	%47	%20	%20	%65
ربط المفردات بالصور	%20	%5	%57	%35	%23	%60
استخدام المفردات بنشاط	%67	%20	%23	%30	%10	%50
تطوير مفردات جديدة	%76	%35	%24	%25	-	%40
ممارسة النطق الصحيح	% 24	%5	%52	%35	%24	%60

تُستمد هذه النسب المئوية من إجمالي عدد التلاميذ 25 طالبًا، وتصنيف قدراتهم في اللقاءين الأول والثاني. من الجدول أعلاه يمكن معرفة أن هناك زيادة في كل مؤشر من مؤشرات استيعاب المفردات، حيث تم جمع البيانات الملاحظة المباشرة أثناء لعبة الاحتكار

اللغوي. فيما يلي جدول تقييم سلوك التلاميذ استيعاب الذي يتضمن تجميع تقييمات المجموعات، والذي يتكون من جوانب المشاركة الفعالة، والتعاون في الفريق، والمسؤولية، بالإضافة إلى السلوك التنافسي (كتطبيق لنموذج التعليم TGT):

الجدول 2 . النسبة المؤوية للمؤشرات تقييم اتجاهات التلاميذ

درجات السلوك		
المجموعات	اللقاء الأول	اللقاء الثاني
1	%80	%100
2	%75	%67
3	%91	%100
4	%90	%100
5	%67	%100

ج. تأثير لعبة الاحتكار اللغة على استيعاب المفردات وتعزيز الروح التنافس

تطبيق وسيلة التعلم "الاحتكار اللغة" له تأثير كبير مقارنة بأساليب التعليم الأخرى. وقد أكد ذلك أحد معلمة اللغة العربية في مقابلة قائلاً: "التعليم باستخدام وسيلة الاحتكار اللغة مناسب جداً لتلاميذ، لأنه يمكنهم من التعليم بطريقة مختلفة. بالإضافة إلى ذلك، تسهل هذه الوسيلة على التلاميذ إتقان المفردات وحفظها من خلال بطاقات الأسئلة التي تشجع على تكرار المفردات. ومن خلال اللعبة التي تتميز بروح التنافس، يندفع التلاميذ بشكل طبيعي للفوز باللعبة من خلال إكمال كل التحديات المقدمة لهم". علاوة على ذلك، فإن تطبيق نموذج التعلم TGT يعزز أيضاً تجربة التعليم لدى التلاميذ من خلال تقوية التعاون، والتفاعل، وروح التنافس بينهم.

أظهرت نتائج الملاحظة وجود تحسن في فهم المفردات، والذي يتضح من خلال ارتفاع نسبة النتائج في ملاحظة المهارات والمواقف خلال الجلسة الثانية مقارنة بالأولى. تتماشى هذه النتائج مع نظرية حسنى (2023) التي تنص على أن اختيار وسائل التعليم المناسبة للأهداف التعليمية يعزز من كفاءة التعليم ويجعله أكثر جاذبية (Husna & Supriyadi, 2023). بالإضافة إلى ذلك، وفقاً لنظرية أهداف تعليم المفردات للدكتور "محمود جلال الدين سليمان" (2022)، يُتوقع من التلاميذ القدرة على نطق المفردات،

وفهم معانيها في سياقها، واستخدام الكلمات في التراكيب اللغوية الصحيحة والمناسبة (د. محمود جلال الدين سليمان, 2022). وبناءً على نتائج هذا البحث، فقد تم تحقيق العديد من هذه المؤشرات بشكل جيد من خلال تطبيق وسيلة الاحتكار اللغة.

وفقاً لـ"أرداني" (2018) في دراسة "نور حسنة" (2022)، فإن وسائل التعليم تعمل كأداة لنقل الرسائل التي يمكن أن تجذب انتباه التلاميذ، وأفكارهم، ومشاعرهم، واهتماماتهم (Sihotang, 2022). وقد أظهرت ملاحظات الباحثة أن حماس التلاميذ للتعلم في الجلسة الثانية كان أعلى مقارنة بالجلسة الأولى. وقد انعكس ذلك في زيادة مشاركة التلاميذ في المناقشات الجماعية وتفاعلهم الأكثر نشاطاً داخل الفصل.

إن دمج لعبة الاحتكار مع نموذج TGT يمكن التلاميذ من تطوير مهاراتهم الفردية والجماعية في الوقت نفسه. وهذا يتماشى مع دراسة جيني وآخرين (2023)، التي تشير إلى أن نموذج TGT يخلق بيئة تعليمية تنافسية ولكنها تعاونية في الوقت نفسه، حيث يمكن لتلاميذ المشاركة في مجموعات وتطوير مهاراتهم الاجتماعية (Matitaputty et al., 2023). بالإضافة إلى ذلك، ذكرت دراسة تشن وآخرين (2024) أن الجمع بين وسائل التعليم القائمة على الألعاب مع نموذج التعلم التعاوني يوفر تجربة تعليم أكثر متعة ولا تُنسى. وهذا له تأثير إيجابي على دافعية التلاميذ، وفهمهم، ومستوى مشاركتهم في عملية التعليم(Lamusu et al., 2024). وبناءً على المقابلات، والملاحظات، والدعم النظري المناسب، يمكن الاستنتاج أن تطبيق وسيلة الاحتكار اللغة في تعليم مفردات اللغة العربية، خاصة عند دمجها مع نهج TGT، فعال في تحسين فهم التلاميذ للمفردات، وتعزيز مشاركتهم في عملية التعليم، وتشجيعهم على التفاعل الاجتماعي بطريقة أكثر نشاطاً وتنافسية.

٤. خلاصة

بناءً على البحث الذي تم إجراؤه، يمكن استنتاج أن وسائل التعليم من نوع "الاحتكار" للغة قد حسّنت بشكل ملحوظ من فهم التلاميذ للمفردات في جوانب متعددة. بالإضافة إلى ذلك، فإن تطبيق نموذج التعليم **TGT** قد ساهم في بناء روح المنافسة والعمل الجماعي بين التلاميذ، مما يدعم في النهاية تحسين مهاراتهم اللغوية .الميزة الرئيسية لوسيلة "الاحتكار" للغة هي قدرتها على خلق بيئة تعلم تفاعلية وممتعة. وفقًا لآراء معلمة اللغة العربية التي تم

استجوابهم، فإن هذه الوسيلة تسهل على التلاميذ حفظ المفردات واستخدامها في سياقات صحيحة. وبالتالي، يمكن أن يكون "الاحتكار" للغة بديلاً فعالًا للتعلم، خاصة لتلاميذ في المراحل الدراسية الأساسية. ومع ذلك، يجب على المعلم أو الميسر إيلاء اهتمام أكبر لتلاميذ الذين يواجهون صعوبة في النطق أو الذين يتطورون ببطء مقارنةً بزملائهم.

تتفق نتائج هذه الدراسة مع النتائج السابقة التي تشير إلى أن استخدام وسائل الألعاب التعليمية في تعليم اللغات يمكن أن يزيد من تفاعل التلاميذ ويعزز من فهمهم للمفردات (حسنى، 2023؛ تشين وآخرون، 2024). كما تدعم هذه النتائج أيضًا نظرية التعلم التعاوني، حيث يمكن أن تساعد التفاعلات الاجتماعية في الألعاب التلاميذ على فهم المفاهيم بشكل أعمق. على الرغم من أن هذا البحث قدم مساهمة إيجابية، إلا أن هناك بعض القيود التي يجب مراعاتها. فمدة البحث القصيرة نسبيًا قد حدّت من نطاق المراقبة لتطور التلاميذ بشكل كامل. بالإضافة إلى ذلك، فإن نقص الموارد البشرية يجعل من الصعب متابعة كل تلميذ بشكل فردي بطريقة مثالية. يُنصح في البحث القادم بإجراء البحث لمدة أطول ومشاركة المزيد من المعلمين في عملية المراقبة. كما يمكن أيضًا القيام بمزيد من الاستكشاف حول دمج "الاحتكار" للغة مع نماذج تعليمية أخرى لاختبار فعاليتها في مستويات مختلفة من تعليم اللغة العربية. وبناءً عليه، تظهر هذا البحث أن استخدام وسائل "الاحتكار" للغة، وخاصة في إطار نموذج TGT، يمتلك إمكانيات كبيرة في تحسين فهم التلاميذ للمفردات، وتعزيز التفاعل الاجتماعي، بالإضافة إلى خلق تجربة تعليم أكثر إثارة وفعالية.

المراجع

Anas, Ibad, A. Z., Anam, N. K., & Hariwahyuni, F. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) (Studi Analisis Kebijakan KMA RI No. 347 Tahun 2022). *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, *1*(1), 99–116.

Anas, M. (2021). Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah. *'A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, *10*(1), 29–46.

Aulia, R., Nasrun, Iskandi, & Thaib Rizki, M. (2021). Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat. *Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *I*(2), 39–48. https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/AL-MUARRIB

Hidayati, F. D., Rahmawati, E., & ... (2023). Pengembangan Media Monopoli Inovatif (Memotif) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar.

PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, *08*(3). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11027%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/11027/4836

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *4*(1), 981–990. https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273

Lamusu, C. A., Armeth, A., Al, D., & Asma, A. (2024). *Application of the Teams Games Tournament Learning Model Based on the Number Monopoly Game in Improving Elementary School Students ' Mathematical Understanding Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Permainan Monopoli Bilangan dalam* . *4*(1), 1–12.

Lasiyono, U., & Alam, W. Y. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif* (Nurhaeni (ed.)). CV. Mega Press Nusantara. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kualitatif/_9b-EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1

M.Ilyas, H., & Abd. Syahid. (2018). PENTINGNYA METODOLOGI PEMBELAJARAN BAGI GURU. *Jurnal Al-Aulia*, *04*(01), 58–85.

Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, *10*(2), 374. https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037

Mufidah, B. L. (2022). Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *IAI Tribakti Prosiding Dan Seminar Nasional*, *1*(1), 275–283. https://prosiding.iai-tribakti.ac.id/index.php/psnp/article/view/44

Nopiyanti, H. R., Witjoro, A., & Primilestari, L. (2023). Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Sikap Kompetitif Siswa Di Smk Negeri 2 Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, *3*(7), 3. https://doi.org/10.17977/um068.v3.i7.2023.3

Ramadhani, E., Musifaturohmah, M., Ratini, R., & Vahlia, I. (2023). Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Sma Negeri 3 Metro. *Swarnadwipa*, *7*(1), 37–43. https://doi.org/10.24127/sd.v7i1.2865

Robiansyah, D., Rahmanudin, I., & Hanif, M. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Bahasa Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Mi Salafiyah Kota Cirebon. *Al-Fakkaar*, *4*(1), 18–34. https://doi.org/10.52166/alf.v4i1.3753

Sari, I. P., & Hidayat, W. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Bahasa dengan Model TGT. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, *9*(2), 61–68. https://doi.org/10.1234/jbs.v9i2.13456

Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah*

Multidisiplin, *2*(1), 60–67.
Sulistiyo, U. (2023). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. PT. Salim Media Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/METODE_PENELITIAN_KUALITATIF/nJm8EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
Umrati, & Wijaya, H. (2020). *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan* (Suzana Claudia Setiana (ed.)). Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Data_Kualitatif_Teori_Konsep_da/GkP2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
Wahyuni, S. (2023). IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) - GIANT LADDER SNAKE DALAM. *Al-Mada: Jurnal Agama Sosisal Dan Budaya*, *6*(1), 25–43.
Wijaya, T. G. S., Wahyuni, S., Mudakir, I., Wahono, B., & Wicaksono, I. (2023). Efektivitas Board Game sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Student Engagement Siswa : Studi Literatur. *PAKAR Pendidikan*, *21*(2), 255–267.
د. محمود جلال الدين سليمان. (2022). *تعليم المفردات في ضوء نظرية الحقول الدلالية*. وكالة الصحافة العربية. https://www.google.co.id/books/edition/تعليم_المفردات_في_ضوء/1/FqkEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0